

Analog Rytm MKII

User Manual

elektron

1. INTRODUCTION 7
1.1 CONVENTIONS UTILISÉES 7
2. L'ANALOG RYTM MKII 8
3. DISPOSITION DU PANNEAU DE CONTRÔLE ET DES CONNECTEURS 9
3.1 LE PANNEAU DE CONTRÔLE 9
3.2 FACE ARRIÈRE 12
3.3 PRÉPARER ET ALLUMER L'ANALOG RYTM MKII 13
4. ARCHITECTURE SONORE DE L'ANALOG RYTM MK II 14
4.1 CIRCUITS DE VOIX 15
4.2 À PROPOS DES MACHINES 15
5. STRUCTURE DE DONNÉES DE L'ANALOG RYTM MKII 16
5.1 +DRIVE 16
5.2 STRUCTURE DE DONNÉES 16
5.2.1 PROJET 16
5.2.2 KITS 16
5.2.3 SONS 16
5.2.4 SAMPLES 17
5.2.5 PATTERNS 17
5.2.6 SONGS 17
5.2.7 RÉGLAGES GÉNÉRAUX 17
5.3 À PROPOS DES PISTES 17
5.3.1 LES PISTES DE PERCUSSIONS 17
5.3.2 LA PISTE FX 17
5.3.3 ÉDITER LES PISTES 18
6. L'INTERFACE UTILISATEUR 19
6.1 NAVIGATION À L'ECRAN 19
6.2 ÉDITION DES PARAMÈTRES 20
6.2.1 ÉDITION RAPIDE 20
6.2.2 SAUT DE VALEUR 20
6.2.3 COMBINAISONS DE TOUCHES AVEC [FUNC] 20
6.3 DÉFILEMENT RAPIDE 20
6.4 COPIER, COLLER ET EFFACER 20
6.5 L'ÉCRAN DE NOMMAGE 20
6.5.1 POP-UP DE NOMMAGE 21
6.6 OVERBRIDGE 21
6.7 DISPOSITIF COMPATIBLE 22
7. DÉMARRAGE RAPIDE 23
7.1 LECTURE DES PRESETS D'USINE 23
7.1.1 LE MODE PERFORMANCE 23
7.1.2 LE MODE SCÈNE 23
7.1.3 LE MODE CHROMATIQUE 24
7.1.4 LE MODE MUTE 24
7.1.5 TEMPO 24

7.1.6 ÉDITION DES PARAMÈTRES 25
8. CONTRÔLES DE L'ANALOG RYTM MKII 27
8.1 LES PADS 27
8.2 MACHINES 28
8.3 ENCODEURS ROTATIFS 28
8.4 FONCTIONNEMENT PRAGMATIQUE 28
8.5 COMPORTEMENT DES TOUCHES 29
8.6 NOTES MIDI 29
8.7 TOUCHES DE MODE 29
8.7.1 PLAY MODE 29
8.7.2 MUTE MODE 29
8.7.3 MODE CHROMATIQUE 30
8.7.4 MODE SCÈNE 30
8.7.5 MODE PERFORMANCE 31
9. PROJETS 32
9.1 MENU PROJET 32
10. KITS ET SONS 35
10.1 LA BIBLIOTHÈQUE DE SONS DU +DRIVE ET LE GROUPE DE SONS 35
10.2 MENU KIT 35
10.2.1 RELOAD KIT 36
10.2.2 LOAD KIT 36
10.2.3 SAVE KIT 36
10.2.4 CLEAR KIT 36
10.2.5 TRACK ROUTING KIT 37
10.2.6 CONTROL IN 1 MOD 37
10.2.7 CONTROL IN 2 MOD 38
10.3 MODE SCÈNE 38
10.3.1 ÉDITION DE SCÈNE 38
10.4 MODE PERFORMANCE 40
10.4.1 ÉDITION DE PERFORMANCE 40
10.4.2 QUICK PERFORMANCE 42
10.5 MENU SOUND 42
10.5.1 L'EXPLORATEUR DE SONS 42
10.5.2 LE GESTIONNAIRE DE SONS 43
10.5.3 RÉINITIALISER LE SON DE LA PISTE 45
10.5.4 RENOMMER LE SON 45
10.5.5 RÉGLAGES DES SONS 46
10.6 JOUER UN SON 47
10.7 ÉDITION D'UN SON 47
10.8 SÉLECTIONNER UN SAMPLE 48
10.9 ÉDITION DES FX 49
11. LE SÉQUENCEUR 51
11.1 FONCTIONNEMENT DE BASE DES PATTERNS 51
11.1.1 SÉLECTIONNER UN PATTERN 51

11.1.2 CONTRÔLE DES PATTERNS 52
11.1.3 TEMPO 52
11.2 MODES DE PATTERN 53
11.3 ÉDITION D'UN PATTERN 54
11.3.1 TYPES DE TRIG 54
11.3.2 MODE GRID RECORDING 54
11.3.3 MODE LIVE RECORDING 55
11.3.4 MODE STEP RECORDING 55
11.4 MENU RETRIG 57
11.5 MENU TRACK 58
11.6 MENU PATTERN 59
11.7 MENU TRIG 59
11.7.1 MENU DE RÉGLAGLE DES TRIGS 60
11.8 VÉLOCITÉ FIXE 61
11.9 MÉTRONOME 61
11.10 MENU SCALE 62
11.10.1 MODE NORMAL 62
11.10.2 MODE AVANCÉ 63
11.11 CARACTÉRISTIQUES DU SÉQUENCEUR 64
11.11.1 VERROUS DE PARAMÈTRES 64
11.11.2 VERROUS DE SONS 64
11.11.3 VERROUS CONDITIONNELS 65
11.11.4 MODE FILL 66
11.11.5 TRIG MUTE 67
11.11.6 ACCENT 67
11.11.7 SWING 68
11.11.8 SLIDE DE PARAMÈTRE 68
11.11.9 OPÉRATIONS COPIER, COLLER ET EFFACER 69
11.11.10 COMMANDES DE SAUVEGARDE ET CHARGEMENT RAPIDE 70
12. CHAINES ET SONGS 71
12.1 CHAINES 71
12.1.1 MODE DÉTAILLÉ 71
12.1.2 MODE RAPIDE 71
12.2 SONGS 72
12.2.1 MENU D'ÉDITION DE SONG 72
12.2.2 AJOUTER DES LIGNES DE SONG ET ASSIGNER DES PATTERNS ET DES CHAINES 73
12.2.3 AJOUTER DES RÉPÉTITIONS ET DES MUTES 73
12.2.4 MENU SONG 75
13. SAMPLER 76
13.1 MENU SAMPLING 76
13.1.1 REC 76
13.1.2 ARM 76
13.1.2 THR 76
13.1.4 SRC 76
13.1.5 MON 77
13.2 SAMPLER AVEC L'ANALOG RYTM MKII 77

13.3 SAMPLING DIRECT 78
14. MENU DE RÉGLAGES GÉNÉRAUX 79
14.1 PROJECT 79
14.2 SAMPLES 79
14.2.1 CHARGER, DÉCHARGER ET REMPLACER UN SAMPLE 80
14.2.2 RETIRER LES SAMPLES INUTILISÉS DE LA RAM 81
14.2.3 TRANSFÉRER LES SAMPLES DEPUIS UN ORDINATEUR 81
14.2.4 CRÉER UN NOUVEAU DOSSIER DE DESTINATION 82
14.2.5 TRANSFERT DES SAMPLES VERS UN ORDINATEUR 82
14.3 EMPLACEMENT GLOBAL 83
14.4 CONFIGURATION MIDI 83
14.4.1 SYNC 83
14.4.2 CONFIGURATION DES PORTS 84
14.4.3 CANAUX 86
14.5 SYSEX DUMP 86
14.5.1 ENVOI DE SYSEX 87
14.5.2 RÉCEPTION DE SYSEX 88
14.6 ROUTAGE AUDIO 89
14.7 CONTRÔLE 91
14.7.1 ENTRÉE DE CONTRÔLE 1 91
14.7.2 ENTRÉE DE CONTRÔLE 2 92
14.7.3 CONFIGURATION DU SÉQUENCEUR 92
14.8 SYSTÈME 92
14.8.1 USB CONFIG 92
14.8.2 OS UPGRADE 93
14.8.3 FORMAT +DRIVE 93
14.8.4 STORAGE 94
14.8.5 CALIBRATION 94
15. MENU DE DÉMARRAGE 95
15.1 MODE TEST 95
15.2 RÉINITIALISATION À VIDE 95
15.3 RÉINITIALISATION D'USINE 95
15.4 MISE À JOUR D'OS 95
15.5 SORTIE 96
16. EXEMPLES DE CONFIGURATIONS 97
16.1 ANALOG RYTM MKII AVEC UNE MACHINE DE BASSE MONODIQUE 97
16.2 ANALOG RYTM MKII AVEC UNE BOÎTE À RYTHME STÉRÉO 98
16.2 ANALOG RYTM MKII AVEC D'AUTRES MACHINES ELEKTRON 99
16.4 ANALOG RYTM MKII AVEC UN PÉRIPHÉRIQUE CLASS COMPLIANT 100
17. COMBINAISONS DE TOUCHES (RACCOURCIS) 101
18. INFORMATIONS TECHNIQUES 103
19. CRÉDITS ET INFORMATIONS DE CONTACT 104
APPENDICE A : PARAMÈTRES DES PISTES DE PERCUSSIONS 105

APPENDICE B : PARAMÈTRES DE LA PISTE FX 110
APPENDICE C : MIDI 115
APPENDICE D : MACHINES 125

1. INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté l'Analog Rytm MKII. C'est une boîte à rythme hybride analogique/numérique intégrant, parmi bien d'autres choses, le séquenceur pas-à-pas intuitif d'Elektron. La combinaison novatrice de la technologie moderne et des méthodes éprouvées de génération de sons vous permet de créer n'importe quelle sorte de percussion : purement analogique, basée sur des samples, ou une combinaison des deux. Pour que vous puissiez tirer le meilleur de votre machine, nous vous recommandons de lire entièrement ce manuel.

1.1 CONVENTIONS UTILISÉES

Dans ce manuel, nous utilisons les conventions suivantes pour décrire l'interface utilisateur de l'Analog Rytm MKII :

- **NOMS DES TOUCHES**

  Ils sont écrits en capitales, en gras et entre crochets. Par exemple, la touche « FUNC » apparaîtra sous la forme **[FUNC]**

- **POTENTIOMÈTRES**

  Ils sont écrits en capitales, en gras et en italique. Par exemple le bouton « Track Level » apparaîtra sous la forme ***TRACK LEVEL***. NdT : pour raccourcir le texte, les potentiomètres sont appelés « boutons »

- **INDICATEURS À LED**

  Ils sont écrits en capitales, entre crochets. Par exemple, les LED de page de pattern apparaîtront sous la forme <PATTERN PAGE>.

- **NOM DES MENUS**

  Ils sont écrits en capitales. Par exemple, le menu PROJET.

- **NOMS DES PARAMÈTRES, OPTIONS DES MENUS**

  Ils sont écrits en capitales et en gras pour les noms des paramètres et certaines options de menus pour lesquelles vous pouvez faire des réglages ou effectuer des actions. Par exemple, **CLOCK SEND**.

- **PARAMÈTRES DE RÉGLAGES ALTERNATIFS**

  Ils sont écrits en capitales. Par exemple, OFF.

- **MESSAGES ÉCRAN**

  Ils sont écrits en capitales entre guillemets. Par exemple, « BANK A : CHOOSE PTN ».

Vous trouverez aussi les symboles suivants tout au long du manuel :



Information importante qui nécessite votre attention.



Un conseil qui facilitera votre interaction avec l'Analog Rytm MKII.

2. L'ANALOG RYTM MKII

Le rythme, un mouvement formé par des éléments réguliers et des silences, est quelque chose de présent tout au long de nos vies. Vous pouvez voir le mouvement des corps célestes qui créent le passage des jours, des mois et des années. Il existe aussi à l'intérieur du corps humain où l'horloge biologique gouverne nos processus internes. Le rythme de la vie nous pousse inexorablement vers l'avant et nous porte tout au long de notre voyage.

Cependant, le rythme n'est pas seulement quelque chose qui nous contrôle, c'est aussi quelque chose que nous créons et contrôlons. Nous exploitons le rythme des probabilités et des répétitions pour nous guider afin de prendre les bonnes décisions. Nous créons des cycles et des motifs qui nous aident à mettre de l'ordre dans un monde complexe et établir une sensation de stabilité dans la vie.

Le rythme est aussi l'un des piliers fondateurs de la musique. Le battement régulier des percussions a toujours été notre compagnon à travers l'histoire de l'humanité. Depuis les battements primitifs des cultures tribales jusqu'aux maîtres des dance floors dark des clubs de Berlin, le rythme est là !

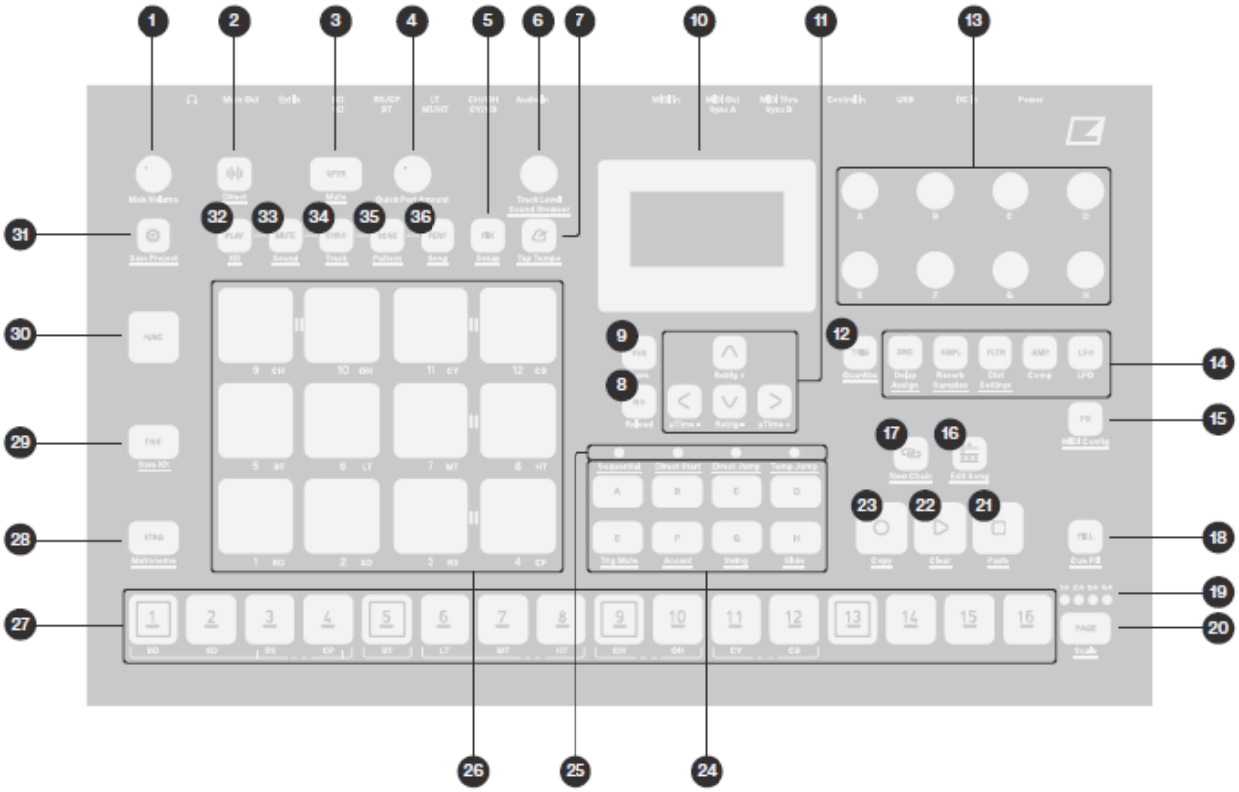
L'Electron Analog Rytm MKII apporte véritablement son beat et sa puissance au rythme de la vie. C'est une boîte à rythme hybride analogique/numérique à huit voix intégrant le meilleur du domaine analogique, le contrôle instantané ; les effets du domaine numérique et la merveilleuse interaction entre les deux. Le chemin du signal analogique, les contrôles numériques, les samples, la modulation supplémentaire et les capacités de sampling font de cette boîte à rythme un instrument solide avec son propre caractère. La combinaison novatrice de la technologie moderne et des méthodes éprouvées de génération de sons vous permet de créer n'importe quelle sorte de percussion : purement analogique, basée sur des samples, ou une combinaison des deux. Toutes ses couches de complexité et de profondeur restent instantanément accessibles et – nous sommes sûrs que vous serez d'accord – amusante à jouer.

Que le monde musical que vous ayez choisi d'habiter soit harmonieux, ordonné et intelligible, ou chaotique, discordant et bruyant à faire trembler la terre, l'Analog Rytm MKII sera votre guide, votre compagnon, et votre créateur de rythme. Nous croyons fermement que vous aurez autant de plaisir à utiliser cette machine que nous en avons eu à la concevoir. Faites-vous plaisir.

L'équipe d'Elektron

3. DISPOSITION DU PANNEAU DE CONTRÔLE ET DES CONNECTEURS

3.1 LE PANNEAU DE CONTRÔLE



1. ***MAIN VOLUME*** règle le volume de la sortie principale et de la sortie casque.

2. **[SAMPLING]** ouvre le menu SAMPLING, où vous pourrez sampler.

   La fonction secondaire démarre le Sampling Direct.

3. **[QPER]** Touche utilisée avec les **[PADS]** pour choisir quelle macro performance sera contrôlée par le bouton ***QUICK PERF AMOUNT***. La fonction secondaire coupe les macros performances.

4. ***QUICK PERF AMOUNT*** règle la quantité de la macro performance choisie.

5. **[FIX]** bascule en mode FIXED VELOCITY pour les pads, ce qui les règle en déclanchement à vélocité fixe. La fonction secondaire ouvre le menu FIXED VELOCITY.

6. ***TRACK LEVEL*** règle le volume général de la piste active. Egalement utilisé pour naviguer dans les menus et entrer diverses valeurs de paramètres. La fonction secondaire ouvre le SOUND BROWSER.

7. **[TEMPO]** ouvre le menu TEMPO. Utilisez **[FUNC] + [TEMPO]** pour le tap tempo.

8. **[NO]** Touche utilisée pour sortir du menu actif, reculer d'un pas et annuler. Si elle est pressée en combinaison avec les touches 32-36, cela recharge instantanément le kit, le Son, la piste, le pattern ou la song.

9. **[YES]** Touche utilisée pour entrer dans les sous-menus, choisir et confirmer. Si elle est pressée en combinaison avec les touches 32-36, cela sauvegarde instantanément le kit, le Son, la piste, le pattern ou la song.

10. Écran.

11. Les touches **[FLÈCHES]** utilisées pour la navigation et le réglage de valeurs de certains paramètres. Dans les menus, elles sont appelées **[HAUT], [BAS], [GAUCHE]** et **[DROITE]**.

12. **[TRIG]** Touche qui contrôle les réglages de TRIG pour la piste active. La fonction secondaire ouvre le menu TRIGS SETUP.

13 Boutons ***DATA ENTRY A-H***. Utilisés pour régler les valeurs des paramètres. Appuyer sur le bouton en le tournant permet de changer les valeurs avec des incréments plus grands.

14. **[PARAMETER]** Touches pour accéder aux pages PARAMETER de la piste active. Les touches **[PARAMETER]** indiquent si la page est active (rouge) ou inactive (éteinte). Les cinq touches de pages de paramètres sont, de gauche à droite :

    SRC pour accéder aux paramètres SYNTH du Son de la piste. Ils contrôlent la synthèse de la percussion. Lorsque la piste FX est active, vous accédez à la page de paramètres du DELAY. La fonction secondaire ouvre le menu de sélection de MACHINE.

    SMPL vous emmène à la page SAMPLE. Divers aspects de la lecture de sample sont réglés sur cette page. Lorsque la piste FX est active, vous accédez à la page de paramètres de la REVERB. La fonction secondaire ouvre le menu de sélection de SAMPLE.

    FLTR accède à la page FILTER. Les paramètres du filtre analogique multimode sont réglés ici. Lorsque la piste FX est active, vous accédez à la page de paramètres de la DISTORTION. La fonction secondaire ouvre le menu SOUND SETTINGS.

    AMP accède à la page AMP, où la forme de l'enveloppe d'amplitude est réglée. Lorsque la piste FX est active, vous accédez à la page de paramètres du COMPRESSOR.

    LFO accède aux paramètres LFO de la piste active.

15. **[FX]** sélectionne la piste FX. La fonction secondaire ouvre le menu MIDI CONFIG.

16. **[SONG MODE]** active/désactive le mode SONG. La fonction secondaire est l'édition de SONG.

17. **[CHAIN MODE]** active/désactive le mode CHAIN. La fonction secondaire amorce une nouvelle CHAIN.

18. **[FILL]** active le mode FILL (lorsque le mode GRID RECORDING n'est pas actif). La fonction secondaire active le mode FILL d'attente.

19. Les LED <PATTERN PAGE> indiquent de combien de pages est composé le pattern actif et quelle page du pattern est actuellement active. La LED de la page en cours de lecture du pattern clignote.

20. **[PAGE]** sélectionne la page active du pattern, si le pattern a plus de 16 pas. La fonction secondaire ouvre le menu SCALE.

21. **[STOP]** arrête la lecture. La fonction secondaire est l'opération coller.

22. **[PLAY]** lance la lecture du séquenceur. La fonction secondaire est l'opération effacer.

23. **[RECORD]** active/désactive le mode GRID RECORDING. Appuyez **[RECORD]** + **[PLAY]**, pour activer le mode LIVE RECORDING. Appuyez **[RECORD]** + **[STOP]**, pour activer le mode STEP RECORDING. La fonction secondaire est l'opération copier.

24. **[BANK A-H]** choix des banques A à H.

25. Les LED <PATTERN MODE> indiquent le mode actuellement sélectionné du PATTERN.

26. **[PADS]** Ils ont plusieurs fonctions selon le mode actif et ce à quoi chaque pad est assigné. La fonction primaire est de jouer le Son de la piste. Chaque piste de percussion a un pad dédié. Les <PADS> affichent toute une variété de couleurs, selon le mode où se trouve l'Analog Rytm MKII et selon ce à quoi sont utilisés les pads.

27. **[TRIG]** Ces touches sont utilisées pour ajouter ou retirer des trigs au séquenceur, en combinaison avec les **[PADS]**, et les verrous de paramètre, en combinaison avec les boutons ***DATA ENTRY***. Elles sont aussi utilisées pour choisir le pattern lorsque l'une des touches **[BANK]** est pressée.

28. **[RTRG]** si cette touche est enfoncée en combinaison avec l'un des **[PADS],** il y aura un retrig continuel du Son. Cela vous permet aussi d'assigner vos propres retrigs pour chaque piste de batterie dans un menu apparaissant à l'écran lorsque la touche est enfoncée. La fonction secondaire ouvre le menu CLICK TRACK.

29. **[TRK]** Appuyez sur **[TRK]** + un des **[PADS]** pour choisir une piste de percussion à éditer ou pour le jeu CHROMATIQUE. Notez que la piste FX a une touche dédiée séparée. La fonction secondaire sauvegarde le kit actif.

30. **[FUNC]** est à maintenir enfoncée pour accéder aux fonctions secondaires de certaines autres touches. Les fonctions secondaires sont écrites en bleu sur la façade des appareils gris.

31. **[GLOBAL SETTINGS]** ouvre le menu GLOBAL SETTINGS. La fonction secondaire ouvre le menu SAVE PROJECT. Un appui long ouvre le menu LOAD PROJECT.

32. **[PLAY MODE]** active le mode PLAY, dans lequel les pads sont utilisés pour jouer les Sons actuellement chargés dans chaque pad. La fonction secondaire ouvre le menu KIT.

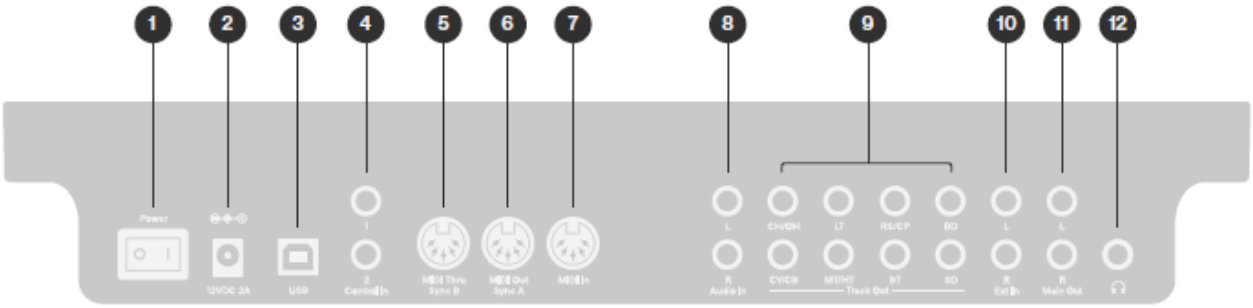
33. **[MUTE]** active le mode MUTE. La fonction secondaire ouvre le menu SOUND.

34. **[CHRO]** active le mode CHROMATIC, dans lequel les pads sont utilisés pour jouer le Son de la piste active chromatiquement sur quatre octaves. La fonction secondaire ouvre le menu TRACK.

35. **[SCNE]** active le mode SCENE, dans lequel appuyer sur un pad change instantanément tout un ensemble de réglages de paramètres. La fonction secondaire ouvre le menu PATTERN.

36. **[PERF]** active le mode PERFORMANCE. La fonction secondaire ouvre le menu SONG.

3.2 FACE ARRIÈRE



1. **POWER.** Permet d'allumer ou éteindre la machine.
2. **DC IN.** Utilisez l'adaptateur PSU-3b fourni, à brancher dans une prise de courant.
3. **USB.** Utilisez un câble de connexion USB 2.0 A vers B pour brancher sur un ordinateur.
4. **EXP/CV IN CONTROL INPUT.** Entrée pour pédale d'expression ou CV. Utilisez un câble jack 6.35 mono pour les signaux CV.
5. **MIDI THRU/SYNC B.** Transfère les données en provenance de MIDI IN. Peut aussi être configurée pour envoyer une sync DIN aux instruments esclaves. Utilisez un câble MIDI standard pour la connexion à un autre appareil MIDI de la chaine.
6. **MIDI OUT/SYNC A.** Sortie de données MIDI. Peut aussi être configurée pour envoyer une sync DIN aux instruments esclaves. Utilisez un câble MIDI standard à brancher dans la prise MIDI In d'un appareil MIDI externe.
7. **MIDI IN.** Entrée de données MIDI. Utilisez un câble MIDI standard à relier à la sortie MIDI Out d'un appareil MIDI externe.
8. **AUDIO IN L/R.** Entrées pour le sampling ou l'utilisation comme carte-son. Utilisez des jacks 6,35 mono (connexion équilibrée).
9. **TRACK OUT.** Sorties individuelles des voix de percussion. Utilisez des jacks 6,35 mono (connexion non-équilibrée) ou 6,35 stéréo (connexion équilibrée).
10. **EXT IN L/R.** Utilisez des jacks 6,35 mono (connexion non-équilibrée) pour entrer un son d'une source audio externe.
11. **MAIN OUT L/R.** Utilisez des jacks 6,35 mono (connexion non-équilibrée) ou 6,35 stéréo (connexion équilibrée).
12. **HEADPHONES OUT.** Branchez un casque standard avec un jack 6,35 stéréo.

3.3 PRÉPARER ET ALLUMER L'ANALOG RYTM MKII

Prenez soin de poser l'Analog Rytm MKII sur un support stable, comme une table robuste avec suffisamment de longueur de câble. Ou montez-la dans un rack capable de supporter une charge de 3kg.

Avant de relier l'Analog Rytm à un autre appareil, assurez-vous qu'ils soient tous éteints.

Branchez l'adaptateur PSU-3b dans une prise de courant et insérez la petite prise dans le connecteur DC IN de l'Analog Rytm MKII.

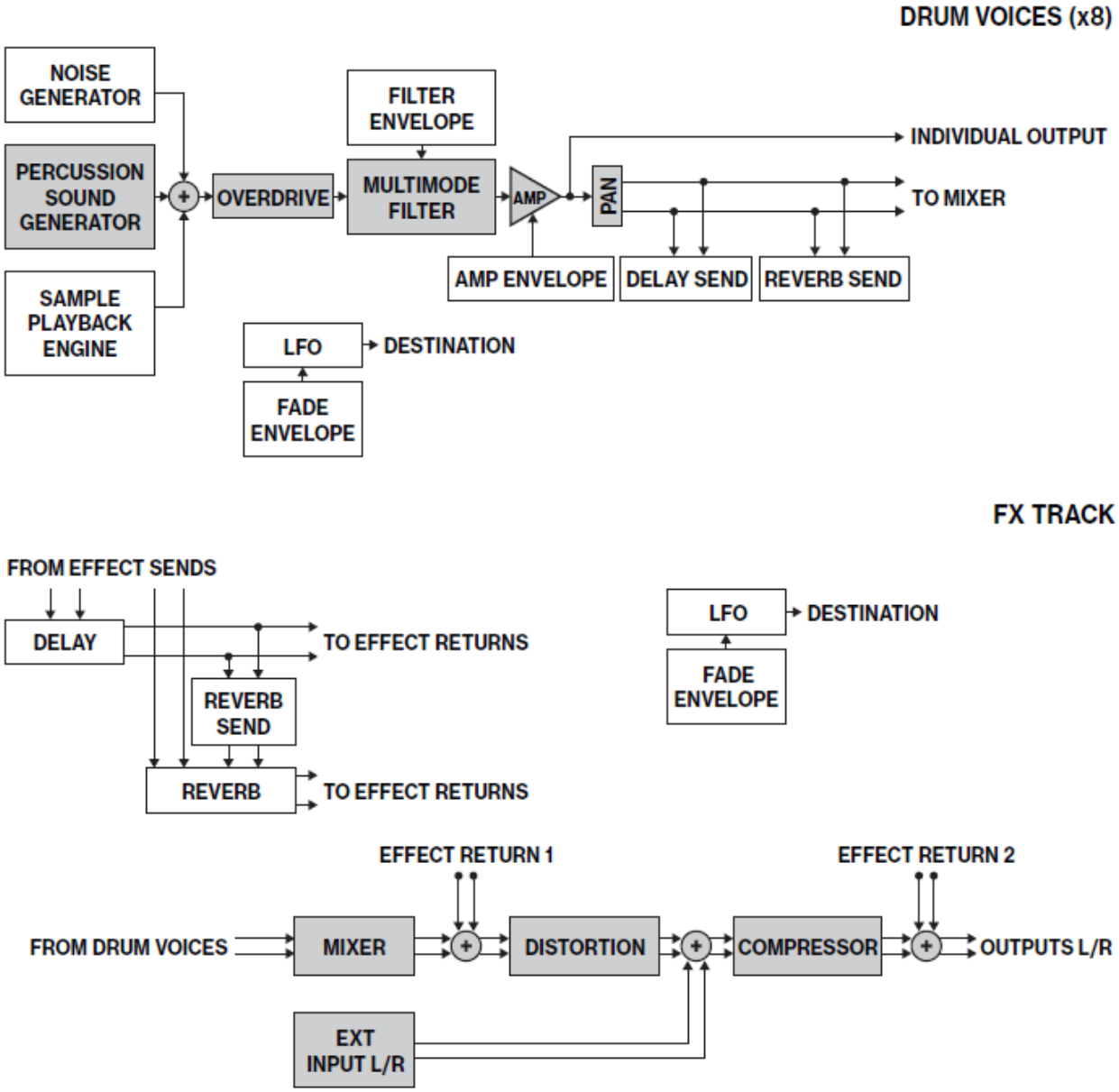
Reliez Main Out L/R de l'Analog Rytm MKII à votre table de mixage ou votre amplificateur.

Si vous voulez utiliser le MIDI en conjonction avec votre Analog Rytm MKII, reliez le port MIDI OUT de l'appareil avec lequel vous voulez envoyer des données au port MIDI IN de l'Analog Rytm MKII. Le port MIDI THRU duplique les données arrivant au port MIDI IN, et vous pouvez l'utiliser pour chainer plusieurs appareils MIDI ensemble.

Allumez tous les appareils. Allumez l'Analog Rytm MKII en appuyant sur l'interrupteur qui se trouve à l'arrière de l'appareil. Attendez 2 secondes après extinction de l'écran avant de redémarrer l'appareil.

4. ARCHITECTURE SONORE DE L'ANALOG RYTM MK II

L'architecture sonore de l'Analog Rytm MKII, avec ses huit voix de percussions, deux départs d'effets (délai et réverb) et deux effets master (distorsion et compresseur), est représentée ci-dessous. Les éléments analogiques sont en gris ; les numériques en blanc.



4.1 CIRCUITS DE VOIX

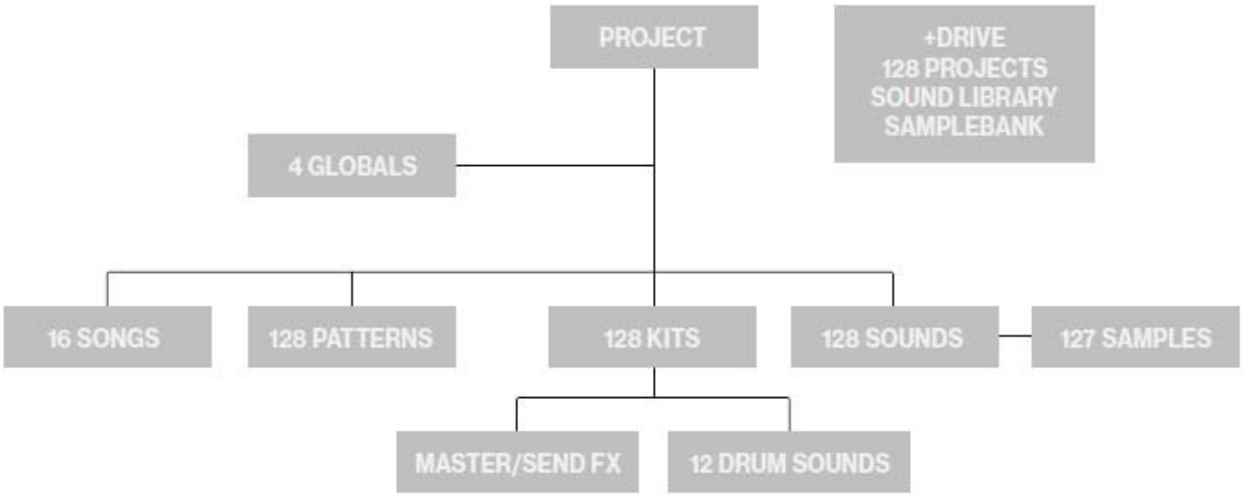
Il y a huit circuits de voix analogiques. Toutes les voix ont un moteur de lecture de sample, d'overdrive et de filtre multimode identiques. Les générateurs de sons percussifs ne sont pas identiques. Chacun est conçu pour générer une classe particulière de sons analogiques de percussions.

4.2 À PROPOS DES MACHINES

Il y a plusieurs MACHINES disponibles pour chaque circuit de voix. Une MACHINE est un ensemble de paramètres de synthèse qui contrôlent un générateur de son percussif afin d'agir comme un certain type de percussion. Différentes MACHINES sont adaptées pour générer différentes sortes de grosses caisses, charlestons, etc. et de fournir les paramètres les plus aptes pour chaque MACHINE spécifique. Pour plus d'informations, consultez » 8.2 MACHINES ».

5. STRUCTURE DE DONNÉES DE L'ANALOG RYTM MKII

L'illustration ci-dessous décrit la structure de données de l'Analog Rytm MKII.



5.1 +DRIVE

Le +Drive est un espace de stockage non-volatile. Il conserve jusqu'à 128 projets (des milliers de patterns, kits et songs) de façon interne. Le +Drive contient aussi la bibliothèque de Sons du +Drive, capable de contenir jusqu'à 4096 Sons de percussions, et la banque de samples. Tous les projets ont accès à ces Sons et samples.

5.2 STRUCTURE DE DONNÉES

5.2.1 PROJET

Un projet contient 128 patterns, 128 kits, 16 songs, 4 emplacements globaux, 127 emplacements de samples et un groupe de Sons de projet allant jusqu'à 128 Sons. Les paramètres et états généraux sont enregistrés dans le projet. Lorsqu'un projet est chargé, il devient l'état de fonctionnement actif de l'Analog Rytm MKII. De là, il est possible d'éditer les patterns, les kits, les songs et les paramètres globaux du projet. A chaque fois que l'Analog Rytm MKII est allumée, elle boote à l'état de fonctionnement actif, du projet actif. Les projets sont sauvegardés, chargés et gérés dans le menu GLOBAL SETTINGS. Vous trouverez plus d'informations sur les projets dans la section « 9. PROJETS ».

5.2.2 KITS

Un kit est un ensemble de douze Sons des pistes de percussions et de réglages de la piste FX. Lors de l'édition d'une piste, les changements apportés aux réglages des paramètres sont enregistrés dans le kit actif. Chaque projet de l'Analog Rytm MKII contient 128 kits individuels. Un pattern est toujours lié à l'un des kits. Vous trouverez plus d'informations dans la section « 10. KITS ET SONS ».

5.2.3 SONS

Un Son est un sample plus les paramètres de réglages trouvés dans les pages PARAMETER SRC, SMPL, FLTR, AMP et LFO. Les Sons sont enregistrés dans le groupe de Sons du projet actif ou dans la bibliothèque de Sons

du +Drive. Le groupe de Sons a 128 emplacements de Sons et la bibliothèque de Sons du +Drive jusqu'à 4096 Sons. Vous trouverez plus d'informations dans la section « 10. KITS ET SONS ».

5.2.4 SAMPLES

Vous pouvez charger jusqu'à 64 Mb (environ 11 minutes) de samples dans un projet, en utilisant un maximum de 127 emplacements de samples. Il y a de nombreux presets de samples à utiliser dans la banque de Samples du +Drive. Des samples supplémentaires peuvent être transférés dans l'Analog Rytm MKII depuis un ordinateur avec le logiciel Elektron Transfer. Vous pouvez aussi sampler directement dans l'Analog Rytm MKII. Voir la section « 14. MENU DE PARAMÉTRAGE GÉNÉRAL » et « 13. SAMPLING ».

5.2.5 PATTERNS

Pour chacune des 8 banques, 16 patterns sont disponibles, ce qui signifie qu'il y a 128 patterns disponibles pour chaque projet. Un pattern contient des données de séquenceur comme les trigs de percussions, les coupures de trigs et les verrous de paramètres pour les pistes de percussions et la piste FX, ainsi que les réglages par défaut de la page TRIG, et les réglages de longueur, swing et signature temporelle. Vous trouverez plus d'informations dans la section « 11. LE SÉQUENCEUR ».

5.2.6 SONGS

Il y 16 songs disponibles pour chaque projet. Elles sont utilisées pour séquencer la lecture des patterns. Les songs sont composées de patterns et de chaines. Vous trouverez plus d'informations dans la section « 12.2 SONGS ».

5.2.7 RÉGLAGES GÉNÉRAUX

Les réglages GLOBAL contiennent des réglages d'ensemble pour le séquenceur, le MIDI, et le routage global des pistes. Quatre emplacements généraux sont disponibles pour chaque projet, chacun avec ses propres réglages. Vous trouverez plus d'information dans la section 14. MENU DE PARAMÉTRAGE GÉNÉRAL.

5.3 À PROPOS DES PISTES

5.3.1 LES PISTES DE PERCUSSIONS

Il y a 12 pistes de percussions. Pour choisir une piste à éditer, maintenez enfoncée la touche **[TRK**] et appuyez sur l'un des **[PADS]**. Chaque piste de percussion utilise une voix de percussion spécifique, contrôlée par l'une des MACHINES disponibles pour la voix. Toutes les pistes de percussions peuvent superposer des sons de percussions et des sons samplés, les distordre et les filtrer, et leur appliquer à chacun un LFO dédié.

5.3.2 LA PISTE FX

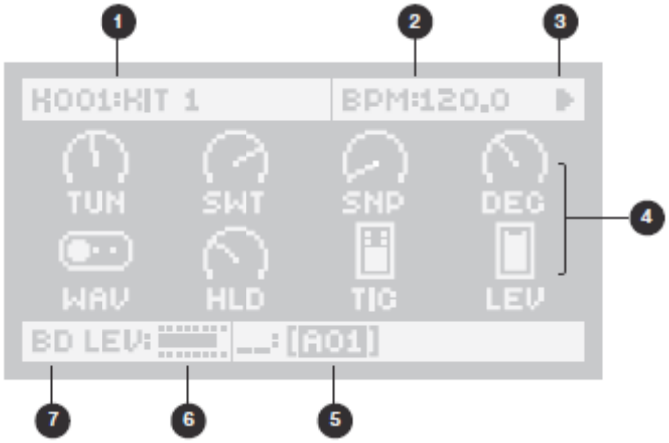
La piste FX contrôle les départs d'effets de l'Analog Rytm MKII, DELAY et REVERB, ainsi que les effets master DISTORTION et COMPRESSOR. Un LFO est aussi disponible pour cette piste. Pour choisir la piste FX et l'éditer, appuyez sur la touche **[FX]**.

5.3.3 ÉDITER LES PISTES

Les cinq touches **[PARAMETER]** ouvrent les pages de paramètres utilisés pour éditer les pistes. La page SRC d'une piste de percussion contient différents paramètres selon la MACHINE choisie pour le générateur analogique de percussion. Les autres pages sont identiques pour toutes les pistes de percussions ; la page SMPL pour le moteur de lecture de samples, la page FLTR pour le filtre multimode et son enveloppe de filtre, la page AMP pour l'enveloppe d'amplitude et les départs d'effets, et la page LFO pour l'oscillateur basse-fréquence. Les cinq pages de paramètres correspondantes pour la piste FX contrôlent les quatre effets et le LFO FX. Editez les paramètres en utilisant les boutons ***DATA ENTRY A-H.*** Appuyez et tournez un bouton pour ajuster son paramètre avec des incréments plus grands.

6. L'INTERFACE UTILISATEUR

L'écran est le centre de l'édition de l'Analog Rytm MKII.



1. Le kit actif. Vous pouvez aussi voir à cet endroit le nom complet du paramètre que vous ajustez lorsque vous tournez un bouton ***DATA ENTRY***.
2. Tempo.
3. Le statut lecture/enregistrement du séquenceur indiqué par les symboles « enregistrement », « lecture », « pause » et « stop » ; ⏺, ▶, ⏸ et ■.
4. Paramètres de la piste. Ils montrent ce que contrôlent les boutons ***DATA ENTRY*** et leurs valeurs actuelles.
5. Le pattern actif. À sa gauche, vous pouvez voir la ligne de song active. Un « _ _ »indique que la ligne du bloc-notes est active.
6. Niveau de la piste.
7. Nom de la piste.

6.1 NAVIGATION À L'ECRAN

En entrant dans un menu ou un sous-menu, la navigation se fait en utilisant les touches **[FLÈCHES] [HAUT], [BAS], [GAUCHE]** ou **[DROITE]**. Le bouton ***TRACK LEVEL*** peut être utilisé pour faire défiler rapidement les menus et les listes.

[YES] est utilisé pour confirmer, choisir, entrer dans les sous-menus et cocher/décocher des cases.

[NO] est utiliser pour annuler, désélectionner, ou reculer d'un ou plusieurs niveaux.



Dans un menu ou un sous-menu, la touche **[NO]** peut être utilisée pour reculer, d'un niveau à la fois, jusqu'à revenir à l'écran principal.

6.2 ÉDITION DES PARAMÈTRES

Les boutons ***DATA ENTRY*** sont utilisés pour changer les valeurs des paramètres de la piste. La position des paramètres à l'écran correspond à la position physique des boutons sur la façade. Maintenez appuyée une touche **[PARAMETER]** pour voir les valeurs de tous les paramètres de cette page PARAMETER.

6.2.1 ÉDITION RAPIDE

Si le bouton ***DATA ENTRY*** est pressé lorsqu'il est tourné, les paramètres seront ajustés en incréments plus grands. Ainsi, vous pouvez balayer rapidement toute l'étendue d'un paramètre.

6.2.2 SAUT DE VALEUR

Appuyer sur **[FUNC]** pendant l'édition de certains paramètres fait sauter les valeurs du paramètre aux positions appropriées. Le temps du Délai par exemple, saute entre 16, 32, 64 et 128 et l'accord de l'oscillateur saute des octaves entières.

6.2.3 COMBINAISONS DE TOUCHES AVEC [FUNC]

La façon standard d'utiliser la touche **[FUNC]** en combinaison avec d'autres touches, est de maintenir enfoncée la touche **[FUNC]** puis de faire un appui bref sur la seconde touche en combinaison. Pour certaines combinaisons de touches, il est aussi possible d'accéder à un sous-menu en maintenant enfoncée la touche **[FUNC]** + la seconde touche pendant une seconde.

6.3 DÉFILEMENT RAPIDE

Naviguez rapidement dans les menus avec le bouton ***TRACK LEVEL***. Le défilement rapide est possible dans de nombreux menus. Appuyez sur **[FUNC]** + **[HAUT]** ou **[BAS]** pour bouger le curseur d'une page de menu à la fois.

6.4 COPIER, COLLER ET EFFACER

Les commandes copier, coller et effacer sont disponibles dans de nombreux contextes. Appuyez sur **[FUNC] + [RECORD]** pour copier. Appuyez sur **[FUNC] + [STOP]** pour coller. Appuyez sur **[FUNC] + [PLAY]** pour effacer. Les opérations coller et effacer sont annulées en répétant la combinaison de touches. Reportez-vous aux différentes sections du manuel pour savoir où ces commandes sont applicables.

6.5 L'ÉCRAN DE NOMMAGE

La méthode de nommage est identique pour les diverses situations de nommage qui apparaissent lorsque des kits, Sons, songs, projets, etc. sont sauvés ou renommés. Cet écran est aussi utilisé pour la recherche textuelle.



Les touches des flèches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** sont utilisées pour naviguer entre les caractères. Tourner le bouton ***TRACK LEVEL*** ou appuyer sur les touches des flèches **[HAUT]** et **[BAS]** fait défiler les caractères les uns après les autres. **[FUNC] + [NO]** efface les lettres.

6.5.1 POP-UP DE NOMMAGE

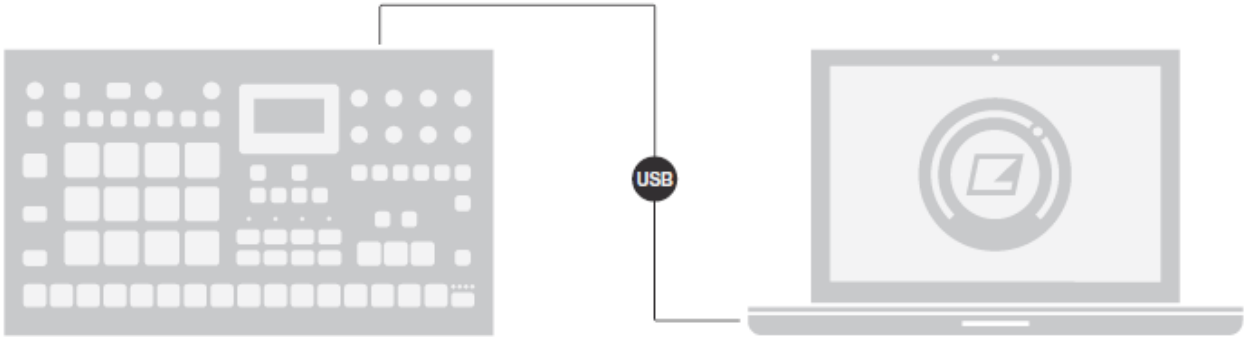
Une façon pratique d'entrer un nom est d'ouvrir un menu pop-up qui montre toutes les lettres, symboles et chiffres disponibles. Dans un écran de nommage, appuyez sur la touche **[FUNC]**.



Maintenez **[FUNC]** appuyée, puis utilisez les touches **[FLECHES]** pour surligner le caractère que vous souhaitez insérer. Une fois au bon endroit, relâchez la touche **[FUNC]** pour insérer le caractère.

Les commandes, copier, coller et effacer sont disponibles sur l'écran de nommage.

6.6 OVERBRIDGE



La suite logicielle Overbridge permet une interaction étroite entre l'Analog Rytm MKII et la STAN d'un ordinateur.

En utilisant Overbridge, l'interface utilisateur de l'Analog Rytm MKII apparaîtra comme un plug-in clairement défini dans votre STAN. Accédez, éditez et automatisez les paramètres de création de son à l'écran. Retrouvez toujours les paramètres de preset de votre appareil dans l'état où vous les avez laissés lorsque vous revenez dans votre projet STAN, avec la fonctionnalité très utile de rappel total.

Vous trouverez plus d'informations sur Overbridge et sa disponibilité sur le site d'Elektron :

6.7 DISPOSITIF COMPATIBLE

L'Analog Rytm MKII est un dispositif compatible (aussi connu sous le nom de plug-and-play). Cela signifie qu'il n'a pas besoin d'un driver supplémentaire pour le brancher sur votre ordinateur ou autre appareil à dispositif compatible USB.

L'Analog Rytm MKII peut, par conséquent, traiter du flux audio et MIDI directement en USB depuis et vers des ordinateurs/smartphones/tablettes supportés. Cela ouvre d'excitantes possibilités pour ce que vous pouvez faire avec votre appareil. Par exemple, enregistrer de l'audio depuis votre appareil en USB dans votre STAN. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 14.8.1 CONFIGURATION USB » et « 14.6 ROUTAGE AUDIO ».

7. DÉMARRAGE RAPIDE

Ce démarrage rapide vous guidera à travers certaines des opérations de base pour commencer à utiliser l'Analog Rytm MKII dès maintenant. Tout d'abord, branchez-la comme expliqué dans la section 3.3 PRÉPARER ET ALLUMER L'ANALOG RYTM MKII.

7.1 LECTURE DES PRESETS D'USINE

Vous trouverez plusieurs presets de patterns, kits et Sons dans l'Analog Rytm MKII. Suivez ces instructions pour commencer à explorer votre nouvel instrument.

1. Appuyez sur **[PLAY]** pour écouter le pattern A01.
2. Appuyez sur **[BANK A] + [TRIG 2]** pour choisir le pattern A02, qui est le deuxième pattern de démo. Le pattern A02 commence lorsque le pattern A01 arrive à la fin. Appuyez sur **[BANK A] + [TRIG 3]** pour choisir le pattern A03 et ainsi de suite.
3. Appuyez sur **[MUTE]** + le **[PAD]** de la piste de percussion que vous voulez mettre en sourdine. Remettez le son en répétant la procédure.
4. Appuyez sur **[STOP]** pour arrêter la lecture.

7.1.1 LE MODE PERFORMANCE

Le mode PERFORMANCE permet à chacun des douze pads de contrôler plusieurs paramètres de la page PARAMETER en une seule fois. Changez plusieurs dimensions d'un ou plusieurs Sons des pistes de percussions avec un seul pad. Un tel ensemble de verrous de paramètres est appelé une macro performance, indiqué par les <PADS> en vert pâle. Essayez les presets macro :

1. Il faut qu'un pattern soit en lecture.
2. Appuyez sur la touche **[PERF]** pour entrer en mode PERFORMANCE.
3. Appuyez sur les **[PADS]** vert pâle. Appliquez une pression différente et écoutez comment le son du pattern change.

7.1.2 LE MODE SCÈNE

Le mode SCENE transforme les douze pads en modificateurs instantanés du son. Comme pour une macro performance, plusieurs paramètres de n'importe quelle piste peuvent être changés en appuyant sur un seul pad. Une scène est un ensemble fixe de valeurs de paramètres, prête à être activée ou désactivée, indiquée par les <PADS> en bleu pâle. Essayez les presets de scènes en suivant ces instructions. Un pad bleu vif indique la scène active.

1. Il faut qu'un pattern soit en lecture.
2. Appuyez sur la touche **[SCNE]** pour entrer en mode SCENE.
3. Appuyez sur l'un des **[PADS]** en bleu pâle pour activer une scène. Appuyez à nouveau pour le désactiver.

7.1.3 LE MODE CHROMATIQUE

Le Son de n'importe quelle piste peut être joué chromatiquement en utilisant les 12 pads. La hauteur de note chromatique est augmentée linéairement pour chaque pad successif : de gauche à droite, de bas en haut. Les douze pads successifs forment une octave. La gamme s'étend sur quatre octaves : médiane, une au-dessus, et deux en-dessous. L'octave médiane a des <PADS> en bleu-ciel, les deux en-dessous sont en violet et bleu-foncé, dans cet ordre, et celle au-dessus en jaune.

1. Choisissez la piste de percussion à jouer chromatiquement en appuyant sur **[TRK]** + un des **[PADS]**.
2. Appuyez sur la touche **[CHRO]** pour entrer en mode CHROMATIC.
3. Jouez avec les **[PADS]**. La hauteur du Son de la piste active sera différente pour chacun des 12 pads formant l'octave médiane. Pour atteindre les octaves supérieures ou inférieures, une ligne à la fois, appuyez sur les touches **[FLÈCHES] [HAUT]** ou **[BAS]** respectivement.

7.1.4 LE MODE MUTE

Vous pouvez mettre en sourdine le son du séquenceur pour n'importe lesquelles de douze pistes de percussions dans ce mode. Contrairement au mode CHROMATIC, la piste active n'a aucune importance lorsque ce mode est activé. Il est possible d'accéder simultanément à toutes les pistes.

1. Il faut qu'un pattern soit en lecture.
2. Appuyez sur la touche **[MUTE]** pour entrer en mode MUTE.
3. Appuyez sur n'importe quels **[PADS]** pour couper le son des pistes correspondantes. Appuyez à nouveau pour le remettre. La couleur des <PADS> indique le statut de coupure. Les <PADS> éteints sont coupés, les <PADS> en vert sont audibles.
4. Maintenez **[FUNC]** enfoncée puis n'importe lesquels des **[PADS]** pour présélectionner une coupure, ou pour couper/remettre plusieurs pistes d'un seul coup. Lorsque vous relâchez **[FUNC]**, les coupures choisies entrent en vigueur. Les <PADS> en bleu indiquent les coupures présélectionnées.



Lorsque le mode MUTE est actif, appuyez sur **|RTRG]** et l'un des **[PADS]** si vous voulez activer le solo, ou en d'autres termes, couper le son de toutes les pistes sauf celle choisie. Appuyez à nouveau pour désactiver le solo. En maintenant **[RTRG]** appuyée, le solo peut être activé/désactivé pour plusieurs pistes. Les <PADS> au solo activé sont de couleur turquoise.

7.1.5 TEMPO

Appuyez sur la touche **[TEMPO]** pour ouvrir l'écran TEMPO ou vous pourrez régler le BPM global.

Utilisez le bouton ***TRACK LEVEL*** pour changer le tempo en incréments d'un BPM. Appuyer sur le bouton en le tournant fera changer le tempo par incréments de huit. Les touches **[FLÈCHES] [HAUT]** ou **[BAS]** changent le tempo en incréments de 0,1 BPM.



Notez que vous pouvez choisir entre le tempo du projet (tempo identique pour tous les patterns du projet) ou utiliser un tempo spécifique à chaque pattern. Appuyez sur **[FUNC] + [YES]** pour basculer entre les modes tempo PROJECT et PATTERN.

Pour régler le tap tempo, maintenez la touche **[FUNC]** enfoncée et appuyez sur la touche **[TEMPO]** à un rythme constant. Le tempo moyen des frappes est calculé après quatre frappes consécutives. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 11.3 TEMPO ».

Dans l'écran de l'interface principale, vous pouvez aussi appuyer et maintenir enfoncées les touches **[FLECHE] [GAUCHE]** ou **[DROITE]** pour augmenter ou diminuer temporairement le tempo de 10%. Relâchez pour revenir au BPM d'origine.

7.1.6 ÉDITION DES PARAMÈTRES

Chaque piste de percussion a cinq pages PARAMETER, auxquelles on accède en appuyant sur les touches **[SRC], [SMPL], [FLTR], [AMP]** et **[LFO]**. Les paramètres trouvés ici affectent le son de diverses façons. Lorsque la piste FX est active, les pages PARAMETER correspondantes sont DELAY, REVERB, DISTORTION, COMPRESSOR et LFO, auxquelles on accède avec les mêmes touches.

1. Il faut qu'un pattern soit en lecture.
2. Appuyez sur **[TRK] + [PADS]** 1-12 pour choisir l'une des douze pistes de percussion.
3. Pour changer, par exemple, la fréquence de coupure du filtre, appuyez sur la touche **[FILTER]**. L'affichage montre ensuite la page FILTER. Le paramètre appelé FRQ change la fréquence de coupure du filtre. Tournez le bouton ***DATA ENTRY E*** pour changer la valeur du paramètre, et écouter la façon dont le son est affecté.

Essayez le reste des paramètres de la page PARAMETER pour explorer diverses possibilités de modelage du son.

Pour recharger les paramètres d'une page de paramètres à son dernier état de sauvegarde, appuyez sur la touche **[PARAMETER] + [NO].**

Pour recharger les paramètres de toutes les pages de paramètres de la piste FX à leur dernier état de sauvegarde, appuyez sur la touche **[FX] + [NO].**

Pour recharger le Son à son état d'origine, appuyez sur **[NO] + [MUTE].**

Pour recharger l'intégralité du kit à son état d'origine, appuyez sur **[NO] + [PLAY MODE]**.

Pour sauver les changements apportés au kit, appuyez sur **[YES] + [PLAY MODE]**.

7.1.7 CRÉATION D'UN PATTERN

Dans cet exemple, nous utiliserons le mode GRID RECORDING pour créer un pattern. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 11.3.2 MODE GRID RECORDING ».

1. Appuyez sur **[BANK A-H]** puis **[TRIG 1-16]** pour choisir un pattern vide. Les patterns A01 à B16 sont remplis par défaut avec des presets d'usine.

2. Appuyez sur **[RECORD]** pour entre en mode GRID RECORDING. La touche **[RECORD]** clignotera en rouge pour indiquer que le mode GRID RECORDING est actif.

3. Appuyez sur **[TRK] + [PAD]** 1-12 pour choisir l'une des douze pistes de percusions pour laquelle vous voulez ajouter des trigs.

4 Placez des trigs de notes sur le séquenceur en utilisant les seize touches **[TRIG].** Appuyez sur la touche **[TRIG]** d'un trig précédemment entré pour le retirer.

5. Choisissez une autre piste et placez des trigs de notes. Répétez ceci pour toutes les pistes que vous voulez utiliser dans ce pattern.

6. Appuyez sur **[PLAY]** pour écouter le pattern que vous venez de créer.



EXEMPLE DE PATTERN

Sur la piste 1 (kick), placez des trigs aux pas 1, 5, 9 et 13.

Sur la piste 2 (snare), placez des trigs sur les pas 5 et 13.

Sur la piste 9 (hihat), placez des trigs aux pas 3, 7, 11 et 15.

8. CONTRÔLES DE L'ANALOG RYTM MKII

L'Analog Rytm MKII se joue avec les **[PADS].** Les pads sensibles à la vélocité et la pression peuvent se voir assigner de nombreuses fonctions différentes. Les <PADS> peuvent afficher diverses couleurs. Il existe plusieurs modes : le mode PLAY, le mode MUTE, le mode CHROMATIC, le mode SCENE et le mode PERFORMANCE.

8.1 LES PADS

Les 12 pads occupent la moitié gauche de la façade de l'Analog Rytm MKII. Les pads sont faits en caoutchouc synthétique robuste et répondent à la pression. Appuyer sur un pad enclenche le son de la piste. **BD** enclenche la grosse caisse, **SD** la caisse claire et ainsi de suite. L'illustration décrit brièvement les générateurs de sons analogiques de percussions. Voir les douze pistes et leurs MACHINES par défaut ci-dessous.



PAD	**MACHINES**
1. **BD** (Grosse caisse)	1. HARD, CLASSIC, FM, PLASTIC, SILKY, SHARP
2. **SD** (Caisse claire)	2. HARD, CLASSIC, FM, NATURAL
3. **RS** (Rimshot)	3. HARD, CLASSIC
4. **CP** (Handclap)	4. CLASSIC
5. **BT** (Tom basse)	5. CLASSIC
6 **LT** (Tom bas)	6. CLASSIC
7. **MT** (Tom medium)	7. CLASSIC
8. **HT** (Tom haut)	8. CLASSIC
9. **CH** (Charley fermé)	9. BASIC, CLASSIC, METALLIC
10. **OH** (Charley ouvert)	10. CLASSIC, METALLIC
11. **CY** (Cymbale)	11. CLASSIC, METALLIC, RIDE
12. **CB** (Cloche)	12. CLASSIC, METALLIC
	MACHINES GÉNÉRALES : NOISE, IMPULSE

Jouez les Sons de du kit actif en utilisant les **[PADS].** Les Sons de 8 pistes individuelles peuvent être joués simultanément avec les huit voix physiques de l'Analog Rytm MKII. Les pistes **BD, SD, BT** et **LT** sont indépendantes avec des voix séparées. Pour les pistes **RS-CP, MT-HT, CH-OH** et **CY-CB**, chaque paire est représentée avec un symbole de couplage en façade. Chaque paire partage une voix. Si vous jouez ou enclenchez les deux pistes d'une paire couplée, c'est la piste de droite qui sera prioritaire. La piste **CP** coupe la piste **RS,** la piste **HT** coupe la piste **MT,** la piste **OH** coupe la piste **CH** et **CB** coupe **CY.** Lorsque l'enregistrement

du séquenceur est désactivé, les pistes de percussions peuvent aussi être jouées en utilisant les touches **[TRIG]** 1-12.

La couleur des <PADS> indique l'activité des pads. Un pad clignote brièvement en blanc lorsqu'il est engagé, qu'il soit joué manuellement ou par le séquenceur. Un pad de couleur rouge indique la piste de percussion active.

8.2 MACHINES

Choisissez la MACHINE d'une piste de percussion en appuyant rapidement deux fois de suite sur la touche **[SRC]** ou en appuyant sur **[FUNC] + [SRC].** Une MACHINE utilise le générateur physique de son percussif du circuit de la voix d'une façon particulière pour créer un modèle de percussion caractéristique.

Par exemple, la piste **BD** utilise le générateur de son du premier circuit de voix. Par défaut, c'est la MACHINE BDHD qui comporte un oscillateur analogique ajustable, un choix de trois formes d'ondes différentes et une enveloppe réglable pour former le son. Ces paramètres de synthèse spécifiques à la MACHINE se trouvent dans la page de paramètres SRC. Si vous choisissez une autre MACHINE, elle engage différemment le générateur de son – en utilisant plus d'un oscillateur par exemple – permettant à la piste **BD** de faire de la modulation de fréquence et de nombreuses autres techniques de génération de son.

Il n'est pas possible d'accéder à toutes les MACHINES depuis toutes les pistes, car les pistes contrôlent différents générateurs de sons physiques. L'illustration précédente indique quelles pistes peuvent utiliser quels générateurs physiques de son dans les limites du même cadre grisé. Pour une liste plus complète des MACHINES, des pistes qui peuvent les utiliser et les paramètres spécifiques de la page SRC auxquels elles donnent accès, veuillez consulter « APPENDICE D : MACHINES ».

8.3 ENCODEURS ROTATIFS

Les huit boutons ***DATA ENTRY,*** le bouton ***TRACK LEVEL,*** le bouton ***QUICK PERF AMOUNT*** et le bouton ***MAIN VOLUME*** sont en plastique solide avec une forme conçue pour tenir confortablement entre le pouce et l'index, recouverts d'une surface caoutchouteuse pour empêcher de glisser. ***MAIN VOLUME*** et ***QUICK PERF AMOUNT*** sont des encodeurs absolus, pivotant sur environ 320 degrés de l'extrême gauche à l'extrême droite. Un petit point blanc sur la surface supérieure indique la position de l'encodeur. Les boutons ***TRACK LEVEL*** et ***DATA ENTRY*** (avec lesquels vous réglez les valeurs des divers paramètres du kit actif) sont des encodeurs rotatifs qui peuvent tourner à l'infini. Appuyer sur ces encodeurs en les faisant tourner fera changer les valeurs associées à une vitesse plus élevée.

8.4 FONCTIONNEMENT PRAGMATIQUE

La disposition fonctionnelle de la façade de l'Analog Rytm MKII vous permet de pouvoir effectuer nombre d'opérations complexes d'une seule main, vous laissant l'autre main libre pour triturer les sons. Avec toutes les touches de modes et pistes à proximité les unes des autres, les sourdines de pistes, le jeu chromatique, les changements de scènes et le déploiement de macro performances avec une seule main sont possibles. Il en va de même pour le retrig, le tap tempo, le changement de mode du pattern et le choix du pattern.

8.5 COMPORTEMENT DES TOUCHES

En tant que groupe, les touches de sélection de piste (**[TRK]** + n'importe quel **[PAD]** et la touche **[FX]**) ont une fonctionnalité de bouton radio, c'est-à-dire que lorsqu'une nouvelle piste est activée, la précédente est automatiquement désactivée (il ne peut y avoir qu'une et une seule piste sélectionnée). De même, le groupe composant les cinq touches **[PARAMETER]** et la touche **[TRIG]** ont une fonctionnalité de bouton radio.

Les touches de mode **[PLAY MODE], [MUTE], [CHRO], [SCNE]** et **[PERF]** ont une fonctionnalité de bouton radio marche/arrêt (ce qui signifie que tous les modes peuvent être arrêtés, mais qu'il ne peut y en avoir qu'un seul en marche à la fois). Ce comportement est aussi vrai pour les touches **[SONG MODE]** et **[CHAIN MODE]**.

Les touches **[TRK], [FUNC]** et **[RTRG]** doivent être utilisées en combinaison avec d'autres touches pour exercer leur fonctionnalité.

8.6 NOTES MIDI

Certaines fonctions peuvent être déclenchées en envoyant des valeurs de note MIDI avec un appareil MIDI externe (un clavier MIDI ou un ordinateur par exemple) relié à l'Analog Rytm MKII avec un câble MIDI standard ou un câble USB 2.0 A vers B.

Sur les 128 notes MIDI standard, 0-11 correspondent aux notes C0 à B0, l'octave la plus à gauche (parfois appelée C-2–B-2 dans certaines applications) déclencheront le Son de la piste 1 à la piste 12 respectivement (du moment qu'elles sont réglées sur leur canaux par défaut 1-12). Ces valeurs de notes correspondant à chacune des douze pistes, quelle que soit la piste active. Pour plus d'informations, voir « APPENDICE C : MIDI ».

Les valeurs de notes MIDI 12-59 (correspondant aux notes C1-B4, de la seconde à la cinquième octave MIDI standard) déclencheront le Son de la piste active dans l'une de ses 48 variations chromatiques (comme si vous jouiez avec les pads en mode CHROMATIC, voir la section ci-dessous), du plus grave au plus aigu. Le Son de la piste doit avoir été paramétré pour le jeu chromatique pour pouvoir entendre les variations. À activer via les SOUND SETTINGS. Pour plus d'informations, voir « 10.5.2 LE GESTIONNAIRE DE SON ».

Les changements de programme MIDI 0-127 sélectionnent le pattern 1-128 (A01-H16) de l'Analog Rytm MKII. De plus, les messages MIDI CC et NRPN peuvent être envoyés pour contrôler divers aspects de l'Analog Rytm MKII. Voir « APPENDICE C : MIDI » pour plus d'informations.

8.7 TOUCHES DE MODE

Il y a cinq touches principales avec lesquelles vous allez choisir le mode de fonctionnement de l'Analog Rytm MKII : **[PLAY MODE], [MUTE], [CHRO], [SCNE]** et **[PERF]**.

8.7.1 PLAY MODE

Pour activer le PLAY MODE, appuyez sur la touche **[PLAY MODE]**. En PLAY MODE les pads sont utilisés pour jouer les Sons chargés sur les pistes correspondantes.

8.7.2 MUTE MODE

Pour activer le mode MUTE, appuyez sur la touche **[MUTE]**. Vous pouvez couper le son du séquenceur de n'importe lesquelles des douze pistes de percussion avec ce mode. Appuyez sur les **[PADS]** pour couper le

son des pistes correspondantes. Appuyez à nouveau pour le remettre. La couleur des <PADS> indique l'état de coupure. Les <PADS> coupés sont éteints. Les <PADS> audibles sont en vert.

Maintenez la touche **[FUNC]** enfoncée puis appuyez sur n'importe quels **[PADS]** pour présélectionner une coupure, ou couper/remettre le son de plusieurs pistes d'un seul coup. Lorsque vous relâchez la touche **[FUNC]**, les coupures choisies sont effectives. Les <PADS> en bleu indiquent les coupures présélectionnées.

Appuyez sur **[RTRG]** et l'un des **[PADS]** si vous voulez activer le solo, en d'autres termes, couper le son de toutes les pistes sauf celle choisie. Appuyez à nouveau pour désactiver le solo. En maintenant la touche **[RTRG]** enfoncée, vous pouvez activer/désactiver le solo de plusieurs pistes. Les <PADS> activés pour le solo son en turquoise.

Les pistes dont le son est coupé avec ce mode restent coupées même si vous changez de pattern ou chargez un nouveau kit. Une fois sorti du mode MUTE, la touche **[MUTE]** reste allumée en rouge pâle s'il y a au moins une piste de coupée. Le mode MUTE fait partie de l'état actif de la machine. Il n'est pas enregistré avec le kit ou le pattern actif. Les coupures activées en mode MUTE sont des coupures master et supplantent tous les patterns de TRIG MUTE du séquenceur ou tout programme de SONG MUTE de n'importe quel pattern de la song active.

8.7.3 MODE CHROMATIQUE

Appuyer sur la touche **[CHRO]** transforme les **[PADS]** de l'Analog Rytm MKII en clavier chromatique. Avec ce mode, vous pouvez jouer chromatiquement le Son de la piste active.

Le Son de n'importe quelle piste peut être joué dans ce mode en utilisant les 12 pads. La hauteur de note chromatique augmente linéairement en appuyant successivement sur chaque pad : de gauche à droite et de bas en haut. Les douze pads à la suite font une octave. La gamme s'étend sur quatre octaves : 1 médiane, 1 haute, 2 basses. L'octave médiane affiche des <PADS> en bleu, les deux basses sont en violet et bleu foncé, dans cet ordre ; celle du haut est en jaune. Vous pouvez atteindre les octaves supérieures ou inférieures, une ligne à la fois, en appuyant sur les touches **[FLÈCHES] [HAUT]** et **[BAS]** respectivement.

La partie Synthé, la partie Sample, ou les deux à la fois peuvent être activées chromatiquement. Cela se fait dans SOUND SETTINGS. Pour plus d'informations, voir « 10.5.2 GESTIONNAIRE DE SON ».

Les notes déclenchées chromatiquement peuvent être enregistrées sur le séquenceur. Vous apprendrez comment dans les sections « 11.3.2 ENREGISTREMENT EN MODE GRILLE » et « 11.3.3 ENREGISTREMENT EN MODE LIVE ».

Comme pour le mode MUTE, l'état actif du mode CHROMATIC (la partie du clavier chromatique visible sur les pads) n'est pas enregistrée par kit ou pattern, mais reste en l'état jusqu'à ce qu'il soit changé.

8.7.4 MODE SCÈNE

Le mode SCENE transforme les douze pads en modificateurs instantanés du son. Appuyez sur un seul pad pour changer plusieurs paramètres de n'importe quelle piste. Une scène est un ensemble fixe de valeurs de paramètres, prête à être activée ou désactivée. Pour activer le mode SCENE, appuyez sur la touche **[SCNE]**.

En assignant soigneusement un ensemble de valeurs de paramètres, vous pouvez préparer une scène qui fera sonner un même kit de façon radicalement (ou subtilement) différente lorsqu'elle sera activée. Une fois

sorti du mode SCENE, la touche **[SCNE]** reste allumée en blanc pâle (rouge pâle pour les appareils gris) s'il y a au moins une scène active. Contrairement au mode MUTE ou CHROMATIC, les réglages du mode SCENE sont enregistrés avec le kit actif. Voir « 10.3 MODE SCENE ».

8.7.5 MODE PERFORMANCE

Appuyez sur la touche **[PERF]** pour entrer en mode PERFORMANCE. Ce mode permet aux **[PADS]** de contrôler en une seule fois plusieurs paramètres de la page PARAMETER. Changez plusieurs dimensions d'un ou plusieurs Sons de percussions en appuyant sur un seul pad. Un pad dans ce mode, préparé avec une ou plusieurs couches supplémentaires de modulation de paramètres, est appelé une macro performance. Bien que régler une macro performance se fasse d'une façon similaire au réglage d'une scène, il y a une différence majeure dans la façon dont fonctionnent ces deux modes. Une scène est une commande statique MARCHE/ARRÊT d'un ensemble de paramètres réglés à des valeurs spécifiques. Une macro performance engage dynamiquement les paramètres assignés. En utilisant une macro performance, les paramètres sont modulés en fonction de la pression appliquée sur le pad. Les <PADS> de couleur verte contiennent une macro performance.

Les réglages du mode PERFORMANCE sont enregistrés avec le kit. Pour plus d'informations, consultez « 10.4 MODE PERFORMANCE ».

9. PROJETS

Un projet est le niveau supérieur du workflow de l'Analog Rytm MKII. Un projet contient 128 patterns, 128 kits, 16 songs. 4 emplacements généraux et un groupe de Sons de projet pouvant contenir jusqu'à 128 Sons. Les projets sont pratiques lorsque, par exemple, vous souhaitez sauvegarder un setup spécifique pour une performance live ou pour gérer un nombre choisi de compositions. Le +Drive peut contenir 128 projets.

Lorsqu'un projet est chargé, il devient l'état de travail actif de l'Analog Rytm MKII, indépendant du +Drive. L'Analog Rytm MKII enregistre à partir de quel emplacement de projet a été chargé le projet actif. Il est possible d'éditer les patterns, kits, songs et paramètres généraux d'un projet chargé.

Dans un projet actif, tous les changements apportés sont automatiquement conservés par l'Analog Rytm MKII, vous permettant d'alterner entre les patterns et les kits ; d'éditer les patterns, les kits et les paramètres dans n'importe quel ordre, sans vous soucier d'avoir à sauver chaque ajustement manuellement. Les patterns, les Sons du kit actif et les réglages, songs et paramètres généraux sont conservés même après avoir coupé l'alimentation. Toutefois, en ce qui concerne les kits (l'entité principale pour éditer et enregistrer collectivement un ensemble de Sons et d'effets), lorsque l'Analog Rytm MKII est éteinte, seuls les réglages du kit actif sont préservés. Si par exemple, le kit lié au pattern 1 (kit A) est édité, un autre pattern est choisi et son kit (kit B) édité, puis que l'alimentation est coupée, seuls les changements apportés au kit B (le kit actif le plus récent) seront conservés. Nous vous recommandons fortement de sauver les kits sur lesquels vous avez travaillé en utilisant le raccourci **[YES] + [PLAY MODE]**. Vous trouverez plus d'informations sur les kits dans la section « 10. KITS ET SONS ».

Les changements de projet ne sont pas automatiquement écrits sur le +Drive. Pour enregistrer l'état de travail actif du projet dans un emplacement du +Drive, le projet doit être sauvegardé manuellement. Voir ci-dessous pour le chargement et la sauvegarde des projets.

9.1 MENU PROJET

Les projets sont gérés dans le menu PROJECT, qui se trouve dans le menu GLOBAL SETTINGS. Ouvrez le menu GLOBAL SETTINGS en appuyant sur la touche **[GLOBAL SETTINGS]**.



Naviguez dans la liste avec **[HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL*** et choisissez PROJECT. Ouvrez le menu en appuyant sur la touche **[YES]**.



LOAD PROJECT ouvre l'écran de sélection de projet où vous pourrez choisir le projet à charger. Notez que le projet actif ne sera pas sauvegardé avant de charger le nouveau projet. Vous pouvez accéder directement à ce menu en maintenant la touche **[GLOBAL SETTINGS]** enfoncée pendant un instant. Si vous souhaitez créer un nouveau projet, choisissez **CREATE NEW** tout en bas de la liste. Le nouveau projet sera une ardoise vierge.



SAVE PROJECT ouvre l'écran de sélection de projet où vous pourrez choisir un emplacement pour sauver le projet actif. Vous pouvez accéder directement à ce menu en appuyant sur **[FUNC] + [GLOBAL SETTINGS]**.



PROJECT MANAGER ouvre le menu PROJECT MANAGER. Choisir un projet dans ce menu et appuyer sur la flèche **[DROITE]** fait s'afficher une liste de commandes.



CLEAR réinitialise l'emplacement du projet à un état vierge.

DELETE retire le projet de l'emplacement.

RENAME ouvre un écran où vous pouvez renommer le projet.

LOAD FROM charge le projet sélectionné. Ceci écrase le projet actif !

SAVE TO sauve le projet actif dans l'emplacement sélectionné.

TOGGLE bascule la protection en écriture à on/off. Les projets protégés en écritures ne peuvent pas être écrasés, renommés ou effacés. Un projet protégé en écriture est indiqué par un symbole de cadenas.

INIT NEW initialise un emplacement vide avec un projet vierge. Cette option n'est disponible que pour les emplacements de projets vides.

PURGE ALL purge (retire) de la RAM tous les Sons du groupe de Sons et tous les samples qui ne sont utilisés dans aucun pattern du projet. Les Sons et les samples ne sont pas retirés de la banque de Sons du +Drive. Cette option n'est disponible que lorsque vous avez choisi le projet actuellement chargé.



- Il est possible de pouvoir sélectionner et déselectionner plusieurs projets en les mettant en surbrillance et en appuyant sur **[YES]**.
- Le projet actif est lié à l'emplacement indiqué par une petite flèche avant le nom du projet.
- Un symbole de cadenas indique que le projet est protégé en écriture.
- Les projets peuvent être copiés/collés/effacés.



LOAD FROM dans le PROJECT MANAGER écrase le projet actif. Assurez-vous d'avoir sauvegardé votre projet avant d'en charger un autre.

10. KITS ET SONS

Chaque projet peut contenir 128 kits. Un kit est un ensemble de 12 Sons de pistes de percussions et une piste FX ainsi que les réglages de leurs paramètres spécifiques. Un Son est composé des réglages d'un synthé, d'un sample, d'un filtre, des départs d'effets, d'une enveloppe et d'un LFO, et ce dans n'importe quelle combinaison. Les Sons sont assignés aux douze pistes de percussions.

Chaque piste de percussion contient un Son. Les réglages des pages PARAMETER de chaque piste d'un kit peuvent être sauvegardés individuellement sous la forme d'un Son. Un Son qui a été chargé, du +Drive ou du Groupe de Sons, sur une piste, devient un élément du kit actif. Un pattern, contrôlant la lecture du kit, est toujours lié à un kit spécifique (non-exclusivement). Tout changement apporté au kit affect les autres patterns utilisant le même kit. Lorsque l'Analog Rytm MKII est éteinte, seul le kit actif conserve ses changements. Les autres kits doivent être sauvegardés.

Un kit contient :

- Les réglages des paramètres des Sons pour les 12 pistes de percussions.
- Les réglages des paramètres de la piste **FX**.
- Les réglages **LEVEL** pour les pistes de percussions et **FX**.
- Les réglages de **RETRIG**.
- Les **SOUNDS SETTINGS** généraux.
- Les réglages de paramètres et macros des modes **PERFORMANCE** et **SCENE**.

Un Son contient :

- Les réglages des pages PARAMETER d'une piste de percussion.



- La partie en haut à gauche de l'écran indique le nom du kit actif. Lorsque vous appuyez sur une touche **[TRK]** et l'un des **[PADS]**, cette information change brièvement pour indiquer le nom du Son de la piste.
- Lorsque vous créez un nouveau pattern vierge, en utilisant un kit existant déjà lié à un autre pattern, nous vous recommandons de sauvegarder et renommer le kit en premier lieu (voir ci-dessous). Sinon, bien entendu, les changements apportés au kit affecteront plusieurs patterns.

10.1 LA BIBLIOTHÈQUE DE SONS DU +DRIVE ET LE GROUPE DE SONS

Les Sons peuvent être chargés dans un kit depuis la bibliothèque de Sons du +Drive ou du groupe de Sons du projet actif. La bibliothèque de Sons du +Drive a une capacité de stockage de 4096 Sons, disponibles pour tous les projets. Le groupe de Sons fait partie d'un projet et peut contenir jusqu'à 128 Sons. L'intérêt majeur des Sons chargés du Groupe de Sons est la possibilité de pouvoir leur attribuer des verrous. Cette caractéristique n'est pas disponible pour les Sons de la bibliothèque de Sons du +Drive. Vous trouvez plus d'informations sur le verrouillage des Sons en « 11.11.2 VERROUS DES SONS ».

10.2 MENU KIT

Dans le menu KIT, vous trouverez les commandes relatives aux kits, y compris le chargement et la sauvegarde. Ouvrez le menu en appuyant sur **[FUNC] + [PLAY MODE].** Utilisez les touches des flèches **[HAUT]** et **[BAS]** pour vous déplacer entre les commandes. Appuyez sur **[YES]** pour confirmer votre choix. Sortez du menu avec **[NO]**.

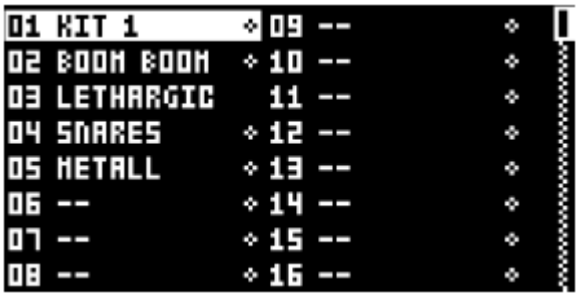


10.2.1 RELOAD KIT

Recharge soit le kit actif, le ramenant à son état sauvegardé, soit tous les kits. Utiliser les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** permet de choisir si seul le kit actif ou tous les kits seront rechargés. **[NO] + [KIT]** est un raccourci pour recharger le kit actif.

10.2.2 LOAD KIT

Ouvre un menu où l'un des jusqu'à 128 kits sauvegardés peut être chargé. La liste des kits apparaîtra en accédant à ce menu. Le kit actif est indiqué en surbrillance. Choisissez le kit que vous voulez charger en utilisant les touches **[FLÈCHES]** ou le bouton ***TRACK LEVEL***. Les touches **[GAUCHE]/[DROITE]** permettent de naviguer rapidement dans les pages du menu. Lorsqu'un kit a été sélectionné, appuyez sur **[YES]** pour le charger. Le kit chargé est lié au pattern actif. Si le kit actif est chargé, il sera rechargé dans l'état où il a été sauvegardé. Les kits qui ne sont associés à aucun pattern sont indiqués par un astérisque après le nom du kit.



10.2.3 SAVE KIT

Sauve tous les réglages relatifs au kit actif en tant que kit. Lorsqu'un kit est sauvegardé, il sera lié au pattern actif. **[YEST] + [PLAY MODE]** est un raccourci pour cette commande, sauvant instantanément le kit au même emplacement et avec le même nom. Utiliser fréquemment ce raccourci pour vous assurer que les changements apportés au kit sont sauvegardés est une bonne pratique à adopter.

Lorsque ce menu est ouvert, la liste des kits apparaît. Le kit actif est indiqué en surbrillance. Choisissez l'emplacement où sauvegarder le kit en utilisant les touches **[FLÈCHES]** ou le bouton ***TRACK LEVEL.*** Appuyez sur **[YES]** pour sauvegarder dans l'emplacement sélectionné. L'écran de NOMMAGE apparaîtra.

10.2.4 CLEAR KIT

Efface le contenu du kit actuellement chargé, ce qui le réinitialise. Lorsque vous choisirez cette option, un prompt apparaîtra. Appuyez sur **[YES]** pour effacer le kit, ou sur **[NO]** pour annuler l'opération. Notez qu'aucune information de kit ne sera définitivement perdue avant d'avoir sauvegardé le kit au même emplacement d'où il a été chargé.

10.2.5 TRACK ROUTING KIT

Personnalise le routage des pistes. Le réglage par défaut est d'utiliser le réglage global TRACK ROUTING qui se trouve dans le menu GLOBAL SETTINGS. Voir la section « 14.6 ROUTAGE AUDIO».

Si vous voulez personnaliser les réglages du kit actif, appuyez sur **[YES]** pour décocher la case USE GLOBAL SETTINGS et utilisez les touches **[FLÈCHES] [HAUT]** et **[BAS]** pour naviguer dans le menu.



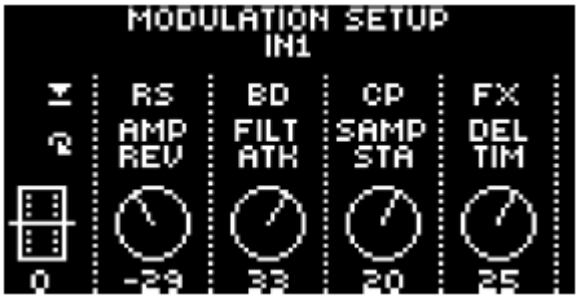
USE GLOBAL SETTING : Appuyez sur **[YES]** si vous décidez finalement d'utiliser le réglage général. Les <PADS> indiquent le réglage général pour les pistes de percussions. Les <PADS> en vert sont envoyés dans main, les <PADS> éteints non.

ROUTE TO MAIN : Mettez cette option en surbrillance pour personnaliser lesquelles des 12 pistes seront envoyées dans les effets master (Distorsion et Compresseur) et la sortie principale. Utilisez les **[PADS]** pour activer/désactiver l'envoi de la piste pour chaque pad correspondant. Les <PADS> en vert envoient vers main, les <PADS> éteints non. Notez que chaque piste envoie toujours vers sa sortie individuelle.

SEND TO FX : Mettez cette option en surbrillance pour personnaliser le routage d'envoi vers FX des 12 pistes. Utilisez les **[PADS]** pour activer/désactiver l'envoi de la piste aux FX (Délai et Réverb) pour chaque pad correspondant. . Les <PADS> en jaune envoient vers FX, les <PADS> éteints non.

10.2.6 CONTROL IN 1 MOD

Ouvre le réglage CONTROL IN 1 MOD pour l'Entrée de Contrôle 1. À la base, ceci est comme une macro performance que vous pouvez contrôler en CV ou avec une pédale d'expression reliée à l'entrée Control In 1 (EXP/CV IN 1 sur le panneau arrière de l'Analog Rytm MKII). Le réglage pour l'Entrée de Contrôle 1 se trouve dans le menu GLOBAL SETTINGS. Pour plus d'informations, voir « 14.7 ENTRÉE DE CONTRÔLE 1 ». Cette macro modulation est configurée de la même façon qu'une macro performance.



Jusqu'à quatre paramètres de pistes peuvent être assignés à une macro modulation. Les paramètres peuvent être choisis parmi toutes les pistes de percussions et la piste FX. Appuyez sur les boutons ***DATA ENTRY A-D*** pour choisir la piste à partir de laquelle vous voudrez assigner des paramètres à la macro. Choisissez les

paramètres qui seront assignés en tournant les boutons ***DATA ENTRY A-D***. Confirmez la sélection en appuyant sur le bouton ou sur **[YES]**. Les boutons ***DATA ENTRY E-H*** sont ensuite utilisés pour régler l'intensité des quatre paramètres de pistes. L'intensité est un décalage par rapport à la valeur d'origine du paramètre de la piste.

Par défaut, le bouton de paramètre de macro s'étend sur une gamme de valeurs entre -128 et +127. Une valeur de paramètre de macro à 0 n'introduira aucun changement au son.

La barre à gauche de l'écran est une représentation graphique du signal entrant.

10.2.7 CONTROL IN 2 MOD

Ce sont les mêmes fonctions que CONTROL IN 1 MOD, mais pour l'Entrée de Contrôle 2.



- Les opérations copier, coller et effacer sont disponibles dans les menus LOAD KIT et SAVE KIT.
- Utilisez le bouton ***TRACK LEVEL*** pour naviguer rapidement dans les menus LOAD KIT et SAVE KIT.
- Lorsque vous avez assemblé un kit qui vous plaît, ou modifié un kit à votre goût, n'oubliez pas de la sauvegarder avec le raccourci **[YES] + [PLAY MODE]**.
- Un astérisque après le nom du kit indique un kit qui n'est utilisé par aucun pattern.

10.3 MODE SCÈNE

Appuyez sur **[SCNE]** pour entrer en mode scène. Une scène est un ensemble fixe de verrous de paramètres. Elle permet une transformation instantanée de la façon dont sonne le Son d'une piste, en appuyant sur un seul pad. Il est possible d'assigner 12 scènes, une pour chacun des **[PADS]**.

Appuyez sur l'un des **[PADS]** en mode scène pour activer une scène. Il ne peut y avoir qu'une seule scène active à la fois. Lorsqu'une scène est active, le pad auquel elle est assignée est en bleu vif. Les <PADS> non-vides des scènes inactives sont en bleu pâle. Les scènes vides ont leurs pads éteints. Si le pad de la piste active contient une scène, le pad est en violet (un mélange de la couleur de la piste active et de la couleur de la scène, rouge et bleu).

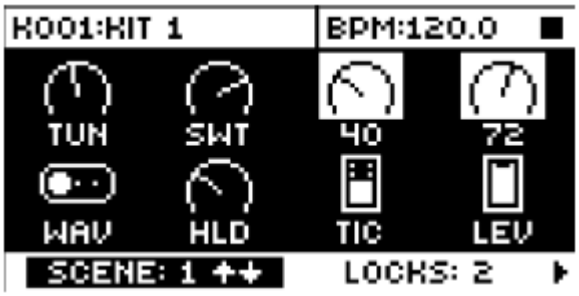
10.3.1 ÉDITION DE SCÈNE

Il y a 12 scènes assignables disponibles, une pour chaque pad. Assurez-vous d'avoir activé le mode SCENE. Choisissez la scène à éditer en appuyant sur l'un des **[PADS]**. Ensuite, appuyez sur la touche **[SCNE]** pendant un bref instant pour éditer la scène.



Lorsque le mode SCENE est actif, **[FUNC]** + l'un des **[PADS]** offre un raccourci pratique pour éditer la scène.

Lorsque l'édition de la scène est active, le bas de l'écran affiche une liste avec de gauche à droite, le numéro de la scène, le nombre de paramètres verrouillés, une option pour réinitialiser la scène et une option pour réinitialiser toutes les scènes. Utilisez les touches **[FLÈCHES] [GAUCHE]** et **[DROITE]** pour naviguer dans cette liste.



SCENE indique la scène en cours d'édition. Utilisez les touches **[FLÈCHES] [HAUT]** et **[BAS]** pour choisir une autre scène.

LOCKS indique le nombre de verrous de paramètres assignés à la scène. Ceci change en ajoutant ou en retirant des verrous de paramètres (voir ci-dessous).

<CLEAR> réinitialise tous les verrous de paramètres assignés à la scène éditée. Appuyez sur **[YES]** lorsque cette option est en surbrillance pour réinitialiser la scène.

<CLEAR ALL> réinitialise l'ensemble des verrous de paramètres des 12 scènes. . Appuyez sur **[YES]** lorsque cette option est en surbrillance pour réinitialiser toutes les scènes.

Tout en appuyant sur le pad de la scène, divers paramètres peuvent être verrouillés en tournant les boutons ***DATA ENTRY***. N'importe quel paramètre parmi les 13 pistes peut être modulé et verrouillé à la scène. Choisissez la piste de percussions où seront assignés les verrous de paramètres en appuyant sur **[TRK] + [PADS].** Si les paramètres de la piste FX doivent être verrouillés à la scène, appuyez sur la touche **[FX]**. Les paramètres disponibles pour la modulation et l'assignation à la scène sont visibles à l'écran.

Lorsqu'une scène est éditée, les pads des pistes de percussions contenant des verrous de paramètres sont en rouge pâle et clignotent. La piste active, à partir desquels les verrous de paramètres sont actuellement réglés, est en rouges vif. Si une scène contient des verrous de paramètres de de la piste FX, alors la touche **[FX]** clignote pendant l'édition de la scène. Lorsque le pad de la scène est pressé pendant l'édition, les verrous de paramètres sont indiqués en surbrillance et leurs valeurs fixées sont affichées (du moment que la piste spécifique et la page de paramètres spécifique où se trouvent les paramètres, sont actifs).

Un total de 48 paramètres différents peut être verrouillé sur l'ensemble des 12 scènes, dans n'importe quelle combinaison, pour chaque kit. Par exemple, 48 verrous de paramètres peuvent être utilisés pour une seule scène, deux scènes peuvent utiliser 24 paramètres chacune, quatre scènes peuvent utiliser, disons 2, 4, 10 et 32 verrous de paramètres, et ainsi de suite.

La scène de chaque pad peut être copiée/collée sur un autre pad, ou réinitialisée en utilisant **[FUNC] + [RECORD]/[STOP]/[PLAY]**, respectivement. Les réglages de la SCENE sont enregistrés sur le kit actif. N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement le kit avec **[YESY] + [PLAY MODE]**.

Lorsque l'édition est terminée, appuyez simplement à nouveau sur la touche **[SCNE]** pour sortir du mode d'édition de scène. Les verrous de paramètres entrés seront instantanément enclenchés lorsque la scène sera activée.

10.4 MODE PERFORMANCE

Entrez en mode PERFORMANCE en appuyant sur la touche **[PERF]**. Le mode PERFORMANCE vous permet d'ajuster un ou plusieurs paramètres, choisis parmi n'importe quelle piste, en appliquant une pression variable sur l'un des **[PADS]** contenant une macro performance. 12 performances peuvent être assignées, une à chacun des **[PADS].** Les <PADS> en vert indiquent qu'ils contiennent une macro performance.

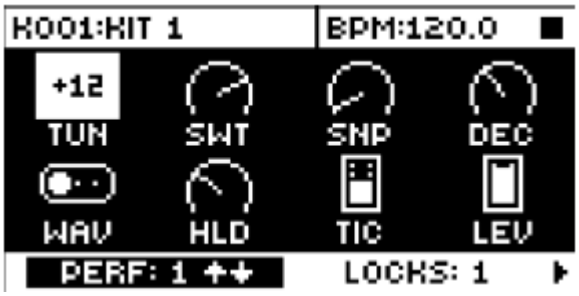


- En augmentant doucement la pression appliquée à un pad contenant une macro performance(ou en appuyant fort et en relâchant doucement la pression appliquée), toutes les valeurs intermédiaires de l'étendue du paramètre verrouillé peuvent être entendues en passant d'un extrême à l'autre de l'intensité de modulation.
- Appuyez sur **[FUNC] + [QPER]** pour couper le mode PERFORMANCE. Ceci coupe temporairement tous les changements apportés aux paramètres de la piste par les macros performances. Appuyez à nouveau sur **[FUNC] + [QPER]** pour que le mode PERFORMANCE laisse à nouveau les changements affecter les paramètres. La touche **[QPER]** est verte lorsque le mode PERFORMANCE est actif et éteinte lorsque le mode PERFORMANCE est coupé.
- Comme son nom l'indique, le mode PERFORMANCE est un élément de performance live. Tout comme le mode SCENE. Lorsque le séquenceur est en enregistrement, les macros des modes PERFORMANCE et SCENE ne peuvent pas verrouiller les paramètres.

10.4.1 ÉDITION DE PERFORMANCE

Assurez-vous d'avoir activé le mode PERFORMANCE. Maintenez la touche **[PERF]** enfoncée pendant un instant pour entrer en mode édition.

Il y a 12 macros performances assignables, une pour chaque pad. Choisissez la macro à éditer en appuyant sur l'un des **[PADS]**. Lorsque l'édition de performance est active, le bas de l'écran affiche une liste, indiquant de gauche à droite, le numéro de la macro performance, le nombre de paramètres verrouillés, une option pour réinitialiser la macro et une option pour réinitialiser toutes les macros. Utilisez les touches **[FLÈCHES] [GAUCHE]** et **[DROITE]** pour naviguer dans cette liste.



PERF indique quelle macro performance est éditée. Utilisez les **[FLÈCHES] [HAUT]** et **[BAS]** pour choisir une autre macro performance à éditer.

LOCKS indique le nombre de verrous de paramètres assignés à la macro performance. Ce chiffre ne changera qu'en ajoutant ou en retirant des verrous de paramètres (voir ci-dessous).

<CLEAR> réinitialise tous les verrous de paramètres assignés à la macro performance que vous éditez. Appuyez sur **[YES]** lorsque cette option est en surbrillance pour réinitialiser la macro.

<CLEAR ALL> réinitialise l'ensemble des verrous de paramètres des 12 scènes. . Appuyez sur **[YES]** lorsque cette option est en surbrillance pour réinitialiser toutes les macros.

Tout en appuyant sur le pad, divers paramètres peuvent être verrouillés à la macro en tournant les boutons ***DATA ENTRY***. N'importe quel paramètre parmi les 13 pistes peut être verrouillé à la macro. Choisissez la piste de percussions où seront assignés les verrous de paramètres en appuyant sur **[TRK] + [PADS].** Si les paramètres de la piste FX doivent être verrouillés à la macro, appuyez sur la touche **[FX]**. Les paramètres disponibles pour la modulation et l'assignation de macro sont visibles à l'écran.

Lorsqu'une macro est éditée, les pads des pistes de percussions contenant des verrous de paramètres sont en rouge pâle et clignotent. La piste active, à partir desquels les verrous de paramètres sont actuellement réglés, est en rouge vif et clignote. Si une macro contient des verrous de paramètres de la piste FX, alors la touche **[FX]** clignote pendant l'édition. Lorsque le pad de la macro est pressé pendant l'édition, les verrous de paramètres sont indiqués en surbrillance et leurs valeurs fixées sont affichées (du moment que la piste spécifique et la page de paramètres spécifique où se trouvent les paramètres, sont actifs).

Un total de 48 paramètres différents peut être verrouillé sur l'ensemble des 12 macros, dans n'importe quelle combinaison, pour chaque kit. Par exemple, 48 verrous de paramètres peuvent être utilisés pour une seule macro, deux macros peuvent utiliser 24 paramètres chacune, quatre macros peuvent utiliser, disons 2, 4, 10 et 32 verrous de paramètres, et ainsi de suite.



- Bien que le processus d'édition d'une macro performance soit similaire à l'édition d'une scène, les verrous de paramètres ont une fonctionnalité complètement différente. Pour une scène, les verrous sont des valeurs fixes, tandis que pour les performances, les verrous sont un réglage d'intensité de modulation.
- Si, par exemple, le paramètre TUN de la page de paramètres SRC de la piste BD est verrouillé à une valeur de +24, lorsque la macro performance sera engagée, elle fera une augmentation relative du réglage TUN du Son de la piste entre 0 et +24, en fonction de la pression exercée sur le pad auquel est assignée la macro. 0 si aucune pression n'est appliquée, 12 avec une pression moyenne et 24 avec une pression maximale.
- Si le paramètre TUN est verrouillé à une valeur de -24, s'il n'y a aucune pression, il y aura une diminution relative de 0, -12 avec une pression moyenne et -24 avec une pression maximale.
- Notez que le décalage est relatif au réglage général du TUN (ou autre) : si le réglage général est à 30, qu'un verrou de paramètre est réglé avec une intensité de modulation de +24 et qu'une pression maximale est exercée sur le pad contenant la macro performance, la valeur finale sera de +54.

La macro de chaque pad peut être copiée/collée sur un autre pad, ou réinitialisée en utilisant **[FUNC] + [RECORD]/[STOP]/[PLAY]**, respectivement. Les réglages de la PERFORMANCE sont enregistrés sur le kit actif. N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement le kit avec **[YES] + [PLAY MODE]**.

Lorsque l'édition est terminée, appuyez simplement à nouveau sur la touche **[PERF]** pour sortir du mode d'édition de performance. Les verrous de paramètres entrés seront activés lorsque vous appuierez sur le pad contenant la macro performance, du moment que le mode PERFORMANCE (mais pas l'édition de performance) est actif. L'intensité de modulation relative de tous les paramètres verrouillés répondra à la quantité de pression exercée sur le pad.

10.4.2 QUICK PERFORMANCE

Cela donne la possibilité de contrôler une ou plusieurs de vos macros performances avec le bouton ***QUICK PERF AMOUNT*** sans être en mode PERFORMANCE.

1. Maintenez **[QPER]** enfoncée puis appuyez sur un ou plusieurs **[PADS]** ou **[TRIGS 1-12]** pour sélectionner les macros performances que vous voulez contrôler avec le bouton ***QUICK PERF AMOUNT***. Les touches **[PADS]** ou **[TRIGS 1-12]** correspondent aux 12 macros performances que vous avez à votre disposition.
2. Relâchez **[QPER]**.

À chaque fois que vous répétez cette procédure, vous retirez les assignations précédentes.

Pour plus de renseignements, consultez « 10.4.1 ÉDITION DE PERFORMANCE ». Lorsque vous aurez choisi la macro performance à contrôler, utilisez le bouton ***QUICK PERF AMOUNT*** pour contrôler avec quelle intensité la macro affectera la piste.

10.5 MENU SOUND

Dans ce menus, les Sons de la bibliothèque de Sons du +Drive ou du groupe de Sons du projet actif peuvent être visualisés et gérés. D'autres options du menu vous permettent de réinitialiser, renommer ou changer les réglages du Son de la piste. Ouvrez le menu en appuyant sur **[FUNC] + [MUTE]**. Utilisez **[HAUT]** et **[BAS]** pour vous déplacer entre les options. Appuyez sur **[YES]** pour confirmer votre choix. Sortez du menu en appuyant sur **[NO]**.



10.5.1 L'EXPLORATEUR DE SONS

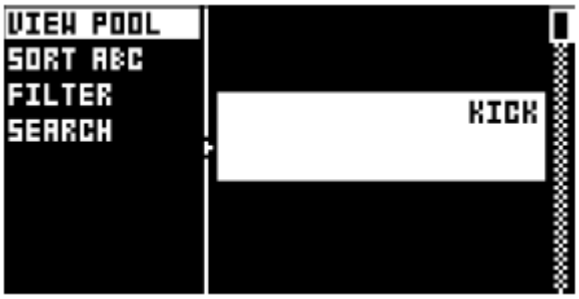
Le SOUND BROWSER sert à la pre-écoute et au chargement des Sons. À l'ouverture, le menu affiche une liste de tous les Sons, de la bibliothèque de Sons du +Drive ou du groupe de Sons. Seuls les sons pouvant être chargés sur la piste active sont affichés. Par exemple, si la piste CH est active, seules les Sons utilisant les MACHINES disponibles pour la piste CH (et OH) sont visibles. Si vous souhaitez explorer divers Sons de grosse caisse, par exemple, assurez-vous en premier lieu que BD soit la piste active en appuyant sur **[TRK] + [PAD 1]**. Naviguez dans la liste avec le bouton ***TRACK LEVEL*** ou en appuyant sur **[HAUT]/[BAS].** Chargez un Son en appuyant sur **[YES]**. Contrairement au menu SOUND MANAGER, le menu SOUND OPERATIONS n'apparaît pas. Les emplacements de Sons vides ne sont pas affichés ici.



Vous pouvez faire un double-appui sur **[TRK]** pour ouvrir le SOUND BROWSER.



Appuyer sur **[GAUCHE]** accède au menu TRI. Appuyez sur **[YES]** pour exécuter la commande. Appuyez sur **[NO]** ou **[DROITE]** pour sortir du menu.



VIEW POOL affiche les Sons disponibles dans le groupe de Sons du projet actif. Cette commande n'est disponible qu'en explorant la bibliothèque de Sons du +Drive.

VIEW +DRIVE affiche les Sons disponibles dans la bibliothèque de Sons du +Drive. Cette commande n'est disponible qu'en explorant le groupe de Sons du projet actif.

SORT ABC trie les Sons par ordre alphabétique. Cette commande n'est disponible que lorsque les Sons sont triés par numéro d'emplacement.

SORT 123 Trie les Sons par numéro d'emplacement (ou position dans le +Drive). Cette commande n'est disponible que lorsque les Sons sont triés par ordre alphabétique.

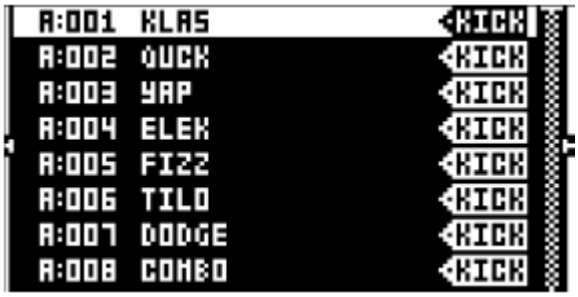
FILTER ouvre une liste où les Sons peuvent être triés en fonction des tags. Sélectionnez et désélectionnez les tags en appuyant sur **[YES]**. Plusieurs tags peuvent être sélectionnés. Sortez de la liste de tags en appuyant sur **[NO]**.

SEARCH effectue une recherche de texte et affiche tous les Sons avec un nom correspondant au, ou incluant le, texte entré. Voir « 6.5 L'ÉCRAN DE NOMMAGE » pour savoir comment entrer du texte.

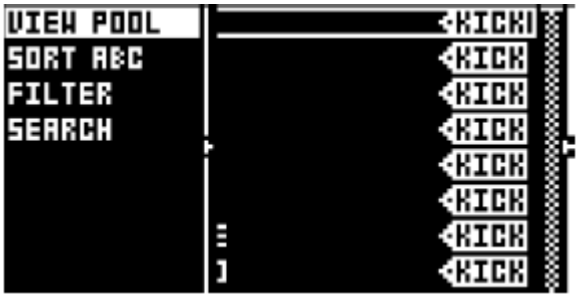
10.5.2 LE GESTIONNAIRE DE SONS

Le SOUND MANAGER est une version un peu plus détaillée du SOUND BROWSER. Les Sons peuvent être sauvegardés, chargés, renommés, tagués, etc. L'ouverture de ce menu affiche une liste de tous les Sons se trouvant dans la bibliothèque de Sons du +Drive ou du groupe de Sons. Contrairement à l'explorateur, tous les Sons seront affichés, pas seulement ceux pouvant être utilisés par la piste active. La couleur du pad de la piste active indique si le Son peut être chargé ou non. Violet signifie que c'est possible. De plus, lorsqu'un Son est en surbrillance, les <PADS> de toutes les pistes dans lesquelles ce Son peut être chargé sont en rouge pâle. Les Sons peuvent être pré-écoutés en appuyant sur le pad de la piste active, du moment que ce Son

peut être joué par la piste (donc si le pad est violet). Naviguez dans la liste en utilisant le bouton ***TRACK LEVEL*** ou en appuyant sur **[HAUT]/[BAS].**



Appuyer sur **[GAUCHE]** accède au menu TRI. Les commandes disponibles sont les mêmes que celles du menu TRI du SOUND BROWSER. Vous trouverez plus d'information en « 10.5.1 L'EXPLORATEUR DE SON ».



Appuyer sur **[DROITE]** ouvre le menu SOUND OPERATIONS. Les opérations disponibles affectent le Son en surbrillance. Appuyez sur **[YES]** pour appliquer les commandes au Son sélectionné. Appuyez sur **[NO]** ou **[GAUCHE]** pour sortir du menu.



LOAD TO TRACK charge le Son sélectionné dans la piste active et en fait un élément du kit actif.

COPY TO… copie les Sons choisis vers l'une des destinations suivantes :

- **POOL** copie les Sons choisis ver les premiers emplacements libres du groupe de Sons du projet actif.
- **+DRIVE** copie les Sons choisis ver les premiers emplacements libres de la bibliothèque de Sons du +Drive.
- **BANK (A-P)** copie les Sons choisis ver les premiers emplacements libres d'une banque spécifique de la bibliothèque de Sons du +Drive.

STORE TRACK SOUND sauvegarde le Son de la piste active dans l'emplacement choisi. Veuillez noter qu'en dehors du SOUND MANAGER, à tout moment (sauf en mode MUTE ou SONG EDIT), **[YES] + [MUTE]** est un raccourci pour cette opération.

RENAME renomme le Son choisi.

EDIT TAGS ouvre un menu où les Sons peuvent être tagués. Les Sons peuvent avoir n'importe quel nombre de tags, mais seuls les deux premiers sont affichés dans la liste des Sons. Ajoutez ou retirez des tags en appuyant sur **[YES].**

DELETE efface le son.

SELECT ALL sélectionne tous les Sons de la liste.

SELECT UNUSED sélectionne tous les Sons du groupe de Sons qui ne sont utilisés dans aucun pattern du projet. Les Sons ne sont pas retirés du la bibliothèque de Sons du +Drive. Ensuite, choisissez DELETE pour retirer les Sons sélectionnés du groupe de Sons du projet. La commande SELECT UNUSED n'est disponible que lorsque vous explorer le groupe de Sons du projet actif.

DESELECT ALL désélectionne tous les Sons de la liste.

TOGGLE active ou désactive la protection en écriture pour les Sons sélectionnés. Lorsqu'un Son est protégé en écriture, il ne peut pas être écrasé, renommé, tagué ou effacé.

SEND SYSEX envoie les Sons sélectionnés en données SysEx.



- Les Sons de la bibliothèque de Sons du +Drive sont organisés en 16 banques, de A à P. Chaque banque peut contenir jusqu'à 256 Sons. Utilisez les touches **[TRIG]** pour ne voir que les Sons d'une banque spécifique.
- Vous pouvez pré-écouter le Son actuellement sélectionné en appuyant sur le pad de la piste active. Tous les Sons disponibles pour la piste active peuvent être pré-écoutés. Veuillez noter que si le Son pré-écouté est envoyé dans les effets, les réglages actuels des effets l'affecteront.
- Plusieurs Sons peuvent être affectés simultanément par les commandes disponibles dans le menu SOUND OPERATIONS. Sélectionnez/désélectionnez des Sons individuels en les mettant en surbrillance et en appuyant sur **[YES].**
- Appuyez sur **[FUNC] + [HAUT]/[BAS]** pour faire défiler la liste de Sons plus rapidement.

10.5.3 RÉINITIALISER LE SON DE LA PISTE

CLEAR TRACK SOUND réinitialise les paramètres de la page PARAMETER de la piste active à leurs valeurs par défaut. Lorsque vous choisissez cette option, un prompt apparaît. Appuyez sur **[YES]** pour réinitialiser les paramètres, ou sur **[NO]** pour annuler l'opération. Notez qu'aucune information de paramètre n'est définitivement perdue avant d'avoir sauvegardé le kit dans l'emplacement à partir duquel il a été chargé.

10.5.4 RENOMMER LE SON

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

10.5.5 RÉGLAGES DES SONS

SOUND SETTINGS ouvre un menu où vous trouverez divers réglages généraux pour les Sons. Ces réglages sont sauvegardés dans le kit actif. Utilisez les touches **(HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL*** pour naviguer dans le menu. Utilisez les touches **[GAUCHE]/[DROITE]** pour changer les réglages.



MACHINE sélectionne la MACHINE avec laquelle sera généré le SON de la piste active. Seules les MACHINES disponibles pour la piste active seront affichées. Pour changer de MACHINE rapidement, utilisez le raccourci en appuyant deux fois de suite sur la touche **[PARAMETER]**. Pour plus d'informations sur les MACHINES, voir « APPENDICE D : MACHINES ».

CHROMATIC règle quelle partie du Son sera en mode CHROMATIC, avec le paramètre **NOT** de la page trig, cela affectera :

- OFF signifie que la hauteur ne sera pas du tout affectée.
- SYNTH n'affectera que la hauteur de la partie Synthé.
- SAMPLE n'affectera que la hauteur de la partie Sample.
- SYN + SMP affectera la hauteur des parties Synthé et Sample.

ENV RESET règle le comportement de l'enveloppe du filtre :

- OFF ne réinitialise pas les enveloppes à chaque trig consécutif (laisse le cycle se terminer).
- FILTER réinitialise les enveloppes à chaque trig consécutif (défaut).

VELOCITY TO VOL spécifie la façon de la vélocité affectera le volume lorsque le son est joué avec les **[PADS]** ou avec un appareil MIDI externe.

- OFF signifie que la vélocité n'affectera pas le volume du Son.
- ON signifie que le volume correspondra linéairement à la vélocité.

VELOCITY MOD donne accès à un menu où jusqu'à cinq paramètres des pages PARAMETER peuvent être assignés au paramètre velocity mod. Ouvrez le menu en appuyant sur **[YES]**. Utilisez les boutons ***DATA ENTRY A-D*** pour choisir les paramètres de n'importes quelles pages PARAMETER. Appuyez sur **[YES]** pour confirmer la sélection. Utilisez les boutons ***DATA ENTRY E-H*** pour régler l'intensité de modulation des paramètres choisis. Utilisez le bouton ***TRACK LEVEL*** pour régler l'étendue générale de la vélocité.

AFTERTOUCH donne accès à un menu où jusqu'à cinq paramètres des pages PARAMETER peuvent être assignés aux **[PADS]** ou à la commande d'aftertouch d'un appareil MIDI externe. Ouvrez le menu en appuyant sur **[YES]**. Utilisez les boutons ***DATA ENTRY A-D*** pour choisir les paramètres de n'importes quelles pages PARAMETER. Appuyez sur **[YES]** pour confirmer la sélection. Utilisez les boutons ***DATA***

ENTRY E-H pour régler l'intensité de modulation des paramètres choisis. Utilisez le bouton ***TRACK LEVEL*** pour régler l'étendue générale de l'aftertouch.

SMP affiche le nom complet du sample chargé dans la piste active.

LEGACY FX SEND réduit légèrement les niveaux de FX send pour que les Sons faits pour une version précédente de l'OS de l'Analog Rytm sonnent comme prévu lorsque cette case est cochée.



- Les opérations copier, coller et réinitialiser sont disponibles dans le SOUND BROWSER et dans le SOUND MANAGER.
- Utilisez le bouton ***TRACK LEVEL*** pour naviguer rapidement dans le SOUND BROWSER et dans le SOUND MANAGER.

10.6 JOUER UN SON

Appuyez sur **[PLAY MODE]** afin d'utiliser les **[PADS]** pour déclencher les Sons des pistes de percussions, puis appuyez sur les **[PADS]** pour jouer les Sons du kit actif. Les <PADS> s'allumeront brièvement lorsque vous appuierez dessus. Chaque pad est sensible à la vélocité, donc appuyer doucement ou d'un coup sec sur un pad produira un son de percussion d'intensité différente.

Utilisez **[FUNC] + [PADS]** pour déclencher le Son à la vélocité réglée sur la page trig pour chaque piste (le paramètre VEL). Vous pouvez aussi régler les pads pour qu'ils déclenchent une vélocité fixe. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 11.8 VÉLOCITÉ FIXE ».

Les touches **[TRIG]** 1-12 peuvent aussi être utilisées pour jouer les Sons des douze pistes, également à la vélocité réglée dans la page trig de chaque piste.

Maintenez **[RTRG]** appuyée, puis appuyez et maintenez la pression sur n'importe quels **[PADS]** pour redéclencher continuellement le Son de la piste tant que l'appui est maintenu sur le pad. Vous pouvez jouer de cette façon plusieurs roulements de tambour sur un ou plusieurs pads, chacun avec son propre réglage de retrig. La pression contrôle la vélocité du retrig. L'aftertouch est désactivé pendant le retrig. Voir « 11.4 MENU RETRIG ».

Les Sons conçus pour l'aftertouch peuvent être joués en appuyant sur un pad puis en modulant la pression dessus sans retirer votre doigt entre temps. Les réglages de contrôle de ceci se trouvent dans le menu SOUND. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 10.5 MENU SOUND ».

JOUER UN SON AVEC UN APPAREIL MIDI EXTERNE

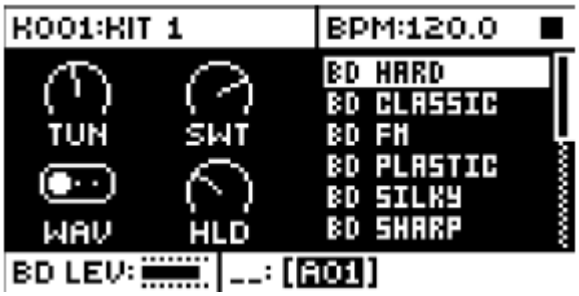
Au lieu d'utiliser les **[PADS]**, les Sons peuvent aussi être joués en utilisant un contrôleur ou un clavier MIDI externe, relié à l'Analog Rytm MKII. Les pistes MIDI auxquelles répondent les voix sont réglées dans le menu MIDI CHANNELS, expliquées dans la section « 14.5.3 CANAUX ».

10.7 ÉDITION D'UN SON

Choisissez la piste de percussion à éditer en appuyant sur **[TRK]** + l'un des **[PADS]**. La barre d'information à l'écran, affichant quel kit est chargé, changera brièvement pour afficher le nom du Son de la piste de percussion. Lors de l'édition, les réglages de la MACHINE, du Son et du sample de la piste peuvent être changés, et tout changement apporté sera sauvegardé en tant qu'élément du kit actif.

Ajustez le niveau de volume global de la piste de percussion active avec le bouton ***TRACK LEVEL***.

La MACHINE actuellement utilisée déterminera quels paramètres SYNTH seront disponibles pour la modulation du Son. Appuyez sur **[FUNC] + [SRC]**, ou appuyez rapidement deux fois de suite sur **[SRC]** pour ouvrir le menu de sélection de MACHINE.



Naviguez dans la liste des MACHINES avec les **[FLÈCHES] [HAUT]** et **[BAS]**. Écoutez un échantillon de la MACHINE en surbrillance en appuyant sur le pad de la piste active. Sélectionnez la MACHINE en surbrillance en appuyant sur **[YES]**. Sortez sans changer de MACHINE en appuyant sur **[NO].**

Éditez le Son d'une piste en ajustant les paramètres des pages PARAMETER. L'accès à ces pages se fait avec l'une des cinq touches **[PARAMETER]**. Utilisez les boutons ***DATA ENTRY A-AH*** pour changer les valeurs de paramètres. Pour une description complète des fonctions des paramètres, veuillez consulter « APPENDICE A : PARAMÈTRES DE PISTE DE PERCUSSION ».

SRC contrôle les paramètres de synthèse analogique de la MACHINE sélectionnée.

SMPL contrôle la sélection et les réglages du sample.

FLTR contrôle le mode, la fréquence de coupure et l'enveloppe du filtre.

AMP contrôle les paramètres d'amplitude, départs d'effets et niveaux.

LFO contrôle les paramètres du LFO de la piste active.

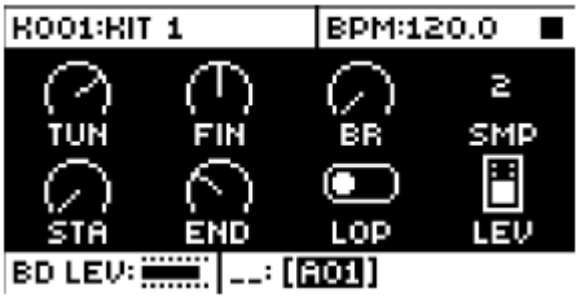
Lorsque vous voulez sauvegarder un Son particulier avec tous les réglages actuels, utilisez le raccourci **[YES] + [MUTE]**. Sélectionnez la destination, Groupe de Sons ou +Drive, en accédant à la partie gauche du menue avec **[GAUCHE]**, puis appuyez sur **[YES]**. Sélectionnez l'emplacement de sauvegarde avec **[HAUT]/[BAS]**, ou le bouton ***TRACK LEVEL*** et appuyez sur **[YES].** Si vous choisissez un emplacement non vide, le Son actuel écrasera le Son précédemment sauvegardé dans cet emplacement. Nommez le Son (voir « L'ÉCRAN DE NOMMAGE ») et choisissez un ou plusieurs tags adaptés (KICK, SNARE, RIMSHOT, etc.) avec **[HAUT]/[BAS]**.

Le Son complet, composé de tous ses réglages de paramètres, peut être copié dans une autre piste en appuyant d'abord sur **[TRK] + [RECORD]**, puis en sélectionnant la piste où vous voulez copier le Son avec **[TRK] +** l'un des **[PADS]** et finalement en appuyant sur **[TRK] + [STOP]**. Notez que le Son ne peut être copié que sur une piste compatible avec ce Son.

10.8 SÉLECTIONNER UN SAMPLE

N'importe lesquels des 127 samples dans la RAM peuvent être assignés aux Sons de n'importes quelles pistes de percussions. Les samples peuvent être remplacés, déplacés et gérés dans le gestionnaire de SAMPLES qui se

trouve dans GLOBAL MENU. Voir la section « 14.2 SAMPLES » pour plus d'informations. Sélectionnez la piste de percussion active en appuyant sur **[TRK] +** l'un des **[PADS]**. Ouvrez la page de paramètres SAMPLE en appuyant sur la touche **[SMPL].**



Appuyez sur ***DATA ENTRY D*** pour ouvrir la liste de samples.



Tournez le bouton en sens inverse pour monter dans la liste, ou dans le sens horaire pour descendre. Appuyez sur le pad de la piste active pendant l'exploration ou écouter le sample en surbrillance.

Appuyez sur **[FUNC]** et **[YES]** pour remplacer un sample dans l'un des emplacements avec ceux trouvés dans n'importe quel dossier de samples. Pour en apprendre plus sur les dossiers de samples, voir « LE MENU GLOBAL ».

Pour sélectionner le sample en surbrillance, appuyez sur **[YES]**. Appuyez sur ***DATA ENTRY D*** ou **[NO]** pour sortir de la liste sans sélectionner de sample.



Vous pouvez aussi accéder à la sélection de samples en appuyant sur **[FUNC] + [SMPL].**

10.9 ÉDITION DES FX

Sélectionnez la piste FX pour l'édition en appuyant sur la touche **[FX]**. La piste FX contrôle les départs d'effets internes de l'Analog Rytm MKII (Délai et Réverb) et les effets master (Distorsion et Compression).L'édition de la piste FX est similaire à l'édition des Sons des pistes de percussions. Les pages PARAMETER contiennent tous les paramètres des FX.

Il y a cinq pages PARAMETER pour la piste FX. Accédez aux pages PARAMETER en appuyant sur l'une des touches **[PARAMETER]**. Utilisez les boutons ***DATA ENTRY A-H*** pour changer les paramètres. Les deux premiers, Délai et

Réverb sont des départs d'effets : leurs paramètres sont réglés sur la piste FX, mais leurs signaux entrants sont réglés dans les paramètres DEL et REV de la page AMP de chaque piste de percussion. Les deux suivants, Distorsion et Compresseur sont des effets master : ils conditionnent tous les sons avec de la distorsion ou de la compression. La dernière page est le LFO dédié la piste FX, avec lequel vous pouvez modifier n'importe quel paramètre de la piste FX avec une oscillation basse fréquence personnalisée avec l'une des sept formes d'ondes possibles, permettant, par exemple une modulation en vague de la distorsion.. Pour une explication complète des paramètres de la piste FX, veuillez consulter « APPENDICE B : PARAMÈTRES DE LA PISTE FX ».

DELAY contrôle le caractère, l'envoi dans la réverb et le volume du délai.

REVERB contrôle le caractère et le volume de la réverb.

DIST contrôle la quantité et le caractère de la distorsion.

COMP contrôle le comportement, le volume et le mix dry/wet de la compression du son.

LFO contrôle les paramètres du LFO de la piste FX.



- Les réglages des paramètres et de la piste FX sont enregistrés dans le kit. N'oubliez pas de sauvegarder le kit et de lui donner un nom unique une fois que vous aurez obtenu les résultats que vous voulez, ou appuyez simplement sur **[YES] + [PLAY MODE]** pour sauvegarder rapidement le kit actif sans changer son nom.

Réglez le niveau de retour master des sorties Delay et Reverb de la piste FX avec le bouton ***TRACK LEVEL***. Ces départs d'effets ont aussi des paramètres de volume individuels.

11. LE SÉQUENCEUR

Le séquenceur de l'Analog Rytm MKII enregistre les informations rythmiques sous la forme de patterns. Un pattern contrôle la lecture des pistes de percussions, de la piste FX et de divers aspects spécifiques aux patterns. Chacune des 8 banques, allant de A à H, contient 16 patterns, ce qui signifie que 128 patterns sont instantanément disponibles pour chaque projet. Tous les changements apportés aux patterns sont enregistrés automatiquement. Les changements apportés au pattern actif peuvent être annulés, tant qu'il est actif. Vous trouverez plus d'informations dans « LE MENU PATTERN ».



Toutes les pistes du séquenceur de l'Analog Rytm MKII peuvent aussi être réglées pour envoyer des données de séquenceur via les ports MIDI OUT ou USB pour contrôler un appareil MIDI externe. Chaque piste envoie en MIDI des données note on/off et vélocité. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 11.7.1 LE MENU DE RÉGLAGE DES TRIGS ».

Un pattern contient :

- Les réglages généraux des trig de la page TRIG (hauteur et vélocité de note par défaut, etc.).
- Les réglages de quantification.
- Les trigs de notes de toutes les pistes.
- Les trigs de verrous de toutes les pistes.
- Les verrous de paramètres.
- Les verrous de Sons.
- Les coupures de trigs.
- Les accents des trigs.
- Les slides de trigs.
- Le swing des trigs et la quantité de swing.
- Un kit lié au pattern.
- La longueur et la signature temporelle des pistes.

11.1 FONCTIONNEMENT DE BASE DES PATTERNS

L'Analog Rytm MKII peut changer de pattern sans difficulté. Ceci, plus la capacité à chainer les patterns, est une caractéristique très utile pour improviser en live.

11.1.1 SÉLECTIONNER UN PATTERN

Appuyez sur une touche **[BANK]**. Une fenêtre apparaîtra à l'écran pendant un bref instant, affichant « CHOOSE PTN ». Appuyez sur une touche **[TRIG]** pour sélectionner un pattern dans la banque choisie. Par exemple, pour sélectionner le pattern B05, appuyez sur **[BANK B]** puis **[TRIG 5]**.

Les patterns contenant des donnés apparaissent avec le **[TRIG]** en rouge pâle. Le pattern actif est indiqué par le **[TRIG]** en rouge vif.

Lorsque vous sélectionnez un pattern ne contenant aucune donnée, c'est le kit du pattern précédent qui sera automatiquement sélectionné et le numéro du kit commencera à clignoter à l'écran (pour attirer votre attention sur le fait que le kit n'est pas encore résolument lié au nouveau pattern). Chargez un autre kit si

vous le souhaitez, à ce moment. Lorsque vous commencerez à éditer le pattern ou sauvegarderez le kit, le kit sera lié au pattern et le numéro du kit arrêtera de clignoter à l'écran.

Lorsqu'un pattern est en lecture et qu'un nouveau pattern est sélectionné, la position du nouveau pattern apparaîtra en clignotant en bas à gauche de l'écran (par défaut, le mode de pattern SEQUENTIAL est actif). Lorsque le dernier pas du pattern aura été joué, le nouveau pattern commencera et la position du pattern cessera de clignoter.



- Les patterns peuvent être changés pendant que le séquenceur est en lecture.
- Les patterns peuvent être changés et mis en file d'attente en envoyant des massages program change.
- Après avoir sélectionné un pattern, et avant de relâcher une touche, **[RECORD], [PLAY]** ou **[STOP]** peuvent être utilisés pour copier/réinitialiser ou coller les patterns sans quitter le pattern actif. Il est possible de réinitialiser et coller plusieurs patterns en même temps.

11.1.2 CONTRÔLE DES PATTERNS

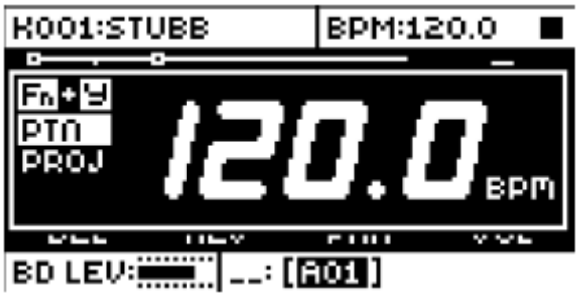
Appuyer sur **[PLAY]** lancera la lecture du pattern. Appuyer sur **[STOP]** arrêtera la lecture de toutes les pistes. Le son sera coupé, mais les effets comme le Délai continueront d'être audibles jusqu'à ce que les répétitions du délai disparaissent. Lorsque le séquenceur est arrêté, appuyez rapidement sur **[STOP] + [STOP]** pour couper immédiatement tous les sons et effets en train de disparaître progressivement. Ceci enverra également le message MIDI « All Sound Off ».

Lorsqu'un pattern est en lecture et que vous appuyez sur **[PLAY]**, la lecture sera mise en pause. Appuyez à nouveau sur **[PLAY]** pour reprendre la lecture.

Si un pattern contient une séquence de plus de 16 pas, les LED <PATTERN PAGE> l'indiqueront. Lorsqu'un pattern est en lecture, la page active du pattern est indiquée par une LED <PATTERN PAGE> clignotant en rouge vif.

11.1.3 TEMPO

Appuyez sur **[TEMPO]** pour ouvrir l'écran TEMPO où vous pourrez régler la vitesse globale du BPM.



Utilisez le bouton ***TRACK LEVEL*** pour changer le réglage du tempo. **[HAUT]** et **[BAS]** changeront la partie décimale du tempo.



Notez que vous pouvez choisir entre le tempo du projet (tempo identique pour tous les patterns du projet) ou utiliser un tempo spécifique à chaque pattern. Appuyez sur **[FUNC] + [YES]** pour basculer entre les modes tempo PROJECT et PATTERN.

Pour régler le tap tempo, maintenez la touche **[FUNC]** enfoncée et appuyez sur la touche **[TEMPO]** à un rythme constant. Le tempo moyen des frappes est calculé après quatre frappes consécutives. En continuant les frappes, le tempo moyen continuera d'être mis à jour.

Le tempo peut être temporairement augmenté ou réduit de 10% en appuyant sur **[GAUCHE]** ou **[DROITE]**. Lorsque la touche est relâchée, le BPM reviendra à son réglage d'origine.

Dans le menu TEMPO, appuyer sur **[FUNC]** tout en tournant le bouton ***TRACK LEVEL*** ne fera pas changer le tempo à la valeur sélectionnée avant de relâcher la touche **[FUNC]**. En faisant ceci, « PREP. » clignotera en bas à gauche de l'écran.



Le décalage de tempo est très pratique pour synchroniser manuellement l'Analog Rytm MKII avec une platine disque ou une source audio externe. Notez que vous n'avez pas besoin d'être dans le menu TEMPO pour faire un décalage de tempo.

11.2 MODES DE PATTERN

Lors des changements de patterns, il existe différents modes affectant la façon dont le pattern actif sera changé. Appuyez sur **[FUNC] + [BANK A-D]** pour choisir le mode de PATTERN. Les LED <PATTERN MODE> indiquent quel mode est sélectionné. Il y a quatre modes de PATTERN.

SEQUENTIAL change le pattern lorsque le pattern en cours de lecture arrive à son terme. Ce mode est le mode par défaut.

DIRECT START change immédiatement le pattern. Le nouveau pattern commencera à être lu au début.

DIRECT JUMP change immédiatement le pattern. Le nouveau pattern commencera à être lu à partir de la position de lecture du pattern précédent.

TEMP JUMP fonctionne un peu différemment des autres modes de PATTERN, comme ceci :

1. Appuyez sur **[FUNC] + [BANK A-D]** pour armer le mode TEMP JUMP PATTERN. La LED Temp Jump commence à clignoter (si le séquenceur est en route) pour indiquer que le mode Temp Jump est armé.
2. Sélectionnez un nouveau pattern. La LED Temp Jump est maintenant allumée en continu pour indiquer que le mode Temp Jump est actif. Le pattern change immédiatement et la lecture commence à partir de la position de lecture du pattern précédent. Le nouveau pattern est lu une fois jusqu'à la fin et le séquenceur revient au pattern qui était en lecture avant le changement. Lorsque le séquenceur est revenu au pattern précédent, alors le mode TEMP JUMP n'est plus actif.

Vous pouvez aussi utiliser le mode TEMP JUMP lorsque vous êtes en mode CHAIN, mais le pattern pour lequel vous changez remplace le pattern actuel de la chaine. Par exemple, disons que vous avez la chaine suivante : A01>A03>A04>A02. Lorsque la chaine est en lecture et que vous êtes en mode TEMP JUMP, changez pour le pattern A16 pendant que le pattern A03 est en lecture. Le pattern passera immédiatement à A16, et une fois la lecture d'A16 terminée, alors la lecture de la chaine reprendra au pattern A04.

11.3 ÉDITION D'UN PATTERN

L'Analog Rytm MKII offre trois modes d'entrée pour l'édition ou la création de pattern, GRID RECORDING, LIVE RECORDING et STEP RECORDING. Dans ces modes, vous pouvez entrer deux types de trigs : note et verrou.

11.3.1 TYPES DE TRIG

Il existe deux types de trigs : note et verrou. Les trigs de notes enclenchent des notes, tandis que les trigs de verrous sont utilisés pour appliquer des verrous de paramètres sans enclencher de notes. Les trigs de notes sont indiqués par les touches **[TRIG]** en rouge et les trigs de verrous sont indiqués par les touches **[TRIG]** en jaune. Les pas ne contenant aucun trig ont les touches **[TRIG]** éteintes. Vous trouverez plus d'informations sur les verrous de paramètres dans la section « 11.1.1 VERROUS DE PARAMÈTRES ». Les deux types de trigs sont entrés de façon différente sur le séquenceur selon que le mode d'enregistrement GRID ou LIVE est actif.

11.3.2 MODE GRID RECORDING

Le GRID RECORDING est une méthode de composition où vous utilisez les touches **[TRIG]** pour ajouter des trigs.

Entrez en mode GRID RECORDING en appuyant sur la touche **[RECORD]**. La touche **[RECORD]**.allumée en rouge indique que le mode GRID RECORDING est actif. Sélectionnez la piste sur laquelle vous voulez ajouter des trigs, la piste active, en appuyant sur la touche **[TRK] +** l'un des **[PADS]** (ou simplement en appuyant sur un **[PAD]** si le réglage est activé dans le menu SEQUENCER CONFIG). Placez les trigs de notes sur le séquenceur en appuyant sur les touches **[TRIG]** 1-16 pour former la séquence voulue. Lorsque le mode CHROMATIC est actif, la valeur de hauteur de note du trig sera enregistrée en fonction du **[PAD]** pressé. Pour ajouter un trig de verrou, appuyez sur **[FUNC]** et **[TRIG]**. Ajoutez un micro-timing (décalage en avance ou en retard sur la grille temporelle) à une note en maintenant le **[TRIG]** enfoncé tout en appuyant sur **[GAUCHE]** ou **[DROITE]**. Un pop-up de micro-timing apparaît, affichant le décalage temporel.



Réglez la vitesse du retrig en maintenant le **[TRIG]** enfoncé tout en appuyant sur **[HAUT]** ou **[BAS]**. De même, un menu pop-up apparaîtra à l'écran, où les divers réglages de retrig peuvent être faits. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 11.4 MENU RETRIG ».

Si le pattern contient plus de 16 pas, sélectionnez la page de pattern que vous voulez éditer en appuyant sur la touche **[PAGE]**. La page active du pattern est indiquée par la LED <PATTERN PAGE> allumée en continu.

Appuyez sur **[PLAY]** pour écouter la séquence.



- Tous les trigs d'une piste peuvent être décalés en avant ou en arrière sur le séquenceur. En mode GRID RECORDING, maintenez **[FUNC]** enfoncée tout en appuyant sur **[GAUCHE]** ou **[DROITE]** pour faire le décalage de trigs.
- Appuyez sur **[TRIG] + [YES]** pour voir un trig spécifique. L'affichage inclut tous les verrous de paramètres que vous avez placés sur ce trig.

11.3.3 MODE LIVE RECORDING

Le mode LIVE RECORDING est la seconde méthode pour ajouter des trigs aux pistes. Dans ce mode d'enregistrement, les **[PADS]** sont joués en temps réel pour ajouter des trigs aux pistes. Il est aussi possible d'entrer des verrous de paramètres en temps réel. Les trigs entrés en mode LIVE RECORDING seront placés de façon micro-timée sur le séquenceur, ce qui signifie que les trigs seront placés plus précisément pour refléter le timing d'entrée des trigs. Ceci fait du mode LIVE RECORDING un moyen d'entrer des notes presque en temps réel et non quantifiées. Toutefois, si vous le souhaitez, les trigs micro-timés peuvent être quantifiés, ce qui se fait dans le menu TRIGS SETUP auquel on accède en appuyant sur **[FUNC] + [TRIG].** Pour plus d'informations, veuillez consulter « 11.7.1 MENU DE RÉGLAGE DES TRIGS ».

Maintenez **[RECORD]** enfoncée puis appuyez sur **[PLAY]** pour entrer en mode LIVE RECORDING. Le séquenceur commencera à jouer, et la touche **[RECORD]** à clignoter. Vous pouvez maintenant entrer des trigs sur la piste active en temps réel en jouant avec les **[PADS]**. Les pressions effectuées sur les **[PADS]** seront enregistrées comme des trigs de notes, la vélocité et la durée de la pression affecteront les valeurs des trigs de notes. Les valeurs des trigs de notes seront aussi enregistrées si le mode CHROMATIC est actif. Tout changement apporté aux réglages des pages PARAMETER avec les boutons ***TRACK LEVEL*** seront enregistrés sur le séquenceur comme verrous de paramètres.

Pour activer ou désactiver la quantification du mode LIVE RECORDING, appuyez sur **[RECORD]**, puis faites un double-appui sur **[PLAY]**. Répétez la commande pour désactiver. La quantification de l'enregistrement live peut aussi être réglée dans le menu SEQUENCER CONFIGURATION qui se trouve dans le menu GLOBAL SETTINGS.

Appuyez sur **[NO]** + un (ou plusieurs) **[PADS]** pour effacer une séquence de trigs enregistrés sur une piste (ou plusieurs pistes) en rythme avec le séquenceur. Tous les pas atteints pendant la lecture du pattern seront effacés, jusqu'à ce que les touches soient relâchées.

Pour arrêter l'enregistrement et la lecture du séquenceur, appuyez sur **[STOP]**. Pour sortir du mode LIVE RECORDING sans arrêter le séquenceur, appuyez sur **[PLAY]**. Si le mode LIVE RECORDING est actif et que vous appuyez sur **[RECORD]**, le mode GRID RECORDING sera activé.

11.3.4 MODE STEP RECORDING

Le STEP RECORDING est un moyen rapide et linéaire pour placer des trigs sur le séquenceur. Dans ce mode d'enregistrement, vous insérez des notes en appuyant sur les **[PADS]** ou en utilisant un contrôleur MIDI externe. Le séquenceur capture alors la note et avance automatiquement au pas suivant. Deux modes sont disponibles, STANDARD et JUMP.

11.3.4.1 Mode STANDARD

1. Appuyez sur **[RECORD] + [STOP]** pour entrer en mode STEP RECORDING. La touche **[RECORD]** commence à clignoter deux fois de suite. Appuyez deux fois sur **[STOP]** en maintenant **[RECORD]** enfoncée pour basculer entre le mode STANDARD et le mode JUMP.
2. Appuyez sur un **[TRIG]** pour choisir le pas actif où vous voulez commencer à ajouter des trigs de note. Le pas actife est indiqué par un **[TRIG]** vert qui clignote deux fois de suite. S'il est positionné sur un trig déjà placé, il hérite du motif de lumière de ce trig. Vous pouvez aussi utiliser **[GAUCHE]/[DROITE]** pour choisir le pas actif ou sauter des pas.
3. Appuyez simultanément sur un ou plusieurs **[PADS]** pour ajouter des trigs aux pistes correspondant au pas actif. Appuyez sur **[CHRO]** pour ajouter des trigs en mode CHROMATIC à la piste active. Appuyez sur **[TRK] + [PAD]** pour choisir la piste active.
4. Pour retirer un trig de la piste active ou pour ajouter un soupir (pas de trig), positionner le pas actif sur le trig où vous souhaitez ajouter ou retirer un soupir, puis appuyez sur **[NO]**. Le pas actif passe ensuite automatiquement au pas suivant.
5. Pour ajouter un verrou de paramètre à un trig, maintenez le **[TRIG]** enfoncé et tournez le bouton ***DATA ENTRY*** qui contrôle le paramètre que vous voulez verrouiller et réglez-le à la valeur voulue. Le graphisme du paramètre verrouillé passe en surbrillance et la valeur du paramètre verrouillé est affichée. La touche **[TRIG]** du verrou clignote en rouge (pour les trigs de note) ou en jaune (pour les trigs de verrous) pour indiquer que le trig contient maintenant un verrou de paramètre.
6. Appuyez sur **[REFORD]** pour sortir du mode STEP RECORDING.

11.3.4.2 Mode JUMP

En mode JUMP, le réglage du paramètre **LEN** dans la page des contrôles TRIG PARAMETER contrôle la longueur du trig de note que vous placez, et avance au pas actif de même longueur. Une valeur **LEN** de 1/16 ajoute une double-croche et avance le séquenceur d'un pas. 1/8 ajoute une croche et avance le séquenceur de deux pas. 1/4 ajoute une noire et avance le séquenceur de quatre pas et ainsi de suite. Le paramètre **LEN** est aussi un paramètre verrouillé à chaque trig que vous placez. Si vous ajoutez des trigs simultanément sur plusieurs pistes, le curseur avancera en fonction du réglage LEN de la première piste jouée.

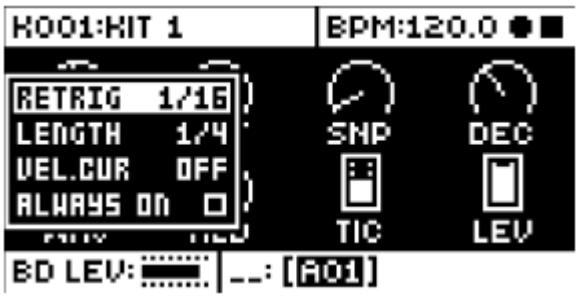


- Les touches **[TRIG]** indiquent les trigs placés sur la piste active.
- Appuyez sur **[TRIG] + [YES]** pour voir un trig spécifique de la piste active. La visualisation affiche tous les verrous de paramètres placés sur ce trig.
- Si vous maintenez un **[PAD]** enfoncé et que vous appuyez sur un ou plusieurs autres **[PADS]**, cela ajoutera des trigs sur plusieurs pistes sur le même pas du séquenceur.
- Vous pouvez appuyer sur **[PLAY]** pour écouter la séquence pendant que vous la programmez. Appuyez sur **[STOP]** pour arrêter le séquenceur et rester en mode STEP RECORDING.
- Si vous utilisez un contrôleur MIDI externe, vous devez le régler pour qu'il envoie les données MIDI dans le AUTO CHANNEL défini. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 14.3.3 CANAUX MIDI ».
- Si vous utilisez un contrôleur MIDI externe, la valeur de vélocité VEL du trig est déterminée par la vélocité envoyée du contrôleur et ce paramètre est verrouillé (uniquement sur les trigs qui contiennent déjà une donnée de vélocité verrouillée). Mais, si vous maintenez **[FUNC]**

enfoncé pendant l'entrée des notes avec un contrôleur MIDI externe, la vélocité est fixée et déterminée par le réglage du paramètre VEL.

11.4 MENU RETRIG

Lorsque la touche **[RTRG]** est maintenue enfoncée, le menu retrig de la piste active apparaîtra à gauche de l'écran. Dans ce menu, plusieurs actions du retrig peuvent être réglées. Chacune des douze pistes de percussions peut avoir son propre réglage de retrig. Les réglages de retrig sont enregistrés dans le kit actif.



Utilisez **[HAUT]** et **[BAS]** pour mettre en surbrillance l'une des actions de retrig (il y en a plus que les quatre visibles à l'écran). Changez les valeurs avec **[GAUCHE]** et **[DROITE].** Les valeurs peuvent aussi être réglées avec le bouton ***TRACK LEVEL.*** Les actions de retrig disponibles dans ce menu sont :

RETRIG règle la cadence du 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). 1/16 est la cadence de retrig nominale, un trig par pas. 1/32 correspond à deux trigs par pas et ainsi de suite. Pour un triolet, par exemple, réglez la cadence à 1/12 (ou 1/24).

LENGTH règle la durée de la courbe de vélocité du retrig en fractions, nombres rationnels ou entiers multiples d'un pas (0,125 – INF). 1/16 est la durée nominale d'un pas. Ce réglage affecte le comportement de la courbe de vélocité (voir ci-dessous), en définissant les limites de son enveloppe.

VEL. CUR règle la courbe de vélocité de fondu en ouverture/fermeture du retrig (-128 à +127). -128 correspond à un fondu en fermeture complet pendant la durée réglée, -64fait un fondu en fermeture jusqu'à la moitié de la vélocité pendant la durée réglée, 0 est égal à une courbe de vélocité plate sans fondu, 64 fait un fondu en ouverture jusqu'à la moitié de la vélocité pendant la durée réglée et 127 fait un fondu en ouverture jusqu'à la vélocité pendant la durée réglée.

ALWAYS ON règle le verrouilla ON/OFF du retrig. Lorsqu'il est à ON, le retrig s'activera lorsque le pad de la piste active sera pressé sans avoir à d'abord appuyer sur **[RTRG].**

Les retrigs peuvent être enregistrés sur le séquenceur en mode GRID RECORDING ainsi qu'en mode LIVE RECORDING. Des trigs sans trig sont insérés pour enregistre des changements de pression sur les pads.

Les retrigs peuvent être personnalisés sur n'importe quels pas du séquenceur. Appuyez sur une touche **[TRIG]**, puis appuyez sur la touche **[RTRG]** ou **[HAUT]** ou **[BAS].** Cela fera apparaître un menu pop-up à l'écran affichant quatre actions de retrig.



Tant que la touche **[TRIG]** est enfoncée, le menu pop-up restera visible. Pour activer/désactiver le retrig, appuyez sur la touche **[RTRG]**, ou tournez le bouton ***DATA ENTRY A***. R2glez la vitesse de retrig avec **[HAUT]** et **[BAS]** ou tournez le bouton ***DATA ENTRY E.*** Changez la longueur de la courbe de vélocité du retrig avec le bouton ***DATA ENTRY D.*** La courbe de vélocité du retrig est réglée avec le bouton ***DATA ENTRY H***. Les boutons fonctionnent de façon bipolaire, allant de -128 à +127. Les valeurs de vélocité négatives font un fondu en ouverture, les valeurs positives en fermeture. Il est aussi possible d'accéder aux réglages de retrig de ce menu par le menu RETRIG. Toutefois, les réglages de retrig placés sur un trig spécifique sur le séquenceur via le menu pop-up supplanteront les réglages généraux du retrig de la piste active.

11.5 MENU TRACK

Les réglages et options de la piste active se trouvent dans ce menu. Ouvrez le menu en appuyant sur **[FUNC] + [CHRO].** Naviguez dans la liste avec **[HAUT]** et **[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL***. Sélectionnez en appuyant sur **[YES]**. Changez la piste qui sera affectée par ce menu en appuyant sur **[TRK] +** l'un des **[PADS]**.



TRIGS SETUP ouvrira le menu TRIGS SETUP de la piste active. Voir la section « 11.7.1 MENU DE RÉGLAGE DES TRIGS ».

RELOAD TRACK rechargera la piste active. Comme les pistes font partie d'un pattern et qu'elles sont automatiquement sauvegardées, elle sera soit rechargée à son état d'origine auto-sauvegardé ou à un état de sauvegarde spécifique qui peut être déterminé en utilisant la command **SAVE TRACK**. Appuyez sur **[NO] + [CHRO]** pour un raccourci de la commande **RELOAD TRACK**.

SAVE TRACK sauvegardera les changements apportés à la piste active. C'est une caractéristique spéciale en plus de la sauvegarde générale et automatique du pattern qui se produit lors des changements de patterns. Cette caractéristique est utile dans des situations où vous travaillez sur une piste, que vous aimez le résultat et voulez continuer à travailler sur la piste en ayant la capacité de la ramener à un état de sauvegarde spécifique. La commande **SAVE TRACK** rend ceci possible. Lors du rechargement de la piste, elle ne sera pas rechargée à son état d'origine de pattern auto-sauvegardé, mais à l'état sauvegardé manuellement. Appuyez sur **[YES] + [CHRO]** pour un raccourci de la commande **SAVE TRACK**.

11.6 MENU PATTERN

Dans le menu PATTERN, les patterns peuvent être sauvegardés et rechargés. Ouvrez le menu en appuyant sur **[FUNC] + [SCNE]**. Naviguez dans les commandes disponibles avec **[HAUT]** et **[BAS].** Confirmez la sélection avec **[YES]**.



RELOAD PATTERN rechargera le pattern actif. Il sera soit rechargé à son état d'origine auto-sauvegardé, soit à un état sauvegardé spécifique, qui peut être déterminé en utilisant la commande **SAVE PATTERN.** Appuyez sur **[NO] + [SCNE]** pour un raccourci de la commande **RELOAD PATTERNG.**

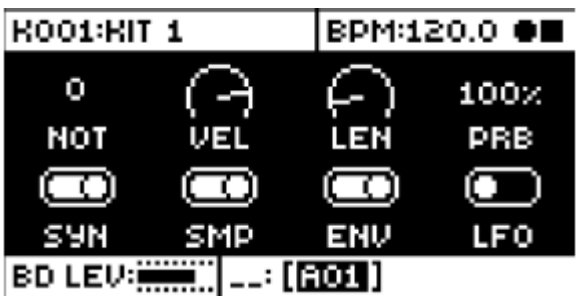
SAVE PATTERN sauvegardera les changements apportés au pattern actif. C'est une caractéristique spéciale en plus de la sauvegarde générale et automatique du pattern qui se produit lors des changements de patterns. Cette caractéristique est utile dans des situations où vous travaillez sur un pattern, que vous aimez le résultat et voulez continuer à travailler sur ce pattern en ayant la capacité de le ramener à un état de sauvegarde spécifique. La commande **SAVE PATTERN** rend ceci possible. Lors du rechargement du pattern, il ne sera pas rechargé à son état d'origine de pattern auto-sauvegardé, mais à l'état sauvegardé manuellement. Appuyez sur **[YES] + [SCNE]** pour un raccourci de la commande **SAVE PATTERN**.



La commande **RELOAD PATTERN** est parfaite pour l'improvisation en live. Tout changement apporté au pattern actif, comme ajouter des notes d'une ligne de basse, peut être immédiatement annulé.

11.7 MENU TRIG

Règle les actions lorsqu'une note est déclenchée dans le menu TRIG. Appuyez sur **[TRIG]** pour accéder au menu. Changez les réglages avec les boutons ***DATA ENTRY.*** Ce sont des réglages généraux qui affectent les trigs placés sur le séquenceur. Sur n'importe quel pas du pattern, des trigs peuvent être verrouillés à d'autres réglages en commençant par maintenir une touche **[TRIG]** enfoncée, puis en changeant les réglages. Régler SYN et SMP à zéro sur un trig de note le transforme en trig de verrou. Notez que les réglages TRIG sont enregistrés avec le pattern actif, pas le kit actif.



NOT règle la hauteur de la note lors du déclenchement, de -24 à +24. En mode LIVE RECORDING et CHROMATIC, la hauteur des **[PADS]** joués supplante ce réglage.

VEL règle la vélocité à laquelle le trig de note du séquenceur est déclenché, de 1 à 127. Cette vélocité est utilisé lors du déclenchement avec **[FUNC] + [PADS]** ou avec les touches **[TRIG]**, ou avec les pads, en mode FIXED VELOCITY et que la vélocité fixe est réglée à AUTO. En mode LIVE RECORDING, la vélocité avec laquelle les **[PADS]** sont frappés supplante ce réglage.

LEN règle la longueur du trig de note. À nouveau, en mode LIVE RECORDING, la durée de la pression sur les **[PADS]** supplante ce réglage général.

PRB, ou Probabilité de trig règle la probabilité que les trigs de la piste soient joués ou non. Le résultat de la probabilité est réévalué à chaque fois qu'un trig est censé jouer. Le réglage par défaut est 100%, ce qui signifie que tous les trigs de la piste seront joués à chaque fois. (0% - 100%)

Ce paramètre change temporairement pour afficher et contrôler **TRC** (trig condition) lorsque vous ajoutez un verrou de condition. **TRC** règle la Condition de Trig, qui est un ensemble de règles conditionnelles qui peut être appliqué à n'importe quel trig, en utilisant un verrou de paramètre. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 11.11.3 VERROUS CONDITIONNELS ».



Si vous avez placé un verrou conditionnel sur un trig du séquenceur, la condition du trig supplante le réglage de Probabilité de Trig. Par exemple, si vous réglez **PRB** à 70% et une condition de trig FILL sur un trig, ce jouera uniquement (et toujours) lorsque le séquenceur est en mode FILL. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 11.11.3 VERROUS CONDITIONNELS ».

SYN contrôle si la partie synth du Son sera déclenchée.

SMP contrôle si la partie sample du Son sera déclenchée.

ENV contrôle si l'enveloppe du filtre sera déclenchée.

LFO contrôle si le LFO sera déclenché.

11.7.1 MENU DE RÉGLAGLE DES TRIGS

Accédez au menu en appuyant sur **[FUNC] + [TRIG]**. Naviguez dans le menu avec **[HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL***. Changez les réglages avec **[GAUCHE]/[DROITE]** ou les boutons ***DATA ENTRY.***



GLOBAL QUANTIZE affectera tous les micro-timings des trigs de toutes les pistes. Plus la valeur de quantification est élevée, plus les trigs avec micro-timing seront quantifié. Étendue de 0 à 127.

TRK QUANTIZE affectera tous les micro-timings des trigs de la piste active. Plus la valeur de quantification est élevée, plus les trigs avec micro-timing seront quantifié. Étendue de 0 à 127.

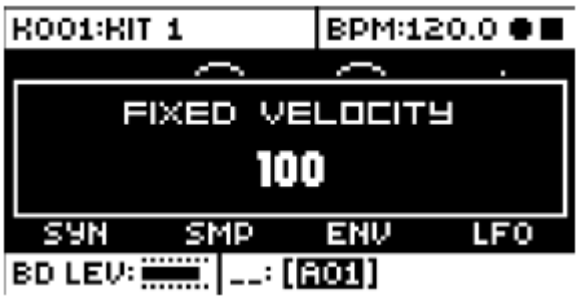
TRK SEND MIDI lorsque cette case est cochée, cela enverra les données de séquenceur note on/off (NOT, LEN) et VEL de la piste vers le MIDI OUT de l'Analog Rytm MKII pour le contrôle d'appareils MIDI externes. Les données MIDI sont envoyées sur les canaux MIDI des pistes réglés dans le menu CHANNELS. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 14.5.3 CANAUX ».



- Si **TRK SEND MIDI** est cochée, la piste envoie les données de séquenceur à la fois en externe en MIDI et en interne sur la piste de son.
- Seules les données de séquenceur pour les paramètres note on/off (NOT, LEN) et VEL sont envoyés en MIDI.

11.8 VÉLOCITÉ FIXE

Appuyez sur **[FIX]** pour activer le mode FIXED VELOCITY pour les pads et les régler pour qu'ils se déclenchent avec une vélocité fixe. Appuyez sur **[FUNC] + [FIX]** pour accéder au menu où vous pourrez ajuster la quantité de vélocité fixe.



Réglez la quantité de vélocité fixe en tournant le bouton ***TRACK LEVEL*** ou en appuyant sur **[HAUT]** ou **[BAS]**. Le réglage par défaut est 100. Le réglage AUTO règle la vélocité fixe à la vélocité par défaut spécifiée par le paramètre **VEL** dans le menu TRIG. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 11.7 MENU TRIG ».

11.9 MÉTRONOME

Le menu CLICK TRACK contrôle le métronome interne de l'Analog Rytm MKII. Ouvrez le menu en appuyant sur **[FUNC] + [RTRG]**. Utilisez les touches **[HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL*** pour naviguer dans la liste. Appuyez sur **[GAUCHE]/[DROITE]** ou n'importe quels boutons ***DATA ENTRY*** pour changer le réglage en surbrillance.



ACTIVE active/désactive le métronome. Il est aussi possible, en dehors de ce menu, d'appuyer sur **[FUNC] + [RTRG]** pendant une seconde pour activer/désactiver le métronome.

TIME SIG. NUM contrôle le nombre de temps de la mesure du métronome.

TIME SIG. DEN contrôle l'unité de temps du métronome.

PREROLL contrôle pendant combien de mesures le métronome jouera avant que le séquenceur se mette en route. Ce réglage n'est utile que lorsque le mode LIVE RECORDING est actif.

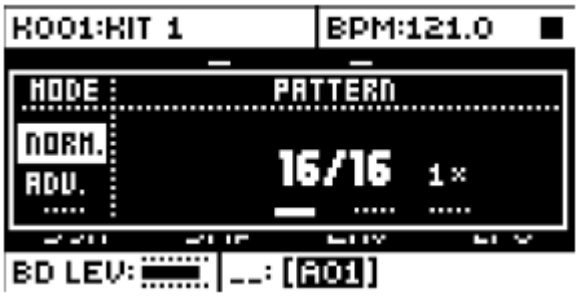
VOLUME contrôle le volume du click.

11.10 MENU SCALE

La longueur et le timing du pattern peuvent être changés dans cet écran. Il existe deux modes dans le menu SCALE. En mode NORMAL, toutes les pistes partagent la même longueur. En mode ADVANCED, chaque piste peut avoir une longueur différente. Accédez au menu SCALE en appuyant sur **[FUNC] + [PAGE]** Utilisez **[GAUCHE]** et **[DROITE**] pour naviguer entre les réglages disponibles. Utilisez **[HAUT]** et **[BAS]** pour ajuster les différents réglages et passer d'un mode à l'autre.

11.10.1 MODE NORMAL

C'est le mode par défaut. Dans ce mode, toutes les pistes du pattern partagent la même longueur et signature temporelle. Cet écran apparaîtra lorsque le réglage NORMAL est actif.



Les deux premiers réglages contrôlent la longueur du pattern en nombre de pas. Le nombre le plus à gauche indique le nombre de pas du pattern. Le nombre maximum de pas disponibles pour le pattern est déterminé par la longueur totale, réglée par le paramètre à droite. Elle peut être 16, 32, 48 ou 64 pas. Si 17 pas ou plus sont utilisés dans un pattern, la touche **[PAGE]**, en mode GRID RECORDING, est utilisée pour naviguer entre les différentes pages du pattern.

Le paramètre le plus à droite contrôle l'échelle (la vitesse de lecture du pattern est réglée en multiples du tempo actuel). Il offre sept réglages possibles : 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X et 2X. Un réglage de 1/8X jouera le pattern à une vitesse d'un-huitième du tempo. 3/4X jouera le pattern au trois-quarts du tempo. 3/2X jouera le pattern deux fois plus rapidement que le réglage 3/4X. 2X jouera le pattern au double du BPM.

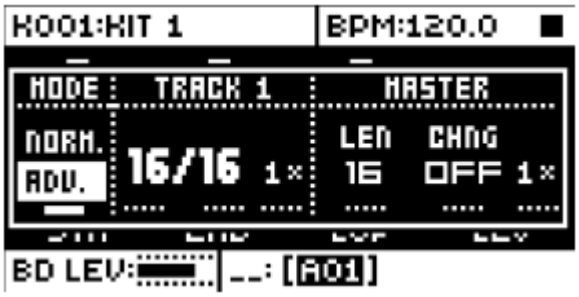
Les trigs sont automatiquement copiés lors de l'extension de la longueur d'un pattern. Si un pattern est composé de par exemple, deux pages et que la longueur du pattern est étendue à quatre pages ; les deux pages ajoutées au pattern seront des copies des deux premières pages du pattern.

Appuyez sur la touche **[PAGE]** pour changer rapidement la longueur totale du pattern. Appuyez sur les touches **[TRIG]** pour changer rapidement le nombre de pas du pattern.

Un réglage de signature temporelle 2X est utile pour augmenter la résolution de base du séquenceur à 32 notes. Un réglage 3/4X est utile lorsque l'Analog Rytm MKII est utilisée avec d'autres instruments réglés au même BPM et que vous voulez que l'Analog Rytm MKII joue des triolets.

11.10.2 MODE AVANCÉ

Dans ce mode, les pistes du pattern peuvent avoir des longueurs et échelles différentes. Sélectionnez le mode ADVANCED en naviguant dans la colonne SCALE avec la touche **[GAUCHE]**. Sélectionnez **ADVANCED** en utilisant la touche **[BAS]**. En mode ADVANCED, il y a deux colonnes, TRACK et MASTER.



La colonne TRACK règle la longueur en pas et la signature temporelle de la piste. Cela fonctionne comme le réglage de longueur de pattern et échelle en mode NORMAL. Les réglages n'affecteront que la piste active. Appuyez sur **[TRK] + [PADS]** pour sélectionner la piste pour laquelle éditer les réglages.

La colonne MASTER n'est disponible qu'en mode ADVANCED. C'est là où vous pourrez régler la longueur master et la signature temporelle générale du pattern.

LEN contrôle le nombre de pas joués par le pattern avant de redéclencher toutes les pistes. Un réglage à INF fera tourner les pistes indéfiniment, sans jamais les relancer. Notez que ce réglage affectera aussi combien de temps sera joué le pattern actif avant qu'un pattern chainé commence à être joué. Ceci peut être supplanté par le paramètre CHNG.

CHNG contrôle combien de temps le pattern actif sera joué avant qu'un pattern chainé ou en attente commence à être joué. Ce réglage est important si par exemple LEN est réglé sur INF. Si aucun réglage CHNG n'est fait, le pattern sera joué indéfiniment, et le pattern suivant ne sera donc jamais déclenché. Par défaut, le passage au pattern en attente se produit à la fin du pattern (**CHNG** à OFF).

MASTER SCALE est le réglage le plus à droite. Il règle la signature temporelle générale du pattern.



Si INF est sélectionné, le pattern actif sera joué indéfiniment, ce qui rendra impossible le changement pour un autre pattern (lorsque le mode de lecture SEQUANTIAL est utilisé).



Appuyez sur **[FUNC] + [HAUT]/[BAS]** pour régler les longueur par incréments de 16.

11.11 CARACTÉRISTIQUES DU SÉQUENCEUR

11.11.1 VERROUS DE PARAMÈTRES

Les verrous de paramètres permettent à tous les trigs d'avoir leurs propres valeurs uniques de paramètres. Les trigs de notes d'une piste de percussion peuvent avoir, par exemple, des réglages de hauteur, amp et filtre différents. Tous les paramètres se trouvant dans les pages PARAMETER peuvent être verrouillés, et les verrous de paramètres peuvent être appliqués à tous les types de pistes. De plus, tous les réglages de la page TRIG peuvent être verrouillés (voir « MENU TRIG »). Pour un aperçu de tous les paramètres des pages PARAMETER, veuillez consulter « APPENDICE A : PARAMÈTRES DES PISTES DE PERCUSSION ».

Pour appliquer un verrou de paramètre en mode GRID RECORDING, maintenez enfoncée la touche **[TRIG]** du trig souhaité. Ajustez les paramètres que vous voulez verrouiller en utilisant les boutons ***DATA ENTRY.*** Le graphisme du paramètre verrouillé passera en surbrillance et la valeur du paramètre verrouillé sera affichée. La touche **[TRIG]** du trig verrouillé commencera à clignoter rapidement, indiquant que le trig contient un verrou de paramètre. Retirez un verrou de paramètre en maintenant le **[TRIG]** enfoncé + en appuyant sur le bouton ***DATA ENTRY*** du paramètre verrouillé. En retirant un trig de note et en l'ajoutant à nouveau, tous les verrous de paramètre seront effacés du trig.

En mode CHROMATIC, un verrou de paramètre de hauteur de note sera indiqué par un pad de couleur rouge lorsque vous maintiendrez la touche **[TRIG]** contenant un tel verrou.

En mode LIVE RECORDING, tourner un bouton ***DATA ENTRY***, ou jouer avec les **[PADS]** en mode CHROMATIC entrera des verrous de paramètres sur la piste active. Les trigs de notes seront verrouillés en conséquence, et les trigs de verrous contenant les verrous seront placés sur les pas du séquenceur qui ne contiennent pas de trigs de notes.

Pour retirer les verrous de paramètres de toutes les pistes en mode LIVE RECORDING, Maintenez enfoncées les touches **[FUNC] + [NO]**. Toutefois, les verrous de Sons ne seront pas effacés.

Appuyez sur **[NO] +** un (ou plusieurs **[PADS]** pour effacer une séquence de trigs enregistrés sur une piste spécifique (ou plusieurs pistes) en rythme avec le séquencer ; cela signifie que tous les pas atteints pendant la lecture du pattern seront effacés jusqu'à ce que les touches soient relâchées. Les verrous de Sons ne seront pas effacés.

Retirez un verrou de paramètre spécifique en temps réel en appuyant sur **[NO]** tout en appuyant sur le bouton ***DATA ENTRY*** correspondant au paramètre à retirer.



Jusqu'à 72 paramètres différents peuvent être verrouillés dans un pattern. Un paramètre compte pour 1 paramètre verrouillé, quel que soit le nombre de trigs le verrouillant. Si par exemple, le paramètre de fréquence de coupure du filtre est verrouillé à chaque pas du séquenceur, il y aura quand même 71 autres paramètres qui pourront être verrouillés.

11.11.2 VERROUS DE SONS

Tous les Sons du groupe de Sons du projet actif peuvent être changés pour chaque pas du séquenceur. Maintenez un **[TRIG]** enfoncé et tournez le bouton ***TRACK LEVEL***. La liste du groupe de Sons apparaîtra. Naviguez dans la liste avec le bouton ***TRACK LEVEL***, sélectionnez le Son que vous voulez assigner au trig de

note, puis relâchez la touche **[TRIG]**. La touche **[TRIG]** commencera à clignoter. Maintenez enfoncé le **[TRIG]** du trig de note pour afficher le Son assigné.



N'oubliez pas que tous les Sons ne peuvent pas être chargés sur toutes les pistes. Si un Son de la liste est incompatible avec la piste active, il ne pourra pas être verrouillé. En explorant le groupe de Sons, les Sons incompatibles avec la piste activez sont indiqués par un point d'exclamation clignotant à l'écran. Il en va de même pour les emplacements de Sons vides.



La première position de la liste du groupe de Sons, appelée TRACK SOUND, est la sélection par défaut. Elle jouera le Son de la piste correspondant au kit actif.

11.11.3 VERROUS CONDITIONNELS

Sur la page TRIG PARAMETERS, il y a un paramètre appelé **TRC** (Trig Condition) avec lequel un ensemble de règles conditionnelles peut être appliqué à n'importe quel trig, en utilisant un verrou de paramètre. Accédez à ce paramètre en maintenant un trig enfoncé. Le paramètre TRC remplace temporairement le paramètre PRB tant que vous maintenez le trig enfoncé. Chaque réglage est une condition logique qui détermine si un trig placé sur une piste du séquenceur est déclenché ou non. Si la condition est vraie, alors le trig devient actif et affecte la piste. Si la condition est fausse, alors le trig est ignoré. Vous devez d'abord placer un trig de note ou de verrou sur le séquenceur là où vous voulez appliquer un verrou conditionnel.

Le séquenceur doit être en mode FILL pour activer un verrou conditionnel appelé FILL. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 11.11.4 MODE FILL ».

Vous pouvez régler les conditions de déclenchement suivantes :

X% est une condition de probabilité. Il y a X% de chance que le trig soit activé.

FILL est vrai (active le trig) lorsque le mode FILL est actif (voir ci-dessus).

$\overline{\text{FILL}}$ est vrai lorsque que FILL est faux. Un trig avec cette condition est actif lorsque vous n'êtes pas en mode FILL.

PRE est vrai si la condition précédente évaluée sur la même piste était vraie. (Les conditions PRE et $\overline{\text{PRE}}$ sont ignorées et ne sont pas évaluées.)

$\overline{\text{PRE}}$ est vrai lorsque que PRE est faux. Un trig avec cette condition est actif si la condition précédente évaluée sur la même piste n'était pas vraie. (Les conditions PRE et $\overline{\text{PRE}}$ sont ignorées et ne sont pas évaluées.)

Exemple 1 : Trig 1, 50% = **Vrai** > Trig 2, $\overline{\text{PRE}}$ = **Faux** > Trig 3, $\overline{\text{PRE}}$ = **Faux** > Trig 4, PRE = **Vrai**

Exemple 2 : Trig 1, 50% =**Faux** > Trig 2, $\overline{\text{PRE}}$ = **Vrai** > Trig 3, $\overline{\text{PRE}}$ = **Vrai** > Trig 4, PRE = **Faux**

NEI est vrai si la condition la plus récemment évaluée sur la piste voisine était vraie. (Les conditions PRE et $\overline{\text{PRE}}$ de la piste voisine sont ignorées et ne sont pas évaluées.) La piste voisine est la piste avant la piste active. Par exemple, la piste 3 est la piste voisine de la piste 4. Les trigs conditionnels NEI et $\overline{\text{NEI}}$ sur la piste 4 évaluent les trigs conditionnels placés sur la piste 3. La condition NEI est fausse si aucun trig conditionnel n'existe sur la piste voisine.

NEI est vrai lorsque NEI est faux. Un trig avec cette condition est actif si la condition de trig évaluée le plus récemment sur la piste voisine n'était pas vraie. (Les conditions PRE et PRE de la piste voisine sont ignorées et ne sont pas évaluées.)

1ST est vrai la première fois que le pattern est joué (lorsqu'il boucle).

1ST est vrai lorsque 1ST est faux. Un trig avec cette condition est toujours actif en dehors de la première fois où le pattern est joué (lorsqu'il boucle).

A : B A indique combien de fois le pattern (ou la piste, si la longueur de la piste est inférieur à la longueur du pattern) est joué avant que la condition du trig soit vraie. **B** indique combien de fois le pattern (ou la piste, si la longueur de la piste est inférieur à la longueur du pattern) est joué avant de remettre le compteur à zéro et recommencer. Ce cycle est répété jusqu'à l'arrêt du séquenceur.

Par exemple :

Avec le réglage 1 : 2, la condition du trig est vraie la première fois que le pattern est joué, puis, la troisième, la cinquième et ainsi de suite.

Avec le réglage 2 : 2, la condition du trig est vrai la seconde fois que le pattern est joué, puis la quatrième, la sixième et ainsi de suite.

Avec le réglage 2 : 4, la condition du trig est vraie la seconde fois que le pattern est joué, puis la sixième, la dixième et ainsi de suite.

Avec le réglage 4 : 7, la condition du trig est vraie la quatrième fois que le pattern est joué, puis la onzième, la dix-huitième et ainsi de suite.



- Les verrous de paramètres conditionnels sont une bonne façon d'ajouter de la variété à un pattern. Appliquer une grille de trigs de notes mutuellement exclusives ou inclusives sur n'importe lesquelles des pistes de synth et disséminer quelques verrous de probabilités est un bon moyen de donner vie à la plus minimale des compositions avec un peu d'aléatoire.
- Notez que la variété aléatoire ou arbitraire n'est pas la seule façon d'utiliser des trigs conditionnels. Ils peuvent aussi être utilisés, par exemple, pour avoir deux séquences mélodiques ou percussives sur la même piste, l'une d'entre elle étant activée lorsque le mode FILL est actif.

11.11.4 MODE FILL

Le mode FILL peut être utilisé pour créer une variation temporaire, comme un break, dans votre pattern.

Appuyez sur **[FUNC] + [FILL]** pour activer le mode FILL d'attente pendant un cycle de pattern. **[FILL]** commence à clignoter pour indiquer que le mode FILL est en attente. Le mode FILL sera actif (**[FILL]** est allumé en continu) lorsque le pattern bouclera, et restera actif jusqu'à ce que le pattern boucle à nouveau. Vous pouvez aussi activer le mode FILL à tout moment, et pendant n'importe quelle durée, en maintenant la touche **[FILL]** enfoncée lorsque le pattern est joué (le mode GRID RECORDING ne peut pas être actif). Le mode FILL est actif tant que la touche est enfoncée.

Maintenez **[FUNC]** enfoncée puis faite un double-appui sur **[FILL]** pour que le mode FILL reste actif. Appuyez à nouveau sur **[FILL]** pour le désactiver. La touche **[FILL]** est allumée en bleu lorsqu'il reste activé.

11.11.5 TRIG MUTE

L'écran TRIG MUTE vous permet d'ajouter des masques de coupure à un pattern du séquenceur. Chaque piste peut avoir ses propres trigs de coupure. Ouvrez le menu en appuyant sur **[FUNC] + [BANK E]**. Lorsque vous ouvrez le menu TRIG MUTE, les touches **[TRIG]** avec des trigs de notes déjà placés s'allumeront en vert pâle et les trigs avec des coupures ajoutées s'allumeront en vert vif.

Lorsque ce menu est actif, ajoutez ou retirez des trigs de coupure en appuyant sur les touches **[TRIG]**. Si un trig de coupure est placé sur le même pas du séquenceur qu'un trig de note, le trig de note sera coupé.



Si vous voulez éditer les propriétés du pas simultanément sur toutes les pistes, pas seulement la piste active, maintenez **[FUNC]** enfoncée et entrez les trigs.

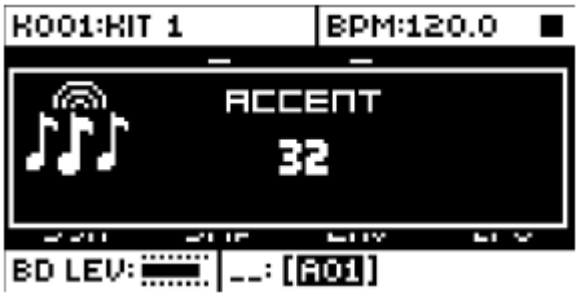


- Les trigs de coupure peuvent être ajoutés rapidement aux trigs de notes ou de verrous. Maintenez le trig de note ou de verrou enfoncé et appuyez sur **[BANK E].** Un trig mute sera automatiquement placé sur le même pas du séquenceur que le trig de note/verrou.
- Appuyez sur un trig de note ou de verrou pour voir rapidement si un trig de coupure est placé sur le même pas du séquenceur que le trig. Si c'est le cas, la touche **[BANK E]** s'allumera.
- Les trigs de coupure sont utiles pour expérimenter avec le feeling des pistes lorsque vous jouez en live. Les huit derniers pas d'une piste de ligne de basse peuvent, par exemple, être coupés pour ajouter du suspense.

11.11.6 ACCENT

Ajouter des trigs d'accent est utile pour changer rapidement la vélocité de certains pas d'une piste. Le niveau d'accent est une destination de modulation, ce qui signifie qu'il peut être affecté par, par exemple, un LFO. Ouvrez le menu accent en appuyant sur **[FUNC] + [BANK F]**. Lorsque vous ouvrez le menu ACCENT, les touches **[TRIG]** avec des trigs de notes déjà placés s'allumeront en magenta pâle et les trigs avec des accents ajoutés s'allumeront en magenta vif.

Lorsque ce menu est actif, ajoutez ou retirez des trigs d'accent en appuyant sur les touches **[TRIG]**. Si un trig d'accent est placé sur le même pas du séquenceur qu'un trig de note, le trig de note sera accentué.



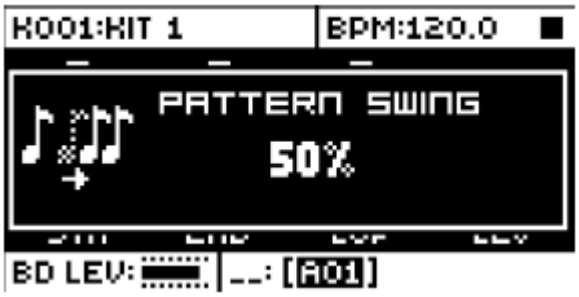
Sélectionnez la piste à affecter en appuyant sur la touche **[TRK]** correspondante. Sélectionnez la valeur de l'accent en tournant le bouton ***TRACK LEVEL***. Plus la valeur est élevée, plus il y aura d'accentuation ajoutée aux trigs d'accents. Si vous voulez éditer les propriétés du pas simultanément sur toutes les pistes, pas seulement la piste active, maintenez **[FUNC]** enfoncée et entrez les trigs.

- Un trig de note peut être rapidement accentué. Maintenez la touche du trig enfoncée et appuyez sur **[BANK F]**. Un trig d'accent sera automatiquement placé sur le même pas du séquenceur que le trig de note.
- Appuyez sur un trig de note/verrou pour voir rapidement si un trig d'accent est placé sur le même pas du séquenceur que le trig. Si c'est le cas, la touche **[BANK F]** s'allumera.

11.11.7 SWING

Ajustez le réglage du swing du pattern, pour utiliser un groove rythmique entraînant. Accédez à ce menu en appuyant sur **[FUNC] + [BANK G]**. Lorsque vous ouvrez le menu SWING, les touches **[TRIG]** avec des trigs de notes déjà placés s'allumeront en jaune pâle et les trigs avec du swing ajouté s'allumeront en jaune vif.

Lorsque ce menu est actif, ajoutez ou retirez des trigs de swing en appuyant sur les touches **[TRIG]**. Si un trig de swing est placé sur le même pas du séquenceur qu'un trig de note, le trig de note sera affecté par le swing.



Réglez le taux de SWING à 51-80% en tournant le bouton ***TRACK LEVEL*** ou en appuyant sur **[HAUT]** ou **[BAS]**. Le réglage par défaut est un espacement égal, 50%. Personnalisez le swing du pattern, indiqué par les touches **[TRIG]** allumées, en utilisant les touches **[TRIG]**.

11.11.8 SLIDE DE PARAMÈTRE

Le menu PARAMETER SLIDE rend possible pour les valeurs d'un paramètre de deux trigs de notes ou de verrous séparés d'évoluer de l'une à l'autre. Ouvrez le menu en appuyant sur **[FUNC] + [BANK H]**. Lorsque vous ouvrez le menu PARAMETER SLIDE, les touches **[TRIG]** avec des trigs de notes déjà placés s'allumeront en bleu pâle et les trigs avec des slides ajoutés s'allumeront en bleu vif.

Lorsque ce menu est actif, ajoutez ou retirez des trigs de slide en appuyant sur les touches **[TRIG]**. Si un trig de slide est placé sur le même pas du séquenceur qu'un trig de note, le trig de note aura un paramètre de slide. Si vous voulez éditer les propriétés du pas simultanément sur toutes les pistes, pas seulement la piste active, maintenez **[FUNC]** enfoncée et entrez les trigs.



Pour qu'une valeur de paramètre évolue entre deux trigs, elle doit être verrouillée à l'un des trigs. La valeur d'un paramètre verrouillé évoluera jusqu'à la valeur non-verrouillée, et vice-versa. Pour faire évoluer la valeur d'un paramètre, placez un trig de slide sur le même pas du séquenceur que le trig dont vous voulez faire évoluer le paramètre. La vitesse de l'évolution est relative au tempo actuel, et l'évolution sera terminée lorsque le prochain trig sera atteint. Plusieurs valeurs de paramètres peuvent évoluer en même temps.



- Les slides de paramètres peuvent être ajoutés rapidement à des trigs de notes ou de verrous. Maintenez le trig de note ou de verrou enfoncé et appuyez sur **[BANK H].** Un trig de slide sera automatiquement placé sur le même pas du séquenceur que le trig de note/verrou.
- Appuyez sur un trig de note ou de verrou pour voir rapidement si un trig de slide est placé sur le même pas du séquenceur que le trig. Si c'est le cas, la touche **[BANK H]** s'allumera.

11.11.9 OPÉRATIONS COPIER, COLLER ET EFFACER

Les patterns, pages de pistes, pistes, et trigs peuvent être copiés, collés et effacés.

Le pattern actif peut être copié dans une autre position de la même banque, ou dans une autre position d'une autre banque. Pour effectuer une opération de copie, le mode GRID RECORDING doit être désactivé. Copiez le pattern en appuyant sur **[FUNC] + [RECORD]**. Sélectionnez un autre pattern et collez le pattern copié dans cette position en appuyant sur **[FUNC] + [STOP]**. L'opération peut être annulée en appuyant à nouveau sur **[FUNC] + [STOP].** Effacez un pattern en appuyant sur **[FUNC] + [PLAY]**. Annulez l'opération en répétant les touches appuyées.

Après avoir sélectionné un pattern, et avant de relâcher la moindre touche, les touches **[RECORD], [PLAY]** et **[STOP]** peuvent être utilisées pour copier, effacer ou coller un pattern.

Les pistes individuelles du séquenceur peuvent être copiées, collées et effacées de la même façon que les patterns. Pour cela, le mode GRID RECORDING doit être actif.

La page d'une piste peut aussi être copiée, collée et effacée. Cela est similaire à copier/coller/effacer une piste, mais n'affectera que la page active de la piste. Le mode GRID RECORDING doit être activé. Sélectionnez la page de la piste de votre choix en appuyant sur la touche **[PAGE].** Copiez en appuyant sur **[PAGE] + [RECORD]**. Sélectionnez une nouvelle page de piste et appuyez sur **[PAGE] + [STOP]** pour coller. Annulez en appuyant à nouveau sur **[PAGE] + [STOP].** Appuyez sur **[PAGE] + [PLAY]** pour effacer la page active de la piste. Annulez l'opération en répétant les touches appuyées.

Les trigs, avec tous les réglages de verrous de paramètres, peuvent aussi être copiés, collés et effacés. Le mode GRID RECORDING doit être actif pour accéder à cette fonctionnalité.

1. Maintenez un ou plusieurs **[TRIG]** enfoncés et appuyez sur **[RECORD]** pour effectuer l'opération de copie.
2. Collez en maintenant un autre **[TRIG]** enfoncé et en appuyant sur **[STOP]**. Lorsque vous collez plusieurs trigs, les trigs copiés seront placés dans le même ordre que lorsqu'ils ont été copiés. Le trig de destination agira comme point de départ de la séquence de trigs copiés.
3. Effacez les trigs de verrous en maintenant enfoncés un ou plusieurs trigs et en appuyant sur **[PLAY]**.

11.11.10 COMMANDES DE SAUVEGARDE ET CHARGEMENT RAPIDE

Les kits, Sons, pistes, patterns et songs peuvent être instantanément sauvegardés et rechargés. Lors d'un rechargement, les réglages sont remis à l'état sauvegardé.

- Pour sauver rapidement un kit, appuyez sur **[YES] + [PLAY MODE]**. Cette commande est la même que la commande SAVE KIT se trouvant dans le menu KIT, voir « 10.2 MENU KIT ».
- Pour sauver rapidement le Son de la piste active, appuyez sur **[YES] + [MUTE]**. Cette commande est la même que la commande STRORE TRACK SOUND se trouvant dans le menu SOUND MANAGER, voir « 10.5.2 LE GESTIONNAIRE DE SONS».
- Pour sauver rapidement une piste, appuyez sur **[YES] + [CHRO]**. L'opération est la même que la commande SAVE TRACK, voir « 11.5 MENU TRACK ».
- Pour sauver rapidement le pattern actif, appuyez sur **[YES] + [SCNE]**. L'opération est la même que la commande SAVE PATTERN, voir « 11.6 MENU PATTERN ». Ceci est utile pour créer un point de restauration avant de commencer une session de manipulation live qui pourrait ne pas tourner comme vous le souhaiteriez.
- Pour sauver rapidement une song, appuyez sur **[YES] + [PERF]**. La commande est la même que la commande SAVE qui se trouve dans le menu SONG, voir « 12.2.3 MENU SONG ».
- Pour recharger rapidement un kit, appuyez sur **[NO] + [PLAY MODE]**. Cette commande est la même que la commande RELOAD KIT qui se trouve dans le menu KIT, voir « 10.2 MENU KIT ». Ceci est utile dans une situation de live après qu'un kit a subi des changements improvisés.
- Pour recharger rapidement le Son de la piste active, appuyez sur **[NO] + [MUTE]**. Ceci est semblable au rechargement de kit, mais uniquement pour la piste active (pas toutes les pistes).
- Pour recharger rapidement une piste, appuyez sur **[NO] + [CHRO]**. Cette opération est la même que la commande RELOAD TRACK, voir « 11.6 MENU PATTERN ». Uniquement utile jusqu'à ce qu'un autre pattern soit sélectionné, comme opération d'annulation après des changements en live.
- Pour recharger rapidement une song, appuyez sur **[NO] + [PERF]**. Cette commande est la même que la commande RELOAD du menu SONG, voir « 12.2.4 MENU SONG ».

12. CHAINES ET SONGS

Les chaines sont des séquences composées d'un ou plusieurs patterns. Les chaines sont utilisées pour former des songs.

Il y a 256 entrées de pattern disponibles pour les 64 chaines. Par exemple, une chaine peut être composée de 256 patterns, ou deux chaines peuvent être composées de 128 patterns chacune.

Une song est toujours active et travaillée. Les songs contiennent deux formes d'entrée, lignes de song et ligne de bloc-notes. La ligne active de la song est visible en bas à gauche de l'écran. Si c'est une ligne du bloc-notes qui est active, le graphisme affiché sera « _ _ ». La ligne du bloc-notes est par défaut placée après toutes les lignes de song.

Chaque ligne de song contient une chaine. Ces entrées sont sauvegardées avec la song. La ligne de bloc-notes contient aussi une chaine ou un pattern et est aussi sauvegardée comme élément de la song. Le but du bloc-notes est de permettre l'expérimentation avec les chaines et les patterns sans affecter les lignes de songs déjà programmées.

12.1 CHAINES

Si la ligne active de la song ou du bloc-notes contient une chaine, tous les patterns de la chaine seront joués en activant le mode CHAIN en appuyant sur **[CHAIN MODE]** . Lors de la désactivation du mode, et si le mode SONG n'est pas actif, le pattern actif sera joué indéfiniment. Le pattern actif, et tous les autres patterns de la chaine sont visibles en bas de l'écran. Le pattern actif est indiqué en surbrillance.

Il y a deux façons de créer une chaine : en mode chaine détaillé et en mode chaine rapide.

12.1.1 MODE DÉTAILLÉ

Le mode CHAIN doit être actif si vous voulez créer des chaines en mode détaillé. Créez des chaines en mode détaillé en appuyant sur **[CHAIN MODE] + [GAUCHE]/[DROITE]** pour déplacer le curseur de chaine. Il peut être placé avant un pattern, sur un pattern, ou après un pattern. Si le curseur est placé avant un pattern et qu'un nouveau pattern est sélectionné en appuyant sur **[BANK] + [TRIG]**, alors le pattern sélectionné sera inséré avant le pattern se trouvant après le curseur. Si le curseur met un pattern en surbrillance et qu'un nouveau pattern est sélectionné, le pattern en surbrillance sera remplacé. En activant le mode CHAIN, les patterns du mode CHAIN seront joués dans l'ordre. La chaine bouclera lorsque le dernier pattern de la chaine aura été joué.

12.1.2 MODE RAPIDE

Pour créer une chaine en mode rapide, appuyez sur **[BANK]** et appuyez sur la touche **[TRIG]** du pattern avec lequel vous voulez commencer la chaine. Tant que vous maintenez la première touche **[TRIG]** enfoncée, les touches **[TRIG]** suivantes sur lesquelles vous appuierez ajouteront des patterns à la chaine. En mode rapide, il n'est possible de chainer que des patterns de la même banque. Veuillez noter que la chaine précédente sera effacée en utilisant le mode rapide. Le mode PATTERN doit être réglé à SEQUENTIAL si vous voulez créer des chaines en mode rapide.

Appuyer sur **[CHAIN MODE] + [NO]**, selon la position du curseur de chaine, effacera le pattern positionné avant le curseur, ou celui qu'il met en surbrillance.

Appuyer sur **[FUNC] + [CHAIN MODE]** créera une nouvelle ligne de bloc-notes vierge. La ligne de bloc-notes sera placée tout en bas de la liste de lignes de song (qui peuvent être vues en ouvrant le menu SONG EDIT). Le contenu de la précédente ligne de bloc-notes sera ajouté comme nouvelle ligne de song après la dernière ligne de song. Voir le menu SONG EDIT pour savoir commencer repositionner les lignes de song (y compris la ligne de bloc-notes) au sein de la song.



Le mode CHAIN est idéal pour improviser en live, lorsque le mode CHAIN est désactivé et que seul le pattern actif tourne en boucle, créez une chaine puis activez le mode CHAIN. Sortiez du mode CHAIN à tout moment pour boucler sur un seul pattern. Ajoutez et retirez des patterns pour créer une chaine totalement nouvelle et activez à nouveau le mode CHAIN. En créant de nouvelles chaines en appuyant sur **[FUNC] + [CHAIN MODE]**, vous pouvez créer rapidement des songs improvisées.

12.2 SONGS

Les songs sont essentiellement des patterns et des chaines structurés pour former une séquence plus longue.

Pour entrer en mode SONG, appuyez sur la touche **[SONG MODE]** La touche **[SONG MODE]** s'allumera, indiquant que le mode SONG est actif. La song active commencera à être jouée, ligne par ligne. Si la ligne active de la song est la ligne de bloc-notes (dans sa position par défaut en bas de la pile), sa chaine de patterns sera jouée une seule fois, puis s'arrêtera. Si la ligne de bloc-notes a été déplacée dans la song, c'est la ligne suivante de la song qui sera jouée. La ligne de song en lecture est indiquée en bas à gauche de l'écran.

12.2.1 MENU D'ÉDITION DE SONG

Les songs sont créées dans le menu SONG EDIT, auquel on accède en appuyant sur **[FUNC] + [SONG MODE]**.



Les songs sont jouées ligne par ligne, en commençant par celle du haut puis en continuant vers le bas. Si une ligne de song contient une chaine, tous les patterns de la chaine seront joués avant que la position de la song passe à la ligne suivante. La position de lecture de la song est indiquée par le numéro de pattern en surbrillance. Dans le coin supérieur droit de l'écran, le BPM, le nombre de mesures et la pulsation sont indiqués.

Pour naviguer entre les lignes de song ainsi que les patterns assignés aux lignes de song, utilisez les touches **[FLÈCHES]**. Lorsque le curseur de song met en surbrillance une position de pattern, le numéro de pattern passe entre crochets. Lorsque le curseur de song est placé avant ou après un pattern, il formera une barre.

Pour commencer à jouer une song du début, faites un double-appui sur **[STOP]**. La position de lecture de la song sera automatiquement remise au premier pattern de la première ligne de song. Toutefois, les songs

peuvent commencer à être lues à partir de n'importe quelle position de pattern. Mettez une position de pattern en surbrillance avec les touches **[FLÈCHES].** Appuyez sur **[YES]** pour sélectionner cette position. Le pattern passera en surbrillance pour indiquer la position de lecture de la song. Appuyez sur **[PLAY]** pour commencer à lire la song depuis cette position.



Les commandes, copier, coller et effacer peuvent être exécutées sur les lignes de song.

12.2.2 AJOUTER DES LIGNES DE SONG ET ASSIGNER DES PATTERNS ET DES CHAINES

Appuyez sur **[FUNC] + [YES]** pour ajouter une ligne de song. La nouvelle ligne de song sera insérée sous la ligne où se trouve le curseur, et le pattern A01 sera automatiquement assigné à la nouvelle ligne. Pour assigner un autre pattern à la ligne de song, utilisez les touches **[FLÈCHES]** pour déplacer le curseur de song de façon à mettre en surbrillance le pattern assigné à la ligne et appuyez sur une touche **[BANK] +** une touche **[TRIG]**. En général, la procédure d'assignation de pattern est la même que celle de sélection d'un pattern, expliquée en « 11.1.1 SÉLECTIONNER UN PATTERN ».

Pour ajouter une chaîne à une ligne de song, sélectionnez une ligne de song et appuyez sur la flèche **[DROITE]**. Le curseur de song se déplacera depuis la position du pattern et formera une ligne verticale. Appuyez sur une touche **[BANK] +** une touche **[TRIG]** pour sélectionner le pattern à ajouter à la chaîne.

Retirez un pattern d'une chaîne en le mettant en surbrillance avec le curseur de song et en appuyant sur **[FUNC] + [NO]**.

Si une ligne de song contient une chaîne, les patterns individuels peuvent être réorganisés dans la chaîne. Sélectionnez le pattern en le mettant en surbrillance avec le curseur de song et appuyez sur **[FUNC] + [GAUCHE]/[DROITE]**.

Déplacez une ligne de song vers le haut ou le bas de la song en déplaçant le curseur de song sur le numéro de la ligne de song et appuyez sur **[FUNC] + [HAUT]/[BAS]**.

Effacez une ligne de song, un pattern à la fois, en appuyant à répétition sur **[FUNC] + [NO].**

12.2.3 AJOUTER DES RÉPÉTITIONS ET DES MUTES

Diverses informations supplémentaires peuvent être entrées pour les lignes de song et le ou les patterns associés aux lignes de song.

Répétez une ligne de song un certain nombre de fois en vous déplaçant à la position la plus à gauche de la ligne de song avec le curseur. Tournez le bouton ***DATA ENTRY A*** pour sélectionner le nombre de répétitions de la ligne de song.



Vous pouvez muter de façon sélective les pistes du séquenceur de n'importe quel pattern lorsque vous êtes en mode édition de song. D'abord, assurez-vous que le mode MUTE soit activé. Sinon, appuyez sur **[MUTE]** et assurez-vous que la touche **[MUTE]** soit complètement allumée. Ensuite, dans l'éditeur de song, placez le curseur sur le pattern dont vous voulez muter les pistes en utilisant les **[FLÈCHEs]** et en appuyant sur **[YES]**. Maintenez la touche **[SONG MODE]** enfoncée + appuyez sur les **[PADS]** des pistes de percussions que vous voulez muter.



L'affichage des mutes à droite de l'écran indiquera les pistes mutées avec un symbole (-). Les pistes non mutées sont représentées par des carrés. Pour muter les pistes d'un autre pattern de la song, déplacez simplement le curseur jusqu'au pattern en utilisant les **[FLÈCHES]** et en appuyant sur **[YES]**. Les mutes de song sont spécifiques aux patterns. Différents patterns peuvent avoir différentes pistes mutées. Notez que ceci est spécifique au pattern à une position spécifique de la song : si par exemple, le pattern A01 est utilisé à divers endroits de la song et que celui en haut à gauche est muté, tous les autres patterns A01 resteront inchangés. Pour muter les pistes d'une autre position de pattern, déplacez simplement le curseur dessus et appuyez sur **[YES]** pour ajouter des mutes comme décrit ci-dessus. En plus d'être affichés à l'écran, les pistes mutées dans une song sont aussi indiquées par les <PADS> éteints lorsqu'un pattern est en surbrillance. Les pistes non mutées sont indiquées par les <PADS> en vert-jaune.



Lorsqu'une song contient des mutes programmés, les touches **[MUTE], [SONG MODE]** et **[CHAIN MODE]** sont allumées en pâle, que ces modes soient actifs ou non. Ceci est fait pour vous aider à voir s'il y a des mutes de song actifs dans l'un des patterns. De plus, lorsqu'un pattern contenant des mutes de song est sélectionné, les <PADS> correspondant aux mutes programmés seront allumés en vert pâle (sauf si les pistes mutées de la song sont déjà en mode MUTE régulier, auquel cas les <PADS> seront simplement éteints).



Même en dehors du menu SONG EDIT, des mutes de song peuvent être instantanément ajoutés à n'importe quelle piste du pattern actif dans une chaîne ou une song. Activez simplement le mode MUTE en appuyant sur la touche **[MUTE]**. Ensuite, comme en mode SONG EDIT, maintenez **[SONG MODE]** enfoncée et appuyez sur les **[PADS]** des pistes que vous voulez muter.

12.2.4 MENU SONG

Dans le menu SONG, les songs peuvent être sauvegardées, chargées, renommées, etc. Accédez au menu en appuyant sur **[FUNC] + [PERF]**.



RELOAD rechargera la song active. Elle sera restaurée à sa version sauvegardée. Appuyez sur **[NO] + [SONG]** pour le raccourci de cette commande.

LOAD ouvrira un menu où les songs sauvegardées peuvent être chargées. La song active sera affichée en surbrillance.

SAVE sauvegardera la song active dans l'un des 16 emplacements de songs. La song active sera affichée en surbrillance. Appuyez sur **[YES] + [SONG]** pour le raccourci de cette commande.

CLEAR effacera la song active en vidant tout son contenu.

EDIT ouvrira le menu EDIT. Vous accédez aussi à ce menu avec le raccourci **[FUNC] + [SONG MODE]**.

RENAME ouvrira un menu où la song active peut être renommée.

13. SAMPLER

L'Analog Rytm MKII est aussi un sampler efficace et accessible. Il peut sampler de l'audio provenant de sources externes via les entrées AUDIO IN et peut aussi sampler de l'audio en interne à partir de l'Analog Rytm MKI elle-même. La durée maximale de sampling est de 33 secondes.

13.1 MENU SAMPLING

Le menu SAMPLING offre les réglages qui contrôlent les différents aspects du sampling.

Appuyez sur **[SAMPLING]** pour accéder à ce menu. Utilisez les boutons ***DATA ENTRY*** pour changer les paramètres.



13.1.1 REC

Appuyez sur **[FUNC] + [YES]** pour commencer à sampler. Appuyez sur **[YES]** pour arrêter de sampler.

13.1.2 ARM

Appuyez sur **[YES]** pour armer le sampler. Le sampler est maintenant en mode armé et commencera à sampler lorsque le signal audio entrant dépassera le niveau de seuil. Vois ci-dessous. Appuyez sur **[SAMPLING] + [NO]** pour annuler.

13.1.2 THR

Si vous avez choisi d'armer le sampler, le sampling commencera lorsque le signal audio dépassera le réglage de seuil. Réglez le seuil suffisamment haut pour qu'il ne soit pas déclenché par le bruit de fond et suffisamment bas pour que vous puissiez capturer tout le signal.

13.1.4 SRC

Sélectionne la source audio à partir de laquelle sampler.

- **AUD L+R** sélectionne la source d'entrée pour sampler les entrées AUDIO IN L+R. L'audio est additionné en mono.
- **AUD L** sélectionne la source d'entrée AUDIO IN L.
- **AUD R** sélectionne la source d'entrée AUDIO IN R.
- **BD, SC, RS/CP, BT, LT, MT/HT, CH/OH, CY/CB** sélectionne la source d'entrée audio interne parmi les pistes de percussions séparées.

- **MAIN** sélectionne la source d'entrée pour sampler les canaux internes MAIN L+R. L'audio est additionné en mono.
- **USB L+R** sélectionne la source d'entrée pour sampler l'audio externe (des canaux gauche et droit) via l'entrée USB. L'audio est additionné en mono.
- **USB L** sélectionne la source d'entrée pour sampler l'audio externe uniquement du canal gauche de l'entrée USB.
- **USB R** sélectionne la source d'entrée pour sampler l'audio externe uniquement du canal droit de l'entrée USB.

13.1.5 MON

Sélectionne l'option pour monitorer ou non l'audio entrant à travers l'Analog Rytm MKII.



Veuillez noter que dans la plupart des cas vous monitorerez toujours l'audio interne et ce paramètre n'est pas disponible lorsque vous choisissez les pistes de percussions séparées ou MAIN comme source d'entée. Toutefois, si votre source de sample est une piste individuelle que vous avez routée pour ne pas envoyer d'audio à MAIN OUT, alors le paramètre MON est disponible. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 14.6 ROUTAGE AUDIO ».

13.2 SAMPLER AVEC L'ANALOG RYTM MKII

1. Si vous utilisez une source audio externe, connectez-la à l'Analog Rytm MKII.
2. Appuyez sur **[SAMPLING]** pour accéder au menu SAMPLING et utilisez le bouton ***DATA ENTRY G*** pour régler la SOURCE à votre source audio d'entrée préférée.
3. Gardez un œil sur le bar graph d'entrée audio et jouez la source audio pour vous assurer que le volume de la source audio est aussi fort que possible, mais sans être écrêté ou distordu. Si nécessaire, réglez **MON** sur YES pour monitorer l'audio entrant à travers l'Analog Rytm MKII.
4. À nouveau, en gardant un œil sur le bar graph d'entrée audio, utilisez le bouton ***DATA ENTRY F*** pour régler le THR juste au-dessus du bruit de fond de la source audio (lorsqu'elle ne joue pas).
5. Appuyez sur **[YES]** pour armer le sampler puis jouez la source audio. Lorsque le signal audio entrant dépasse le niveau de seuil, le sampling commence.
6. Appuyez sur **[YES]** lorsque vous voulez arrêter de sampler. L'Analog Rytm MKII normalise ensuite le sample automatiquement.
7. Utilisez les boutons ***DATA ENTRY A*** et ***C*** pour régler les paramètres **TRIM START** et **TRIM END** pour rogner le sample à la longueur voulue. Vous pouvez utiliser les boutons ***DATA ENTRY B*** et ***D*** pour faire un zoom avant et arrière pour faciliter les points de rognage du sample. Appuyez sur **[FUNC] + [YES]** pour pré-écouter le sample. Appuyez sur **[YES]** pour rogner le sample. Après avoir rogné le sample, vous pouvez appuyer sur **[NO]** pour annuler si vous n'être pas satisfait du résultat.



8. Appuyez sur **[YES]** pour sauvegarder le sample.
9. Nommez le sample et appuyez à nouveau sur **[YES]** pour confirmer la sauvegarde.
10. Appuyez sur l'un des **[PADS]** pour sélectionner la piste à laquelle vous voulez assigner le sample. Appuyez sur **[NO]** si vous ne voulez pas assigner le sample à une piste.

Appuyez sur **[FUNC] + [NO]** si vous voulez supprimer le sample.

Appuyez sur **[NO]** pour fermer le menu SAMPLING.

13.3 SAMPLING DIRECT

Vous pouvez aussi sampler sans passer par le menu SAMPLING. Ceci se fait en appuyant sur une combinaison de touches. Le sampler utilisera les réglages **SRC** et **THR** dernièrement utilisés.

1. Appuyez sur **[SAMPLING] + [YES]** pour armer le sampler. La touche **[SAMPLING]** passe en jaune. Vous pouvez aussi commencer à sampler directement sans armer le sampler. Appuyez sur **[FUNC] + [SAMPLING]** pour commencer à sampler manuellement.
2. Lorsque le signal audio entrant dépasse le seuil (ou si vous commencez à sampler directement), le sampler démarre et la touche **[SAMPLING]** passe en rouge.
3. Appuyez sur **[FUNC] + [SAMPLING]** pour arrêter de sampler. La touche **[SAMPLING]** passe en rouge pâle pendant la normalisation du sample, puis en vert lorsque c'est terminé.

Appuyez sur **[SAMPLING] + [NO]** pour annuler n'importe quelle étape du processus de sampling direct.

14. MENU DE RÉGLAGES GÉNÉRAUX

Le menu GLOBAL SETTINGS offre des réglages qui affectent l'Analog Rytm MKII à un niveau général. Les réglages généraux pour le séquenceur, le MIDI et le routage des pistes sont faits ici. Jusqu'à quatre emplacements généraux sont disponibles, chacun avec ses propres réglages individuels.

Accédez au menu en appuyant sur **[GLOBAL SETTINGS]**. Naviguez dans la liste avec **(HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL***. Ouvrez le menu en surbrillance en appuyant sur **[YES]**.

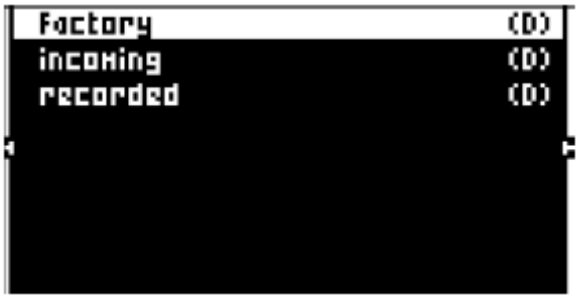


14.1 PROJECT

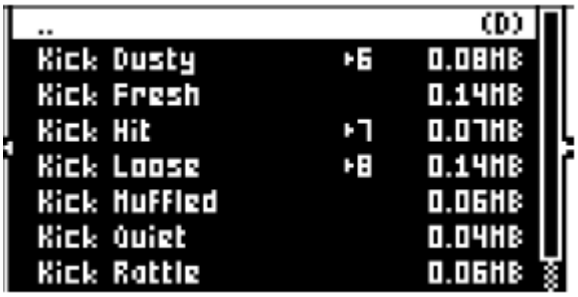
C'est ici que vous gérez les projets. Ce menu est décrit dans la section « 9. PROJETS ».

14.2 SAMPLES

C'est ici que vous gérez vos samples. Dans l'écran principal, représenté ci-dessous, vous pouvez accéder à l'un des trois principaux dossiers : FACTORY, INCOMING ou RECORDED. Dans le dossier FACTORY, vous pourrez trouver des samples prédéfinis dans l'un des dix sous-dossiers. Le dossier INCOMING est la destination par défaut des samples envoyés au +Drive de l'Analog Rytm MKII via le logiciel utilitaire C6. Le dossier RECORDED est la destination par défaut des samples samplés avec l'Analog Rytm MKII. Appuyez sur **[YES]** pour ouvrir un dossier.



Pour ouvrir un sous-dossier, mettez-le en surbrillance avec les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[YES]**. Pour sortir d'un dossier, choisissez l'élément « .. » tout en haut de l'écran et appuyez sur **[YES]**. Faire ceci plusieurs fois vous ramènera en haut de l'arborescence des dossiers. Pour différencier les dossiers des fichiers de samples, tous les dossiers, y compris le dossier de sortie « .. » sont affichés avec un (D) à la fin de la ligne. Lorsque vous explorez un dossier du +Drive, un sample assigné à l'un des 127 emplacements de samples du projet actif a son numéro d'emplacement affiché après son nom, comme illustré ci-dessous.

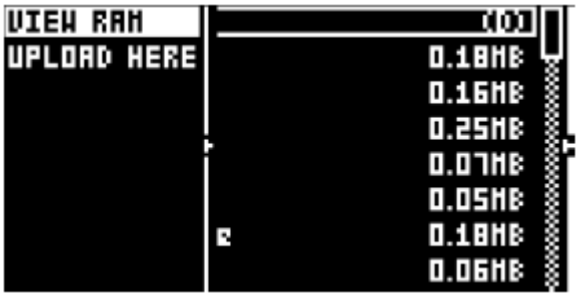


14.2.1 CHARGER, DÉCHARGER ET REMPLACER UN SAMPLE

Ce qui suit est un exemple pour charger un ou plusieurs des samples prédéfinis dans le projet actif. D'abord, ouvrez le dossier FACTORY. Ensuite, ouvrez le dossier PERCUSSION. Mettez le premier sample en surbrillance, « Agogo High » et appuyez sur **[YES]** pour le cocher. Explorez la liste et cochez quelques autres samples. N'importe quel sample peut être pré-écouté (joué par la voix de la piste active) en le mettant d'abord en surbrillance puis en appuyant que **[FUNC] + [YES]**.Vous pourrez entendre le sample pendant près de dix secondes. Enfin, appuyez sur la flèche **[DROITE]**. Un menu apparaîtra du côté droit de l'écran.



Sélectionnez LOAD TO PROJ et appuyez sur **[YES]**. Les samples sélectionnés (cochés) apparaîtront maintenant dans les premiers emplacements vides des 127 emplacements de samples du projet actif. Pour voir les samples actuellement dans la RAM du projet actif, appuyez deux fois sur **[GAUCHE]**. Ceci ouvrira le menu de gauche.



Sélectionnez VIEW RAM et appuyez sur **[YES]**. Une liste apparaîtra, affichant les 127 emplacements de samples. Un cercle à l'extrémité droite de la ligne signifie que le sample n'est actuellement pas utilisé dans le projet actif.



Sur cet écran, les 127 samples peuvent être déchargés individuellement ou collectivement pour libérer des emplacements. Naviguez dans la liste avec **(HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL***. Appuyez sur **[YES]** pour cocher les samples individuellement, ou ouvrez le menu de droite en appuyant sur **[DROITE]** et en choisissant SELECT ALL. Dans le menu de droite, sélectionnées UNLOAD pour vider les emplacements des samples sélectionnés.



N'importe quel sample en RAM peut être remplacé individuellement. Mettez simplement en surbrillance l'emplacement contenant le sample que vous voulez remplacer, ouvrez le menu de droite en appuyant sur **[DROITE]** et sélectionnez REPLACE. Naviguez dans les dossiers du +Drive, localisez le sample souhaité et appuyez sur **[YES]** pour le mettre dans l'emplacement de sample précédemment mis en surbrillance. Si vous souhaitez revenir aux dossiers du +Drive, appuyez deux fois de suite sur **[GAUCHE]** et sélectionnez VIEW +DRIVE.

14.2.2 RETIRER LES SAMPLES INUTILISÉS DE LA RAM

Vous pouvez utiliser ceci pour retirer de la RAM tous les samples qui ne sont utilisés par aucun pattern du projet. Les samples ne sont pas retirés du +Drive.

1. Appuyez sur **[GLOBAL SETTINGS]** et ouvrez le menu SAMPLES.
2. Appuyez sur **[GAUCHE]**. Un menu s'ouvrira à droite de l'écran. Choisissez VIEW RAM et appuyez sur **[YES].**
3. Appuyez sur **[DROITE]**. Un menu s'ouvrira à droite de l'écran. Choisissez SELECT UNUSED et appuyez sur **[YES].**
4. Choisissez UNLOAD. Un popup d'avertissement apparaîtra pour demander confirmation « UNLOAD X SAMPLES ? CONFIRM ? Y/N ». Appuyez sur **[YES]** pour retirer tous les samples inutilisés.

14.2.3 TRANSFÉRER LES SAMPLES DEPUIS UN ORDINATEUR

1. Connectez l'Analog Rytm MKII à l'ordinateur en USB.
2. Ouvrez le logiciel Elektron Transfer (disponible sur le site d'Elektron) sur votre ordinateur.

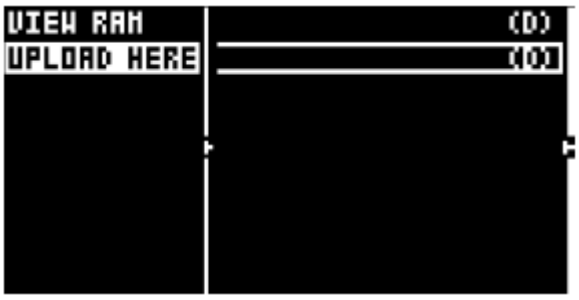
3. Dans la page CONNECTIONS de Transfer, sélectionnez les ports MIDI IN et OUT de l'Analog Rytm MKII.
4. Dans la page DROP de Transfer, faites glisser les samples dans la fenêtre principale de Transfer. Les samples seront automatiquement transférés dans un dossier par défaut (si aucun n'autre n'est choisi) « transfer-aammjj » qui est créé dans le +Drive de l'Analog Rytm MKII. Le transfert convertit automatiquement tous les fichiers audio en fichiers mono 16 bits, 48 kHz, le format audio natif de l'Analog Rytm MKII.

14.2.4 CRÉER UN NOUVEAU DOSSIER DE DESTINATION

L'Analog Rytm MKII gère aussi le transfert de samples via MIDI Sample Dump Standard (SDS) et SDS étendu en utilisant le logiciel utilitaire C6. Le dossier de destination par défaut des samples, si aucun autre n'est configuré, est appelé INCOMING dans le +Drive de l'Analog Rytm MKII.

Cette procédure ne sert que lorsque vous utilisez l'outil de transfert Elektron C6. Si vous utilisez Elektron Transfer, vous créez un nouveau dossier de destination dans l'Analog Rytm MKII directement avec Elektron Transfer.

Sur l'écran principal, lorsque vous explorez les samples du +Drive, appuyez sur la flèche **[DROITE]** pour accéder au menu de droite. Sélectionnez CREATE DIR pour créer un nouveau dossier en appuyant sur **[YES]**. Un écran de nommage apparaîtra. Voir la section « 6.5 L'ÉCRAN DE NOMMAGE ». Donnez un nom approprié à votre dossier de destination. Lorsque le nouveau dossier est apparu à l'écran, ouvrez-le en appuyant sur **[YES]**. Dans le dossier initialement vide, appuyez sur **[GAUCHE]** pour ouvrir le menu de gauche. Mettez UPLOAD HERE en surbrillance et appuyez sur **[YES]**.



Conséquemment, les samples envoyés depuis l'ordinateur seront écrits dans le nouveau dossier de destination. Notez que tout dossier, nouveau ou existant, peut être choisi comme dossier de destination d'une façon similaire, en accédant au menu de gauche, sauf pour le dossier FACTORY qui est protégé en écriture. N'importe quel dossier (à nouveau, sauf FACTORY) peut être effacé ou renommé en le mettant en surbrillance, en accédant au menu de droite et en sélectionnant DELETE DIR ou RENAME.

14.2.5 TRANSFERT DES SAMPLES VERS UN ORDINATEUR

1. Connectez l'Analog Rytm MKII à l'ordinateur en USB.
2. Ouvrez le logiciel Elektron Transfer sur votre ordinateur.
3. Dans la page CONNECTIONS de Transfer, sélectionnez les ports MIDI IN et OUT de l'Analog Rytm MKII.
4. Dans Transfer, cliquez sur EXPLORE pour ouvrir la page EXPLORE.

5. Dans la page EXPLORE, du côté droit sous ANALOG RYTM, naviguez jusqu'aux samples que vous voulez transférer.
6. Glissez-déposez les samples dans votre dossier de destination sous MY COMPUTER.



- Assurez-vous d'avoir installé la dernière version d'Elektron Transfer sur votre ordinateur. Vous pouvez télécharger gratuitement le logiciel Transfer ainsi que le manuel utilisateur dans la section Support du site web d'Elektron.
- Si MIDI+USB est sélectionné dans les réglages INPUT FROM et/ou OUTPUT TO du menu MIDI PORT CONFIG (voir ci-dessous), le transfert de données MIDI limitera la vitesse USB. Lorsque vous envoyez ou recevez de grandes quantités de données, assurez-vous de n'utiliser que le réglage USB.

14.3 EMPLACEMENT GLOBAL

Sélectionnez lequel des quatre emplacements Global utiliser. Sélectionnez l'emplacement actif avec les flèches **[GAUCHE]/[DROITE]**. Appuyez sur **[YES]** pour confirmer la sélection. Tous les changements apportés à un emplacement Global sont automatiquement sauvegardés. Un emplacement contient les réglages de la configuration du séquenceur, MIDI et routage des pistes.

14.4 CONFIGURATION MIDI

Dans ce menu, vous trouverez divers sous-menus traitant des fonctionnalités MIDI de l'Analog Rytm MKII.



14.4.1 SYNC

Contrôle comment l'Analog Rytm MKII reçoit et émet des commandes MIDI clock et transport. Changez les réglages avec les touches **[GAUCHE]/[DROITE]** ou la touche **[YES]**.



CLOCK RECEIVE permet à l'Analog Rytm MKII de répondre à une horloge MIDI envoyée par un appareil externe lorsque cette case est cochée.

CLOCK SEND permet à l'Analog Rytm MKII de transmettre une horloge MIDI lorsque cette case est cochée.

TRANSPORT RECEIVE permet à l'Analog Rytm MKII de répondre à des messages système temps-réel comme lecture, stop, reprise et position du pointeur de song lorsque cette case est cochée.

TRANSPORT SEND permet à l'Analog Rytm MKII d'envoyer des messages système temps-réel comme lecture, stop, reprise et position du pointeur de song lorsque cette case est cochée.

PRG CH RECEIVE permet à l'Analog Rytm MKII de répondre à des messages program change entrant, ce qui est utile lorsque vous voulez faire de la sélection de pattern de façon externe lorsque cette case est cochée. Le canal MIDI qui écoutera les messages de program change entrant se règle dans le menu MIDI CHANNELS. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 14.4.3 CANAUX ».

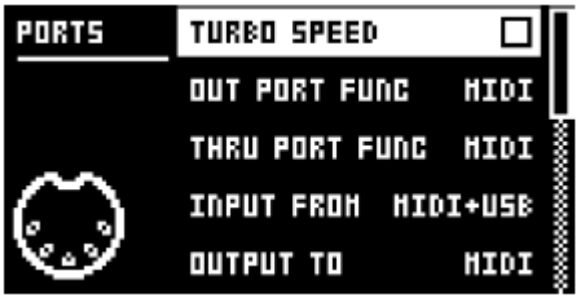
PRG CH SEND permet à l'Analog Rytm MKII d'envoyer des messages program change lors des changements de patterns lorsque cette case est cochée. Le canal MIDI qui enverra les messages de program change se règle dans le menu MIDI CHANNELS.



Si CLOCK RECEIVE et TRANSPORT RECEIVE sont tous deux activés, l'Analog Rytm MKII attendra une horloge MIDI après avoir reçu un message lecture ou reprise pendant 16 secondes avant de considérer que la synchro avec l'horloge externe est perdue. Ceci permet, par exemple, un compte à rebours pour les séquenceurs qui ne démarrent pas l'horloge avant d'avoir terminé le compte à rebours. Si seulement TRANSPORT RECEIVE est activé, la machine commencera la lecture dès la réception d'un démarrage ou d'une reprise.

14.4.2 CONFIGURATION DES PORTS

Les réglages relatifs aux ports MIDI se trouvent dans ce menu. Utilisez les flèches **[GAUCHE]/[DROITE]** pour changer les réglages.



TURBO SPEED appuyez sur **[YES]** pour commencer la négociation turbo speed. La vitesse est choisie automatiquement. Veuillez noter que vous devez utiliser une interface MIDI qui supporte le protocole Turbo-MIDI.

OUT PORT FUNCTIONALITY sélectionne le type de signal envoyé par le port MIDI OUT.

- MIDI permet au port d'envoyer des données MIDI
- DIN 24 permet au port d'envoyer des pulsations de synchro DIN 24. Aucune donnée MIDI n'est envoyée dans le port lorsque cette option est choisie.

- DIN 48 permet au port d'envoyer des pulsations de synchro DIN 48. . Aucune donnée MIDI n'est envoyée dans le port lorsque cette option est choisie.

THRU PORT FUNCTIONALITY sélectionne le type de signal envoyé dans le port MIDI THRU. Les réglages sont les mêmes que pour OUT PORT FUNCTIONALITY.

INPUT FROM sélectionne la source à partir de laquelle l'Analogy Rytm MKII recevra des données MIDI.

- DISABLED : l'Analog Rytm MKII ignorera toute donnée MIDI entrante.
- MIDI : l'Analog Rytm MKII écoutera les données MIDI envoyées uniquement sur le port MIDI IN.
- USB : l'Analog Rytm MKII écoutera les données MIDI envoyées uniquement sur le port USB.
- MIDI+USB : l'Analog Rytm MKII écoutera les données MIDI envoyées sur les ports MIDI IN et USB.

OUTPUT TO sélectionnera la destination om l'Analog Rytm MKII enverra les données MIDI.

- DISABLED : l'Analog Rytm MKII n'enverra aucune donnée MIDI.
- MIDI : l'Analog Rytm MKII enverra les données MIDI uniquement sur le port MIDI IN.
- USB : l'Analog Rytm MKII enverra les données MIDI uniquement sur le port USB.
- MIDI+USB : l'Analog Rytm MKII enverra les données MIDI sur les ports MIDI IN et USB.



Si MIDI+USB est sélectionné dans les réglages OUTPUT TO, les transferts de données MIDI limiteront la vitesse USB. Lorsque vous envoyez ou recevez de grandes quantités de données, assurez-vous de n'utiliser que le réglage USB.

OUTPUT CH sélectionne si les **[PADS]** et les boutons enverront des données sur le canal auto ou le canal track.

PARAM OUTPUT sélectionne le type de messages MIDI envoyés par les boutons ***DATA ENTRY***. Pour plus d'informations sur les paramètres CC/NRPN qui seront envoyés, veuillez consulter « APPENDICE C : MIDI ».

- NRPN : les boutons enverront des messages MIDI NRPN.
- CC : les boutons enverront des messages MIDI CC.

ENCODER DEST contrôle si les boutons ***DATA ENTRY*** et ***TRACK LEVEL*** enverront ou non des données MIDI. Avec INT, aucune donnée MIDI ne sera envoyée. Avec INT+EXT, des données MIDI seront envoyées aussi bien en interne qu'en externe. Avec Ext, des données MIDI ne seront envoyées qu'en externe.

PAD DEST contrôle si les **[PADS]** enverront ou non des données MIDI. Avec INT, aucune donnée MIDI ne sera envoyée. Avec INT+EXT, des données MIDI seront envoyées aussi bien en interne qu'en externe. Avec Ext, des données MIDI ne seront envoyées qu'en externe.

MUTE DEST contrôle si l'activation/désactivation des mutes enverra ou non des données MIDI. Avec INT, aucune donnée MIDI ne sera envoyée. Avec INT+EXT, des données MIDI seront envoyées aussi bien en interne qu'en externe. Avec Ext, des données MIDI ne seront envoyées qu'en externe.

RECEIVE NOTES permet de jouer l'Analog Rytm MKII en utilisant un clavier MIDI externe lorsque ce paramètre est activé.

RECEIVE CC/NRPN permet de contrôler les paramètres de l'Analog Rytm MKII avec un appareil MIDI externe envoyant des données CC/NRPN lorsque ce paramètre est activé.

14.4.3 CANAUX

Ce menu gère la configuration des canaux MIDI.



TRACK 1-12, FX sélectionne le canal MIDI pour les pistes qui contrôlent les pistes de percussions et FX. Un réglage à OFF fera que la piste ignorera tout message MIDI entrant.

PERF CHANNEL sélectionne le canal MIDI sur lequel les boutons enverront des données MIDI lorsque le mode PERFORMANCE est actif.

AUTO CHANNEL sélectionne le canal MIDI qui donnera accès à la piste actuellement active. Si un clavier MIDI externe connecté à l'Analog Rytm MKII envoie des données MIDI sur ce canal, le clavier contrôlera la piste active. Ceci est utile pour, par exemple, changer rapidement la piste de percussion active pour jouer différents Sons.

PROGRAM CH IN CH sélectionne le canal MIDI qui écoutera les messages de program change entrant. Un réglage AUTO utilisera le canal AUTO. Autorisez l'Analog Rytm MKII à répondre aux messages program change dans le menu MIDI SYNC. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 15.4.1 SYNC ».

PROGRAM CH OUT CH sélectionne le canal MIDI qui enverra des messages de program change lors des changements de patterns. Un réglage AUTO utilisera le canal AUTO. Autorisez l'Analog Rytm MKII à envoyer des messages program change dans le menu MIDI SYNC. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 15.4.1 SYNC ».

14.5 SYSEX DUMP

Dans le menu SYSEX DUMP, les kits, Sons, patterns, songs et global slots peuvent être envoyés et reçus. Notez que le transfert de Samples est géré exclusivement par le menu SAMPLES (voir plus haut). Sélectionnez une option de menu en utilisant **[HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL.*** Appuyez sur **[YES]** pour ouvrir le menu en surbrillance.



Lors de l'émission ou réception de données SysEx, le port MIDI ou le port USB de l'Analog Rytm MKII doit être relié à un appareil émetteur/récepteur externe.



Si l'appareil externe est un ordinateur, nous vous recommandons d'utiliser l'utilitaire SysEx gratuit C6 que vous pourrez télécharger sur le site web d'Elektron.

14.5.1 ENVOI DE SYSEX

Ici, les kits, Sons, patterns, song et global slots peuvent être envoyés à un appareil externe vie le port MIDI OUT ou le port USB de l'Analog Rytm MKII.



La colonne de gauche sert à sélectionner ce qui sera sauvegardé. Allez dans la colonne avec la touche **[GAUCHE]**. Utilisez les touches **[HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL*** pour naviguer dans la colonne. Les options d'envoi de SysEX dans la colonne de droite changeront en fonction de la sélection faite dans la colonne de gauche. Appuyez sur la touche **[DROITE]** pour accéder à cette colonne. Utilisez les touches **[HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL*** pour sélectionner ce qui sera envoyé. Appuyez sur **[YES]** pour commencer la procédure d'envoi de SysEx.

ALL offre la possibilité de faire une sauvegarde complète de diverses données.

- WHOLE PROJECT envoie tous les kits, Sons, patterns, songs et global slots + réglages à l'appareil en réception, soit le projet complet.
- ALL SOUNDS envoie tous les Sons à l'appareil en réception.
- ALL KITS envoie tous les kits à l'appareil en réception.
- ALL PATTERNS envoie tous les patterns à l'appareil en réception.
- ALL SONGS envoie toutes les songs à l'appareil en réception.
- ALL GLOBALS envoie tous les global slots à l'appareil en réception.
- ALL SETTINGS envoie tous les réglages à l'appareil en réception.

KIT envoie le kit sélectionné à l'appareil en réception. Un astérisque après le nom du kit indique que le kit n'est lié à aucun pattern.

SOUND envoie le Son sélectionné à l'appareil en réception.

PATTERN envoi le pattern sélectionné à l'appareil en réception. À droite de l'emplacement du pattern, le nom du kit lié au pattern est affiché. Un astérisque indique que le pattern n'est lié à aucun kit.

PATTERN + KIT envoie le pattern sélectionné ainsi que son kit associé à l'appareil en réception.

SONG envoie la song sélectionnée à l'appareil en réception.

GLOBAL envoie l'emplacement Global sélectionné à l'appareil en réception.



- Il est important de sauvegarder vos données régulièrement !
- Avant de commencer un envoi SysEx, assurez-vous que l'appareil en réception est en écoute de données envoyées. Si C6 est utilisé, une fois la transmission terminée, vérifiez toujours qu'aucun des objets n'est endommagé.

14.5.2 RÉCEPTION DE SYSEX

Ici, les kits, Sons, patterns, songs et global slots peuvent être reçus d'un appareil externe via le port MIDI IN ou le port USB de l'Analog Rytm MKII.



La colonne de gauche sert à sélectionner ce qui sera reçu. Allez dans la colonne avec la touche **[GAUCHE]**. Utilisez les touches **[HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL*** pour naviguer dans la colonne. Les options de réception de SysEX dans la colonne de droite changeront en fonction de la sélection faite dans la colonne de gauche. Appuyez sur la touche **[DROITE]** pour accéder à cette colonne. Utilisez les touches **[HAUT]/[BAS]** ou le bouton ***TRACK LEVEL*** pour sélectionner ce qui sera reçu. Appuyez sur **[YES]** pour commencer la procédure de réception de SysEx. L'Analog Rytm MKII commencera à écouter les données entrantes. Appuyez sur **[NO]** pour arrêter d'écouter.

ANYTHING écoutera et recevra toute donnée SysEx viable envoyée.

KIT écoutera et recevra exclusivement des données de kit.

- ACTIVE KIT : lors de la réception de données SysEx, remplacera le kit actif par le kit reçu.
- KIT 0-128 enregistrera le kit reçu dans l'emplacement de kit sélectionné. Un astérisque après le nom du kit indique que le kit n'est lié à aucun pattern.

SOUND POOL enregistrera un Son reçu dans l'emplacement sélectionné du Groupe de Sons du projet actif.

+DRIVE SOUND enregistrera un Son reçu dans l'emplacement sélectionné de la bibliothèque de Sons du +Drive. L'option ANYWHERE placera le Son dans le premier emplacement disponible. À droite de l'indication de banque, vous pouvez voir le nombre d'emplacements libres.

PATTERN enregistrera un pattern reçu dans l'emplacement de pattern sélectionné. À droite de l'emplacement de pattern, vous pouvez voir le nom du kit lié au pattern. Un astérisque indique que le pattern n'est lié à aucun kit.

SONG enregistrera la song dans l'emplacement de song sélectionné.

GLOBAL enregistrera un global reçu dans l'emplacement global sélectionné.



- Commencez l'envoi de données SysEx de l'appareil en émission après que l'Analog Rytm MKII a commencé à écouter les données entrantes.
- Lors de la réception à un endroit spécifique d'une liste, toute donnée ultérieure sera reçue aux positions suivantes de la liste.
- L'Analog Rytm MKII peut recevoir des données SysEx à tout moment, quel que soit le menu actif. Les données seront chargées dans les positions spécifiées lors de la sauvegarde, ou dans le premier emplacement libre si rien n'a été spécifié.

14.6 ROUTAGE AUDIO

Dans ce menue vous pourrez personnaliser le routage des pistes et le routage audio depuis et vers un périphérique audio class compliant. Utilisez les flèches **[HAUT]** et **[BAS]** pour naviguer dans le menu.



ROUTE TO MAIN permet de personnaliser lesquelles des 12 pistes seront envoyées dans la sortie principale. Utilisez les **[PADS]** pour activer/désactiver l'envoi de la piste du pad correspondant. Les <PADS> en vert sont envoyés, les <PADS> éteints non. Notez que chaque piste sera toujours envoyée vers sa sortie individuelle.

SEND TO FX permet de personnaliser le routage des 12 pistes vers FX. Utilisez les **[PADS]** pour activer/ désactiver l'envoi de la piste du pad correspondant Les <PADS> en jaune sont envoyés vers FX, les <PADS> éteints non.

USB IN règle où est routé l'audio entrant d'un périphérique externe class compliant routé dans le signal de l'Analog Rytm MKII. Ce paramètre n'est disponible que su **USB CONFIG** est réglé à USB AUDIO/MIDI. Pour plus d'informations, veuillez consulter 14.8.1 CONFIGURATION USB.

PRE-FX : l'audio entrant est routé avant les effets de l'Analog Rytm MKII et sera affecté par les effets avant d'être envoyé dans les sorties principales. L'audio est aussi routé vers le sampler.

POST-FX : l'audio entrant est routé après les effets de l'Analog Rytm MKII et ne sera pas affecté par les effets avant d'être envoyé aux sorties principales. L'audio est aussi routé vers le sampler.

TRACK 1-12, L :1-12/R :1-12 : appuyez deux fois sur un **[PAD]** pour choisir une seule piste comme destination. Le **[PADS]** (ou les **[PADS]** si vous avez choisi une piste qui partage sa voix avec une autre piste) s'allumeront en blanc. L'audio entrant est ajouté en mono et routé vers la piste choisie et sera affecté par les paramètres de la pistes (comme le filtre ou l'enveloppe).

Appuyez d'abord sur un **[PAD]** puis sur un autre pour choisir deux pistes différentes comme destination. Les **[PADS]** des pistes choisies s'allumeront en bleu pour le canal gauche en et rouge pour le canal droit. Les signaux audio entrants gauche et droit seront envoyés sur ces pistes distinctes et seront affectés par les paramètres des pistes.

L'audio est aussi routé vers le sampler.

SAMPLER ONLY : l'audio est routé uniquement vers le sampler de l'Analog Rytm MKII, pas vers les pistes ou la sortie principale.



Pour être capable d'entendre et de traiter l'audio entrant envoyé à une (ou deux) pistes de l'Analog Rytm MKII, vous devez placer un trig de note sur la/les pistes sélectionnées et mettre le séquenceur en lecture. Ceci est nécessaire pour déclencher et ouvrir l'enveloppe de la piste pour laisser passer l'audio. Pour un traitement continu, réglez le paramètre **LEN** du trig à **INF**.

USB OUT : règle à partir d'où dans le trajet du signal de l'Analog Rytm MKII est routé l'audio vers le périphérique class compliant. Ce paramètre n'est disponible que lorsque **USB CONFIG** est réglé à USB AUDIO/MIDI. Pour plus d'informations, veuillez consulter 14.8.1 CONFIGURATION USB.

MAIN OUT : l'audio sortant est routé depuis la sortie principale de l'Analog Rytm MKII, à la fin du trajet du signal.

TRACK 1-12, L :1-12/R :1-12 : appuyez deux fois sur un **[PAD]** pour choisir une seule piste comme source. Le **[PADS]** (ou les **[PADS]** si vous avez choisi une piste qui partage sa voix avec une autre piste) s'allumeront en blanc.

Appuyez d'abord sur un **[PAD]** puis sur un autre pour choisir deux sources séparées. Les **[PADS]** des pistes choisies s'allumeront en bleu pour le canal gauche en et rouge pour le canal droit. Les signaux audio sortant gauche et droit seront envoyés cers la sortie, un à gauche, l'autre à droite.

AUDIO IN : l'audio sortant est routé directement depuis les entrées audio de l'Analog Rytm MKII vers le périphérique class compliant.

OFF : aucun signal audio n'est envoyé vers le périphérique class compliant.

USB TO MAIN [dB] : règle la quantité d'amplification du son qui sera envoyée en USB vers la sortie principale de l'Analog Rytm MKII lorsqu'elle est utilisée avec un périphérique audio class compliant. (0 dB – +18 dB). Ce paramètre n'est disponible que si lorsque **USB CONFIG** est réglé à USB AUDIO/MIDI. Pour plus d'informations, veuillez consulter 14.8.1 CONFIGURATION USB.



La possibilité de router de l'audio depuis et vers un périphérique class compliant ouvre plusieurs possibilités excitantes. Par exemple, vous pouvez envoyer l'audio de la TRACK 1 vers un périphérique class compliant, le laisser traiter l'audio puis renvoyer l'audio traité dans les sorties principales de l'Analog Rytm MKII. Pour obtenir ceci, utilisez ces réglages :

- TO MAIN = désaciver TRACK 1
- TO FX = désactiver TRACK 1
- USB IN = POST-FX
- USB OUT = TRACK 1
- Dans le périphérique class compliant, routez l'audio entrant à un plugin FX puis routez l'audio traité vers sa sortie.

- Certaines pistes (3/4, 7/8, 9/10, 11/12) de l'Analog Rytm MKII partagent la même voix et par conséquent ne peuvent pas être choisies comme entrées/sorties séparées pour une configuration audio L/R simultanée. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas choisir la piste 2 pour le canal gauche et la piste 4 pour le canal droit.
- Veuillez noter que les réglages choisis pour **USB IN** et **USB OUT** et les réglages faits dans l'application du périphérique class compliant peuvent causer une boucle de feedback audio et entraîner des niveaux aduio extrêmes.

14.7 CONTRÔLE

Dabs ce menu, vous pouvez personnaliser les réglages des entrées de contrôle et aussi paramétrer certaines préférences pour le comportement du séquenceur. Utilisez les flèches **[HAUT]/[BAS]** pour naviguer dans le menu.

14.7.1 ENTRÉE DE CONTRÔLE 1

Ce menu accède aux réglages de l'entrée Control In 1 (appelée EXP/CV IN 1 sur la face arrière de l'Analog Rytm MKII). Vous pouvez utiliser cette entrée pour brancher différentes sources de modulations. Les destinations de modulation sont réglées dans le menu CONTROL IN 1 MOD du menu KIT. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 10.2.6 CONTROL IN 1 MOD ».



MODE
Règle le port pour s'ajuster à différentes sortes de signaux entrants. Il y a trois modes : CV (contrôle en tension), EXPR (pédale d'expression) et OFF.

CV ZERO LEVEL (disponible lorsque **MODE** est réglé sur CV)
Règle le niveau de tension pour lequel la quantité de modulation CV est zéro. Un niveau d'entrée de contrôle égal à ce réglage correspond à une modulation nulle (-5,50V – + 5,50V).

CV MAX LEVEL (disponible lorsque **MODE** est réglé sur CV)
Règle le niveau de tension pour lequel la quantité de modulation est au maximum. Un niveau d'entrée de contrôle égal à ce réglage correspond une modulation maximale (-5,50V – + 5,50V).

EXPRESSION LEARN (disponible lorsque **MODE** est réglé sur EXPR)
Règle les limites hautes et basses du niveau d'entrée de contrôle. Avec ce réglage, branchez la pédale d'expression dans CONTROL IN A/B. Appuyez sur **[YES]** puis bougez la pédale d'expression d'abord à sa position maximum puis à sa position minimum. Appuyez sur **[YES]** pour sauvegarder les réglages.

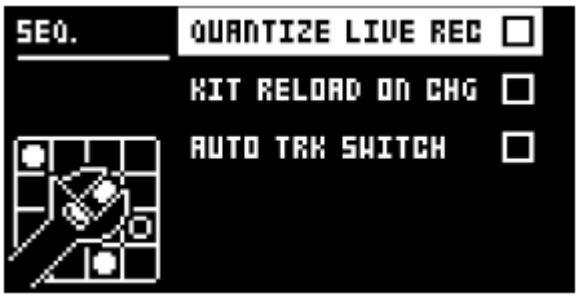
REVERSE DIRECTION (disponible lorsque **MODE** est réglé sur EXPR)
Inverse la direction d'envoi des signaux de contrôle envoyés par la pédale d'expression.

14.7.2 ENTRÉE DE CONTRÔLE 2

Les réglages disponibles sont les mêmes que l'ENTRÉE DE CONTRÔLE 1.

14.7.3 CONFIGURATION DU SÉQUENCEUR

C'est ici que vous trouverez les réglages relatifs au séquenceur. Changez les réglages avec les flèches **[GAUCHE]/[DROITE]** ou la touche **[YES]**.



QUANTIZE LIVE REC quantifiera les notes entrées en mode LIVE RECORDING sur les pas du séquenceur lorsque cette case sera cochée. Lorsque ce réglage est désactivé, les notes enregistrées en live seront, là où c'est applicable, affectées par le micro-timing. Vous trouverez plus d'informations sur le micro-timing et la quantification dans la section « 11.7.1 MENU DE RÉGLAGE DES TRIGS ».

KIT RELOAD ON CHG entraînera automatiquement le rechargement des kits à leur état sauvegardé dès qu'un nouveau kit devient actif lorsque cette case sera cochée. Ceci est utile si, par exemple vous jouez en live, que vous avez beaucoup modifié le kit et voudrez le ramener à son état initial la prochaine fois où il sera à nouveau actif.

AUTO TRK SWITCH changera la piste active pour correspondre au dernier **[PAD]** ou **[TRIG]** sur lequel vous avez appuyé. Ceci vous permet de changer la piste active sans avoir à utiliser la touche **[TRK]**.

14.8 SYSTÈME

Le menu SYSTEM contient les options USB CONFIG, OS UPGRADE, FORMAT +DRIVE, STORAGE et CALIBRATION de l'Analog Rytm MKII.

14.8.1 USB CONFIG

Vous trouverez ici plusieurs réglages relatifs à l'Overbridge et l'USB audio. Choisir un mode désactive les deux autres modes.



OVERBRIDGE active les fonctionnalités Overbridge. Pour plus d'informations, veuillez consulter 6.6 OVERBRIDGE.

USB MIDI est l'option à utiliser si vous voulez envoyer et recevoir du MIDI en USB.

USB AUDIO/MIDI règle l'Analog Rytm MKII pour envoyer et recevoir de l'audio et du MIDI en USB. Choisissez cette option si vous voulez utiliser l'Analog Rytm avec un périphérique audio USB class compliant. Pour plus d'informations, veuillez consulter 6.7 DISPOSITIF COMPATIBLE et 14.6 ROUTAGE AUDIO.

14.8.2 OS UPGRADE

Utilisez ce menu lorsque vous voulez mettre à jour à l'OS de l'Analog Rytm MKII. Pour envoyer le fichier OS syx, utilisez notre logiciel gratuit Elektron Transfer. Le fichier OS syx et Elektron Transfer peuvent être téléchargés sur le site web d'Elektron.

Pour que le transfert soit possible, l'appareil émettant le fichier OS syx doit être connecté au port MIDI IN ou USB de l'Analog Rytm MKII.

Veuillez noter que l'Analog Rytm MKII n'apparaîtra pas en tant qu'icône sur le bureau de votre ordinateur.

1. Branchez l'Analog Rytm MKII sur l'ordinateur en USB.
2. Ouvrez l'application Elektron Transfer sur l'ordinateur.
3. Dans la page CONNECTIONS de Transfer, sélectionnez MIDI IN et OUT de l'Analog Rytm MKII.
4. Dans la page DROP de Transfer, glissez-déposez le fichier OS. Le fichier OS est ensuite automatiquement transféré à l'Analog Rytm MKII et la mise à jour de l'OS commence. Une barre de progression est visible à l'écran pendant la réception de l'OS.
5. Sur l'Analog Rytm MKII, appuyez sur **[YES]** pour confirmer la mise à jour de l'OS.

Lorsque le processus est terminé, l'OS est mis à jour et l'appareil redémarre.

14.8.3 FORMAT +DRIVE

Vous pouvez effacer tout le contenu du +Drive. Lorsque vous avez fait votre choix avec les touches **[GAUCHE]** ou **[DROITE]** et confirmé en appuyant sur **[YES]** un prompt apparaîtra pour demander si la procédure de formatage doit être exécutée. Appuyez sur **[YES]** pour commencer le formatage.

PROJECT + SOUNDS efface tous les projets et tous les Sons. Cochez/décochez cette case en appuyant sur les touches **[GAUCHE]** ou **[DROITE]**.

SAMPLES efface tous les samples. Cochez/décochez cette case en appuyant sur les touches **[GAUCHE]** ou **[DROITE]**.

14.8.4 STORAGE

C’est ici que vous pouvez voir ce qui est stocké en RAM et dans le +Drive ainsi que la quantité de mémoire disponible. En dehors du nombre de projets, de Sons et de samples, vous pouvez aussi voir la durée de temps de sample utilisée et disponible. À droite, vous pouvez voir l’utilisation de la RAM et du +Drive.



14.8.5 CALIBRATION

Le calibrage démarrera la procédure de calibrage des oscillateurs et des filtres. Après avoir sélectionné cette option, une fenêtre pop-up apparaîtra pour vous demander la confirmation du calibrage. Appuyez sur **[YES]** pour commencer le calibrage. Veuillez noter que la procédure de calibrage prend un certain temps pour être menée à bien.

Veuillez noter que pendant le calibrage il y aura des sons forts et désagréables envoyés dans les sorties individuelles. Déconnectez-les pendant le calibrage.



L’analog Rytm MKII est calibrée en usine. Elle ne doit pas être recalibrée sauf demande spécifique du support d’Elektron ou si la machine vous le demande. Avant de calibrer, il est important que l’appareil soit en fonctionnement depuis au moins deux heures afin d’atteindre sa température de fonctionnement.

15. MENU DE DÉMARRAGE

Pour accéder à ce menu, maintenez la touche **[FUNC]** enfoncée pendant que vous allumez l'Analog Rytm MKII. De là, vous pourrez effectuer différentes tâches. Pour choisir entre les différentes options, appuyez sur la touche **[TRIG]** correspondante.

15.1 MODE TEST

Pour entrer dans ce mode, appuyez sur la touche **[TRIG 1]**.



Attention, pendant les tests un bip fort et bref sera envoyé à toutes les sorties de l'appareil.

Si vous avez un problème avec votre Analog Rytm MKII et que vous suspectez que ce soit un problème matériel, effectuez ce test. Aucune erreur ne devrait être signalée. Si ce n'est pas le cas, contactez le support d'Elektron ou le revendeur chez qui vous avez acheté votre Analog Rytm MKII. Les touches **[HAUT]** et **[BAS]** peuvent être utilisées pour naviguer dans le journal de test.

15.2 RÉINITIALISATION À VIDE

Pour effectuer cette opération, appuyez sur la touche **[TRIG 2]**. Tous les kits, patterns, Sons et songs seront effacés. Le +Drive reste intact.

15.3 RÉINITIALISATION D'USINE

Lorsque vous effectuez une réinitialisation d'usine sur l'Analog Rytm MKII, cela écrasera et réinitialisera le projet actif en RAM (y compris tous les patterns, kits, groupe de son et données globales). L'emplacement 1 du +Drive sera écrasé et réinitialisé avec les patterns, kits, Sons et réglages d'usine. La banque de sons A sera écrasée par les Sons d'usine.

Si vous souhaitez conserver le projet actif, n'oubliez pas de le sauvegarder dans un emplacement de projet du +Drive supérieur à 1 avant de faire une réinitialisation d'usine. Pour effectuer la réinitialisation d'usine, appuyez sur la touche **[TRIG 3].**

15.4 MISE À JOUR D'OS

Commencez l'OS upgrade appuyez sur la touche **[TRIG 5]**. L'Analog Rytm MKII se mettra en état d'attente, écoutant les données entrantes d'OS et « READY TO RECEIVE » sera affiché à l'écran. Pour que le transfert soit possible, l'appareil émettant le fichier OS syx doit être connecté au port MIDI IN de l'Analog Rytm MKII. Pour envoyer le fichier OS syx, utilisez notre utilitaire SysEx gratuit C6. Le fichier OS syx et le logiciel C6 peuvent être téléchargés sur le site web d'Elektron.



Les transferts MIDI USB ne sont pas possibles dans le menu STARTUP.

Veuillez noter que l'Analog Rytm MKII n'apparaîtra pas en tant qu'icône sur le bureau de votre ordinateur.

Téléchargez le fichier OS syx dans votre ordinateur, ouvrez le logiciel C6. Cliquez sur « configure » et sélectionnez votre interface pour MIDI In et Out. Glissez-déposez le fichier syx dans la fenêtre principale de C6, puis mettez-le en surbrillance en cliquant dessus avec le pointeur de la souris. Cliquez sur le bouton « send » en bas à gauche de la fenêtre de C6.

Pendant que l'Analog Rytm MKII recevra l'OS, une barre de progression indiquera la quantité reçue. Lorsque le transfert est terminé, le message « UPGRADING… DO NOT TURN OFF » apparaîtra. Pendant la mise à jour, les touches **[TRIG]** s'allumeront l'une après l'autre, d'abord avec un cycle légèrement éclairé (effacement de l'ancien OS), puis un second cycle avec les LED complètement éclairées (écriture du nouvel OS). Veuillez noter que ceci prend un certain temps. Lorsque ce processus est terminé, l'OS est mis à jour et l'appareil redémarre.



Pour envoyer le fichier OS syx, utilisez notre utilitaire SysEx gratuit C6. Vous pouvez le télécharger sur le site web d'Elektron.

Si l'OS de votre ordinateur ne supporte pas C6, nous vous suggérons d'utiliser SysEx Librarian à la place.

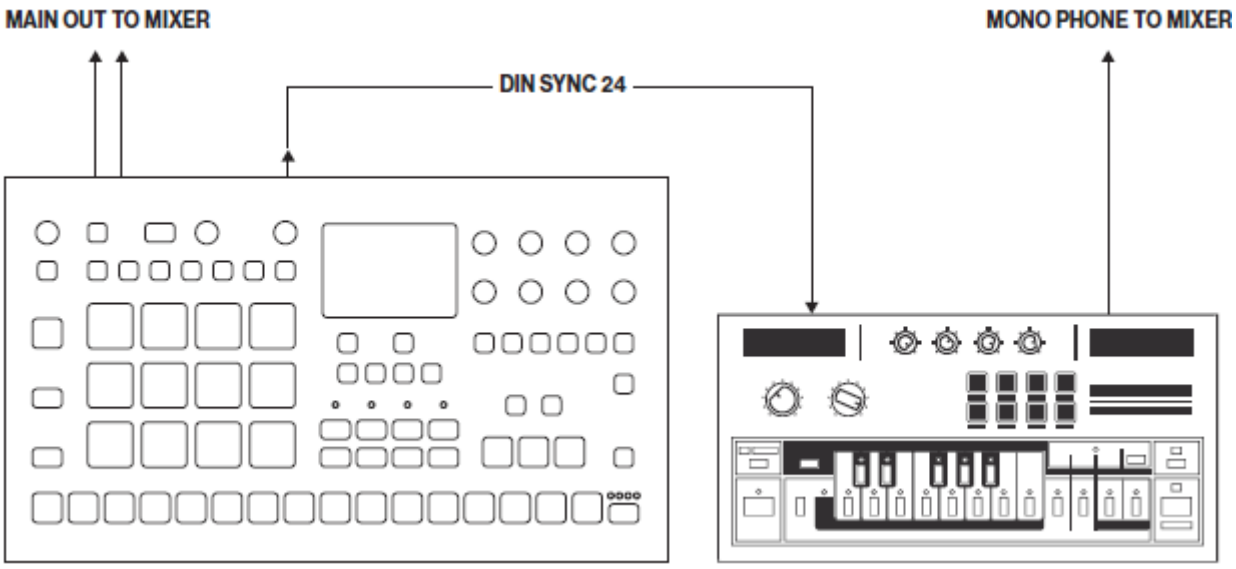
15.5 SORTIE

Appuyez sur la touche **[TRIG 5]** pour sortir du menu STARTUP.

16. EXEMPLES DE CONFIGURATIONS

L'Analog Rytm MKII aime jouer avec d'autres machines. Que ce soit pour utiliser sa capacité à synchroniser et jouer avec des machines esclaves, jouer sa partie parmi d'autres machines Elektron, ou jouer avec un signal audio entrant : l'Analog Rytm MKII s'entend bien avec d'autres équipements. Voici quatre exemples.

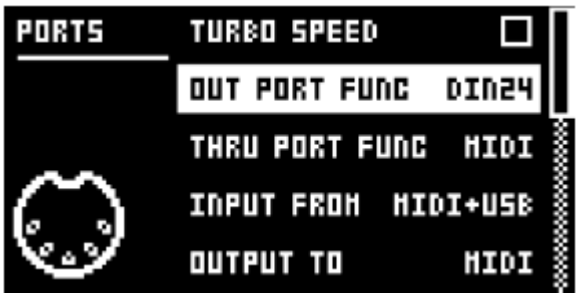
16.1 ANALOG RYTM MKII AVEC UNE MACHINE DE BASSE MONODIQUE



Les capacités de DIN sync de l'Analog Rytm MKII vous permettent d'utiliser des machines d'un temps révolu.

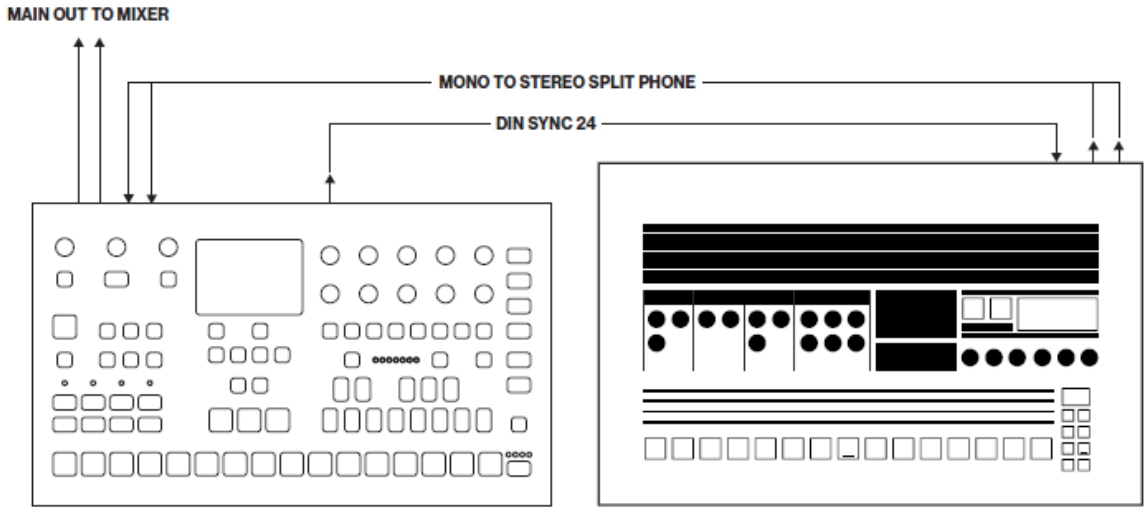
Dans cet exemple, une machine de basse monodique esclave est utilisée avec l'Analog Rytm MKII. Le lancement, l'arrêt et la tempo de la ligne de basse de la machine sont contrôlés par l'Analog Rytm MKII.

1. Préparez un pattern de ligne de basse sur la machine.
2. Connectez la sortie de la machine au mixer avec un câble standard.
3. Connectez les sorties de l'Analog Rytm MKII au mixer avec un câble standard.
4. Connectez le MIDI Out de l'Analog Rytm MKII à la SYNC IN de la machine.
5. Dans le menu GLOBAL SETTINGS > MIDI PORT CONFIGURATION de l'Analog Rytm MKII, réglez **OUT PORT FUNC** à DIN 24.



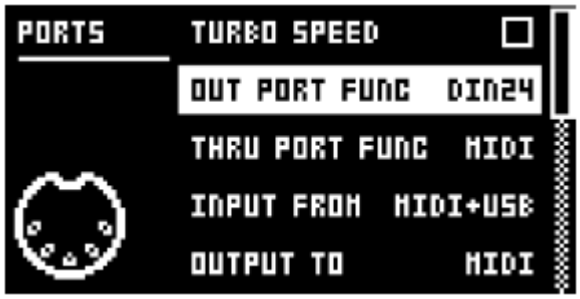
6. Préparez un rythme sur l'Analog Rytm MKII.

16.2 ANALOG RYTM MKII AVEC UNE BOÎTE À RYTHME STÉRÉO



Utilisez le compresseur de l'Analog Rytm MKII lorsque vous incorporez des sons d'un instrument externe à votre composition.
L'exemple montre comment raccorder une vieille boîte à rythme à l'Analog Rytm MKII. La sortie stéréo de la boîte à rythme peut être compressée pour bien s'harmoniser. Le démarrage et l'arrêt des patterns ainsi que le tempo sont contrôlés par l'Analog Rytm MKII.

1. Préparez un pattern rythmique sur votre boîte à rythme esclave.
2. Connectez les sorties stéréo de la boîte à rythme aux entrées de l'Analog Rytm MKII.
3. Connectez le MIDI Out de l'Analog Rytm MKII à la SYNC de la boîte à rythme.
4. Dans le menu GLOBAL SETTINGS > MIDI PORT CONFIGURATION de l'Analog Rytm MKII, réglez **OUT PORT FUNC** à DIN 24.

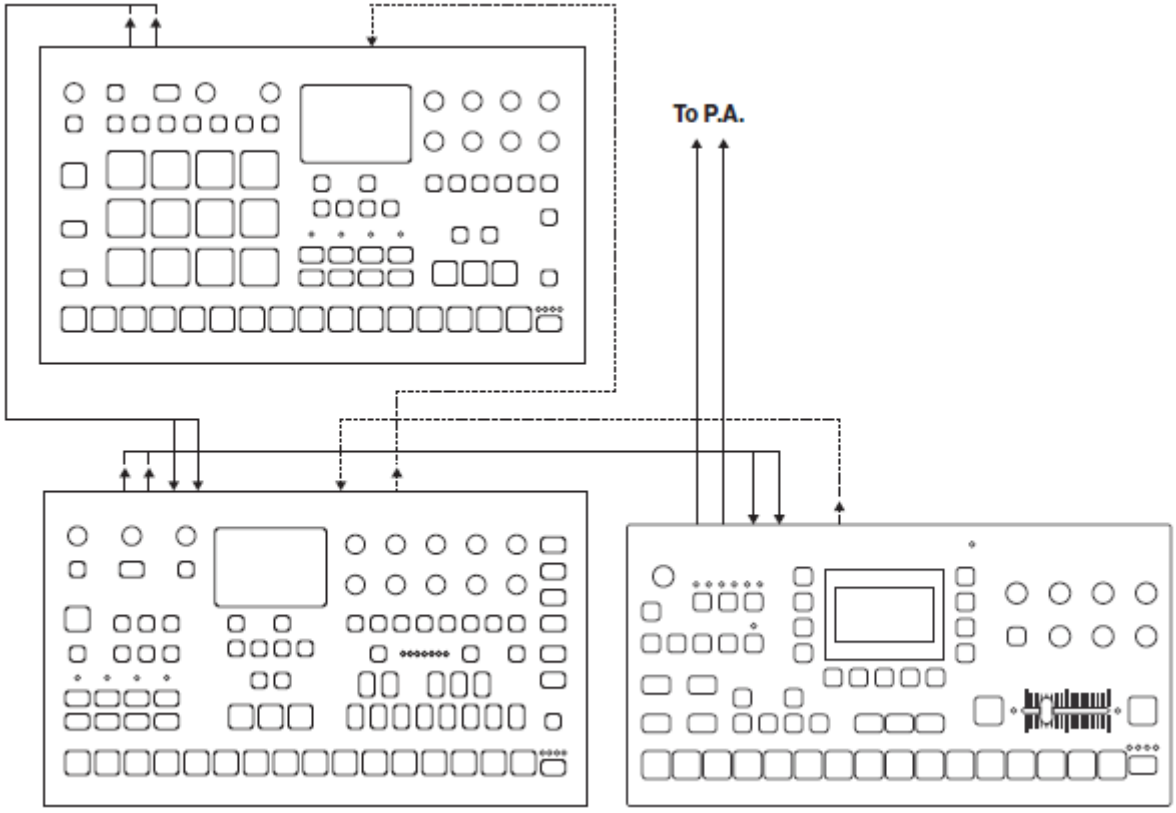


5. Lancez le rythme de la boîte à rythme et accédez au COMPRESSOR de l'Analog Rytm MKII en appuyant sur la touche **[FX]** puis sur la touche **[AMP]**. Réglez les paramètres à votre goût.



6. Préparez un rythme sur l'Analog Rytm MKII.

16.2 ANALOG RYTM MKII AVEC D'AUTRES MACHINES ELEKTRON



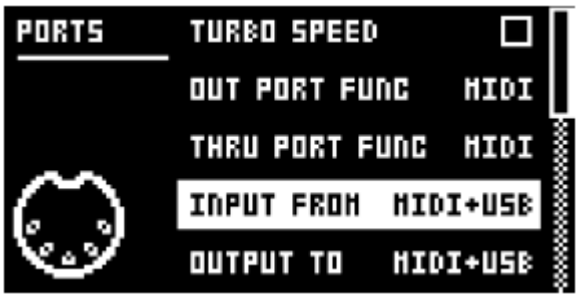
L'Analog Rytm MKII fonctionne très bien avec d'autres appareils Elektron. La voici ici utilisée avec une Octatrack MKII et un Analog Four MKII.

Dans cet exemple, c'est l'Analog Rytm MKII qui créé la rythmique. L'Analog Four MKII est utilisé pour les sons de basse et de synthé. L'Octatrack MKII jouera des boucles de fond et samplera l'audio provenant de l'Analog Rytm MKII et de L'Analog Four MKII.

1. Connectez les sorties principales de l'Analog Rytm MKII aux entrées de l'Analog Four MKII, les sorties principales de l'Analog Four MKII à l'une des paires d'entrées de l'Octatrack MKII, et les sorties principales de l'Octatrack à l'ampli.
2. Assurez-vous que les machines Analog soient esclaves MIDI de l'Octatrack MKII avec deux câbles MIDI.
3. Dans le menu GLOBAL SETTINGS>MIDI CONFIG>SYNC de l'Analog Rytm MKII, assurez-vous que **CLOCK RECEIVE** et **PROG CH RECEIVE** soient actifs.



4. Dans le menu GLOBAL SETTINGS>MIDI CONFIG>PORT CONFIG de l'Analog Rytm MKII, réglez **INPUT FROM** à MIDI ou MIDI+USB.



5. Utilisez les effets internes de l'Analog Four MKII sur le signal entrant provenant de l'Analog Rytm MKII. Faites une macro performance sur l'Analog Four MKII pour contrôler les paramètres des FX.

16.4 ANALOG RYTM MKII AVEC UN PÉRIPHÉRIQUE CLASS COMPLIANT

L'Analog Rytm MKII supporte les périphériques audio class compliant et cela ouvre un vaste champ de possibilités d'interactions avec des périphériques comme un ordinateur, un smartphone ou une tablette. Dans cet exemple, le périphérique class compliant est utilisé comme un insert d'effet pour la piste 1 de l'Analog Rytm MKII.

1. Branchez l'Analog Rytm MKII au périphérique class compliant en USB.
2. Dans le menu USB CONFIG, sélectionnez USB AUDIO/MIDI.
3. Dans le menu AUDIO ROUTING, effectuez les réglages suivants :
   - **TO MAIN** = désactivez TRACK 1
   - **TO FX =** désactivez TRACK 1
   - **USB IN** = POST-FX
   - **USB OUT =** TRACK 1
4. Dans le périphérique class compliant, routez l'audio entrant vers un plugin FX puis routez l'audio traité vers sa sortie et sélectionnez l'Analog Rytm MKII comme destination de l'audio traité.
5. Jouez l'audio de la piste 1 de l'Analog Rytm MKII. L'audio interne de la piste n'est pas entendu, mais l'audio traité par le périphérique class compliant est maintenant présent à la sortie principale de l'Analog Rytm MKII.

17. COMBINAISONS DE TOUCHES (RACCOURCIS)

Utilisez les combinaisons suivantes pour effectuer rapidement certaines tâches.

GÉNÉRAL

[FUNC] + [RECORD] effectuera la commande copier. L'action dépend de la page ou du mode actif.
[FUNC] + [PLAY] effectuera la commande effacer. L'action dépend de la page ou du mode actif.
[FUNC] + [STOP] effectuera la commande coller. L'action dépend de la page ou du mode actif.

NOMMAGE

[FUNC] + [FLÈCHE] (dans l'écran de NOMMAGE) pour choisir un caractère.
[FUNC] + [NO] (dans l'écran de NOMMAGE) pour effacer un caractère.

ASSIGNATION SYNTH/SAMPLE

Double-appui sur **[SRC]** pour accéder à la sélection de MACHINE (moteur de synthèse).
[FUNC] + [SMPL] pour accéder à la sélection de SAMPLE (parmi les 127 samples du kit actif).
Lorsque la sélection de SAMPLE est ouverte, choisissez un emplacement et appuyez sur **[FUNC] + [YES]** pour accéder aux samples du +Drive.

SAUVEGARDE ET RECHARGEMENT

[YES] + [PLAY MODE] sauvegardera le kit.
[NO] + [PLAY MODE] rechargera le kit.
[YES] + [MUTE] sauvegardera le Son.
[NO] + [MUTE] rechargera le Son.
[YES] + [SCNE] sauvegardera le pattern.
[NO] + [SCNE] rechargera le pattern.
[YES] + [CHRO] sauvegardera la piste.
[NO] + [CHRO] rechargera la piste.
[YES] + [PERF] sauvegardera la song.
[NO] + [PERF] rechargera la song.
[PARAMETER] + [NO] rechargera les paramètres d'une page spécifique de paramètres à leur dernier état de sauvegarde.
[FX] + [NO] rechargera les paramètres de toutes les pages de paramètres FX à leur dernier état de sauvegarde.

NAVIGATION

[FUNC] + [RIGHT] (dans le menu SAMPLES) ouvre un dossier.
[FUNC] + [LEFT] (dans le menu SAMPLES) sort d'un dossier et remonte d'un cran dans la hiérarchie des dossiers.

MENU ACCESS

(GLOBAL SETTINGS] ouvre le menu GLOBAL SETTINGS.
[FUNC] + [PLAY MODE] ouvre le menu KIT.
[FUNC] + [MUTE] ouvre le menu SOUND.
Double-appui sur **[TRK]** ouvre le SOUND BROWSER.

RÉGLAGES DU SÉQUENCEUR

[FUNC] + [TEMPO] pour le tap tempo.
[FUNC] + [RTRG] pour accéder aux réglages CLICK TRACK.
[FUNC] + [TRIG] pour accéder aux réglages de quantification du menu TRIGS SETUP.
[FUNC] + [PAGE] pour accéder aux réglages SCALE pattern/piste.

MUTES ET SOLO

[FUNC] + [PADS] coupe/remet le son s'une ou plusieurs Pistes (activé en relâchant **[FUNC]**).
[RTRG] + [PADS] pour mettre une piste en solo (plusieurs pistes peuvent être mises en solo).

ENREGISTREMENT DU SÉQUENCEUR

[RECORD] + [PLAY] pour démarrer l'ENREGISTREMENT LIVE.
[RECORD] + double-appui sur **[PLAY]** activera/désactivera l'ENREGISTREMENT LIVE QUANTIFIÉ.
[NO] + l'un des **[PADS]** pendant l'ENREGISTREMENT LIVE pour effacer les trigs d'une piste du séquenceur.

EFFACER UNE PISTE / EFFACER UN PATTERN

[FUNC] + [PLAY] (en mode ENREGISTREMENT GRILLE) pour effacer la piste active.
[FUNC] + [PLAY] (sans mode ou en mode ENREGISTREMENT LIVE) pour effacer le pattern.

DÉCALAGE DES TRIGS

[FUNC] + [GAUCHE/DROITE] pour déplacer tous les trigs d'un pas complet, vers la gauche ou la droite.
[TRIG] + [GAUCHE/DROITE] pour décaler un seul trig d'une fraction de pas vers la gauche ou la droite.
[TRIG] + [HAUT/BAS] pour activer le RETRIG et régler la cadence du retrig (en mode ENREGISTREMENT GRILLE).

ÉDITION DE CHAÎNE

[FUNC] + [CHAIN] pour créer une nouvelle ligne du bloc-notes.
[CHAIN] + [GAUCHE/DROITE] pour déplacer le curseur de chaîne.
[CHAIN] + [NO] pour retirer de la chaîne le pattern avant le curseur (ou celui sélectionné).
[BANK A-H] puis **[TRIG 1-16]** pour ajouter un nouveau pattern à la chaîne (à la position du curseur).

SAMPLING DIRECT

[SAMPLING] + [YES] arme le sampler.
[FUNC] + [SAMPLING] démarre le sampling.
[FUNC] + [SAMPLING] arrête le sampling.
[SAMPLING] + [NO] annule à tout moment le processus de sampling direct.

RANDOMISER LES PARAMÈTRES

[PARAMETER] + [YES] pour randomiser tous les paramètres d'une page spécifique de paramètres.
[PARAMETER] + [NO] pour ramener la page PARAMETER à son dernier état sauvegardé.

PRÉ-ÉCOUTE D'UN SAMPLE/SON/TRIG

[FUNC] + [YES] (dans le menu SAMPLES) pré-écoute le sample en surbrillance.
[FUNC] + [YES] (dans le SOUND BROWSER/SOUND MANAGER) pré*écoute le son en surbrillance
[TRG + [YES] (en mode GRID et STEP RECORDING) pré-écoute le trig sélectionné.

18. INFORMATIONS TECHNIQUES

SPÉCIFICATIONS

SPÉCIFICATIONS ÉLECTRIQUES

Sorties audio équilibrées
Niveau des sorties principales : +15DBu
Impédance de sortie : 440 Ω

Sorties individuelles
Niveau de sortie : +15 DBu
Impédance de sortie : 440 Ω

Sortie casque
Niveau de sortie : +15 DBu
Impédance de sortie : 55 Ω

Entrées externes non-équilibrées
Niveau d'entrée : +15 DBu maximum
Impédance d'entrée : 9 kΩ

Entrées audio équilibrées
Niveau d'entrée : +15 DBu maximum
Impédance d'entrée : 19 kΩ
Rapport S/B numérique : 110 dB (20-20000 Hz)

Consommation électrique : 14 W typique, 20 W maximum.

Alimentation recommandée : PSU-3b ou similaire, 12V DC, 2A.

MATÉRIEL

Ecran OLED 128 x 64 pixels
MIDI In/out/Thru avec DIN Sync out
2x sortie jack 6,35 impédance équilibrée
1x sortie casque stéréo 6,35
8x jack 6,35 sortie de piste individuelle impédance équilibrée
2x jack 6,35 entrée audio équilibrée
2x jack 6,.5 entrée externe
2x jack 6,35 entrée CV/expression
Convertisseur A/N et N/A 48kHz
OS sur flash-EEPROM upgradable
Port USB 2.0 électriquement isolé

SPÉCIFICATIONS PHYSIQUES

Boîtier en aluminium
Dimensions : L385 x P225 x H82, potentiomètres, jacks et patins inclus.
Poids : environ 2,4 kg

19. CRÉDITS ET INFORMATIONS DE CONTACT

CRÉDITS

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT

Oscar Albinsson
Johannes Algelind
Ali Alper Çakir
Oscar Dragén
Magnus Forsell
Anders Gärder
Andreas Henriksson
Fabian Hundertmark
Thomas Jansson
Christer Lindström
Jimmy Myhrman
Jon Mårtensson
Viktro Nilsson
David Revelj
Mattias Rickardsson
Martin Sigby
Daniel Troberg

CONCEPTION SUPPLÉMENTAIRE

Magnus Almberg
Ufuk Demir
Thomas Ekelund

DOCUMENTATION

Erik Ångman

TRADUCTION

Noël Haubry

INFORMATIONS DE CONTACT

SITE WEB ELEKTRON

http://www.elektron.se

ADRESSE

Elektron Music Machines MAV AB
Banehagsliden 5
SE-414 51 Gothenburg
Suède

APPENDICE A : PARAMÈTRES DES PISTES DE PERCUSSIONS

Cet appendice répertorie les paramètres des pages PARAMETER des pistes de percussions et les explique. À une exception, chaque page contient les mêmes paramètres sur toutes les pistes de percussions. L'exception est la page SRC, où les paramètres varieront en fonction de la MACHINE active.

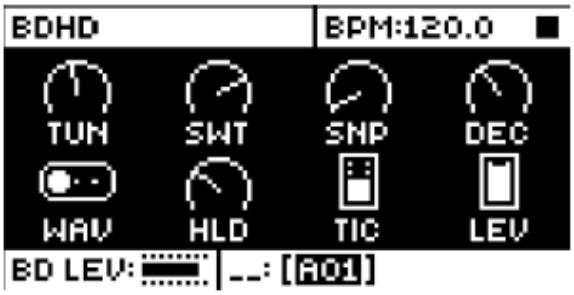


- Vous pouvez randomiser les réglages de paramètres d'une page PARAMETER spécifique d'une piste. Appuyez sur la touche **[PARAMETER] + [YES]** pour randomiser tous les paramètres de cette page. À chaque fois que vous faites cette combinaison de touches, les paramètres sont randomisés d'une nouvelle façon.
- Appuyez sur la touche **[PARAMETER] + [NO]** pour ramener la page PARAMETER à son dernier état sauvegardé.
- Les paramètres de la page TRIG ne peuvent pas être randomisés.

A.1 SRC

Contrôle la synthèse sonore (analogique et numérique). Les paramètres par défaut de la piste BD avec la machine BDHD sont représentés ici. Pour les pages SRC des autres machines, voir « APPENDICE D : MACHINES ».

SYNTH (BDHD)



TUN (Tune) règle la hauteur de l'oscillateur contrôlé en tension en demi-tons chromatiques (-64 – +63).

SWT (Sweep Time) règle la durée de balayage de la hauteur. Des valeurs basses donneront un balayage court, tandis que des valeurs élevées donneront un balayage long (0 – 127).

SNP (Snap Amount) règle la quantité de « claquement », un balayage de hauteur immédiat au début de la phase d'attaque du son. À utiliser avec TIC pour modeler les composantes transitoires du son (0 – 127).

DEC (Decay) règle la longueur de la phase de déclin. Des valeurs basses donneront un déclin rapide, tandis que des valeurs élevées donneront une pente plus douce et un son d'une durée plus longue (0 – 127).

WAV (Waveform) règle la forme d'onde de l'oscillateur contrôlé en tension à sinus, sinus asymétrique ou triangle. Les trois formes d'onde, dans cet ordre, produiront des sons avec un contenu harmonique croissant (0, 1 ou 2).

HLD (Hold) règle la durée de la phase de maintien avant le début de la phase de déclin. Des valeurs basses donneront une durée de maintien courte, des valeurs élevées donneront une durée de maintien plus longue. À utiliser pour modeler le corps du son de percussion (0 – 127).

TIC (Tick Level) règle le niveau du son de clic transitoire. À utiliser avec SNP pour modeler les composantes transitoires du son (0 – 127).

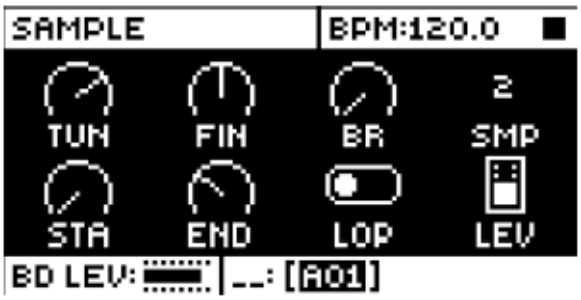
LEV (Level) règle le volume du son SYNTH (0 – 127).

A.2 SMPL PAGE 1

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

Appuyez sur **[SMPL]** pour accéder à cette page de paramètres et alterner entre SMPL PAGE 1 et SMPL PAGE 2.

SAMPLE PAGE 1



TUN (Tune) règle la hauteur du sample en équivalent de demi-tons chromatiques. Pour avancer plus rapidement, appuyez sur le bouton tout en le tournant. Le bouton fonctionne de façon bipolaire, avec 0 au nord, ne modifiant pas la hauteur. L'étendue (-24 – +24) est l'équivalent de quatre octaves.

FIN (Fine tune) accorde finement la hauteur du sample. Ce paramètre est un décalage par rapport au paramètre TUN. Le bouton fonctionne de façon bipolaire. L'étendue complète (-64 – +63) couvre un demi-ton en-dessous et un demi-ton au-dessus.

BR (Bit Reduction) augmenter la valeur de ce paramètre diminue la résolution du sample, le rendant plus granuleux. À utiliser lorsque vous voulez que le son de votre sample de percussion soit un peu Sali pour sonner comme les vieilles bornes d'arcades de jeux de combat (0 – 127).

SMP (Sample Slot) tournez ce bouton pour naviguer dans la liste des 127 samples chargés dans le projet. Tournez le bouton en sens horaire pour descendre dans la liste, et en sens contraire pour monter. La première position, OFF, ne joue aucun sample du tout (OFF, 0 – 127).

STA (Start) règle le point de départ de lecture du sample. Les valeurs extrêmes (0 – 120) sont le tout début et la toute fin du sample, respectivement. Ceci est un paramètre co-dépendant et doit être utilisé avec END.

END (End) règle le point final de lecture du sample. Les valeurs extrêmes (0 – 120) sont le tout début et la toute fin du sample, respectivement. Si la valeur END est inférieure à la valeur STA, le sample sera joué à l'envers.

LOP (Loop) à OFF, le sample ne sera lu qu'une seule fois à chaque fois qu'il sera enclenché. À ON, le sample bouclera en continu pendant toute la durée du trig (réglée avec LEN dans la page TRIG), limitée par les réglages de paramètres d'enveloppe HLD et DEC de la page AMP (1/0 – ON/OFF).

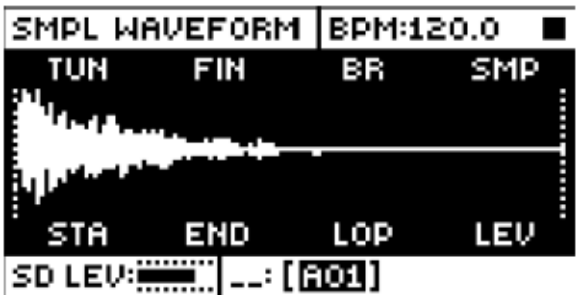
LEV (Level) règle le volume du sample (0 – 127).

A.3 SMPL PAGE 2

Ce sont les mêmes paramètres que la page 1 SMPL mais avec une représentation graphique des paramètres et un aperçu de la forme d'onde du sample.

Appuyez sur **[SMPL]** pour accéder à cette page de paramètres et pour alterner entre SMPL PAGE 1 et SMPL PAGE 2.

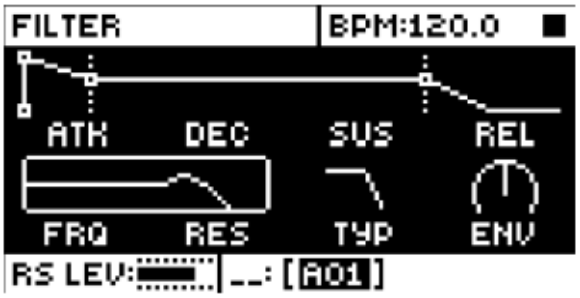
SAMPLE PAGE 2



A.4 FLTR

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

FILTER



ATK (Attack) règle la durée de la phase d'attaque de l'enveloppe du filtre (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de déclin de l'enveloppe du filtre (0 – 127).

SUS (Sustain Level) règle le niveau de soutien de l'enveloppe du filtre (0 – 127).

REL (Release) règle la durée de la phase de relâchement de l'enveloppe du filtre (0 – 127).

FRQ (Frequency) règle la fréquence de coupure du filtre multimode (0 – 127).

RES (Resonance) règle le comportement de la résonnance du filtre. La résonnance introduit un pic dans le spectre à la fréquence de coupure. Avec un filtre de type coupe-bande, il y aura un creux au lieu d'un pic. Le creux sera au plus large avec un réglage de résonnance au plus bas (0 – 127).

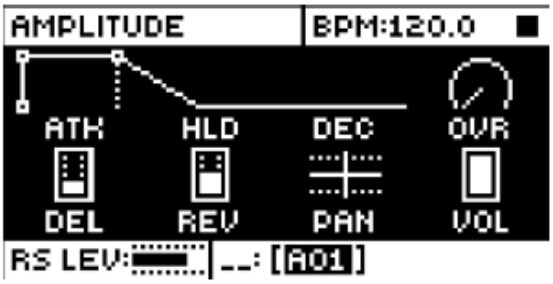
TYP (Filter Type) sélectionne le type du filtre. Sept types sont disponibles : passe-bas 2 pôles, passe-bas 1 pôle, passe-bande, passe-haut 1 pôle, passe-haut 2 pôles, coupe-bande et pic. Techniquement, ce sont tous des filtres 2 pôles résonnants, mais les types 1 pôle ont un spectre plus plat comme les simples filtres 1 pôle et sont pratiques pour les fonctions d'égalisation.

ENV (Envelope Depth) règle l'intensité de la modulation de l'enveloppe du filtre. Le bouton est bipolaire, ce qui signifie que des intensités de modulation positives et négatives sont possibles (-64 – +63).

A.5 AMP

La page AMP contrôle les paramètres de l'enveloppe d'amplification, de l'overdrive, des départs d'effets, du panoramique et du volume.

AMP



ATK (Attack) règle la durée de la phase d'attaque de l'enveloppe d'amplification (0 – 127).

HLD (Hold) règle la durée de la phase de maintien de l'enveloppe d'amplification avant le début de la phase de déclin. Étendu (AUTO, 1 – 127). Le réglage AUTO signifie que la phase de maintien est déterminée par la durée d'appui physique du pad. Les valeurs (1 – 127) fixent la phase de maintien, d'une durée très courte à l'extrême gauche à une durée croissante vers la droite, quelle que soit la durée de l'appui du pad.

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin de l'enveloppe d'amplification (0 – INF).

OVR (Overdrive) règle l'overdrive (accroissement du gain de l'amp), localisé avant le filtre multimode dans le trajet du signal (0 – 127).

DEL (Delay Send) règle la quantité du Son qui sera envoyée dans l'effet Delay (voir « APPENDICE B : PARAMÈTRES DE LA PISTE FX ») (0 – 127).

REV (Reverb) règle la quantité du Son qui sera envoyé dans l'effet Reverb (voir Appendice B) (0 – 127).

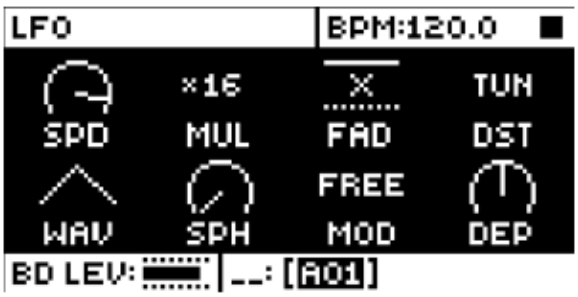
PAN (Pan) règle la position du Son dans le champ stéréo. Le bouton fonctionne de façon bipolaire, avec 0 étant le point médian parfaitement équilibré, -64 envoyant tout le son dans le canal gauche et +63 envoyant tout le son à droite.

VOL (Volume) règle le volume d'amplification du Son. Ce paramètre est indépendant du niveau général de la piste (0 – 127).

A.6 LFO

Le LFO peut être utilisé pour interférer de façon créative avec n'importe quel paramètre des pages SRC, SMPL, FLTR et AMP. Personnalisez le comportement, l'orientation et l'intensité de l'oscillateur basse-fréquence dans cette page.

LFO



SPD (Speed) règle la vitesse du LFO. Pour que le LFO soit synchronisés sur les temps, essayez des réglages de 8, 16 ou 32. Le bouton est bipolaire. Le cycle du LFO peut être joué à l'envers en utilisant des valeurs négatives (-64 – +63).

MUL (Multiplier) multiplie le paramètre SPD par le facteur indiqué. (x) multiplie le tempo actuel, (point) synchronise le LFO à 120 BPM quel que soit le tempo. 24 réglages : 23 synchronisés avec le tempo, 12 libres).

FAD (Fade In/Out) permet de faire des fondus en ouverture/fermeture de la modulation du LFO. Le bouton est bipolaire. Les valeurs positives donnent un fondu en fermeture, les négatives en ouverture. Une position médiane (0) ne donnera aucun fondu (-64 – +63).

DST (Destination) sélectionne la destination du LFO. Une liste apparaîtra lorsque vous tournerez le bouton. Choisissez un paramètre parmi n'importe quelles pages de paramètres. Tournez le bouton en sens horaire permet de descendre dans la liste et de monter en sens contraire. Vous pouvez faire une pré-écoute de la façon dont la modulation du LFO affectera le son en mettant la destination en surbrillance. Confirmez la sélection en appuyant sur **[YES]**.

WAV (Waveform) règle la forme d'onde du LFO. Il y a sept formes d'onde : Triangle, Sinus, Carré, Dents de scie, Exponentielle, Rampe et Aléatoire.

SPH (Start Phase) règle la position de départ du cycle du LFO lorsqu'il est enclenché (0 – 127). 0 est le point de départ d'un cycle d'onde complet et 127 le point final. 64 est le point mort.

MOD (Trig Mode) règle comment agira le LFO lorsqu'une note est déclenchée. Il y a cinq réglages.

- **FREE** est le mode libre par défaut. Le LFO tourne en continu, il ne redémarre et ne s'arrête jamais.
- **TRIG** redémarre le LFO lorsqu'une note est déclenchée.
- **HOLD** fait tourne le LFO librement en arrière-plan, mais lorsqu'une note est déclenchée, le niveau de sortie du LFO est bloqué et maintenu jusqu'à ce que la prochaine note soit déclenchée.
- **ONE** fera démarrer le LFO au début lorsqu'une note est enclenchée, tournera pendant un cycle puis s'arrêtera. Ceci le fait fonctionner d'une façon similaire à une enveloppe.
- **HALF** fera démarrer le LFO au début lorsqu'une note est déclenchée, tournera pendant un demi-cycle puis s'arrêtera.

DEP (Depth) règle l'intensité et l'orientation polaire de la modulation du LFO. Une intensité de modulation négative (inversée) ou positive est possible. Les valeurs positives démarrent l'oscillation vers la crête de la phase de l'onde, les valeurs négatives démarrent vers le changement de phase de l'onde. Un réglage au point mort, 0, signifie qu'il n'y aura aucune intensité de modulation (-128 – +127).

APPENDICE B : PARAMÈTRES DE LA PISTE FX

Dans cet appendice, les paramètres de la piste FX sont montrés et expliqués, une page à la fois.

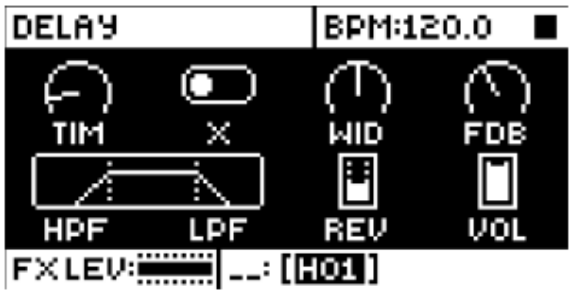


Appuyez sur **[FX] + [NO]** pour réinitialiser tous les paramètres des pages FX à leur dernier état de sauvegarde.

B.1 DÉLAI

Le départ d'effet Delay prend une copie du signal d'entrée, le retarde puis le réinjecte avec le signal d'origine. Personnalisez les paramètres du délai dans cette page.

DELAY



TIM (Delay Time) règle la durée du délai. Elle est relative au BPM actuel et mesurée en 128^{e} de notes. Par exemple, un réglage à 32 est égal à un délai d'un battement (quatre seizièmes de notes) (1 – 128).

X (Pingpong) règle le signal du délai pour que les répétitions soient alternées dans le champ stéréo. Il y a deux réglages :

- **0** (Off) si vous souhaitez positionner manuellement le signal du délai dans le champ stéréo. Faites-le avec le paramètre WID.
- **1** (On) fait alterner le signal du délai entre les positions gauche et droite. Le paramètre WID contrôle l'intensité du panoramique.

WID (Stereo Width) règle la largeur du panoramique du signal du délai dans le champ stéréo. Le bouton est bipolaire (-64 – +63).

FDB (Feedback) règle la quantité du signal de sortie du délai réinjectée dans l'entrée du délai. Avec des valeurs élevées, il est possible d'obtenir des délais infinis ou qui s'amplifient. Veuillez noter qu'un feedback élevé peut mener à un signal très fort et que le paramètre DOV de la page DISTORTION peut encore augmenter l'agressivité du feedback (1 – 198).

HPF (HP Filter) règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut du délai (0 – 127).

LPF (LP Filter) règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas du délai (0 – 127).

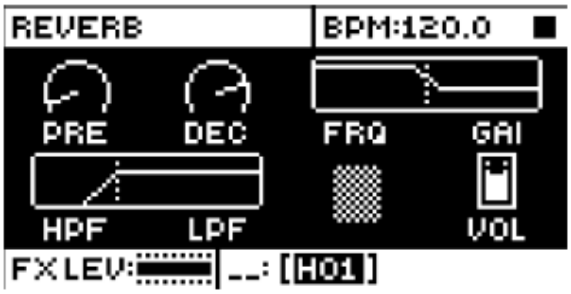
REV (Reverb Send) règle la quantité du signal de sortie du délai envoyée dans la réverb (0 – 127).

VOL (Mix Volume) ajuste le volume du signal de sortie du délai. La sortie est routée soit avant, soit après les effets Distorsion et Compresseur, selon le réglage du paramètre DEL de la page DISTORTION (0 – 127).

B.2 RÉVERB

Le départ d'effet Reverb contrôle les caractéristiques de persistance et d'ambiance des réverbérations du son. Elle peut simuler de nombreux environnements sonores, des grands espaces aux endroits confinés.

REVERB



PRE (Pre-Delay) règle la durée du pré-délai de la Réverb (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin du signal réverbéré, définissant essentiellement la taille de l'espace acoustique (1 – INFANTERIE).

FRQ (Shelving Frequency) règle la fréquence du filtre baxandall. Avec le paramètre GAI, cela peut être utilisé pour atténuer le signal réverbéré au-dessus d'une fréquence choisie, rendant le son réverbéré plus clair ou plus étouffé (0 – 127).

GAI (Shelving Gain) affecte l'atténuation du signal réverbéré au-dessus de la fréquence d'atténuation réglée par le paramètre FRQ. À sa valeur maximale, les aigus sont inclus dans les réverbérations ; réduire la valeur les étouffe graduellement (0 – 127).

HPF (HP Filter) règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut de la réverb (0 – 127).

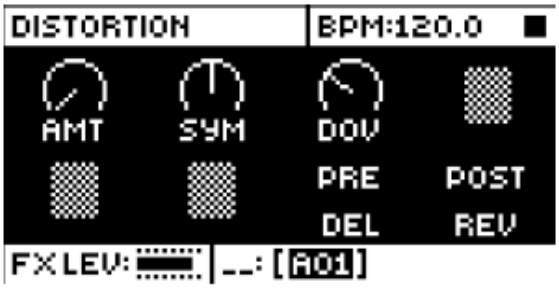
LPF (LP Filter) règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas de la réverb (0 – 127).

VOL (Mix Volume) ajuste le volume du signal de sortie de la réverb. La sortie est routée soit avant, soit après les effets Distorsion et Compresseur, selon le réglage du paramètre REV de la page DISTORTION (0 – 127).

B.3 DISTORSION

L'effet master distorsion accentue les pointes de signal et les distord. De plus, le son peut être intégralement décalé dans cette page et sujet à une distorsion non-symétrique. Cette page contrôle également l'overdrive de l'effet Délai, ainsi que le routage des retours d'effets Délai et Réverb.

DIST



AMT (Distortion Amount) règle la quantité de distorsion appliquée au signal (0 – 127).

SYM (Distortion Symmetry) décale l'intégralité du signal (sur l'axe y en visualisant un cycle d'onde sur un graphique 2D) soit vers le haut (valeurs positives), soit vers le bas (valeurs négatives) avant d'appliquer la distorsion. Cela permet une distorsion asymétrique du signal, n'affectant que les crêtes ou les creux de l'onde (-64 – +63).

DOV (Delay Overdrive) règle l'overdrive de l'effet Délai pour une distorsion chaude et dynamique du signal. A régler avec le paramètre FDB de la page DELAY pour produire n'importe quoi allant d'une légère touche de crissement à un très agressif barrage de quatre livres d'harmoniques (0 – 127).

DEL (Delay Dist/Comp) règle le retour de l'effet Delay à avant (PRE) ou après (POST) que le signal soit soumis à la distorsion et à la compression. Le réglage par défaut est avant (PRE, POST).

REV (Reverb DistComp) règle le retour de l'effet Reverb à avant (PRE) ou après (POST) que le signal soit soumis à la distorsion et à la compression. Le réglage par défaut est après (PRE, POST).

B.4 COMPRESSEUR

L'effet master Compressor compresse une étendu dynamique du signal en réduisant le volume des sons forts par rapport aux sons faibles. Il y a huit paramètres avec lesquels personnaliser le compresseur dans cette page.

COMP



THR (Threshold) règle le seuil du compresseur. Un seuil bas signifie qu'une plus grande portion du signal sera soumise à la compression (0 – 127).

ATK (Attack) règle la durée de la phase d'attaque du compresseur, c'est-à-dire la vitesse à laquelle le compresseur répond aux pics de volume. La durée de la phase d'attaque se règle en millisecondes (0,03 – 30).

REL (Release) règle la durée de la phase de relâchement du compresseur, c'est-à-dire combien de temps il faut à la compression pour récupérer dans les moments calmes. La durée se règle en secondes (0,1 – 2, A1 ou A2). A1 et A2 sont deux types de phases d'auto-relâchement, (A2) étant légèrement plus longue que (A1).

MUP (Makeup Gain) règle le gain de compensation de la sortie du compresseur, pour compenser les niveaux du signal réduits à cause de la compression (0 – 127).

RAT (Compression Ratio) il y a quatre rapports de compression différents : 1 : 2, 1 : 4, 1 : 8 et MAX. Plus le rapport est élevé, plus le signal est compressé.

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

- **OFF** n'altère pas le signal sidechain.
- **LPF** applique un filtre passe-bas au signal avant analyse, ce qui fait réagir le compresseur majoritairement aux basses pour obtenir un effet de pompe caractéristique du son du compresseur.
- **HPF** applique un filtre passe-haut au signal avant analyse, ce qui fait que le compresseur réagit moins aux basses. Utilisez ce réglage pour éviter les effets de pompe.

- **HIT** entraîne une égalisation équilibrée su signal sidechain, faisant réagir le compresseur de façon identique pour toutes les fréquences du signal.

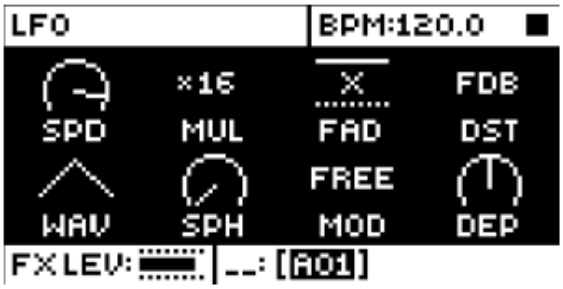
MIX (Dry/Wet Mix) règle le mix entre le signal non compressé et le signal de sortie du compresseur. Un réglage à l'extrême gauche entraîne un signal totalement non-compressé. Un réglage à l'extrême droite ne laisse passer que le signal compressé. Toutes les valeurs intermédiaires sont un mélange du signal non compressé et du signal compressé, connu sous le nom de compression parallèle. Un effet de compression de type Motown peut être obtenu avec des réglages de MIX modérés combinés avec des réglages élevés de RAT et MUP (0 – 127).

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

B.5 LFO FX

Les paramètres de la page LFO de la piste FX sont montrés et expliqués ci-dessous.

LFO



SPD (Speed) règle la vitesse du LFO. Pour que le LFO soit synchronisés sur les temps, essayez des réglages de 8, 16 ou 32. Le bouton est bipolaire. Le cycle du LFO peut être joué à l'envers en utilisant des valeurs négatives (-64 – +63).

MUL (Multiplier) multiplie le paramètre SPD par le facteur indiqué. (x) multiplie le tempo actuel, (point) synchronise le LFO à 120 BPM quel que soit le tempo. 24 réglages : 23 synchronisés avec le tempo, 12 libres).

FAD (Fade In/Out) permet de faire des fondus en ouverture/fermeture de la modulation du LFO. Le bouton est bipolaire. Les valeurs positives donnent un fondu en fermeture, les négatives en ouverture. Une position médiane (0) ne donnera aucun fondu (-64 – +63).

DST (Destination) sélectionne la destination du LFO. Une liste apparaîtra lorsque vous tournerez le bouton. Choisissez un paramètre parmi n'importe quelles pages de paramètres. Tournez le bouton en sens horaire permet de descendre dans la liste et de monter en sens contraire. Vous pouvez faire une pré-écoute de la façon dont la modulation du LFO affectera le son en mettant la destination en surbrillance. Confirmez la sélection en appuyant sur **[YES]**.

WAV (Waveform) règle la forme d'onde du LFO. Il y a sept formes d'onde : Triangle, Sinus, Carré, Dents de scie, Exponentielle, Rampe et Aléatoire.

SPH (Start Phase) règle la position de départ du cycle du LFO lorsqu'il est enclenché (0 – 127). 0 est le point de départ d'un cycle d'onde complet et 127 le point final. 64 est le point mort.

MOD (Trig Mode) règle comment agira le LFO lorsqu'une note est enclenchée. Il y a cinq réglages.

- **FREE** est le mode libre par défaut. Le LFO tourne en continu, il ne redémarre et ne s'arrête jamais.
- **TRIG** redémarre le LFO lorsqu'une note est enclenchée.

- **HOLD** fait tourne le LFO librement en arrière-plan, mais lorsqu'une note est enclenchée, le niveau de sortie du LFO est bloqué et maintenu jusqu'à ce que la prochaine note soit enclenchée.
- **ONE** fera démarrer le LFO au début lorsqu'une note est enclenchée, tournera pendant un cycle puis s'arrêtera. Ceci le fait fonctionner d'une façon similaire à une enveloppe.
- **HALF** fera démarrer le LFO au début lorsqu'une note est enclenchée, tournera pendant un demi-cycle puis s'arrêtera.

DEP (Depth) règle l'intensité et l'orientation polaire de la modulation du LFO. Une intensité de modulation négative (inversée) ou positive est possible. Les valeurs positives démarrent l'oscillation vers la crête de la phase de l'onde, les valeurs négatives démarrent vers le changement de phase de l'onde. Un réglage au point mort, 0, signifie qu'il n'y aura aucune intensité de modulation (-128 – +127).

APPENDICE C : MIDI

Cet appendice liste les spécifications CC et NRPN pour l'Analog Rytm MKII.

C.1 PARAMÈTRES GÉNÉRAUX DES TRIGS

TRIG PARAMETERS				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Note	3		3	0
Velocity	4		3	1
Length	5		3	2
Synth Trig	11		3	3
Sample Trig	12		3	4
ENV Trig	13		3	5
LFO TRIG	14		3	6

C.2 PARAMÈTRES GÉNÉRAUX DES KITS

COMMON				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Track Level	95		1	100
Track Mute (seq. mute)	94		1	101
Track Solo (seq. mute)	93		1	102
Track Machine Type	15		1	103
Active Scene	92		1	104

C.3 PARAMÈTRES DE PERFORMANCE

PERFORMANCE				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Performance Parameter 1	35		0	0
Performance Parameter 2	36		0	1
Performance Parameter 3	37		0	2
Performance Parameter 4	39		0	3
Performance Parameter 5	40		0	4
Performance Parameter 6	41		0	5
Performance Parameter 7	42		0	6
Performance Parameter 8	43		0	7
Performance Parameter 9	44		0	8
Performance Parameter 10	45		0	9
Performance Parameter 11	46		0	10
Performance Parameter 12	47		0	11

C.4 PARAMÈTRES GÉNÉRAUX SYNTH

Notez que l'ordre des paramètres SYNTH ci-dessous différera parfois de l'ordre des paramètres indiqués sur la page SRC de l'Analog Rytm MKII. Voir la section PARAMÈTRES DES MACHINES pour une liste plus détaillée.

SYNTH				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Synth Parameter 1	16		1	0
Synth Parameter 2	17		1	1

SYNTH				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Synth Parameter 3	18		1	2
Synth Parameter 4	19		1	3
Synth Parameter 5	20		1	4
Synth Parameter 6	21		1	5
Synth Parameter 7	22		1	6
Synth Parameter 8	23		1	7

SAMPLE				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Sample Tune	24		1	8
Sample Fine tune	25		1	9
Sample Bit Reduction	26		1	10
Sample Slot	27		1	11
Sample Start	28		1	12
Sample End	29		1	13
Sample Loop	30		1	14
Sample Level	31		1	15

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter Attack Time	70		1	16
Filter Decay Time	71		1	17
Filter Sustain Level	72		1	18
Filter Release Time	73		1	19
Filter Frequency	74		1	20
Filter Resonance	75		1	21
Filter Mode	76		1	22
Filter Env Depth	77		1	23

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Amp Attack Time	78		1	24
Amp Hold Time	79		1	25
Amp Decay Time	80		1	26
Amp Overdrive	81		1	27
Amp Delay Send	82		1	28
Amp Reverb Send	83		1	29
Amp Pan	10		1	30
Amp Volume	7		1	31

C.5 PARAMÈTRES DU LFO

Notez que l'intensité du LFO est un paramètre à haute-résolution, avec une valeur CC LSB.

LFO				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
LFO Speed	102		1	32
LFO Multiplier	103		1	33
LFO Fade In/Out	104		1	34
LFO Destination	105		1	35
LFO Waveform	106		1	36
LFO Start Phase	107		1	37
LFO Trig Mode	108		1	38
LFO Depth	109	118	1	39

C.6 PARAMÈTRES FX

DELAY				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Delay Time	16		2	0
Delay Pingpong	17		2	1
Delay Stereo Width	18		2	2
Delay Feedback	19		2	3
Delay Highpass Filter	20		2	4
Delay Lowpass Filter	21		2	5
Delay Reverb Send	22		2	6
Delay Mix Volume	23		2	7

REVERB				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Reverb Predelay	24		2	8
Reverb Decay Time	25		2	9
Reverb Shelving Freq	26		2	10
Reverb Shelving Gain	27		2	11
Reverb Highpass Filter	28		2	12
Reverb Lowpass Filter	29		2	13
Reverb Mix Volume	31		2	15

DISTORTION				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Dist Amount	70		2	16
Dist Symmetry	71		2	17
Delay Overdrive	72		2	18
Delay Dist/Comp Routing (pre/post)	76		2	22
Reverb Dist/Comp Routing (pre/post)	77		2	23

COMPRESSOR				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Compressor Threshold	78		2	24
Compressor Attack Time	79		2	25
Compressor Release Time	80		2	26
Compressor Makeup Gain	81		2	27
Compressor Ratio	82		2	28
Compressor Sidechain EQ	83		2	29
Compressor Dry/Wet Mix	84		2	30
Compressor Output Volume	85		2	31

C.7 PARAMÈTRES DE MACHINE

Ce qui suit montre les paramètres SYNTH par type de MACHINE.

BD PLASTIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Hold Time	21		1	5
VCO Click	22		1	6
Dust Level	23		1	7

BD SHARP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Hold Time	21		1	5
Tick Level	22		1	6
Waveform	23		1	7

BD HARD				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Hold	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Sweep Depth	21		1	5
Waveform	22		1	6
Transient Tick	23		1	7

BD CLASSIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Hold	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Sweep Depth	21		1	5
Waveform	22		1	6
Transient Tick	23		1	7

BD FM				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
FM Amount	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
FM Sweep Time	21		1	5
FM Decay Time	22		1	6
FM Tune	23		1	7

BD SILKY				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Hold	21		1	5
VCO Click	22		1	6
Dust Level	23		1	7

SD NATURAL				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Body Decay	18		1	2
Noise Decay	19		1	3
Noise LPF	20		1	4
Noise Balance	21		1	5
Noise Resonance	22		1	6
Noise HPF	23		1	7

SD HARD				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Tick Level	20		1	4
Noise Decay	21		1	5
Noise Level	22		1	6
Sweep Time	23		1	7

SD CLASSIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Detune	19		1	3
Snap Amount	20		1	4
Noise Decay	21		1	5
Noise Level	22		1	6
Osc Balance	23		1	7

SD FM				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
FM Tune	19		1	3
FM Decay Time	20		1	4
Noise Decay	21		1	5
Noise Level	22		1	6
FM Amount	23		1	7

RS HARD				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Tick Level	20		1	4
Noise Level	21		1	5
Symmetry	22		1	6
Sweep Time	23		1	7

RS CLASSIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune Osc 1	17		1	1
Decay	18		1	2
Osc Balance	19		1	3
Tune Osc 2	20		1	4
Symmetry	21		1	5
Noise Level	22		1	6
Tick Level	23		1	7

CP CLASSIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Noise Tone	17		1	1
Noise Decay	18		1	2
Clap Number	19		1	3
Clap Rate	20		1	4
Noise Level	21		1	5
Random Claps	22		1	6
Clap Decay	23		1	7

BT CLASSIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Noise Level	20		1	4
Snap Type	21		1	5

LT, MT, HT CLASSIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Sweep Depth	19		1	3
Sweep Time	20		1	4
Noise Decay	21		1	5
Noise Level	22		1	6
Noise Tone	23		1	7

DUAL VCO				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16			
Osc 1 Tune	17			
Osc 1 Decay	18			
Balance	19			
Osc 2 Detune	20			
Osc Config	21			
Osc 2 Decay	22			
Bend	23			

CH CLASSIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Color	19		1	3

CH METALLIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2

OH CLASSIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Color	19		1	3

OH METALLIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2

HH BASIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2
Tone	19		1	3
Transient Decay	20		1	4
Osc Reset	21		1	5

CY METALLIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay Time	18		1	2
Tone	19		1	3
Transient Decay	20		1	4

CY CLASSIC				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Decay	18		1	2
Color	19		1	3
Tone	20		1	4

CY RIDE				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Tune	17		1	1
Tail Decay	18		1	2
Hit Decay	19		1	3
Cymbal Type	20		1	4
Component 1	21		1	5
Component 2	22		1	6
Component 3	23		1	7

IMPULSE				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Level	16		1	0
Attack	17		1	1
Decay	18		1	2
Polarity	19		1	3

C.8 DÉCLENCHEMENT PAR NOTE MIDI

Certaines fonctions de l'Analog Rytm MKII peuvent être déclenchées en envoyant des valeurs de notes MIDI avec un appareil MIDI externe.

Notez que les pistes doivent être réglées à leur canal par défaut 1-12 pour être déclenchées par C0-B0. Pour plus d'informations, veuillez consulter 8.6 NOTES MIDI.

NOTE	FUNCTION
C0(0)	Triggers Sound Track 1
C#0 (1)	Triggers Sound Track 2
D0 (2)	Triggers Sound Track 3
D#0 (3)	Triggers Sound Track 4
E0 (4)	Triggers Sound Track 5
F0 (5)	Triggers Sound Track 6
F#0 (6)	Triggers Sound Track 7
G0 (7)	Triggers Sound Track 8
G#0 (8)	Triggers Sound Track 9
A0 (9)	Triggers Sound Track 10
A#0 (10)	Triggers Sound Track 11
B0 (11)	Triggers Sound Track 12
C1 (12) – B4 (59)	Triggers the active track chromatically

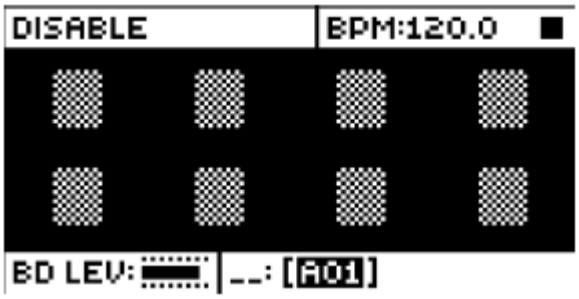
APPENDICE D : MACHINES

Cet appendice liste les paramètres de la page SRC des pistes de percussions. Les paramètres disponibles sont déterminés par la MACHNE sélectionnée. Il existe plusieurs MACHINES parmi lesquelles choisir. Pour plus d'informations, veuillez consulter « 8.2 MACHINES ».

Les MACHINES ci-dessous peuvent être utilisées sur toutes les pistes : BD, SD, RS, CP, BT, LT, MT, HT, CH, OH, CY et CB.

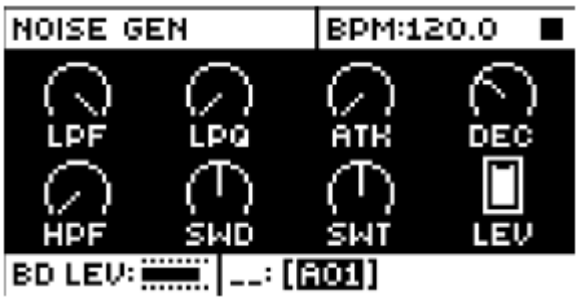
D.1 TOUT TYPE DE MACHINE

DISABLE (MACHINE DÉSACTIVÉE)



Il n'y a aucun paramètre sur la page SRC lorsqu'elle est désactivée. Sélectionnez DISABLE, puis sauvegardez, pour pouvoir faire un Son basé sur un sample, pour charger et faire un Verrou de Son sur n'importe laquelle des 12 pistes.

NOISE GEN (GÉNÉRATEUR DE BRUIT BLANC)



LPF (LP Filter) règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas (0 – 127).

LPQ (LP Resonance) règle la quantité de résonnance autour de la fréquence de coupure du filtre LP. Une valeur de zéro éteint la résonnance (0 – 127).

ATK (Attack) règle la durée de la phase d'attaque (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – INF).

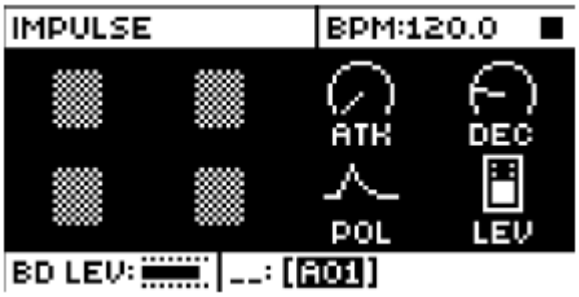
HPF (HP Filter) règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut (0 – 127).

SWD (Sweep Depth) règle l'intensité du balayage du filtre PB. Des valeurs négatives ou positives sont possibles (0 – 127).

SWT (Sweep Time) règle la longueur du balayage de l'intensité réglée par SWD. Des valeurs basses entraînent des balayages rapides, des valeurs hautes entraîneront des balayages plus longs (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

IMPULSE (IMPULSION À POLARITÉ POSITIVE/NÉGATIVE)



ATK (Attack) règle la durée de la phase d'attaque (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

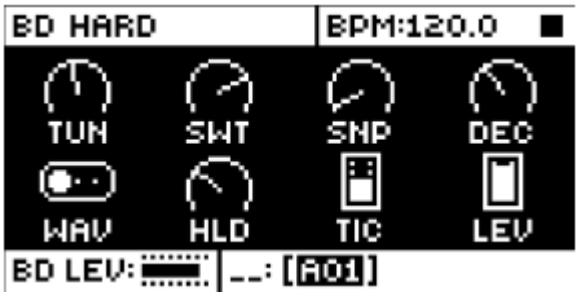
POL (Polarity) règle la polarité, positive ou négative (POS, NEG).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

Les MACHINES suivantes peuvent être utilisées sur les pistes BD, SD, RS et CP.

D.2 BASS DRUM

BD HARD



TUN (tune) règle la hauteur de l'oscillateur (-64 – +63).

SWT (Sweep Time) règle la durée de balayage de la hauteur. L'intensité du balayage est fixe (0 – 127).

SNP (Snap Amount) règle le niveau de claquement transitoire (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

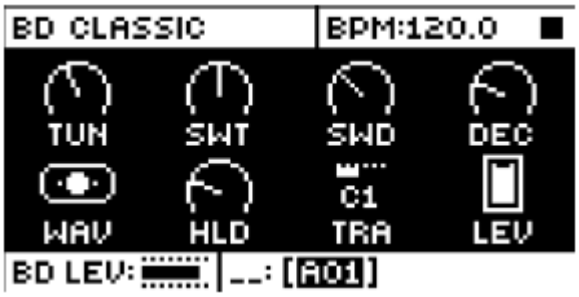
WAV (Waveform) règle la forme d'onde de l'oscillateur à sinus, asymétrique ou triangle (0, 1, 2).

HLD (Hold Time) règle la durée du maintien, le temps avant le début de la phase de déclin (0 – 127).

TIC (Tick Level) règle le niveau du clic transitoire. (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

BD CLASSIC



TUN (tune) règle la hauteur de l'oscillateur (-64 – +63).

SWT (Sweep Time) règle la durée de balayage de la hauteur. Des valeurs basses donneront un balayage court (0 – 127).

SWD (Sweep Depth) règle l'intensité du balayage de la hauteur (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

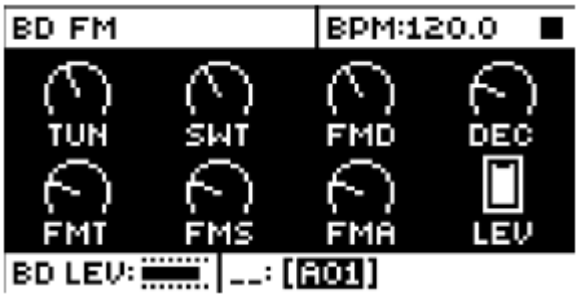
WAV (Waveform) règle la forme d'onde de l'oscillateur à sinus, asymétrique ou triangle (0, 1, 2).

HLD (Hold Time) règle la durée du maintien, le temps avant le début de la phase de déclin (0 – 127).

TRA (Transient) règle le son de click ou de bruit transitoire et son niveau (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

BD FM



TUN (tune) règle la hauteur de l'oscillateur (-64 – +63).

SWT (Sweep Time) règle la durée de balayage du premier oscillateur (modulé) (0 – 127).

FMD (FM Decay) règle la durée de la phase de déclin du second oscillateur (modulant) et, par conséquence, la durée de déclin de l'effet FM (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin du premier oscillateur (modulé) et, par conséquence, du son entier (0 – 127).

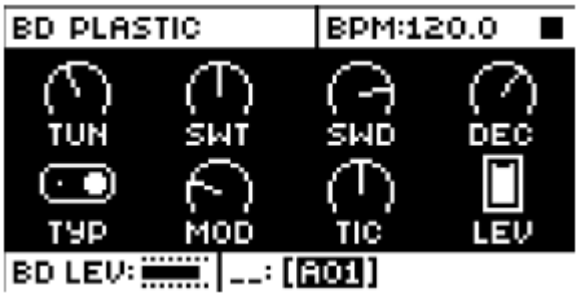
FMT (FM Tune) règle la hauteur du second oscillateur (modulant) (0 – 127).

FMS (FM Sweep Time) règle la durée de balayage du second oscillateur (modulant) (0 – 127).

FMA (FM Amount) règle la quantité de modulation de fréquence que le second oscillateur applique au premier (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

BD PLASTIC



TUN (tune) règle la hauteur des deux oscillateurs en interaction (-64 – +63).

SWT (Sweep Time) règle la durée de balayage de la hauteur des deux oscillateurs en interaction (0 – 127).

SWD (Sweep Depth) règle l'intensité du balayage de la hauteur (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

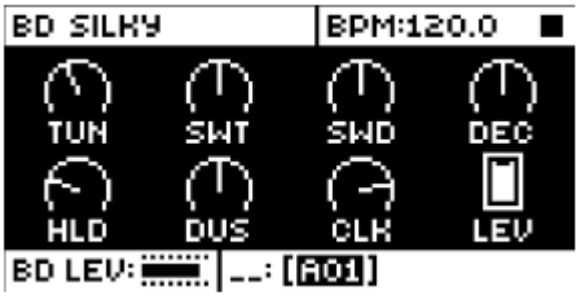
TYP (Modulation Type) le premier (A) est la modulation de fréquence linéaire entre les oscillateurs. Le second (B) est la FM combinée avec une modulation en anneau.

MOD (Modulation Level) règle l'intensité de la modulation. Les deux types de modulation (A, B) produisent des harmoniques distinctes et la fermeté du plastique, d'où le nom pertinent de cette modélisation de percussion (0 – 127).

TIC (Tick Level) règle le niveau du clic transitoire. (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

BD SILKY



TUN (tune) règle la hauteur de l'oscillateur (-64 – +63).

SWT (Sweep Time) règle la durée de balayage de la hauteur (0 – 127).

SWD (Sweep Depth) règle l'intensité du balayage de la hauteur (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

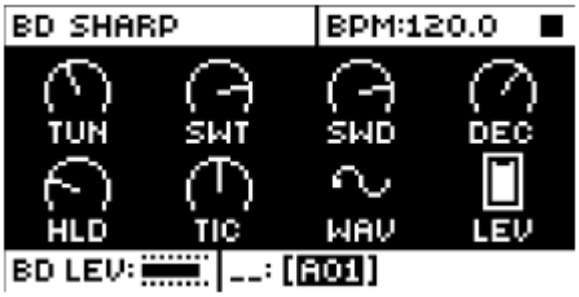
HLD (Hold Time) règle la durée du maintien (0 – 127).

DUS (Dust Level) règle le niveau d'un subtil bruit de bande (0 – 127).

CLK (VCO Click) règle le niveau du click doux généré par oscillateur (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

BD SHARP



TUN (tune) règle la hauteur de l'oscillateur (-64 – +63).

SWT (Sweep Time) règle la durée de balayage de la hauteur (0 – 127).

SWD (Sweep Depth) règle l'intensité du balayage de la hauteur (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

HLD (Hold Time) règle la durée du maintien (0 – 127).

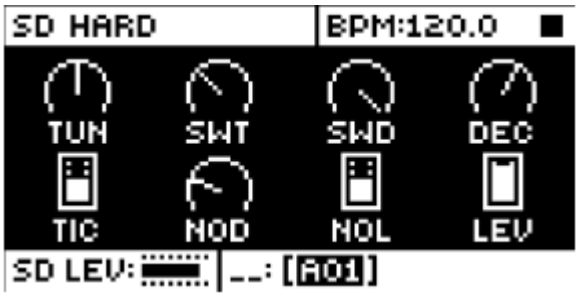
TIC (Tick Level) règle le niveau du clic transitoire. (0 – 127).

WAV (Waveform) règle la forme d'onde. Il y a cinq formes d'onde parmi lesquelles choisir (Sinus, Sinus Asymétrique, Triangle, Scienus et Dents de Scie) et il y a le choix entre laisser l'oscillateur tourner librement ou le réinitialiser à chaque fois que le synth est enclenché (graphique de la forme d'onde représenté avec un point d'ancrage sur l'écran).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

D.3 SNARE DRUM

SD HARD



TUN (tune) règle la hauteur des oscillateurs. L'intervalle entre eux est fixe (-64 – +63).

SWT (Sweep Time) règle la durée de balayage de la hauteur (0 – 127).

SWD (Sweep Depth) règle l'intensité du balayage de la hauteur (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

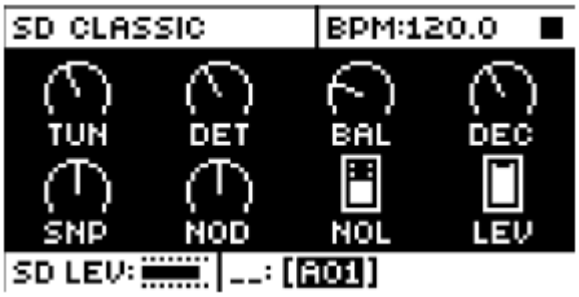
TIC (Tick Level) règle le niveau du clic transitoire. (0 – 127).

NOD (Noise Decay) règle la durée de la phase de déclin du bruit (0 – 127).

NOL (Noise Level) règle le niveau de bruit (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

SD CLASSIC



TUN (tune) règle la hauteur des oscillateurs (-64 – +63).

DET (Detune) règle la hauteur du second oscillateur par rapport au premier (-64 – +63).

BAL (Osc Balance) règle la balance entre les niveaux de l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2 (-64 – +63).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

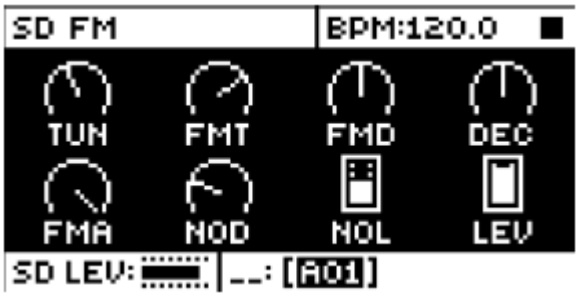
SNP (Snap Amount) règle le niveau de claquement transitoire (0 – 127).

NOD (Noise Decay) règle la durée de la phase de déclin du bruit (0 – 127).

NOL (Noise Level) règle le niveau de bruit (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

SD FM



TUN (tune) règle la hauteur du premier oscillateur (modulé) (-64 – +63).

FMT (FM Tune) règle la hauteur du second oscillateur (modulant) (0 – 127).

FMD (FM Decay) règle la durée de déclin du second oscillateur (modulant) et, par conséquent, de tout le son (0 – 127).

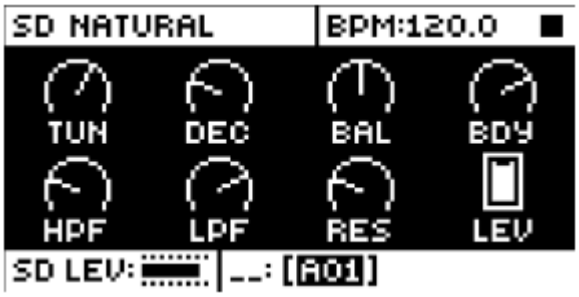
FMA (FM Amount) règle la quantité de modulation de fréquence que le second oscillateur applique au premier (0 – 127).

NOD (Noise Decay) règle la durée de la phase de déclin du bruit (0 – 127).

NOL (Noise Level) règle le niveau de bruit (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

SD NATURAL



TUN (tune) règle la hauteur du premier oscillateur (-64 – +63).

DEC (Noise Decay) règle la durée de la phase de déclin du bruit (0 – 127).

BAL (Noise Balance) règle la balance entre le bruit et l'oscillateur (0 – 127).

BDY (Decay Time) règle la durée de la phase de déclin de l'oscillateur(0 – 127).

HPF (Noise HPF) règle la fréquence de coupure du filtre passe-haut du bruit (0 – 127).

LPF (Noise LPF) règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas du bruit (0 – 127).

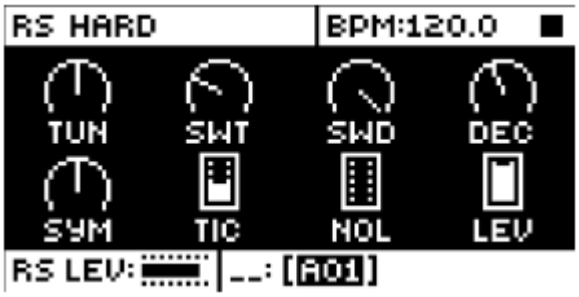
RES (Noise Resonance) ajoute un pic de résonnance au LPF du Bruit. Avec une valeur de zéro, il n'y aura pas de résonnance.

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

Les MACHINES suivantes ne peuvent être utilisées que sur les pistes RS et CP.

D.4 RIMSHOT

RS HARD



TUN (tune) règle la hauteur des oscillateurs (-64 – +63).

SWT (Sweep Time) règle la durée de balayage de la hauteur (0 – 127).

SWD (Sweep Depth) règle l'intensité du balayage de la hauteur (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

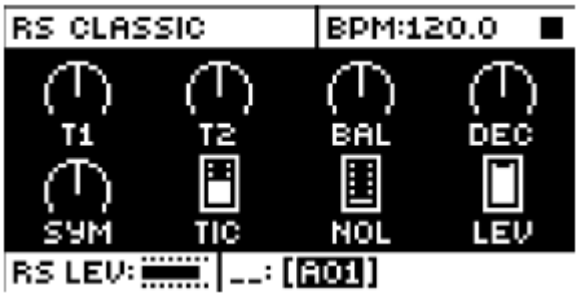
SYM (Symemtry) ajuste la non-linéarité dans le circuit spécial du rimshot (0 – 127)

TIC (Tick Level) règle le niveau du clic transitoire. (0 – 127).

NOL (Noise Level) règle le niveau de bruit (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

RS CLASSIC



T1 (Tune Osc1) règle la hauteur du premier oscillateur (-64 – +63).

T2 (Tune Osc2) règle la hauteur du second oscillateur (-64 – +63).

BAL (Osc Balance) règle la balance entre les niveaux de l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2 (-64 – +63).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

SYM (Symmetry) ajuste la non-linéarité dans le circuit spécial du rimshot (0 – 127)

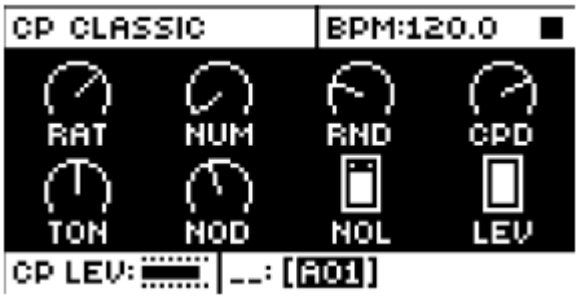
TIC (Tick Level) règle le niveau du click transitoire. (0 – 127).

NOL (Noise Level) règle le niveau de bruit (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

D.5 HAND CLAP

CP CLASSIC



RAT (Clap Rate) règle la cadence des applaudissements (0 – 127).

NUM (Clap Number) règle le nombre des applaudissements (0 – 127).

RND (Random Claps) randomise le timing des applaudissements (0 – 127).

CPD (Clap Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

TON (Noise Tone) règle la hauteur du bruit (0 – 127).

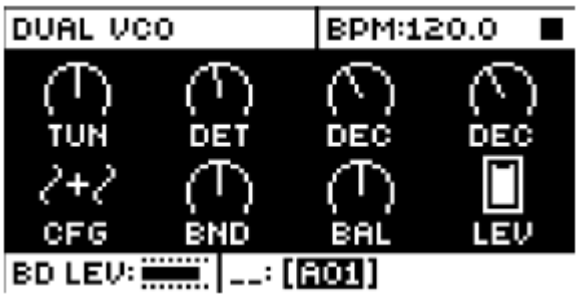
NOD (Noise Decay) règle la durée de la phase de déclin du bruit (0 – 127).

NOL (Noise Level) règle le niveau de bruit (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

D.6 DUAL VCO

DUAL VCO



TUN (Osc 1 Tune) règle la hauteur de l'oscillateur 1. Une valeur de 0 correspond à la not C-2. Une octave correspond à 24 unités (-64 – +63).

DET (Osc 2 Detune) règle la hauteur de l'oscillateur 2 par rapport à l'oscillateur 1. Une octave correspond à 48 unités (-64 – +63).

DEC (Osc 1 Decay) règle la durée de déclin de l'oscillateur 1 (0 – 127).

DEC (Osc 2 Decay) règle la durée de déclin de l'oscillateur 2 (0 – 127).

CFG (Osc Config) sélectionne la forme d'onde et l'interaction entre les deux oscillateurs. Il y a deux formes d'onde pour l'oscillateur 1 (sinus, dents de scie) et cinq pour l'oscillateur 2 (sinus, sinus inégal, triangle, scienus, dents de scie).

« + » = mixe les oscillateurs.

« R » = Modulation en anneau.

« F » = Modulation de Fréquence (linéaire) avec l'osc 1 comme porteuse (le pitch track n'est pas 100% correct).

« FR » = Modulation de Fréquence (linéaire) et modulation en anneau (le pitch track n'est pas 100% correct).

« _ » = Réinitialise les oscillateurs à chaque trig.

BND (Bend) règle l'intensité d'une enveloppe de pitch à durée fixe. Une octave correspond à 24 unités (-64 – +63).

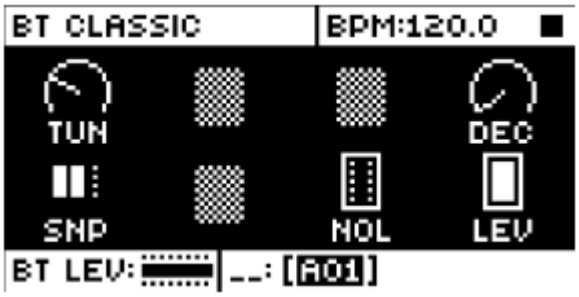
BAL (Balance) contrôle les niveaux des deux oscillateurs. Avec une valeur de 0, les deux sont au max. Des valeurs négatives atténuent l'oscillateur 2. Des valeurs positives atténuent l'oscillateur 1 (-64 – +63).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

La MACHINE suivante ne peut être utilisée que sur la piste BT.

D.7 BASS TOM

BT CLASSIC



TUN (tune) règle la hauteur de l'oscillateur (-64 – +63).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

SNP (Snap Amount) règle le niveau de claquement transitoire (0, 1, 2, 3).

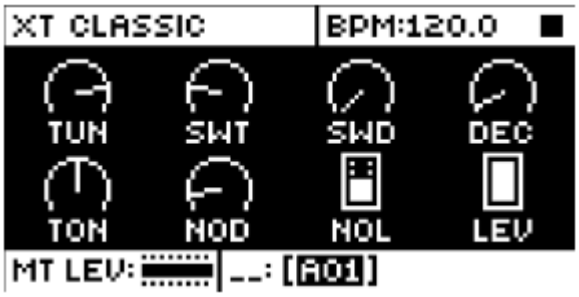
NOL (Noise Level) règle le niveau de bruit (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

La MACHINE suivante peut être utilisée sur les pistes LT, MT et HT.

D.8 LOW, MID, HIGH TOM

XT CLASSIC



TUN (tune) règle la hauteur de l'oscillateur (-64 – +63).

SWT (Sweep Time) règle la durée de balayage de la hauteur (0 – 127).

SWD (Sweep Depth) règle l'intensité du balayage de la hauteur (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

TON (Noise Tone) règle la hauteur du bruit (0 – 127).

NOD (Noise Decay) règle la durée de la phase de déclin du bruit (0 – 127).

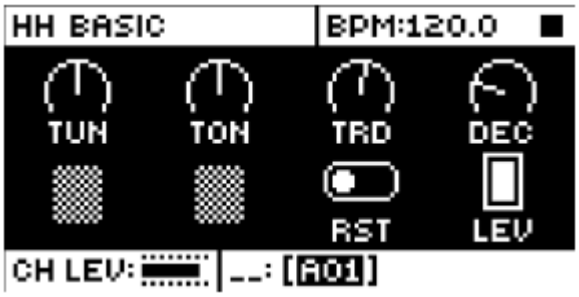
NOL (Noise Level) règle le niveau de bruit (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

Les MACHINES suivantes peuvent être utilisées sur les pistes CH et OH.

D.9 CLOSED HIHAT

HH BASIC



TUN (Tune) règle la hauteur des six oscillateurs qui se combinent pour créer le son du basic hihat (-64 – +63).

TON (Tone) règle le ton du son. Des valeurs positives donneront des tons progressivement plus criards, tandis que des valeurs négatives donneront des tons plus profonds (-64 – +63).

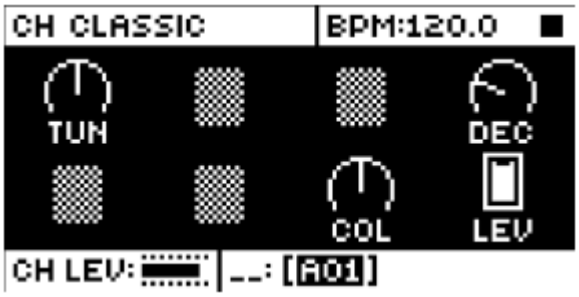
TRD (Transient Decay) règle la durée de la phase de déclin du transitoire (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée du son de hihat (0 – 127).

RST (Osc Reset) à activer pour réinitialiser les oscillateurs à chaque enclenchement du son, ou à désactiver pour laisser les oscillateurs tourner librement (0, 1).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

CH CLASSIC



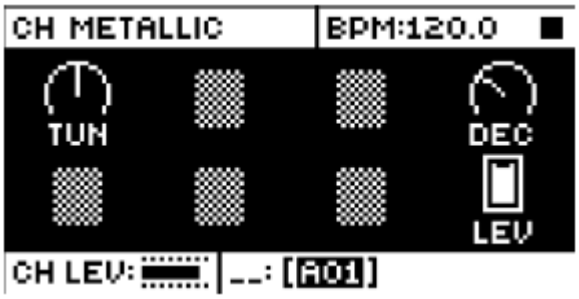
TUN (Tune) règle la hauteur des oscillateurs du closed hihat (-64 – +63).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin du son de closed hihat (0 – 127).

COL (Noise Color) règle la couleur du timbre, la dureté virtuelle de l'alliage métallique imaginaire dans lequel est fait le hihat immatériel (-64 – +63).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

CH METALLIC



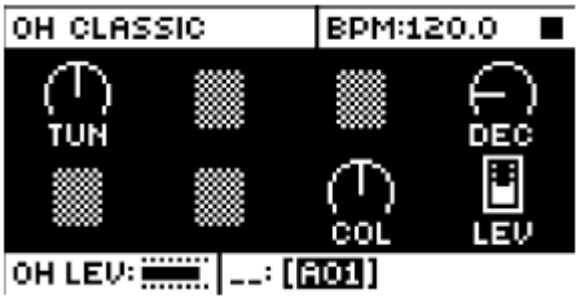
TUN (Tune) règle la hauteur des oscillateurs en interaction du metallic hihat (-64 – +63).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

D.10 OPEN HIHAT

OH CLASSIC



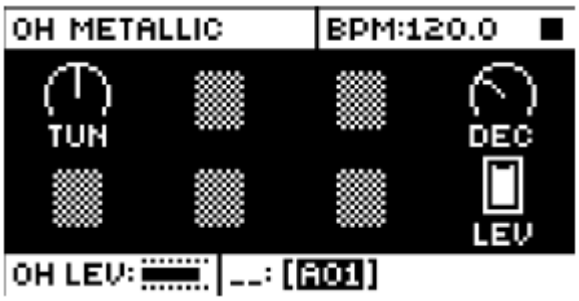
TUN (Tune) règle la hauteur des oscillateurs de l'open hihat (-64 – +63).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

COL (Noise Color) règle la couleur du timbre (-64 – +63).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

OH METALLIC



TUN (Tune) règle la hauteur des oscillateurs en interaction du metallic hihat (-64 – +63).

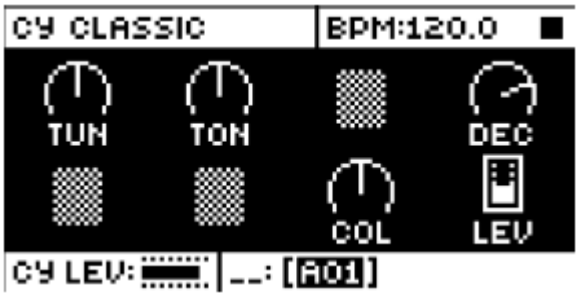
DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

Les MACHINES suivantes peuvent être utilisées sur les pistes CY et CB.

D.11 CYMBAL

CY CLASSIC



TUN (Tune) règle la hauteur des oscillateurs en interaction de la cymbale (-64 – +63).

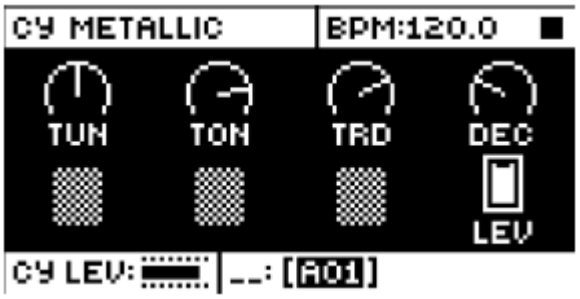
TON (Tone) règle le ton métallique de la cymbale (-64 – +63).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin du son de cymbale (0 – 127).

COL (Noise Color) règle la couleur du timbre (-64 – +63).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

CY METALLIC



TUN (Tune) règle la hauteur des oscillateurs modulés en anneau de la cymbale métallique (-64 – +63).

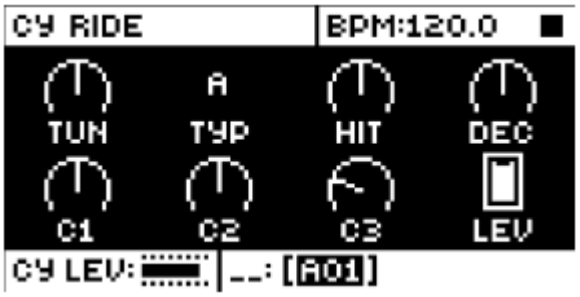
TON (Tone) règle le ton du transitoire métallique (-64 – +63).

TRD (Transient Decay) règle la durée de la phase de déclin du transitoire (0 – 127).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin des oscillateurs (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

CY RIDE



TUN (Tune) règle la hauteur des oscillateurs en interaction qui composent la modélisation de la cymbale ride (-64 – +63).

TYP (Cymbal Type) sélectionne différents ensemble de fréquences fondamentales des oscillateurs, ainsi que différentes interactions logiques inter-oscillateurs (A – D).

HIT (Hit Decay) règle de déclin de frappe (0 – 127).

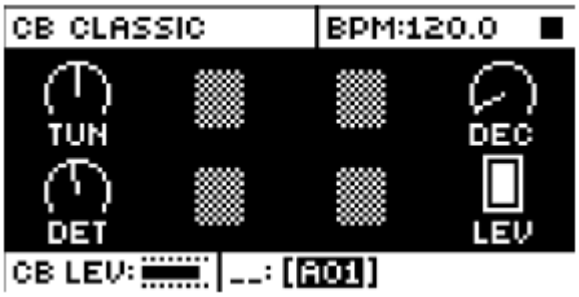
DEC (Tail Decay) règle le déclin de queue (0 – 127).

C1, C2, C3 (Component 1, 2, 3) règle le niveau de chaque élément (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

D.12 COWBELL

CB CLASSIC



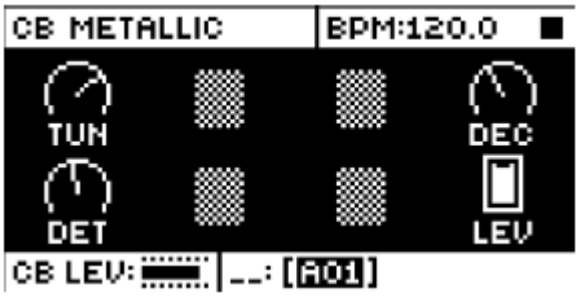
TUN (Tune) règle la hauteur de base des deux oscillateurs (-64 – +63).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin du son de cloche (0 – 127).

DET (Detune) règle le décalage d'accordage du second oscillateur (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).

CB METALLIC



TUN (Tune) règle la hauteur de base des deux oscillateurs (-64 – +63).

DEC (Decay) règle la durée de la phase de déclin du son de cloche métallique (0 – 127).

DET (Detune) règle le décalage d'accordage du second oscillateur (0 – 127).

LEV (Level) règle le volume global du son de la machine (0 – 127).