TUN (Tune) définit le pas de base des deux oscillateurs de cowbell. Gamme (-64- + 63).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration du son de cowbell. Portée (0-127).
DET (Detune) définit le décalage du deuxième oscillateur. Portée (0-127).
LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

CBCL (Cowbell Classic)



TUN (Tune) définit le pas des six oscillateurs de la cymbale. Gamme (-64- + 63).
TON (Tone) définit le ton métallique de la cymbale. Portée (0-127). DEC (Decay) définit le temps de désintégration du son de la cymbale. Gamme (0-127).
COL (Noise Color) définit la couleur timbrale de la cymbale. Portée (0-127).
LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

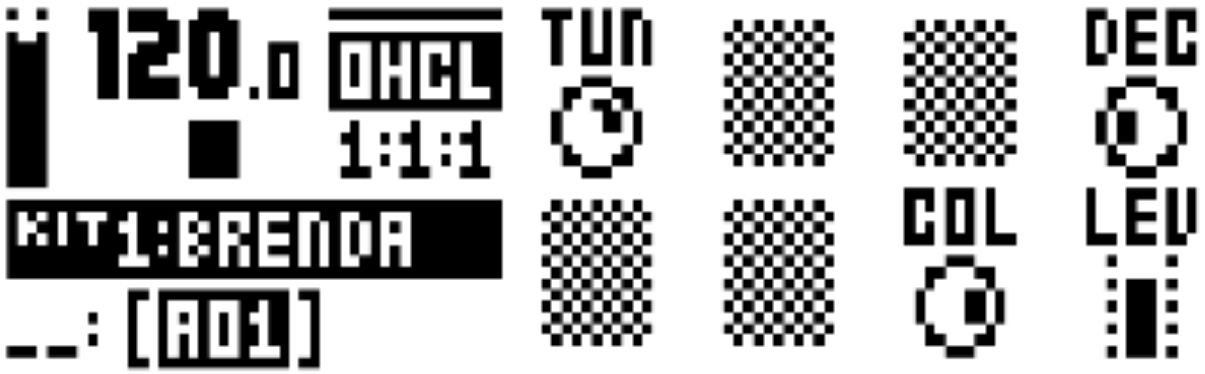
CYCL (Cymbal Classic)



Les MACHINES ci-dessous peuvent être utilisées sur les pistes CY et CB.

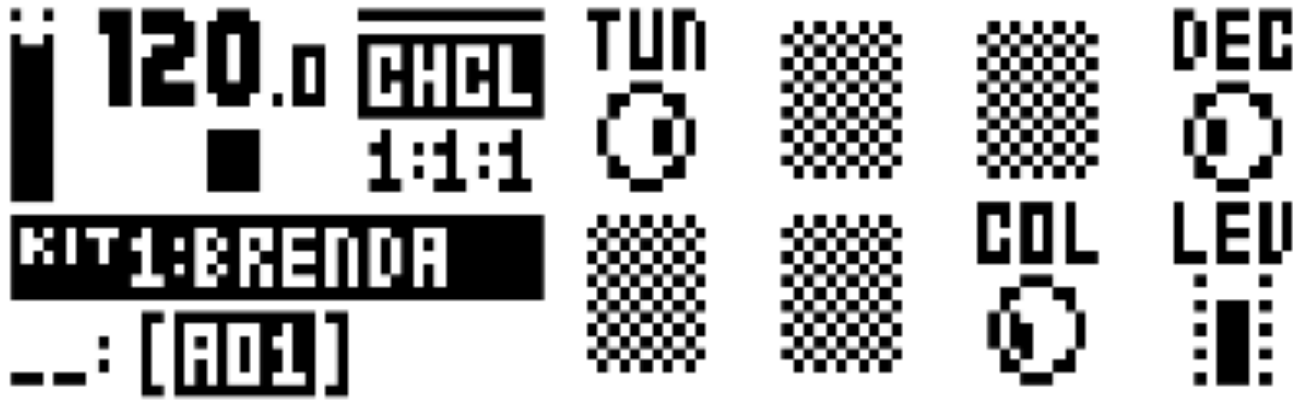
TUN (Tune) définit le pitch des six oscillateurs du hihat ouvert. Gamme (-64- + 63).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration du son hihat ouvert. Portée (0-127).
COL (Noise Color) définit la couleur timbrale. Gamme (-64- + 63). LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

OHCL (OPEN HIHAT CLASSIC)



TUN (Tune) définit le pitch des six oscillateurs de l'hihat fermé. Gamme (-64- + 63).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration du son hihat fermé. Portée (0-127).
COL (Noise Color) définit la couleur timbrale, la dureté virtuelle de l'alliage métallique imaginaire dont l'hihat immatériel est fabriqué. Gamme (-64- + 63).
LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

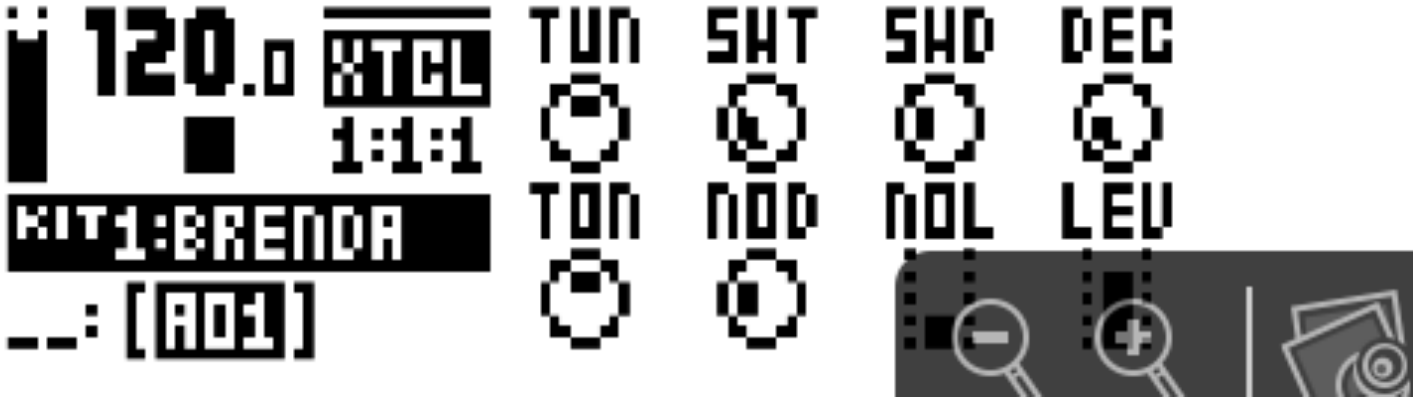
CHCL (CLOSED HIHAT CLASSIC)



Les MACHINES ci-dessous peuvent être utilisées sur les pistes CH et OH

TUN (Tune) définit le pitch de l'oscillateur. Gamme (-64- + 63).
SWT (Sweep Time) définit le temps de balayage du pitch. Portée (0-127).
SWD (Sweep Depth) définit la profondeur du balayage de hauteur. Portée (0-127).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration du son tom. Portée (0-127).
TON (Noise Tone) définit le ton du bruit. Gamme (-64- + 63). NOD (Noise Decay) définit le temps de désintégration du bruit. Gamme (0-
127).
NOL (Noise Level) définit le niveau de bruit. Portée (0-127). LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

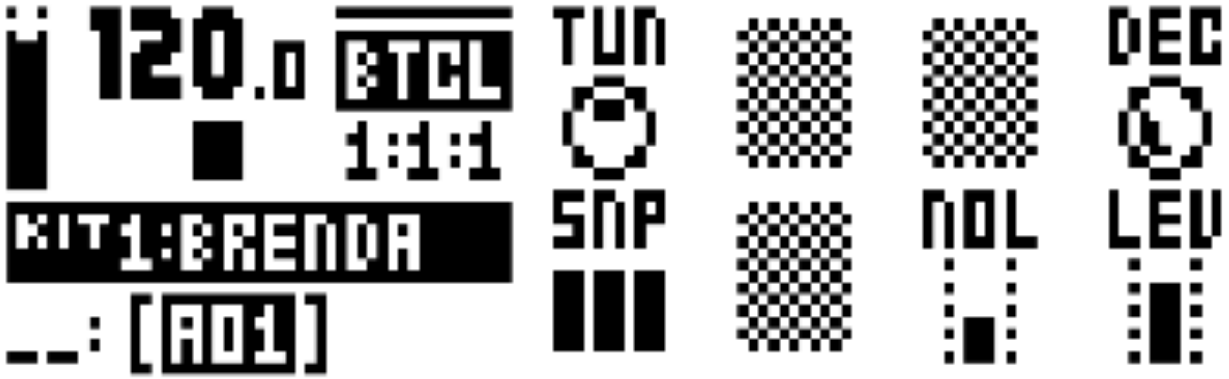
XTCL (TOM CLASSIC)



La MACHINE ci-dessous peut être utilisée sur les pistes LT, MT et HT.

TUN (Tune) définit le pitch de l'oscillateur. Gamme (-64- + 63). DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration du son du tambour.
Portée (0-127).
SNP (Snap) définit la longueur du transitoire instantané. Plage (0, 1, 2, 3).
NOL (Noise Level) définit le niveau de bruit. Portée (0-127). LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

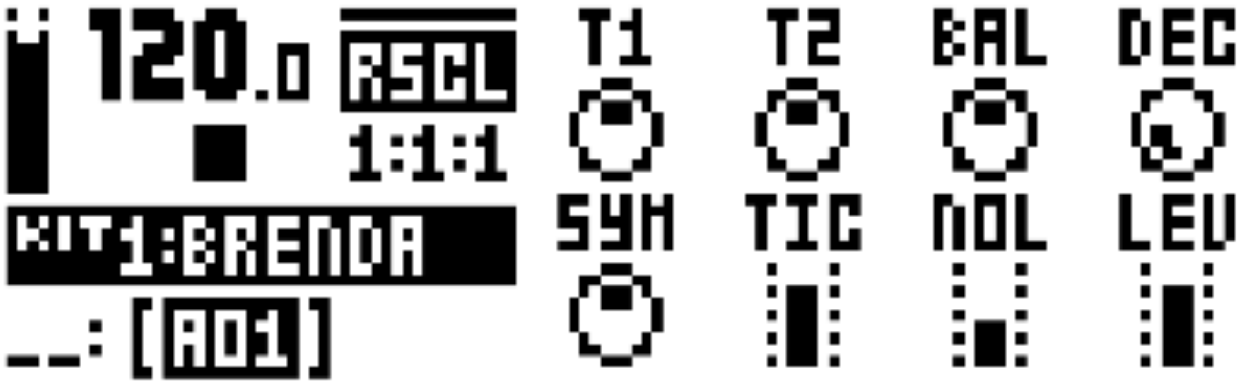
BTCL (BASS TOM CLASSIC)



La MACHINE ci-dessous peut être utilisée sur la piste BT.

T1 (Tune Osc1) définit le pitch du premier oscillateur. Gamme (-64- +63).
T2 (Tune Osc2) définit le pitch du deuxième oscillateur. Gamme (- 64- + 63).
BAL (Osc Balance) règle l'équilibre entre l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2. Plage (-64- + 63).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration pour le son de la rimshot. Portée (0-127).
SYM (Symmetry) ajuste la non-linéarité dans le circuit spécial de rimshot. Gamme (-64- + 63).
TIC (Tick Level) définit le niveau de la coche temporaire. Gamme (0 à 127).
NOL (Noise Level) définit le niveau de bruit. Portée (0-127). LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

RSCL (RIMSHOT CLASSIC)



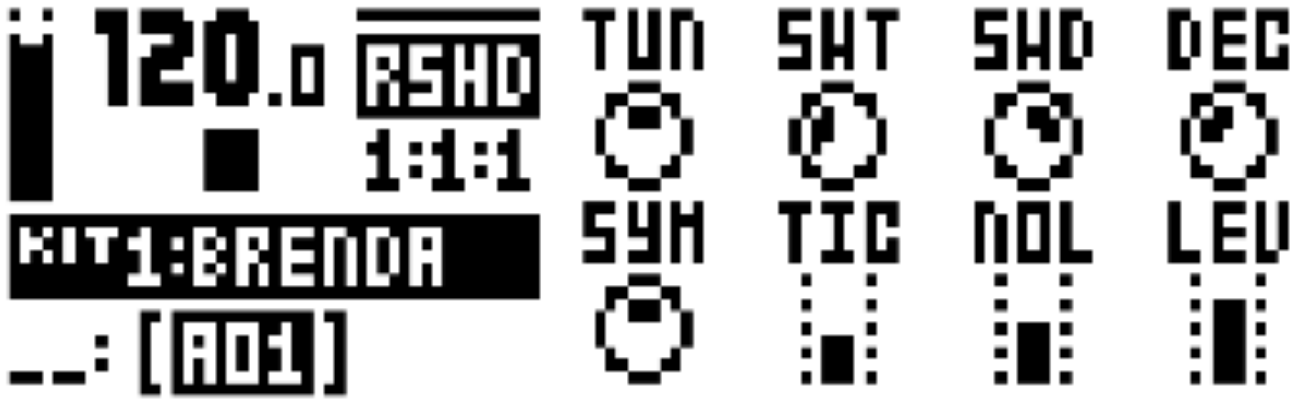
RAT (Clap Rate) définit le taux des claps initiaux. Portée (0-127). NUM (Clap Number) définit le nombre de claps initiaux. Gamme (0-19).
RND (Random Claps) randomise le moment des claps initiaux. Portée (0-127).
CPD (Clap Decay) définit le temps de désintégration des clapets initiaux. Portée (0-127).
TON (Noise Tone) définit le ton du bruit final. Gamme (0 à 127).
NOD (Noise Decay) définit le temps de désintégration du bruit final. Portée (0-127).
NOL (Noise Level) définit le niveau de bruit final. Portée (0-127). LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

CPCL (HAND CLAP CLASSIC)



TUN (Tune) définit le pas des oscillateurs. Gamme (-64- + 63).
SWT (Sweep Time) définit le temps de balayage du pitch. Portée (0-127).
SWD (Sweep Depth) définit la profondeur du balayage de hauteur. Portée (0-127).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration du son de la rimshot. Portée (0-127).
SYM (Symmetry) ajuste la non-linéarité dans le circuit spécial de rimshot. Gamme (-64- + 63).
TIC (Tick Level) définit le niveau de la coche temporaire. Gamme (0 à 127).
NOL (Noise Level) définit le niveau de bruit. Portée (0-127). LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127)

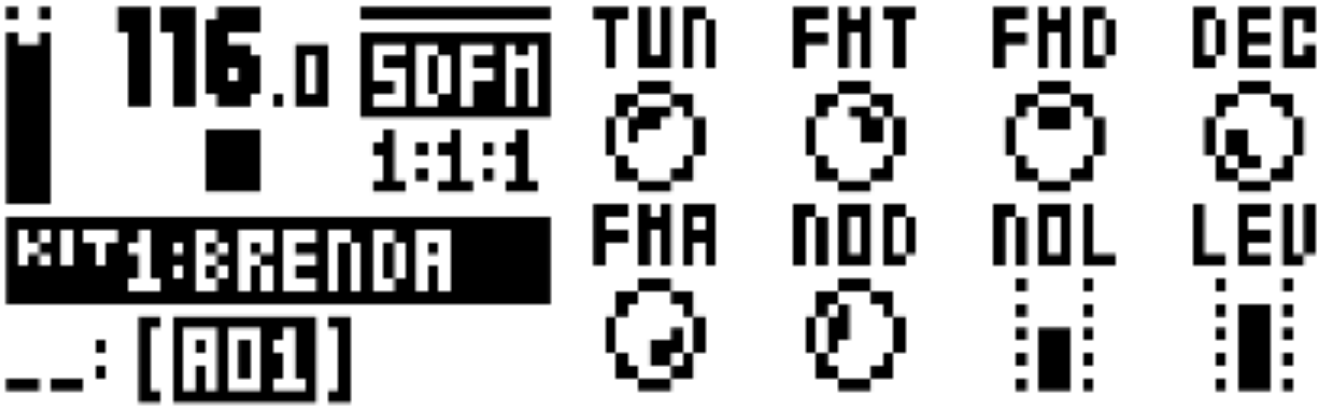
RSHD (RIMSHOT HARD)



Les MACHINES ci-dessous peuvent être utilisées sur les pistes RS et CP.

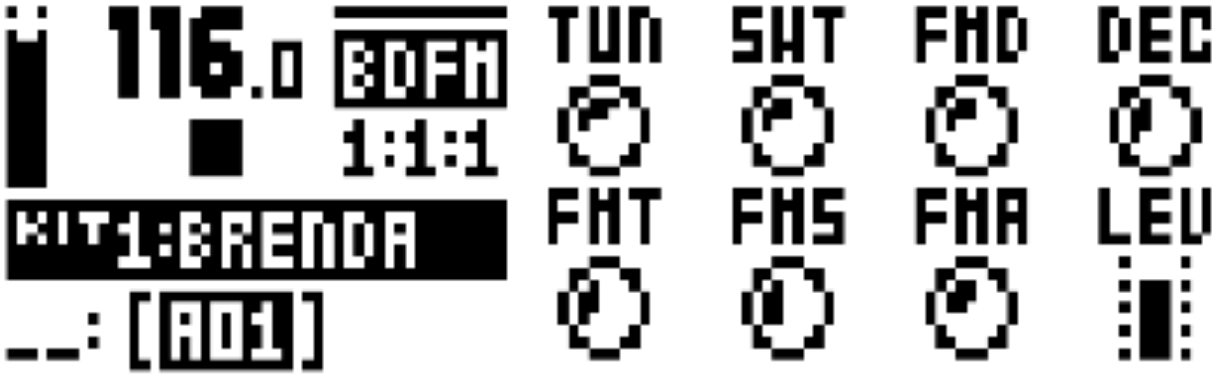
TUN (Tune) définit le pitch du premier oscillateur (modulé). Gamme (-64- + 63).
FMT (FM Tune) définit le pitch du deuxième oscillateur (modulant). Gamme (-64- + 63).
FMD (FM Decay Time) définit le temps de désintégration du deuxième oscillateur (modulant) et, par conséquent, le temps de désintégration de l'effet FM. Portée (0-127).
DEC (Decay Time) définit le temps de décroissance du premier oscillateur (modulé) et, par conséquent, du son du tambour. Gamme (0 à 127).
FMA (FM Amount) définit la quantité de modulation de fréquence du deuxième oscillateur à la première. Portée (0-127).
NOD (Noise Decay) définit le temps de désintégration du bruit. Gamme (0 à 127).
NOL (Noise Level) définit le niveau de bruit. Portée (0-127). LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

SDFM (SNARE DRUM FM)



TUN (Tune) définit le pitch du premier oscillateur (modulé). Gamme (-64- + 63).
SWT (Sweep Time) définit le temps de balayage du pitch du premier oscillateur (modulé). Portée (0-127).
FMD (FM Decay Time) définit le temps de désintégration du deuxième oscillateur (modulant) et, par conséquent, le temps de désintégration de l'effet FM. Portée (0-127).
DEC (Decay Time) définit le temps de décroissance du premier oscillateur (modulé) et, par conséquent, du son du tambour. Gamme (0 à 127).
FMT (FM Tune) définit le pitch du deuxième oscillateur (modulant). Gamme (-64- + 63).
FMS (FM Sweep Time) définit le temps de balayage du pitch du second oscillateur (modulant). Portée (0-127).
FMA (FM Amount) définit la quantité de modulation de fréquence du deuxième oscillateur à la première. Portée (0-127).
LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

BDFM (BASS DRUM FM)



Les MACHINES ci-dessous peuvent être utilisées sur les pistes BD, SD, RS et CP.

TUN (Tune) définit le pitch de l'oscillateur. Gamme (-64- + 63). SWT (Sweep Time) définit le temps de balayage du pitch. Faibles valeurs résultent
Dans un court balayage. Portée (0-127).
SWD (Sweep Depth) définit la profondeur du balayage de hauteur. Portée (0-127).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration. Portée (0-127).
WAV (Waveform) définit la forme d'onde de l'oscillateur à sinus, asymétrie-
Ric sinus ou triangle. Plage (0, 1, 2).
HLD (Hold Time) définit le temps de maintien, l'heure avant le début de la phase de désintégration. Portée (0-127).
TRA (Transient) définit le son transitoire ou le bruit sonore et son niveau. Gamme (0-55).
LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

TUN (Tune) définit le ton commun des oscillateurs. Gamme (- 64- + 63).
DET (Detune) définit le pitch du second oscillateur par rapport au premier. Gamme (-64- + 63).
BAL (Osc Balance) définit l'équilibre entre les niveaux de l'oscillateur 1 et l'oscillateur 2. Plage (-64- + 63).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration du son du tambour. Portée (0-127).
SNP (Snap Amount) définit la quantité de snap. Portée (0-127). NOD (Noise Decay) définit le temps de désintégration du bruit. Gamme (0-127).
NOL (Noise Level) définit le niveau de bruit. Portée (0-127). LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).

BDCL (BASS DRUM CLASSIC)



SDCL (SNARE DRUM CLASSIC)



TUN (Tune) sets the common pitch of the oscillators. Range (-64-+63)

TUN (Tune) définit le pitch de l'oscillateur. Gamme (-64- + 63). SWT (Sweep Time) définit le temps de balayage du pitch. La profondeur de la
Le balayage est corrigé. Portée (0-127).
SNP (Snap Amount) définit la quantité de snap. Portée (0-127).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration du son. Gamme (0 à 127).
WAV (Waveform) définit la forme d'onde de l'oscillateur en sinus, en sinus ou en triangle asymétrique. Plage (0, 1, 2).
HLD (Hold Time) définit le temps de maintien, l'heure avant le début de la phase de désintégration. Portée (0-127).
TIC (Tick Level) définit le niveau de la coche temporaire. Gamme (0 à 127).
LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127). BDCL (BASS DRUM CLASSIC)
TUN (Tune) définit le pitch de l'oscillateur. Gamme (-64- + 63). SWT (Sweep Time) définit le temps de balayage du pitch. Faibles valeurs résultent
Dans un court balayage. Portée (0-127).
SWD (Sweep Depth) définit la profondeur du balayage de hauteur. Portée (0-127).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration. Portée (0-127).
WAV (Waveform) définit la forme d'onde de l'oscillateur à sinus, asymétrie-
Ric sinus ou triangle. Plage (0, 1, 2).
HLD (Hold Time) définit le temps de maintien, l'heure avant le début de la phase de désintégration. Portée (0-127).
TRA (Transient) définit le son transitoire ou le bruit sonore et son niveau. Gamme (0-55).
LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).
SDHD (SNARE DRUM HARD)
TUN (Tune) définit le pas des oscillateurs. L'intervalle entre eux est réglé. Gamme (-64- + 63).
SWT (Sweep Time) définit le temps de balayage du pitch. Portée (0-127). SWD (Sweep Depth) définit la profondeur du balayage de hauteur. Gamme
(0-127).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration. Portée (0-127).
TIC (Tick Level) définit le niveau de la coche temporaire. Gamme (0 à 127).
NOD (Noise Decay) définit le temps de désintégration du bruit. Portée (0-127).
NOL (Noise Level) définit le niveau de bruit. Portée (0-127).
LEV (Level) définit le niveau de volume global. Portée (0-127).
SDCL (SNARE DRUM CLASSIC)

BDHD (BASS DRUM HARD)



SDHD (SNARE DRUM HARD)



Annexe D: MACHINES

Cette annexe répertorie les paramètres sur la page SYNTH des pistes de batterie. Le choix de MACHINE déterminera les paramètres disponibles. Il existe plusieurs MACHINES à choisir. Voir "ANALOG RYTM CONTROLS" à la page 13 (illustration) pour l'allocation vocale de la batterie.

Les MACHINES ci-dessous peuvent être utilisées sur les pistes BD, SD, RS et CP.

• HLF fera démarrer le LFO dès le début lorsqu'une note est déclenchée, elle court pendant une demi-cycle puis arrête.
DEP (Depth) contrôle la profondeur du LFO qui modulera la destination définie sur le paramètre DST. Le bouton est bipolaire. La profondeur de modulation négative et positive est possible. Les valeurs positives commencent l'oscillation vers la phase de crête de l'onde, les valeurs négatives commencent vers la phase creuse de l'onde. Un réglage de centre mort, 0, n'est égal à aucune profondeur de modulation. Portée (-128- + 127).

SPD (Speed) contrôle la vitesse du LFO. Il est synchronisé avec le BPM. Pour que le LFO soit synchronisé avec des battements directs, essayez les réglages de 8, 16 ou 32. Le bouton est bi-polaire. La forme LFO peut être lue en arrière en utilisant des valeurs négatives. Gamme (-64- + 63).
MUL (Multiplicateur) multiplie le paramètre SPD par le facteur déterminé. Augmente de 2 la puissance de chaque étape dans la plage de valeurs. Gamme (1-2048).
FAD (Fade In / Out) permet de décolorer / effacer la modulation LFO. Le bouton est bipolaire. Les valeurs positives donnent une fade-out, les valeurs négatives donnent un fondu. Une position intermédiaire (0) n'entraîne pas de fondu / décoloration. Portée (-64- + 63)
DST (Destination) sélectionne la destination pour le LFO. Une liste apparaît lorsque vous tournez le bouton. Choisissez un paramètre à partir de l'une des pages de paramètres. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour aller dans la liste, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour monter. Prévisualisez comment la modulation LFO affectera le son en mettant en surbrillance une destination. Confirmez une sélection en appuyant sur [YES / SAVE].
WAV (Waveform) définit la forme d'onde LFO. Il existe sept formes d'ondes: Triangle, Sine, Carré, Sawtooth, Exponential, Rampe et Random.
SPH (Start Phase) contrôle où dans la forme d'onde le LFO démarrera quand il est déclenché. Portée (0-127). 0 est le début d'un cycle de vague complet et 127 est le point final. 64 est le point mort.
MOD (mode Trig) contrôle la façon dont le LFO réagira lorsqu'une note est déclenchée. Cinq paramètres existent.
• FRE est le mode de fonctionnement libre par défaut. Cela fait fonctionner le LFO en continu, ne jamais redémarrer ou arrêter.
• TRG rend le LFO redémarré lorsqu'une note est déclenchée.
• HLD rend le LFO libre en arrière-plan, mais quand une note est déclenchée, le niveau de sortie LFO est verrouillé et maintenu immobile jusqu'à ce que la note suivante soit déclenchée.
• ONE fera démarrer le LFO dès le début lorsqu'une note est déclenchée, elle se déroule pendant un cycle puis arrête. Cela rend sa fonction similaire à une enveloppe.

LFO1 (page 1)


120.0
LFO
1:1:1
KIT 1:BRENDA
__: [A01]
SPD
MUL
FAD
DST
×8
AMT
WAV
SPH
MOD
DEP
TRG

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

THR (Seuil) définit le seuil du compresseur. Le seuil inférieur signifie qu'une plus grande partie du signal sera soumise à une compression. Il existe une barre sur le bord le plus à droite de l'écran LCD qui représente visuellement la quantité de compression. Portée (0-127).
ATK (Attack) définit le temps de la phase d'attaque du compresseur, c'est-à-dire à quelle vitesse le compresseur répond à des pics élevés. Le temps de la phase d'attaque est défini en millisecondes. Gamme (0.03-30).
REL (Release) définit l'heure de la phase de libération du compresseur, c'est-à-dire combien de temps il faut pour que la compression se récupère dans des moments plus silencieux. Le temps est réglé en secondes. Plage (0.1-2, A1 ou A2). A1 et A2 sont deux types de phases de libération automatique, (A2) légèrement plus longues que (A1).
MUP (Makeup Gain) règle le gain de maquillage de la sortie du compresseur, afin de compenser le niveau de signal réduit causé par la compression. Portée (0-127).
RAT (Rapport de compression) Il existe quatre rapports de compression différents, 2: 1, 4: 1, 8: 1 et MAX. Des ratios plus élevés signifient que plus de la gamme dynamique sera compressée.
SEQ (Sidechain EQ) filtre le signal avant d'être analysé par le compresseur de l'une des manières suivantes:
• OFF permet au signal de la chaîne latérale de rester inchangé.
• Le filtre passe-bas LPF filtre le signal avant l'analyse, ce qui fait que le compresseur réagit principalement à la basse. Utilisez ce paramètre pour un son caractéristique du compresseur de pompage.
• HPF passe le signal à travers un filtre passe-haut avant d'être analysé, ce qui réduit le compresseur à la basse. Utilisez ce réglage pour éviter le pompage.
• HIT entraîne une égalisation équilibrée du signal sidechain, ce qui fait que le compresseur réagit de manière similaire à toutes les fréquences du signal.
MIX (Dry / Wet Mix) définit le mélange du signal non compressé et du signal de sortie du compresseur. Le réglage extrême gauche entraîne un signal complètement décompressé. Le réglage de l'extrême droite ne permet de passer que le signal comprimé. Toutes les valeurs intermédiaires mélangent le signal non compressé avec le signal compressé, également connu sous le nom de compression parallèle. Un effet de compression définitif de Motown peut être atteint à des réglages MIX modérés combinés à des réglages élevés RAT et MUP. Portée (0-127).

COMP


120.0
COMP
1:1:1
KIT1:BRENDA
__: [A01]
THR
ATK
REL
HUP
10
1
RAT
SEQ
MIX
VOL
1:2
OFF

COMPRESSEUR

L'effet principal du compresseur comprime la plage dynamique du signal en réduisant le volume de sons forts par rapport aux sons silencieux. Il existe huit paramètres avec lesquels le compresseur est personnalisé sur cette page.

AMT (Distortion Amount) contrôle la quantité de distorsion appliquée au signal. Portée (0-127).
SYM (symétrie de distorsion) désactive le signal entier - dans la direction y, si elle est visualisée comme une onde sinusoïdale sur un graphique 2D (valeurs positives) ou descendantes (valeurs négatives) avant d'appliquer une distorsion. Cela rend possible une distorsion asymétrique du signal, ne frangant que les crêtes ou les creux de la vague. Gamme (-64- + 63).
DOV (Delay Overdrive) contrôle l'overdrive de l'effet Delay, entraînant une distorsion chaleureuse et dynamique. Réglez ceci en conjonction avec le paramètre FDB sur la page DELAY afin de produire n'importe quoi, d'une teinte de cisaillement à un allongement très agressif de quatre livres. Portée (0-127).
DEL (Delay Dist / Comp) définit l'effet Delay pour revenir avant (0) ou après (1) le signal est sujet à une distorsion et à une compression. Le réglage par défaut est avant. Gamme (0/1).
REV (Reverb Dist / Comp) définit l'effet Reverb pour retourner avant (0) ou après (1) le signal est sujet à une distorsion et à une compression. Le réglage par défaut est après. Gamme (0/1).

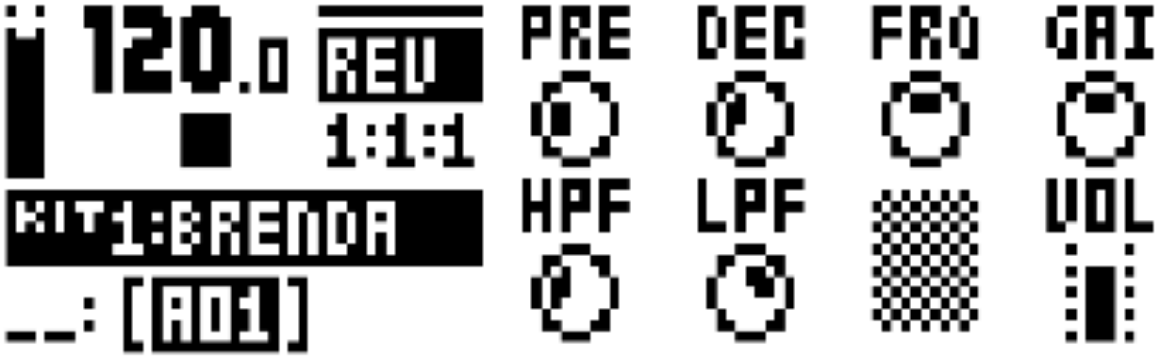
DIST



DISTORSION
L'effet principal de distorsion prononce les pics du signal et les déforme. En outre, l'onde sonore peut être décalée dans son intégralité sur cette page et assaisonnée avec une distorsion non symétrique. Cette page PARAMETER contrôle également l'overdrive de l'effet Delay, ainsi que le routage des effets Delay and Reverb.

PRE (Pre-retard) contrôle l'heure de prédélay de la Réverbération. Portée (0-127).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration du signal réverbéré, définissant essentiellement la taille de la salle sonique. Gamme (1-INF).
FRQ (Shelving Frequency) contrôle la fréquence du filtre à étagères. Ensemble avec le paramètre GAI, il peut être utilisé pour amortir le signal réverbéré au-dessus d'une fréquence choisie, rendant le son de réverbération plus poignant ou plus étouffé. Gamme (0 à 127).
GAI (Shelving Gain) affecte l'amortissement du signal réverbéré au-dessus de la fréquence d'étagère définie par le paramètre FRQ. A la valeur maximale, les aigus sont inclus dans les réverbérations; L'abaissement de la valeur l'atténue progressivement. Portée (0-127).
HPF (filtre HP) contrôle le filtrage passe-haut de l'entrée de la réverbération. Portée (0-127).
LPF (LP Filter) contrôle le filtrage passe-bas de l'entrée de la réverbération. Portée (0-127).
VOL (Mix Volume) règle le volume du signal de sortie Reverb. La sortie est acheminée avant ou après les effets de distorsion et de compresseur, en fonction du réglage du paramètre REV sur la page DISTORTION. Portée (0-127).

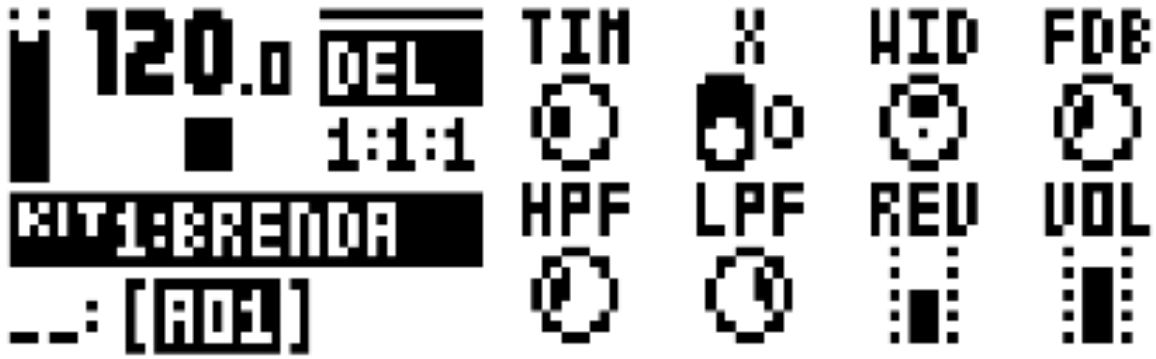
REVERB



REVERB
L'effet Reverb send contrôle la persistance et les caractéristiques ambiantes des réverbérations du son. Il peut simuler de nombreux emplacements sonores différents, des espaces géniaux à de petits accolades.

TIM (Delay Time) définit le temps de retard. Il est relatif au BPM actuel et est mesuré en 128ème notes. Par exemple, un paramètre de 32 équivaut à un délai de battement (quatre seizième notes). Gamme (1- 128).
X (Pingpong) contrôle comment le signal de retard agira dans le champ stéréo.
• 0 pour placer manuellement le signal de retard dans le champ stéréo. Le paramètre WID contrôle l'emplacement.
• 1 pour faire passer le signal de temporisation entre les positions de panoramique gauche et droite. Le paramètre WID contrôle la quantité de panoramique.
WID (Stereo Width) contrôle la largeur stéréo ou l'emplacement du signal de retard. Le bouton est bipolaire. Portée (-64- + 63)
FDB (Feedback) contrôle la quantité de sortie de retard qui sera renvoyée dans l'entrée du délai. Avec des paramètres de paramètres plus élevés, des retards infinis et / ou de gonflement sont possibles. Sachez que les commentaires élevés peuvent conduire à un signal très fort et que le paramètre DOV sur la page DISTORTION peut augmenter les commentaires. Écoute facile pour les malentendants. Plage (0-198).
HPF (filtre HP) contrôle le filtrage passe-haut du signal de retard. Portée (0-127).
LPF (LP Filter) contrôle le filtrage passe-bas du signal de retard. Portée (0-127).
REV (Reverb Send) contrôle la quantité de signal de sortie Delay qui sera envoyé à la Réverbération. Portée (0-127).
VOL (Mix Volume) règle le volume du signal de sortie Delay. La sortie est acheminée avant ou après les effets de distorsion et de compresseur, en fonction du réglage du paramètre DEL sur la page DISTORTION. Portée (0-127).

DELAY



Annexe B: PARAMÈTRES DE PISTE FX

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

RETARD

L'effet Delay send prend un double du signal d'entrée, le retarde dans le temps et le rejoint avec le signal d'origine. Il peut également être utilisé pour faire du ping-pong dans le champ stéréo, rétroaction et filtrer le signal de retard.

• HLD rend le LFO libre en arrière-plan, mais quand une note est déclenchée, le niveau de sortie LFO est verrouillé et maintenu immobile jusqu'à ce que la note suivante soit déclenchée.
• ONE fera démarrer le LFO dès le début lorsqu'une note est déclenchée, elle se déroule pendant un cycle puis arrête. Cela rend sa fonction similaire à une enveloppe.
• HLF fera démarrer le LFO dès le début lorsqu'une note est déclenchée, elle court pendant une demi-cycle puis arrête.
DEP (Depth) contrôle la profondeur du LFO qui modulera la destination définie sur le paramètre DST. Le bouton est bipolaire. La profondeur de modulation négative et positive est possible. Les valeurs positives commencent l'oscillation vers la phase de crête de l'onde, les valeurs négatives commencent vers la phase creuse de l'onde. Un réglage de centre mort, 0, n'est égal à aucune profondeur de modulation. Portée (-128- + 127).

SPD (Speed) contrôle la vitesse du LFO. Il est synchronisé avec le BPM. Pour que le LFO soit synchronisé avec des battements directs, essayez les réglages de 8, 16 ou 32. Le bouton est bi-polaire. La forme LFO peut être lue en arrière en utilisant des valeurs négatives. Gamme (-64- + 63).
MUL (Multiplicateur) multiplie le paramètre SPD par le facteur déterminé. Augmente de 2 la puissance de chaque étape dans la plage de valeurs. Gamme (1-2048).
FAD (Fade In / Out) permet de décolorer / effacer la modulation LFO. Le bouton est bipolaire. Les valeurs positives donnent une fade-out, les valeurs négatives donnent un fondu. Une position intermédiaire (0) n'entraîne pas de fondu / décoloration. Portée (-64- + 63)
DST (Destination) sélectionne la destination pour le LFO. Une liste apparaît lorsque vous tournez le bouton. Choisissez un paramètre à partir de l'une des pages de paramètres. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour aller dans la liste, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour monter. Prévisualisez comment la modulation LFO affectera le son en mettant en surbrillance une destination. Confirmez une sélection en appuyant sur [YES / SAVE].
WAV (Waveform) définit la forme d'onde LFO. Il existe sept formes d'ondes: Triangle, Sine, Carré, Sawtooth, Exponential, Rampe et Random.
SPH (Start Phase) contrôle où dans la forme d'onde le LFO démarrera quand il est déclenché. Portée (0-127). 0 est le début d'un cycle de vague complet et 127 est le point final. 64 est le point mort.
MOD (mode Trig) contrôle la façon dont le LFO réagira lorsqu'une note est déclenchée. Cinq paramètres existent.
• FRE est le mode de fonctionnement libre par défaut. Cela fait fonctionner le LFO en continu, ne jamais redémarrer ou arrêter.
• TRG rend le LFO redémarré lorsqu'une note est déclenchée.

LFO


120.0
LFO
1:1:1
KIT1:BRENDA
__:[A01]
SPD
MUL
FAD
DST
×16
TUN
WAV
SPH
MOD
DEP
FRE

LFO
Le LFO de la batterie peut être utilisé pour interférer créativement avec n'importe quel paramètre trouvé sur les pages SYNTH, SAMPLE, FILTER et AMP. Personnaliser le cycle d'oscillation basse fréquence et mettre n'importe quel paramètre par modulation de marée.

ATK (temps d'attaque) contrôle le temps d'attaque de l'enveloppe de l'ampli. Portée (0-127).
HLD (Hold Time) contrôle le temps de maintien de l'enveloppe de l'amplificateur, avant que la phase de désintégration ne pénètre. Range (AUTO, 1-127). Le réglage AUTO signifie que la phase de maintien est déterminée par le temps que l'on appuie physiquement sur le pad de la piste de batterie. Les valeurs dans la gamme (1-127) fixent la phase de maintien, de très courts instants à l'extrême gauche à des temps de plus en plus long à droite, quelle que soit la durée de pression du pad.
DEC (Decay Time) contrôle le temps de désintégration de l'enveloppe de l'amplificateur. Plage (0-INF).
OVR (Overdrive) contrôle l'overdrive, situé avant le filtre multi-mode. Portée (0-127).
DEL (Delay Send) contrôle la quantité de signal de la piste de batterie envoyée à l'effet Delay. Portée (0-127).
REV (Reverb Send) contrôle la quantité de signal de la piste de batterie envoyée à l'effet Reverb. Portée (0-127).
PAN (Pan) positionne le son de la piste de batterie dans le champ stéréo. Le bouton fonctionne de manière bipolaire, avec 0 étant le point médian parfaitement équilibré, -64 envoie tout le son sur le canal gauche et +63 en envoyant tout Son à droite.
VOL (Volume) contrôle le volume total du son. Ce paramètre est indépendant du niveau général de la piste. Gamme (0 à 127).

AMP



AMP

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

ATK (Attack Time) contrôle le temps d'attaque de l'enveloppe du filtre. Portée (0-127).
DEC (Decay Time) contrôle le temps de désintégration de l'enveloppe du filtre. Portée (0-127).
Le SUS (Sustain Level) contrôle le niveau de sustain de l'enve- lope du filtre. Portée (0-127).
REL (Temps de Libération) contrôle le temps de libération de l'enve- lope du filtre. Portée (0-127)
FRQ (Fréquence) contrôle la fréquence de coupure du filtre multimode. Portée (0-127).
RES (Résonance) définit le comportement de résonance du filtre. La résonance introduit un pic dans le spectre à la fréquence de coupure. Avec le type de filtre Bandstop, il y a une entaille au lieu d'un pic. L'encoche sera au plus large au plus bas paramètre de résonance. Portée (0-127).
TYP (Type de filtre) sélectionne le type de filtre. Sept types sont disponibles: passe bas bipolaire, passe bas à 1 pôle, passe bande, passe-pont à 1 pôle, passe-bas à 2 pôles, biestop et pic. Techniquement, tous sont des filtres à 2 pôles résonnants, mais les types 1 pôles ont un spectre plat comme des filtres simples à 1 pôle et sont pratiques pour les tâches d'égalisation.
ENV (Envelope Depth) contrôle la quantité de modulation de fréquence de coupure de l'enveloppe du filtre. Le bouton est bipolaire, ce qui signifie que la profondeur de modulation négative et positive est disponible. Portée (-64- + 63)

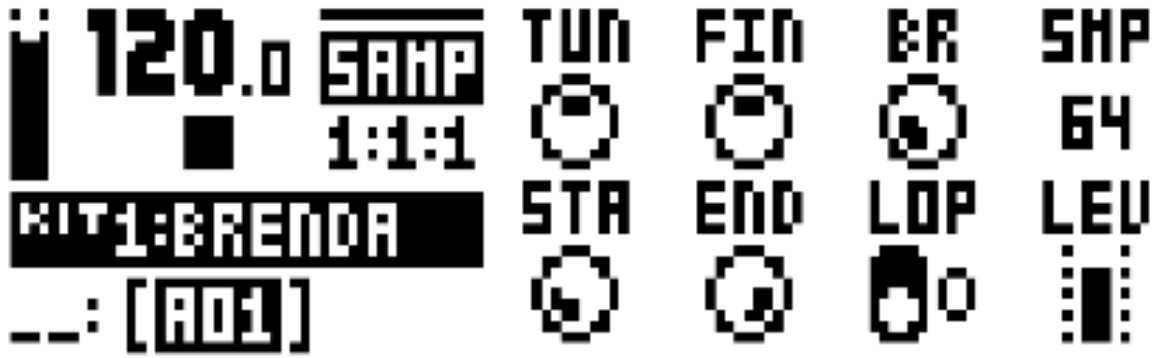
FILTER



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

TUN (Tune) définit le pitch de l'échantillon en équivalents de demi-tons chromatiques. Pour vous déplacer plus vite, appuyez sur le bouton tout en le tournant. Le bouton fonctionne de manière bipolaire, avec 0, au nord, laissant le ton inchangé. Gamme (-24- + 24), équivalent à quatre octaves.
FIN (Fine Tune) ajoute le ton de l'échantillon. Ce paramètre est un décalage du paramètre TUN. Le bouton fonctionne de manière bipolaire. Toute la gamme (-64- + 63) s'étend sur une demi-ton vers le bas et une demi-ton.
BR (réduction de bits) augmentant la valeur de ce paramètre diminue la résolution de l'échantillon, ce qui le rend plus granuleux. Utilisez-vous lorsque vous voulez que le son de votre échantillon de tambour puise comme un effet sonore de jeux de combat classiques. Portée (0-127).
SMP (Sample Slot) tournez ce bouton pour parcourir la liste jusqu'à 127 échantillons chargés dans le projet. Tournez le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire défiler la liste dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour faire défiler vers le haut. La première position, OFF, ne joue aucun échantillon. Gamme (OFF, 1-127).
STA (Start) définit le point de départ pour la lecture de l'échantillon. Les valeurs extrêmes de la gamme (0-120) sont le tout début et la fin de l'échantillon, respectivement. Il s'agit d'un paramètre codependent et doit être configuré avec END.
END (End) définit le point final pour la lecture de l'échantillon. Les valeurs extrêmes de la gamme (0-120) sont le tout début et la fin de l'échantillon, respectivement. Si la valeur de END est inférieure à la valeur de STA, l'échantillon sera lus en arrière.
LOP (Loop) en mode OFF, l'échantillon sera lu une fois chaque fois qu'il est déclenché. Lorsque ON, l'échantillon bougera continuellement pour la durée du trigonomètre (réglé avec LEN sur la page TRIG), confiné par les paramètres de l'enveloppe de la page AMP HLD et DEC. (1/0 - ON / OFF).
LEV (Level) définit le niveau de volume de la lecture d'échantillons, de sorte qu'il peut être mélangé avec un son de batterie synthétisé dans n'importe quelles proportions. Portée (0-127).

SAMPLE

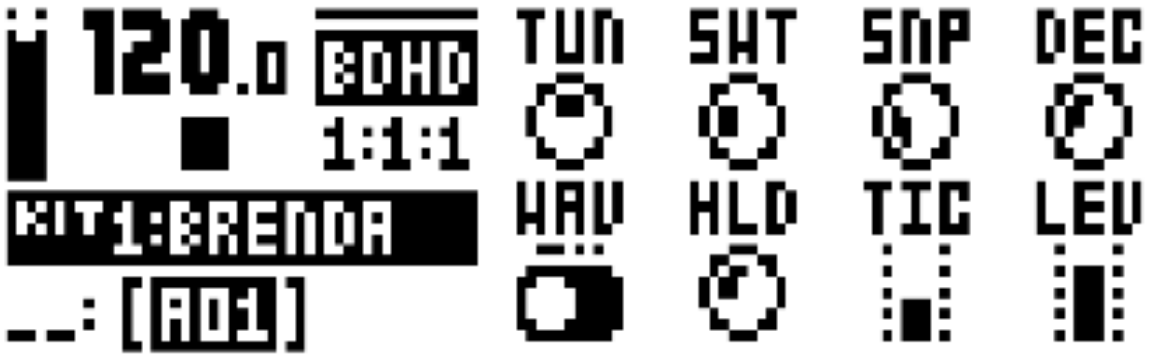

120.0
SAMP
1:1:1
TUN
FIN
BR
SMP
64
KIT1:BRENDA
STA
END
LOP
LEV
0
__: [A01]

ÉCHANTILLON

Les paramètres de cette page contrôlent la lecture des échantillons utilisateur. Un projet comporte 127 emplacements d'échantillons utilisateur. Dans chaque kit, ces échantillons peuvent être dynamiquement répartis, modulés et personnalisés.

TUN (Tune) définit le pitch de l'oscillateur commandé en tension dans des semi-tons chromatiques. Pour bouger plus vite, appuyez sur le bouton tout en le tournant. Gamme de bouton bipolaire (-64- + 63).
SWT (Sweep Time) définit le temps de balayage du pitch. Les valeurs faibles entraînent un court balayage, tandis que les valeurs élevées entraînent un long balayage. Portée (0-127).
SNP (Snap Amount) définit la quantité de snap, un balayage instantané immédiat au début de la phase d'attaque sonore. Utilisez avec TIC pour façonner le son transitoire. Portée (0-127).
DEC (Decay Time) définit le temps de désintégration du son. Les valeurs faibles signifient une désintégration rapide et rapide, tandis que les valeurs élevées produisent une pente plus douce et un son de plus longue durée. Portée (0-127).
WAV (Waveform) définit la forme d'onde de l'oscillateur commandé en tension en sinus, sinus asymétrique ou triangle. Les trois formes d'ondes, dans cet ordre, produisent des sons avec des quantités croissantes de contenu sur fond de tons. (0, 1 ou 2).
HLD (Hold Time) définit le temps de maintien, le temps avant la coupure de la phase de décroissance. Les valeurs faibles correspondent à un temps de maintien court, les valeurs élevées correspondent à un temps de maintien plus long. Utilisez pour façonner le corps du son du tambour. Portée (0-127).
TIC (Tick Level) définit le niveau du son tick avec une définition spectrale croissante. Utilisez avec SNP pour façonner le son transitoire. Portée (0-127).
LEV (Level) définit le niveau de volume de l'ensemble du son SYNTH, de sorte qu'il peut être mélangé avec un échantillon dans toutes les proportions. Gamme (0 à 127).

SYNTH (BDHD)



Annexe A: PARAMÈTRES DE PISTE DE TAMBOUR

Cette annexe répertorie les paramètres sur les cinq pages PARAMETER pour les pistes de batterie et les explique. Avec une exception significative, chaque page unique contient les mêmes paramètres sur toutes les pistes de batterie. L'exception est la page SYNTH, où les paramètres varient en fonction de la MACHINE sélectionnée.

SYNTHEY

Contrôle la synthèse sonore du générateur de percussion. Les paramètres par défaut de la piste BD avec le

La machine BDHD est présentée ici. Pour les pages SYNTH d'autres machines, voir "Annexe D: MACHINES".



6. Prepare a rhythm on the Analog Rytm.

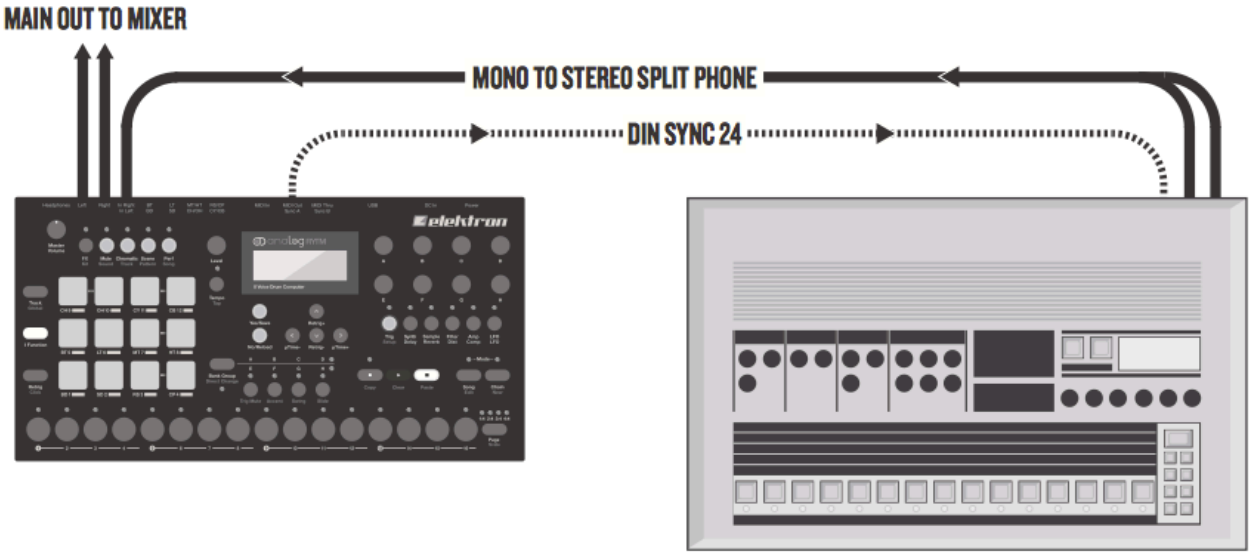
5. Démarrez le rythme sur la batterie et accédez au COMPRESSEUR de l'Analog Rytm en appuyant sur la touche [FX], puis sur la quatrième touche [PARAMETER]. Définissez les paramètres selon le goût


MIDICFG
TURBO SPEED
OUT PORT FUNC DIN24
THRU PORT FUNC MIDI

Utilisez le compresseur Analog Rytm lorsque vous incorporez des sons provenant d'instruments externes dans votre composition.
L'exemple suivant montre comment une batterie de batterie patrimoniale est connectée à Analog Rytm. La sortie stéréo de la batterie peut être comprimée pour s'adapter très bien, et ses motifs ont été démarrés, arrêtés et contrôlés par tempo, en utilisant l'Analog Rytm.
1. Préparez un modèle de rythme sur votre tambour patrimonial.
2. Connectez les sorties stéréo du tambour aux entrées de l'Analog Rytm à l'aide d'une mono à une chaîne stéréo
Câble de téléphone séparé.
3. Connectez le MIDI Out de l'Analog Rytm à la SYNC du tambour.
4. Dans le menu MIDI PORT CONFIGURATION, dans le menu GLOBAL du Analog Rytm, utilisez le réglage DIN24 sur le sélecteur OUT PORT FUNCTIONALITY.

SETUP EXAMPLES

ANALOG RYTM WITH A STEREOPHONIC DRUM MACHINE



5. Utilisez les effets internes des touches analogiques sur le signal entrant de l'Analog Rytm. Effectuez une macro de performance sur les touches analogiques en contrôlant les paramètres FX souhaités.

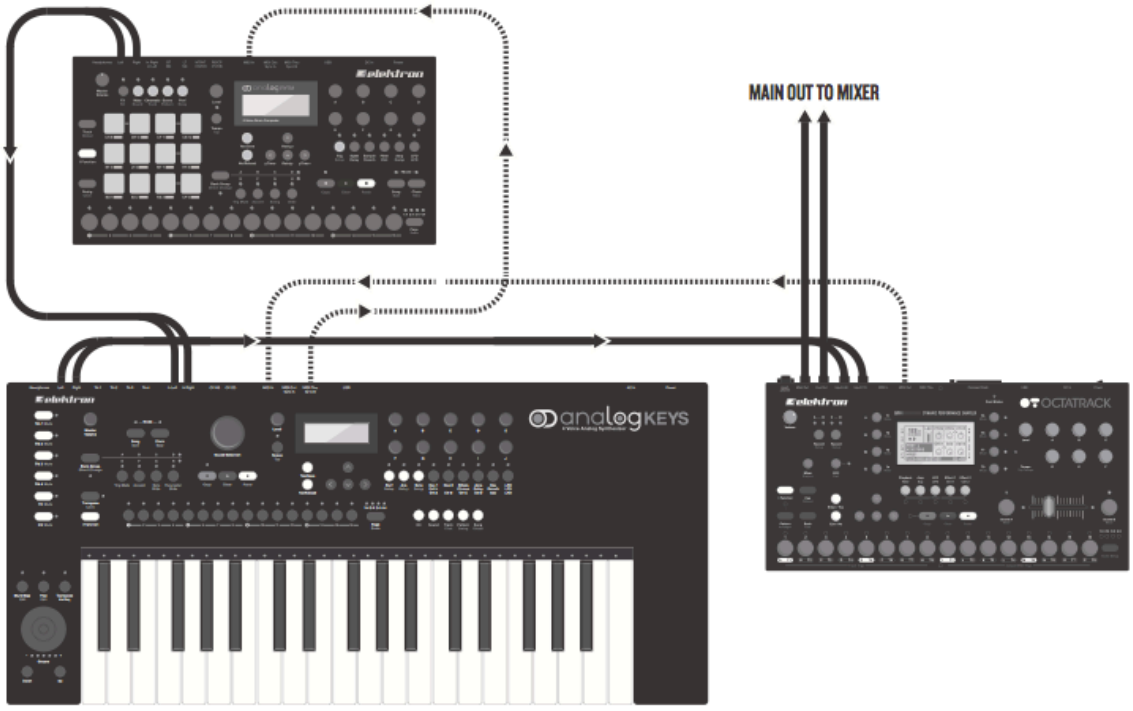

MIDICFG
THRU PORT FUNC MIDI
INPUT FROM MIDI+USB
OUTPUT TO MIDI+USB

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


SYNC
TRANSPORT SEND
PROG CH RECEIVE
PROG CH SEND

Analog Rytm s'entend avec d'autres géniteurs de la race Elektron. Ici, il est utilisé avec un Octatrack et un Analog Keys.
Dans cet exemple, Analog Rytm crée les beats. Les touches analogiques sont utilisées pour les sons de graves et synthétiseurs. L'Octatrack lit les boucles et échantillonne le son du Analog Rytm et des Analog Keys.
1. Connectez les sorties principales Analog Rytm aux entrées des touches analogiques, les sorties principales des touches analogiques à l'une des paires d'entrées de l'antenat et les sorties principales de l'antenat à la PA. Utilisez des connecteurs de téléphone standard.
2. Assurez-vous que les machines analogiques sont MIDI esclave de l'Octatrack en utilisant deux câbles MIDI standard.
3. Dans le menu de configuration MIDI, trouvé dans le menu GLOBAL de l'Analog Rytm, assurez-vous que le MIDI SYNC
A RECEPTION D'HORLOGE et PROG CH RECEIVE activé.

ANALOG RYTM WITH OTHER ELEKTRON GEAR

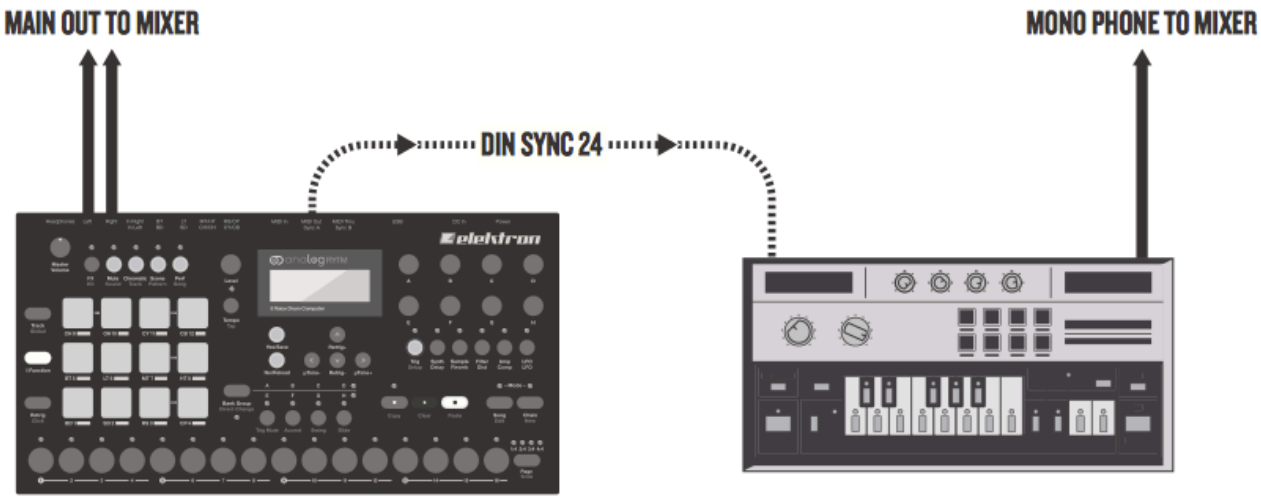


6. Préparez un rythme sur l'Analog Rytm.


MIDICFG:
TURBO SPEED
OUT PORT FUNC DIN24
THRU PORT FUNC MIDI

Les fonctions de synchronisation DIN de l'Analog Rytm vous permettent d'utiliser l'équipement des temps passés.
Dans cet exemple, une machine de basse monophonique héritée est utilisée aux côtés de l'Analog Rytm. La ligne de basse de la basse est démarrée, arrêtée et tempo contrôlée avec l'Analog Rytm.
1. Préparez un modèle de ligne de basse sur la machine basse.
2. Connectez la sortie de la machine aux graves au mixeur à l'aide d'un câble de téléphone standard.
3. Connectez les sorties Analog Rytm au mixeur à l'aide de câbles de téléphone standard.
4. Connectez le MIDI Out de l'Analog Rytm à SYNC IN de la machine à bas en utilisant un connecteur DIN.
5. Dans le menu MIDI PORT CONFIGURATION, dans le menu GLOBAL du Analog Rytm, utilisez le paramètre
DIN24 sur le sélecteur OUT PORT FUNCTIONALITY.

ANALOG RYTM WITH A MONOPHONIC BASS MACHINE



EXEMPLES DE CONFIGURATION

Analog Rytm aime jouer avec d'autres machines. Qu'il utilise sa capacité à synchroniser et à jouer avec des machines existantes, joue son rôle parmi d'autres machines Elektron ou joue avec du son entrant: Analog Rytm s'entend avec d'autres engins. Trois exemples sont présentés ici.

MENU DE DÉMARRAGE TEMPORAIRE

• Les transferts MIDI USB ne sont pas possibles dans le menu de démarrage anticipé. Veuillez noter que l'Analog Rytm n'apparaîtra pas comme une icône sur le bureau de votre ordinateur.

Sur votre ordinateur, téléchargez le fichier OS syx, ouvrez le logiciel C6. Faites glisser le fichier syx vers la fenêtre principale C6, puis mettez-le en surbrillance en cliquant dessus avec le pointeur de la souris. Pointez et cliquez sur le bouton "envoyer" dans le coin supérieur gauche de la fenêtre C6.

Comme l'Analog Rytm reçoit l'OS, une barre de progression indique la quantité d'OS reçue. Lorsque le transfert est terminé, le message "UPGRADING ... DO NOT TURN OFF" apparaît. Au cours de la mise à niveau, les voyants <TRIG> s'allument l'un après l'autre, d'abord dans un cycle faiblement éclairé (effacer l'ancien système d'exploitation), puis dans un deuxième cycle avec des LED entièrement éclairées (écriture du nouveau système d'exploitation). Notez que cela prend un peu de temps. Lorsque ce processus est terminé, le système d'exploitation est mis à jour et l'unité redémarre.

• Lorsque vous envoyez le fichier OS Syx, utilisez notre utilitaire SysEx gratuit C6. Il peut être téléchargé à partir du site Internet d'Elektron.

• Si Analog Rytm reçoit la mise à niveau du système d'exploitation via les ports MIDI, utilisez l'interface MIDI USB Elektron TM-1 pour des vitesses de transfert jusqu'à 10x.

RESEAU VIDE
Pour effectuer cette opération, appuyez sur la deuxième touche [TRIG]. Tous les kits, les motifs, les sons et les chansons seront effacés. le
+ Le lecteur reste intact.
RETOUR AUX PARAMÈTRES D'USINE
Lorsque vous effectuez une réinitialisation d'usine sur Analog Rytm, elle remplacera et réinitialisera le projet RAM actif (y compris tous les modèles, kit, pool de sons et données globales). L'emplacement de projet + Drive 1 sera remplacé et réinitialisé avec des modèles, des kits, des sons et des paramètres prédéfinis en usine. La banque de sons A sera écrasée avec les sons de l'usine. Si vous souhaitez conserver le projet actif, n'oubliez pas de l'enregistrer dans un emplacement de projet + Drive supérieur à 1 avant de procéder à une réinitialisation d'usine. Pour effectuer une réinitialisation d'usine, appuyez sur la troisième touche [TRIG].
MISE À NIVEAU DU SYSTÈME
Lancez la mise à jour du système d'exploitation en appuyant sur la quatrième touche [TRIG]. Analog Rytm entrera dans une phase d'attente, en écoutant les données OS entrantes, et "READY TO RECEIVE" sera affiché sur l'écran LCD. Pour que le transfert soit possible, le périphérique qui envoie le fichier syx OS doit être connecté au port MIDI IN d'Analog Rytm. Pour envoyer le fichier OS syx, utilisez notre logiciel SysEx gratuit C6. Le fichier OS syx et le logiciel C6 peuvent être téléchargés sur le site Elektron.


TEST MODE
0 ERRORS
UI:[+]
NVRAM:[+]

MODE D'ESSAI
Pour entrer dans ce mode, appuyez sur la première touche [TRIG].
• Avertissement: À des fins de test, un bip sonore court est entendu par toutes les sorties de l'appareil.
Si vous rencontrez des problèmes avec votre Analog Rytm et que vous pensez que cela peut être dû à un problème de matériel, effectuez cet auto-test. Aucune erreur ne doit être signalée comme indiqué ci-dessous. Si ce n'est pas le cas, contactez le support d'Elektron ou le détaillant que vous avez acheté Analog Rytm. Les touches [UP] et [DOWN] peuvent être utilisées pour faire défiler le journal de test.


RYTM MENU
1 ... TEST MODE
2 ... EMPTY RESET
3 ... FACTORY RESET
4 ... OS UPGRADE

PROJETS + SOUTIENS Efface tous les projets et sons. Cochez / décochez cette case en appuyant sur les touches fléchées [GAUCHE] ou [DROITE].
ÉCHANTILLONS Efface tous les échantillons. Cochez / décochez cette case en appuyant sur les touches fléchées [GAUCHE] ou [DROITE].
56
MENU DE DÉMARRAGE TEMPORAIRE
MENU DE DÉMARRAGE TEMPORAIRE
Pour accéder à ce menu, maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée tout en alimentant Analog Rytm. De là, vous pouvez per-
Forment une variété de tâches. Pour choisir les différentes alternatives, appuyez sur la touche [TRIG] correspondante.


PROJECTS+SOUNDS
SAMPLES
FORMAT

Si vous souhaitez annuler l'état d'attente, appuyez sur [NO / RELOAD].
Pour que le transfert soit possible, l'appareil qui envoie le fichier syx OS doit être connecté à l'entrée MIDI IN ou
Port USB d'Analog Rytm.
Veuillez noter que l'Analog Rytm n'apparaîtra pas comme une icône sur le bureau de votre ordinateur.
Sur votre ordinateur, téléchargez le fichier OS syx, ouvrez le logiciel C6. Faites glisser le fichier syx vers la fenêtre principale C6, puis mettez-le en surbrillance en cliquant dessus avec le pointeur de la souris. Pointez et cliquez sur le bouton "envoyer" dans le coin supérieur gauche de la fenêtre C6.
Lors de la réception du système d'exploitation, une barre de progression sera visible sur l'écran LCD Analog Rytm. Une fois que la barre a été remplie, le message "ERASING FLASH" s'affiche à l'écran, sous peu suivi du message "WRITING FLASH". Cela dure peu de temps. Lorsque ce processus est terminé avec succès, le système d'exploitation est mis à jour et l'unité redémarre.
• Si Analog Rytm reçoit la mise à niveau du système d'exploitation via les ports MIDI, utilisez l'interface MIDI USB Elektron TM-1 pour des vitesses de transfert allant jusqu'à 10x.
+ FORMAT DE CONDUITE
Offre la possibilité d'effacer tout le contenu de + Drive. Une fois que vous avez fait vos choix en utilisant les touches fléchées [GAUCHE] ou [DROITE] et confirmées en appuyant sur [OUI / SAUVEGARDER], une invite s'affiche pour demander si la procédure de mise en forme doit être exécutée. Appuyez sur [YES / SAVE] pour passer au formatage.

OS UPGRADE



WAITING FOR SYSEX

Appuyez sur [YES / SAVE] pour que Analog Rytm commence à écouter les données OS Sys OS entrantes.


TRACK ROUTING
SYSEX DUMP
OS UPGRADE
GLOBAL

MENU GLOBAL
OS MISE À NIVEAU
Cette option de menu est utilisée lors de la mise à niveau de l'Analog Rytm OS. Pour envoyer le fichier OS syx, utilisez notre logiciel SysEx gratuit C6. Le fichier OS syx et le logiciel C6 peuvent être téléchargés sur le site Elektron.

Suggérer une modification

La colonne à gauche sélectionne ce qui sera reçu. Sélectionnez la colonne à l'aide de la touche fléchée [GAUCHE]. Utilisez les touches [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL pour faire défiler la colonne. Les données SysEx reçoivent des alternatives situées dans la colonne à droite, en fonction de la sélection effectuée dans la colonne de gauche. Appuyez sur la flèche [RIGHT] pour accéder à cette colonne. Utilisez les touches [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL pour sélectionner ce qui sera reçu. Appuyez sur [YES / SAVE] pour lancer la procédure de réception SysEx. Analog Rytm va commencer à écouter les données entrantes. Appuyez sur [NO / RELOAD] pour arrêter d'écouter.
N'importe quoi écoute et reçoit toutes les données SysEx viables envoyées. KIT écoutera et recevra exclusivement les données du kit.
• Le KIT ACTIF sera lors de la réception du kit Les données SysEx remplacent le kit actif actuellement avec le kit reçu.
• Le KIT 01-128 stocke un kit reçu sur l'emplacement du kit sélectionné. Un astérisque à la fin du nom du kit indique que le kit n'est pas lié à aucun motif.
SOUND POOL stocke un son reçu dans l'emplacement sélectionné du pool de sons du projet actif.
+ DRIVE SOUND stockera un son reçu sur la fente sélectionnée de la bibliothèque + Drive Sound. L'option QUELCONQUE LIEU place le son dans la première fente gratuite disponible. À droite de l'indication bancaire, on peut voir le nombre de machines à sous gratuites.
PATTERN stocke un motif reçu sur l'emplacement de motif sélectionné. À droite de l'emplacement de motif, le nom du kit lié au motif est visible. Un astérisque indique que le motif n'est pas lié à un kit.
SONG stockera une chanson reçue sur l'emplacement de la chanson sélectionnée. GLOBAL stockera un global reçu vers l'emplacement global sélectionné.
• Démarrez l'envoi SysEx à partir du périphérique d'envoi après que Analog Rytm a commencé à écouter les données incompatibles.
• Lors de la réception d'une position de liste spécifique, toute donnée ultérieure sera reçue sur la position suivante, ou les positions, dans la liste.
• Analog Rytm peut recevoir des données SysEx à tout moment, quel que soit le menu actuellement actif. Les données seront chargées dans la position spécifiée lors de la sauvegarde ou sur la première fente libre si elles ne sont pas spécifiées.


ANYTHING
KIT
SOUND POOL
+DRIVE SOUND
RECEIVE ANY

MENU GLOBAL
SYSEX RECEIVE
Ici, les kits, les sons, les motifs, les chansons et les machines à sous globales peuvent être reçus d'un périphérique externe via le port MIDI IN ou le port USB d'Analog Rytm.

La colonne à gauche sélectionne ce qui sera sauvegardé. Sélectionnez la colonne à l'aide de la touche fléchée [GAUCHE]. Utilisez les touches [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL pour faire défiler la colonne. Les alternatives d'envoi de données SysEx situées dans la colonne à droite changent en fonction de la sélection effectuée dans la colonne de gauche. Appuyez sur la flèche [RIGHT] pour accéder à cette colonne. Utilisez les touches [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL pour sélectionner ce qui sera envoyé. Appuyez sur [YES / SAVE] pour lancer la procédure d'envoi SysEx.
TOUT offre la possibilité de réaliser des sauvegardes complètes de diverses données.
• PROJET ENTIÈRE enverra tous les kits, sons, motifs, chansons et machines à sous globales + set-
Au dispositif de réception. C'est à dire. Le projet complet.
• ALL SOUNDS envoie tous les sons au périphérique récepteur.
• ALL KITS enverra tous les kits au périphérique récepteur.
• ALL PATTERNS enverra tous les modèles au périphérique récepteur.
• TOUTES LES CHANSONS enverront toutes les chansons sur le périphérique récepteur.
• ALL GLOBALS enverra tous les slots globaux à l'appareil récepteur. • TOUS LES RÉGLAGES enverront tous les paramètres au périphérique récepteur.
KIT enverra le kit sélectionné au périphérique récepteur. Un astérisque à la fin du nom du kit indique que le kit n'est pas lié à aucun motif.
SOUND envoie le son sélectionné au périphérique récepteur.
PATTERN enverra le motif sélectionné au périphérique récepteur. À droite de l'emplacement de motif, le nom du kit lié au motif est visible. Un astérisque indique que le motif n'est pas lié à un kit.
PATTERN + KIT enverra l'envoi du motif sélectionné plus son kit associé au périphérique récepteur.
SONG enverra le morceau sélectionné au périphérique récepteur. GLOBAL enverra l'emplacement Global sélectionné au périphérique récepteur.
• La sauvegarde de vos données régulièrement est importante!
• Avant de lancer une envoi SysEx, assurez-vous d'abord que l'appareil récepteur écoute les données à envoyer. Si C6 est utilisé, une fois la transmission terminée, vérifiez toujours qu'aucun objet n'est brisé!


ALL
KIT
SOUND
PATTERN
WHOLE PROJECT
ALL SOUNDS
ALL KITS
ALL PATTERNS

Lors de la réception ou de l'envoi de données SysEx, les ports MIDI ou le port USB d'Analog Rytm doivent être connectés au périphérique d'envoi / réception externe.
• Si l'Analog Rytm envoie ou reçoit des données SysEx via les ports MIDI, utilisez l'interface MIDI USB Elektron TM-1 pour des vitesses de transfert allant jusqu'à 10x.
• Si le périphérique externe est un ordinateur, nous vous recommandons d'utiliser notre utilitaire SysEx gratuit C6, qui peut être téléchargé sur le site Elektron.
53
MENU GLOBAL
SYSEX ENVOYER
Ici, les kits, les sons, les motifs, les chansons et les machines à sous globales peuvent être envoyés à un périphérique externe via le port MIDI OUT ou le port USB d'Analog Rytm.


SYSEX SEND
SYSEX RECEIVE
SYSEX

ROUTE TO MAIN met en surbrillance cette option pour personnaliser laquelle des 12 pistes envoie à la sortie principale. Utilisez [PADS] pour activer / désactiver l'envoi de la piste de chaque pavé correspondant. <PADS> d'une couleur verte envoie à la main. Désactivé <PADS> ne pas. Notez que chaque piste envoie toujours à sa sortie individuelle.
ROUTE TO FX met en surbrillance cette option pour personnaliser le routage FX des 12 pistes. Utilisez [PADS] pour activer / désactiver chaque piste correspondante pour le routage via le FX. <PADS> d'une route de couleur jaune vers FX. Désactivé <PADS> ne pas.
SYSEX DUMP
Dans le menu SYSEX DUMP, les kits, les sons, les motifs, les chansons et les machines à sous globales peuvent être envoyés et reçus. Notez que le transfert d'échantillons est traité exclusivement via le menu SAMPLES (voir ci-dessus). Sélectionnez une option de menu en utilisant [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL. Appuyez sur [YES / SAVE] pour ouvrir la sélection du menu en surbrillance.


ROUTE TO MAIN 12/12
ROUTE TO FX 12/12
ROUTING

TRACK 1-12, FX sélectionne des pistes MIDI dédiées qui contrôleront le tambour et les pistes FX. Un réglage OFF rendra la piste ignorée des messages MIDI entrants.
PERF CHANNEL sélectionne le canal MIDI, les boutons enverront des données MIDI lorsque le mode PERFORMANCE est activé.
AUTO CHANNEL sélectionne le canal MIDI qui donnera accès à la piste actuellement active. Si un clavier MIDI externe connecté à Analog Rytm envoie des données MIDI sur cette chaîne, le clavier contrôlera la piste active. Ceci est utile lorsque, par exemple, change rapidement entre les pistes de batterie actives pour lire différents sons.

PROGRAM CHANGE IN CHANNEL sélectionne le canal MIDI qui écoutera les messages entrants de changement de programme. Un réglage AUTO utilisera le canal AUTO. Activez Analog Rytm pour répondre aux messages de changement de programme dans le menu MIDI SYNC, couvert à la page 50.
PROGRAM CHANGE OUT CHANNEL sélectionne le canal MIDI qui enverra des messages de changement de programme lors de la modification des modèles. Un réglage AUTO utilisera le canal AUTO. Activez Analog Rytm pour envoyer des messages de changement de programme dans le menu MIDI SYNC, couvert à la page 50.
ROULEMENT DE TRACK
Dans ce menu, vous pouvez personnaliser le routage de la voie. Utilisez les touches [ARROW] [UP] et [DOWN] pour mettre en évidence l'un des deux Options.


MIDI CH
TRACK 1 CHANNEL 1
TRACK 2 CHANNEL 2
TRACK 3 CHANNEL 3

MENU GLOBAL

• Si MIDI + USB est sélectionné dans les paramètres INPUT FROM et / OUTPUT TO, les transferts de données MIDI limitent la vitesse USB. Lors de l'envoi ou de la réception de gros morceaux de données, assurez-vous d'utiliser uniquement le paramètre USB.

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

PARAM OUTPUT sélectionne le type de messages MIDI que les boutons DATA ENTRY enverront. Pour plus d'informations sur les paramètres CC / NRPN qui seront envoyés, voir "Annexe C: MIDI".

• NRPN fera que les boutons envoient des messages MIDI NRPN.

• CC fera que les boutons envoient des messages MIDI CC.

ENCODER DEST contrôle si les boutons DATA ENTRY et LEVEL enverront des données MIDI ou non. Lorsqu'il est défini sur INT, aucune donnée MIDI ne sera envoyée.

PAD DEST contrôle si les [PADS] enverront des données MIDI ou non. Lorsqu'il est défini sur INT, aucune donnée MIDI ne sera envoyée.

PRESSION DEST contrôle si la pression différente appliquée à [PADS] envoie des données MIDI ou non. Lorsqu'il est défini sur INT, aucune donnée MIDI ne sera envoyée.

MUTE DEST contrôle si l'activation / la désactivation des signaux muets envoie des données MIDI ou non. Lorsqu'il est défini sur INT, aucune donnée MIDI ne sera envoyée.

RECEIVE NOTES permet, en mode actif, de jouer Analog Rytm à l'aide d'un clavier MIDI externe.

RECEIVE CC / NRPN sera activé pour permettre de contrôler les paramètres Analog Rytm à partir d'un périphérique MIDI externe en envoyant des données CC / NRPN.

CANAUX MIDI

Ce menu gère la configuration du canal MIDI.

TURBO SPEED appuyez sur [YES / SAVE] pour lancer la négociation de vitesse turbo. La vitesse est choisie automatiquement.
OUT PORT FUNCTIONALITY sélectionne le type de signal que le port MIDI OUT envoie. • MIDI permet au port d'envoyer des données MIDI.
• DIN 24 fera que le port envoie des impulsions de synchronisation DIN 24. Aucune donnée MIDI ne peut être envoyée sur le port lorsque cette option est sélectionnée.
• DIN 48 rendra le port envoie des impulsions de synchronisation DIN 48. Aucune donnée MIDI ne peut être envoyée sur le port lorsque cette option est sélectionnée.
THRU PORT FUNCTIONALITY sélectionne le type de signal que le port MIDI THRU enverra. Les paramètres sont les mêmes que pour la FONCTIONNALITÉ OUT PORT.
INPUT FROM sélectionne la source Analog Rytm recevra des données MIDI.
• DISABLED fera de Analog Rytm ignorer toute donnée MIDI entrante.
• MIDI fera en sorte qu'Analog Rytm n'écoute que les données MIDI envoyées au port MIDI IN.
• USB fera que Analog Rytm n'écoute que les données MIDI envoyées au port USB.
• MIDI + USB fera en sorte que Analog Rytm écoute les données MIDI envoyées aux ports MIDI IN et USB.
OUTPUT TO sélectionne la destination à laquelle Analog Rytm enverra des données MIDI. • DISABLED arrête Analog Rytm d'envoyer des données MIDI.
• MIDI fera que Analog Rytm envoie des données MIDI au port MIDI OUT uniquement. • USB fera que Analog Rytm envoie des données MIDI uniquement au port USB.
• MIDI + USB fera en sorte que Analog Rytm envoie des données MIDI aux ports MIDI OUT et USB.


MIDICFG
TURBO SPEED
OUT PORT FUNC DIN24
THRU PORT FUNC MIDI

CLOCK RECEIVE sera actif lorsque Analog Rytm répond à l'horloge MIDI envoyée à partir de périphériques externes.
CLOCK SEND sera actif lorsque Analog Rytm transmet l'horloge MIDI.
TRANSPORT RECEIVE sera activé pour que Analog Rytm réponde aux messages en temps réel du système, comme la lecture, l'arrêt, la poursuite et le pointeur de position du morceau.

TRANSPORT SEND sera activé lorsque Analog Rytm envoie des messages en temps réel du système comme play, stop, continue et pointeur de position de morceau.
PRG CH RECEIVE sera activé pour que Analog Rytm réponde aux messages de changement de programme entrants, ce qui est utile lorsque vous souhaitez sélectionner des modèles à l'extérieur. Le canal MIDI qui écoute les messages de changement de programme entrant est réglé dans le menu MIDI CHANNELS, figuré à la page 52.
PRG CH SEND sera activé en envoyant des messages de changement de programme lorsque les motifs sont modifiés. Le canal MIDI qui envoie des messages de changement de programme est défini dans le menu MIDI CHANNELS, couvert à la page 52.
MIDI PORT CONFIG
Les paramètres liés au port MIDI se trouvent dans ce menu. Modifiez les paramètres en utilisant les touches fléchées [GAUCHE] / [DROITE].


SYNC
CLOCK RECEIVE
CLOCK SEND
TRANSPORT RECEIVE

MIDI SYNC
Contrôle comment Analog Rytm reçoit et envoie l'horloge MIDI et les commandes de transport. Modifiez les paramètres à l'aide des touches fléchées [LEFT] / [DROITE] ou de la touche [YES / SAVE].


MIDI
MIDI SYNC
MIDI PORT CONFIG
MIDI CHANNELS

QUANTIZE LIVE REC est activé lorsque les notes de quantification actives sont entrées en mode ENREGISTREMENT EN LIGNE pour compléter les étapes du séquenceur. Lorsque le réglage est désactivé, les notes enregistrées en direct s'appliqueront, le cas échéant, à la micro timing. Pour en savoir plus sur la synchronisation micro dans la section "TRIG MENU" à la page 36.
KIT RELOAD SUR CHG entraînera automatiquement le chargement des kits à leur état enregistré dès qu'un nouveau kit devient actif. Ceci est utile si, par exemple, vous jouez en direct, avez réglé un kit en profondeur et souhaitez qu'il retourne à son état enregistré automatiquement la prochaine fois qu'il sera activé à nouveau. Ce comportement sera familier à tous ceux qui sont habitués au MachineDrum et à la MonoMachine.
MIDI CONFIG
Dans ce menu, on trouve différents sous-menus traitant de la fonctionnalité MIDI d'Analog Rytm.



SEQ.

QUANTIZE LIVE REC ■

KIT RELOAD ON CHG □

CALIBRATION démarrera la routine d'étalonnage pour les oscillateurs et les filtres. Après avoir sélectionné cette option, une fenêtre contextuelle demandant de confirmer l'étalonnage apparaîtra. Appuyez sur [YES / SAVE] pour procéder à l'étalonnage. Veuillez noter que la routine d'étalonnage prend un certain temps.

• Analog Rytm est calibré en usine. Il ne doit pas être réétalonné à moins d'être spécifiquement indiqué par Elektron Support.
• Avant d'étalonner, il est important que l'appareil soit allumé pendant au moins deux heures afin d'atteindre la température de travail.

SEQUENCER CONFIG

Ici, les paramètres relatifs au séquenceur peuvent être trouvés. Modifiez les paramètres à l'aide des touches fléchées [GAUCHE] / [DROITE]
Ou la touche [OUI / SAUVE].


CALIBRATION START
SYNTH

Par conséquent, les échantillons envoyés à partir d'un ordinateur seront écrits dans le nouveau répertoire de destination. Notez que tout répertoire ou sous-répertoire peut être défini comme le répertoire de destination d'une manière similaire, en accédant au menu côté gauche, à l'exception du répertoire FACTORY qui est protégé en écriture. Tout répertoire (à nouveau, à l'exception du répertoire FACTORY) peut être supprimé ou renommé en le mettant en surbrillance, en accédant au menu de droite et en sélectionnant DELETE DIR ou RENAME.

• Assurez-vous d'avoir la dernière version du logiciel SysEx C6 installé sur votre ordinateur afin de transférer efficacement et de manière fiable des échantillons sur le stockage Analog Rytm + Drive. Le logiciel C6 peut être téléchargé gratuitement et facilement sur le site Elektron.

• Veuillez noter que l'Analog Rytm n'apparaîtra pas comme une icône sur le bureau de votre ordinateur. Utilisez le logiciel c6 pour tous les transferts.

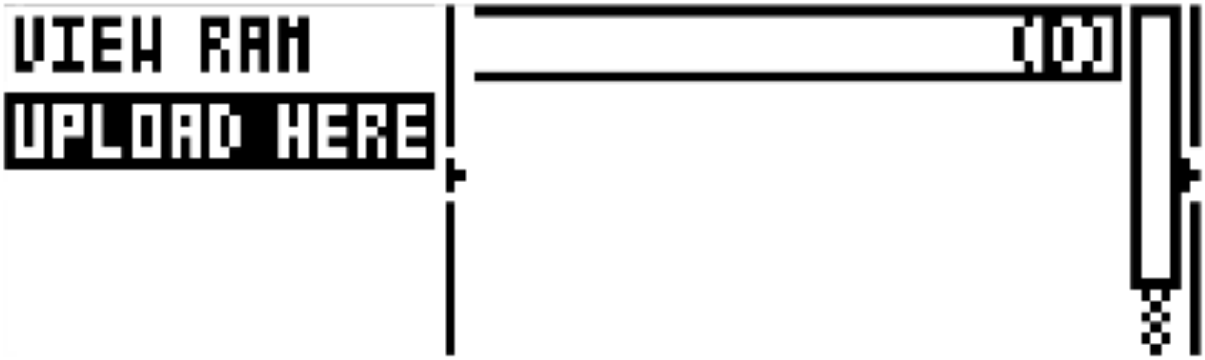
• Si MIDI + USB est sélectionné dans les réglages INPUT FROM et / OUTPUT TO du menu MIDI PORT CON- FIG (voir ci-dessous), les transferts de données MIDI limitent la vitesse USB. Lors de l'envoi ou de la réception de gros morceaux de données, assurez-vous d'utiliser uniquement le paramètre USB.

GLOBAL SLOT

Sélectionne lequel des quatre slots globaux à utiliser. Sélectionnez la fente active en utilisant les touches fléchées [GAUCHE] / [DROITE]. Appuyez sur [YES / SAVE] pour confirmer la sélection. Toutes les modifications apportées à un emplacement global sont automatiquement enregistrées. Un emplacement stocke la configuration actuelle du séquenceur, du MIDI et des paramètres de routage. Toutes les modifications apportées à un emplacement global sont automatiquement enregistrées.

SYNTH CONFIG

Des réglages d'étalonnage analogiques Rytm se trouvent ici.


VIEW RAM
UPLOAD HERE

MENU GLOBAL

The Analog Rytm prend en charge la réception des échantillons via MIDI Sample Dump Standard (SDS) et Extended SDS. L'Elektron C6 prend en charge ceci. Vous devez activer SDS Handshake afin de sécuriser la transmission sur des interfaces rapides comme USB MIDI, et vous devez également activer la transmission de l'en-tête SDS étendu si vous souhaitez que l'exemple de nom soit envoyé à la machine (sinon les échantillons Sera simplement nommé 1, 2, 3 ... et ainsi de suite dans le répertoire de destination de l'Analog Rytm). Dans C6 version 1.5, ces paramètres se trouvent dans la fenêtre de configuration.

CRÉER UN NOUVEAU RÉPERTOIRE DE DESTINATION

Sur l'écran principal, appuyez sur la touche [ARROW] [DROITE] pour accéder au menu côté droit. Sélectionnez CREATE DIR pour créer un nouveau répertoire en appuyant sur [YES / SAVE]. Un écran de nomination apparaîtra. Voir la section "L'ÉCRAN NOM" à la page 10. Donnez à votre nouveau répertoire de destination un nom approprié. Une fois que le nouveau répertoire est apparu sur l'écran principal, ouvrez-le en appuyant sur [YES / SAVE]. Dans le répertoire initialement vide, appuyez sur la touche [ARROW] [GAUCHE] pour ouvrir le menu côté gauche. Surlignez CHARGER ICI et appuyez sur [YES / SAVE].

Tout échantillon dans la RAM peut être remplacé individuellement. Il suffit de mettre en surbrillance la fente contenant l'échantillon que vous souhaitez remplacer, ouvrez le menu droit en appuyant sur [DROITE] et sélectionnez REPLACE. Parcourez les répertoires du + Drive, localisez l'échantillon souhaité et appuyez sur [YES / SAVE] pour le placer dans l'emplacement d'échantillonnage précédemment mis en surbrillance. Si vous souhaitez revenir à la navigation sur les répertoires de stockage + Drive, appuyez deux fois sur [LEFT] et sélectionnez VIEW + DRIVE.

RECEVOIR UN ECHANTILLON D'UN ORDINATEUR

Configurez une connexion USB entre l'ordinateur et l'Analog Rytm. Assurez-vous que l'Analog Rytm est allumé. Ouvrez le logiciel Elektron C6 sur l'ordinateur. Faites glisser et déposez les échantillons sur la fenêtre principale C6. Cliquez sur les échantillons que vous souhaitez transférer avec le pointeur de la souris pour les mettre en surbrillance. Cliquez sur l'icône d'envoi pour envoyer les échantillons sélectionnés au répertoire de destination désigné (le répertoire par défaut, si aucun autre n'est défini, s'appelle INCOMING) dans le stockage + Drive du Analog Rytm.

Le temps de transfert dépend entièrement de la taille des échantillons. Notez que les échantillons transférés resteront dans le répertoire de destination du + Drive. Pour les utiliser, ils doivent être chargés sur le projet actif (voir l'instruction CHARGEMENT D'UN ECHANTILLON SUR UN PROJET ci-dessus et remplacer le répertoire FACTORY par INCOMING - ou autre - répertoire de destination).

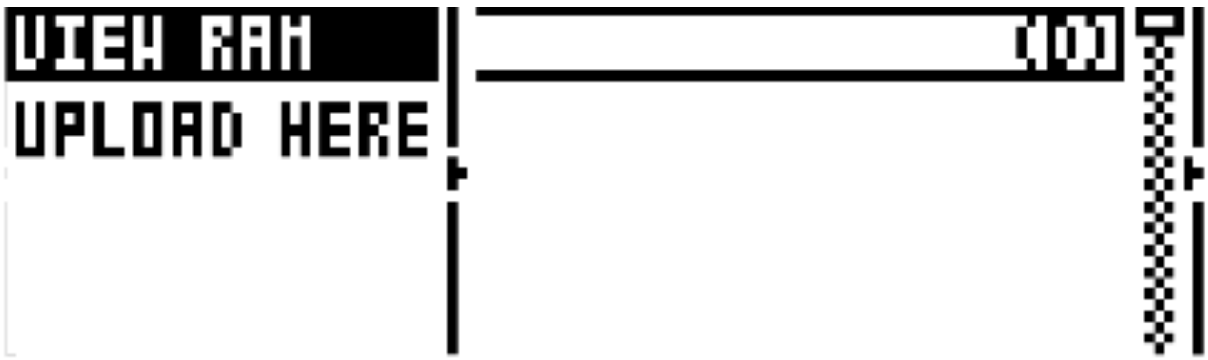
Sur cet écran, les 127 échantillons d'utilisateurs peuvent être déchargés individuellement ou collectivement afin de vider les machines à sous. Faites défiler la liste en utilisant les touches [ARROW] [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL. Appuyez sur [YES / SAVE] pour cocher les échantillons individuels, ou afficher le menu droit en appuyant sur [DROITE] et choisir SELECT ALL. Dans le menu à droite, sélectionnez UNLOAD pour vider les fentes des échantillons cochés.


☑043:Agogo High
044:Bell Muffled
045:Bell Quick
046:Bongo Mid
SELECT ALL
DESELECT ALL
REPLACE
UNLOAD

Sur cet écran, les 127 échantillons d'utilisateurs peuvent être déchargés individuellement ou collectivement afin de vider les machines à sous. Faites défiler la liste en utilisant les touches [ARROW] [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL. Appuyez sur [YES / SAVE] pour cocher les échantillons individuels, ou afficher le menu droit en appuyant sur [DROITE] et choisir SELECT ALL. Dans le menu à droite, sélectionnez UNLOAD pour vider les fentes des échantillons cochés.


008:Rimshot Elektrik
009:Rimshot Loose
010:Rimshot Metal
011:Rimshot Quick

Sélectionnez VIEW RAM et appuyez sur [YES / SAVE]. Une liste apparaîtra, montrant les 127 emplacements d'échantillons utilisateur. Un cercle à la droite de la ligne signifie que l'échantillon n'est actuellement pas utilisé dans le projet actif.


VIEW RAM
UPLOAD HERE

Sélectionnez LOAD TO PROJECT et appuyez sur [YES / SAVE]. Les échantillons que vous avez sélectionnés (cochée) apparaîtront désormais dans les premiers espaces vides disponibles sur les 127 emplacements d'échantillons utilisateur du projet actif. Pour afficher les échantillons d'utilisateurs actuellement dans la RAM du projet actif, appuyez deux fois sur la touche fléchée [GAUCHE]. Cela affichera le menu côté gauche.


..
✓Agogo High
Agogo Low
Bell Gentle
SELECT ALL
DESELECT ALL
LOAD TO PROJ
RENAME

CHARGEMENT, DÉCHARGEMENT OU REMPLACEMENT D'UN ÉCHANTILLON

Voici un exemple de la façon de charger un ou plusieurs des échantillons prédéfinis dans le projet actif. Tout d'abord, ouvrez le répertoire FACTORY. Ensuite, ouvrez le répertoire PERCUSSION (le septième élément de la liste). Ici, soulignez

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


..
(0)
Kick Dusty
[1]
Kick Fresh
[2]
Kick Hit
[3]

Pour ouvrir un sous-répertoire, sélectionnez-le en utilisant les touches [ARROW] et appuyez sur [YES / SAVE]. Pour quitter un répertoire, sélectionnez l'élément intitulé ".." en haut de l'écran et appuyez sur [OUI / SAUVEGARDER]. Pour ce faire, revenez en haut de la hiérarchie des répertoires. Pour discerner les répertoires à partir des exemples de fichiers, tous les répertoires, y compris la ligne de sortie du répertoire, "..", sont étiquetés avec un (D) à la fin de la ligne. Lors de la navigation sur un répertoire dans le lecteur +, un échantillon assigné à l'un des 127 emplacements d'échantillons du projet actif aura son numéro de logement représenté entre parenthèses, comme on le voit ci-dessous.


Factory (0)
incoming (0)

PROJET

Les projets sont gérés ici. Ce menu est couvert dans la section «PROJETS» à la page 17.

ÉCHANTILLONS

Gérez vos échantillons ici. Sur l'écran principal, voir ci-dessous, vous pouvez accéder à l'un des deux répertoires principaux, FACTORY ou INCOMING. Dans le répertoire FACTORY, plusieurs exemples prédéfinis peuvent être trouvés dans l'un des dix sous-répertoires. Le répertoire INCOMING, en revanche, est la destination par défaut pour les échantillons envoyés au stockage Analog Rytm + Drive via le logiciel utilitaire C6. Appuyez sur [YES / SAVE] pour ouvrir un répertoire.


PROJECT
SAMPLES
GLOBAL SLOT (1)
GLOBAL

MENU GLOBAL

Le menu GLOBAL offre des paramètres qui affectent Analog Rytm au niveau global. Les paramètres du séquençage global, du MIDI et du routage des pistes sont effectués ici. Jusqu'à quatre emplacements globaux sont disponibles, chacun avec ses propres paramètres individuels.

Accédez au menu en appuyant sur [FUNCTION] + [TRACK]. Faites défiler la liste en utilisant [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL. Ouvrez un menu en surbrillance en appuyant sur [YES / SAVE].

Tout échantillon dans la RAM peut être remplacé individuellement. Il suffit de mettre en surbrillance la fente contenant l'échantillon que vous souhaitez remplacer, ouvrez le menu droit en appuyant sur [DROITE] et sélectionnez REPLACE. Parcourez les répertoires du + Drive, localisez l'échantillon souhaité et appuyez sur [YES / SAVE] pour le placer dans l'emplacement d'échantillonnage précédemment mis en surbrillance. Si vous souhaitez revenir à la navigation sur les répertoires de stockage + Drive, appuyez deux fois sur [LEFT] et sélectionnez VIEW + DRIVE.

RECEVOIR UN ECHANTILLON D'UN ORDINATEUR

Configurez une connexion USB entre l'ordinateur et l'Analog Rytm. Assurez-vous que l'Analog Rytm est allumé. Ouvrez le logiciel Elektron C6 sur l'ordinateur. Faites glisser et déposez les échantillons sur la fenêtre principale C6. Cliquez sur les échantillons que vous souhaitez transférer avec le pointeur de la souris pour les mettre en surbrillance. Cliquez sur l'icône d'envoi pour envoyer les échantillons sélectionnés au répertoire de destination désigné (le répertoire par défaut, si aucun autre n'est défini, s'appelle INCOMING) dans le stockage + Drive du Analog Rytm.

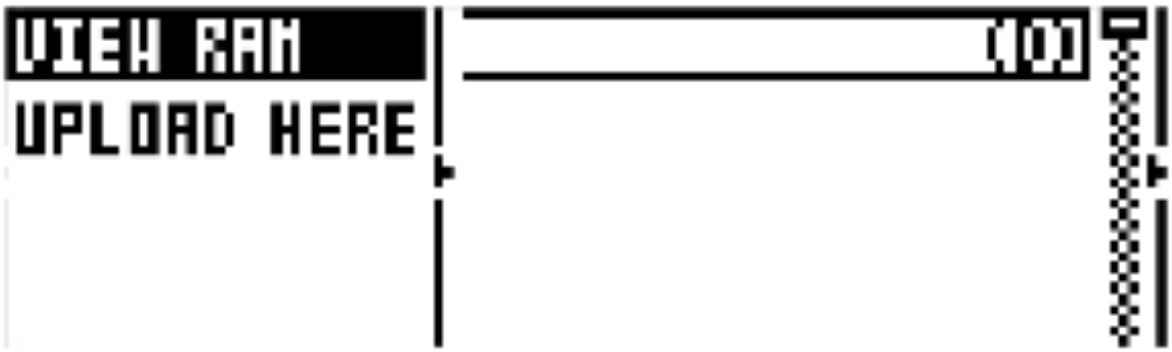
Le temps de transfert dépend entièrement de la taille des échantillons. Notez que les échantillons transférés resteront dans le répertoire de destination du + Drive. Pour les utiliser, ils doivent être chargés sur le projet actif (voir l'instruction CHARGEMENT D'UN ECHANTILLON SUR UN PROJET ci-dessus et remplacer le répertoire FACTORY par INCOMING - ou autre - répertoire de destination).


043:Bongo High
044:Bell Muffled
045:Bell Quick
046:Bongo Mid
SELECT ALL
DESELECT ALL
REPLACE
UNLOAD

Sur cet écran, les 127 échantillons d'utilisateurs peuvent être déchargés individuellement ou collectivement afin de vider les machines à sous. Faites défiler la liste en utilisant les touches [ARROW] [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL. Appuyez sur [YES / SAVE] pour cocher les échantillons individuels, ou afficher le menu droit en appuyant sur [DROITE] et choisir SELECT ALL. Dans le menu à droite, sélectionnez UNLOAD pour vider les fentes des échantillons cochés


009:Rimshot Loose
010:Rimshot Metal
011:Rimshot Quick

Sélectionnez VIEW RAM et appuyez sur [YES / SAVE]. Une liste apparaîtra, montrant les 127 emplacements d'échantillons utilisateur. Un cercle à la droite de la ligne signifie que l'échantillon n'est actuellement pas utilisé dans le projet actif.


VIEW RAM
UPLOAD HERE
(0)

Sélectionnez LOAD TO PROJECT et appuyez sur [YES / SAVE]. Les échantillons que vous avez sélectionnés (cochée) apparaîtront désormais dans les premiers espaces vides disponibles sur les 127 emplacements d'échantillons utilisateur du projet actif. Pour afficher les échantillons d'utilisateurs actuellement dans la RAM du projet actif, appuyez deux fois sur la touche fléchée [GAUCHE]. Cela affichera le menu côté gauche.


..
Agogo High
Agogo Low
Bell Gentle
SELECT ALL
DESELECT ALL
LOAD TO PROJ
RENAME

CHARGEMENT, DÉCHARGEMENT OU REMPLACEMENT D'UN ÉCHANTILLON

Voici un exemple de la façon de charger un ou plusieurs des échantillons prédéfinis dans le projet actif. Tout d'abord, ouvrez le répertoire FACTORY. Ensuite, ouvrez le répertoire PERCUSSION (le septième élément de la liste). Ici, soulignez

le premier échantillon, "Agogo High" et appuyez sur [YES / SAVE] pour le cocher. Parcourez la liste et cochez quelques autres échantillons. Ap

Améliorer cette traduction

fléchée [DROITE]. Un menu apparaîtra sur le côté droit de l'é


..
(0)
Kick Dusty
[1]
Kick Fresh
[2]
Kick Hit
[3]

Pour ouvrir un sous-répertoire, sélectionnez-le en utilisant les touches [ARROW] et appuyez sur [YES / SAVE]. Pour quitter un répertoire, sélectionnez l'élément intitulé ".." en haut de l'écran et appuyez sur [OUI / SAUVEGARDER]. Pour ce faire, revenez en haut de la hiérarchie des répertoires. Pour discerner les répertoires à partir des exemples de fichiers, tous les répertoires, y compris la ligne de sortie du répertoire, "..", sont étiquetés avec un (D) à la fin de la ligne. Lors de la navigation sur un répertoire dans le lecteur +, un échantillon assigné à l'un des 127 emplacements d'échantillons du projet actif aura son numéro de logement représenté entre parenthèses, comme on le voit ci-dessous.


Factory (0)
incoming (0)

PROJET
Les projets sont gérés ici. Ce menu est couvert dans la section «PROJETS» à la page 17.
ÉCHANTILLONS
Gérez vos échantillons ici. Sur l'écran principal, voir ci-dessous, vous pouvez accéder à l'un des deux répertoires principaux, FACTORY ou INCOMING. Dans le répertoire FACTORY, plusieurs exemples prédéfinis peuvent être trouvés dans l'un des dix sous-répertoires. Le répertoire INCOMING, en revanche, est la destination par défaut pour les échantillons envoyés au stockage Analog Rytm + Drive via le logiciel utilitaire C6. Appuyez sur [YES / SAVE] pour ouvrir un répertoire.


PROJECT
SAMPLES
GLOBAL SLOT (1)
GLOBAL

MENU GLOBAL
Le menu GLOBAL offre des paramètres qui affectent Analog Rytm au niveau global. Les paramètres du séquençage global, du MIDI et du routage des pistes sont effectués ici. Jusqu'à quatre emplacements globaux sont disponibles, chacun avec ses propres paramètres individuels.
Accédez au menu en appuyant sur [FUNCTION] + [TRACK]. Faites défiler la liste en utilisant [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL. Ouvrez un menu en surbrillance en appuyant sur [YES / SAVE].

RELOAD va recharger la chanson active. Il sera restauré dans sa version enregistrée. Appuyez sur [NO / RELOAD] + [SONG] pour un raccourci vers cette commande.
LOAD ouvrira un menu où les morceaux enregistrés peuvent être chargés. La chanson active est affichée avec des graphiques inversés.
SAVE sauvegardera la chanson active dans l'un des 16 slots de morceaux. La chanson active est affichée avec des graphiques inversés. Appuyez sur [OUI / SAUVEZ] + [SONG] pour un raccourci vers cette commande.
CLEAR effacera la chanson active de tout le contenu.
EDIT ouvrira le menu EDIT. C'est le même menu que l'accès en appuyant sur [FUNCTION] +
[MODE SONG]. Voir la page 43 pour plus d'informations sur ce menu. RENAME ouvrira un menu où la chanson active peut être renommée.

Améliorer cette traduction
Suggérer une modification


SONG
RELOAD
LOAD
SAVE

Les graphiques muets en bas à droite de l'écran LCD afficheront les pistes muet avec un symbole (-). Les pistes non mélangées sont représentées en carrés. Pour supprimer les pistes d'un autre motif dans la chanson, il suffit de déplacer le curseur sur cette patte à l'aide des touches [ARROW] et appuyer sur [YES / SAVE]. Les mutations de morceaux sont spécifiques au modèle. Différents modèles peuvent avoir différentes pistes chantées par morceaux. Notez que c'est le motif à une position spécifique dans la chanson qui sera affectée: si, par exemple, le motif A01 est utilisé dans plusieurs endroits de la chanson et que l'instance de gauche supérieure est en mode muet, toutes les autres instances de motif A01 demeurera inchangé. Pour calmer les pistes d'une autre position de motif, placez simplement le curseur dessus, appuyez sur [OUI / SAUVEZ] et ajoutez les silences comme indiqué ci-dessus. En plus d'être affiché sur l'écran LCD, les pistes muettes d'une chanson sont également affichées avec une couleur verte faiblement allumée <PADS> lorsqu'un motif est mis en surbrillance. Les pistes non mélangées, comme dans le mode MUTE régulier, présentent une couleur verte <PADS>.

• Lorsqu'une chanson contient des mous programmés, la LED adjacente à la touche [MUTE] et les LED adjacentes aux touches [SONG MODE] et [CHAIN MODE] seront faiblement allumées, que ces modes soient actifs ou non. Cette fonction est destinée à aider à montrer qu'il existe des mutations de musique actives dans l'un des motifs. En outre, chaque fois qu'un motif contenant des mutes de musique est sélectionné, et le mode MUTE est actif, les mutations programmées sportives <PADS> afficheront une couleur verte faible (à moins que les pistes silencieuses de la chanson soient déjà désactivées en mode MUTE régulier, auquel cas le <PADS > Sera simplement éteint).

• Même à l'extérieur de SONG EDIT, les morceaux de morceau peuvent être ajoutés instantanément à toute trace du motif actif dans une chaîne ou une chanson. Activez simplement le mode MUTE en appuyant sur la touche [MUTE]. Ensuite, comme dans SONG EDIT, maintenez la touche [SONG MODE] enfoncée et appuyez sur [PADS] des pistes que vous souhaitez désactiver.

MENU SONG

Dans le menu SONG, les morceaux peuvent être sauvegardés, chargés renommés et cetera. Accédez au menu en appuyant sur [FUNCTION] + [PERFORMANCE].


__: 1x A01 A02
00: 1x A01
01: 3x A01 A02 A03
■120.0
0001:1

Vous pouvez sélectivement muter les pistes de n'importe quel motif pendant le mode d'édition de la chanson. Tout d'abord, assurez-vous que le mode MUTE est activé. Sinon, appuyez sur [MUTE] et assurez-vous que la LED adjacente est complètement allumée. Ensuite, dans l'éditeur de morceaux, placez le curseur sur le motif que vous souhaitez désactiver les pistes en utilisant les touches [ARROW] et appuyez sur [YES / SAVE]. Maintenez la touche [SONG MODE] enfoncée + appuyez sur [PADS] des pistes de batterie que vous souhaitez désactiver.


__: 1× A01 A02
00: 1× A01
01: 3× A01 A02 A03
▶120.0
0025:2
0002:1

CHAINS ET CHANSONS
Répétez une chaîne de morceaux un nombre de fois choisi en vous déplaçant vers la position la plus à gauche de la rangée de morceaux avec le curseur. Tournez le bouton DATA ENTRY A pour sélectionner le nombre de fois que la rangée de morceau sera répétée.

AJOUT DES ENSEMBLES DE CHANSON ET AFFECTANT DES MOTIFS ET DES CHAÎNES

Appuyez sur [FUNCTION] + [YES / SAVE] pour ajouter une ligne de morceau. La nouvelle ligne de chanson sera insérée sous la ligne sur
Dont le curseur est, et le motif A01 sera automatiquement affecté à la nouvelle ligne. Pour affecter un autre motif à la ligne de la chanson, utilisez les touches [ARROW] pour déplacer le curseur de la chanson afin que le motif assigné à la ligne soit mis en surbrillance, puis appuyez sur une touche [BANK X / X] + une touche [TRIG]. En général, la procédure d'affectation de modèle est identique à celle de la sélection d'un motif, couvert dans la section "SELECTION D'UN MODÈLE" à la page 31.

Pour ajouter une chaîne à une rangée de morceaux, sélectionnez une rangée de morceau et appuyez sur la touche fléchée [DROITE]. Le curseur de la chanson se déplace de la position du motif et forme une ligne mince et permanente. Appuyez sur une touche [BANK X / X] + une touche [TRIG] pour sélectionner le motif qui sera ajouté à la chaîne.

Supprimez un motif dans une chaîne en le mettant en surbrillance avec le curseur de la chanson et en appuyant sur [FUNCTION] + [NO / RELOAD]. Si une rangée de chanson contient une chaîne, les motifs individuels peuvent être réarrangés dans la chaîne. Sélectionnez le motif en surbrillance
Avec le curseur de la chanson et appuyez sur [FUNCTION] + [GAUCHE] / [DROITE].

Déplacez une rangée de musique vers le haut ou vers le bas dans la chanson en déplaçant le curseur de morceau sur la rangée de morceau et en appuyant sur [FONCTION]
+ [UP] / [DOWN].

Effacez une ligne de morceau, un motif à la fois, en appuyant sur [FUNCTION] + [NO / RELOAD] à plusieurs reprises (ne peut pas être
Fait sur la rangée de grattoir).

AJOUT DE RÉPÉES ET DE MUTES

Plusieurs informations supplémentaires peuvent être saisies pour les lignes de morceaux et le motif ou les motifs assignés aux lignes de morceau.

Les morceaux sont joués en rangée par ligne, en commençant par le haut et en se déplaçant vers le bas. Si une rangée de chanson contient une chaîne, tous les motifs de la chaîne seront utilisés avant que la position de lecture de la chanson ne se déplace vers la ligne suivante. La position de lecture de la chanson est affichée avec des graphiques en nombre de motifs inversés. Dans le coin supérieur droit de l'écran LCD, le BPM et la quantité de barres et de battements joués s'affichent.
Pour naviguer entre les lignes de morceaux ainsi que les modèles affectés aux lignes de morceaux, utilisez les touches [ARROW]. Lorsque le curseur de la chanson met en surbrillance une position de motif, le numéro de motif est entouré d'un carré. Lorsque le curseur de la chanson est placé avant ou après un motif, il formera une ligne mince.
Pour commencer à jouer une chanson dès le début, appuyez deux fois sur [STOP]. La position de la lecture de la chanson sera automatiquement déplacée vers le premier motif de la première rangée de morceaux, qui est normalement la rangée du correcteur. Les morceaux peuvent cependant commencer à jouer à partir de n'importe quelle position de motif. Mettez en surbrillance une position de motif en déplaçant le curseur de morceau à l'aide des touches [ARROW]. Appuyez sur [YES / SAVE] pour sélectionner cette position. Les graphiques seront inversés, ce qui indique la position de la lecture de la chanson. Appuyez sur [PLAY] pour commencer à jouer le morceau à partir de cette position.
• Les commandes Copier, coller et effacer peuvent être exécutées sur les lignes de morceaux.


__: 1x A01 A02
00: 1x A01
01: 3x A01 A02 A03
■12U.U
0001:1

CHANSONS

Les chansons sont essentiellement des motifs et des chaînes structurées pour former une longue séquence. Pour entrer en mode SONG, appuyez sur la touche [SONG MODE]. Le voyant <SONG> s'allume, indiquant que le mode SONG est activé. La chanson active commence à jouer, ligne par ligne. Si la ligne de la chanson active est la rangée du grattoir, la ligne de morceaux 00 sera jouée après, étant donné que la ligne de la rondelle n'a pas été déplacée dans la chanson. La ligne de la chanson en cours de lecture s'affiche dans le coin inférieur gauche de l'écran LCD.

SONG MENU ÉDITION

Les morceaux sont créés dans le menu SONG EDIT auquel on accède en appuyant sur [FUNCTION] + [SONG MODE].

CHAÎNES

Si la rangée de morceau actif ou la rangée de rayures contient une chaîne, tous les motifs de la chaîne seront lus lors de l'activation du mode CHAÎNE en appuyant sur [CHAIN MODE]. Lorsque vous désactivez le mode et que le mode SONG n'est pas actif, le motif actuellement actif sera joué à plusieurs reprises. Le motif actuellement actif et tous les autres modèles de la chaîne sont visibles dans le coin inférieur gauche de l'écran LCD.

Les chaînes peuvent être créées même si le mode CHAIN est désactivé. Lors de la création de chaînes de cette façon, deux méthodes existent: mode de chaîne détaillée et mode de chaîne rapide. Créez des chaînes selon le mode détaillé en appuyant sur [CHAIN MODE] + [GAUCHE] / [DROITE] pour déplacer le curseur de la chaîne. Il peut être placé avant un motif, sur un motif ou après un motif. Si le curseur est placé avant un motif et qu'un nouveau motif est sélectionné en appuyant sur [BANK X / X] + [TRIG], le motif sélectionné sera inséré avant le motif situé après le curseur. Si le curseur met en surbrillance un motif et qu'un nouveau motif est sélectionné, le motif en surbrillance sera remplacé. Lorsque vous activez le mode CHAIN, les motifs de la chaîne seront joués en séquence. La chaîne sera bouclée une fois que le schéma final de la chaîne aura joué. Pour créer des chaînes en mode rapide, appuyez et maintenez enfoncé [BANK X / X], puis appuyez sur les touches [TRIG] dans le même ordre que vous souhaitez que les motifs enchaînés fonctionnent. Veuillez noter que la chaîne précédente sera effacée lors de la création d'une chaîne en mode chaîne rapide.

En appuyant sur [CHAIN MODE] + [NO / RELOAD], selon l'emplacement du curseur de chaîne, effacez le motif situé avant le curseur ou celui mis en surbrillance par celui-ci.

En appuyant sur [FUNCTION] + [MODE CHAÎNE], vous créerez une nouvelle ligne vierge, la rondelle. La ligne de la rondelle est en même temps déplacée vers le bas d'une étape dans la liste des lignes de la chanson, ce qui peut être vu lors de l'ouverture du menu SONG EDIT. Le contenu de la ligne précédente du grattoir sera ajouté comme ligne de morceaux 00.

• Le mode CHAIN est idéal lors de l'improvisation en direct. Lorsque le mode CHAIN est désactivé et que seul le motif actif est en boucle, créez une chaîne puis activez le mode CHAÎNE. À tout moment, sortez du mode CHAIN pour boucler un seul motif. Ajoutez et supprimez des motifs pour créer une chaîne complètement nouvelle et activez à nouveau le mode CHAÎNE. En créant de nouvelles chaînes en appuyant sur [FUNCTION] + [CHAIN MODE], les chansons improvisées peuvent rapidement être créées.

CHAÎNES ET CHANSONS

Les chaînes sont des séquences qui contiennent un ou plusieurs motifs. Les chaînes sont utilisées pour former des chansons.

256 entrées de motifs sont disponibles pour les 64 chaînes. Par exemple, une chaîne peut être composée de 256 motifs ou deux chaînes pouvant comporter 128 motifs chacun. Dans la plupart des scénarios, cependant, l'utilisation de 2-8 modèles dans une chaîne suffira.

Une chanson est toujours active et a travaillé. Les morceaux contiennent deux formes principales d'entrées, des lignes de morceaux et une rangée de rythmes. La ligne de chanson active est visible dans la partie inférieure gauche de l'écran LCD. Si une ligne de broyage est active, les graphiques afficheront "_ _:". La ligne du correcteur est par défaut placée au début de la chanson, avant toute ligne de morceau réelle.

Chaque ligne de chanson contient une chaîne. Ces entrées sont enregistrées avec la chanson. La rangée de rayures contient également une chaîne ou un motif et est également enregistrée dans le cadre de la chanson. L'objectif de la rangée de grattoir est de permettre l'expérimentation de chaînes et de motifs sans affecter les lignes de morceaux déjà programmées.

COMMANDES QUOTIDIENNES

Les kits, les sons, les pistes, les motifs et les chansons peuvent instantanément être sauvegardés et rechargés. Lors du rechargement, les paramètres reviennent à leur état enregistré.

Pour sauvegarder rapidement un kit, appuyez sur [YES / SAVE] + [FX]. Cette commande est identique à la commande SAVE KIT trouvée dans le menu KIT, couvert à la page 19.

Pour sauvegarder rapidement la piste Son de la piste active, appuyez sur [YES / SAVE] + [MUTE]. Cette commande est identique à la commande STORE TRACK SOUND trouvée dans le menu SOUND MANAGER, couvert à la page 25.

Pour enregistrer rapidement une piste, appuyez sur [OUI / SAUVEZ] + [CHROMATIQUE]. L'opération est identique à la commande SAVE TRACK, traitée à la page 42.

Pour sauvegarder rapidement le motif actif, appuyez sur [YES / SAVE] + [SCENE]. L'opération est identique à la commande SAUVEGARDER, couverte à la page 36. Ceci est utile pour créer un point de restauration avant de commencer une session de modification en direct qui pourrait ne pas être comme vous le souhaitez.

Pour enregistrer rapidement une chanson, appuyez sur [OUI / SAUVEZ] + [PERFORMANCE]. La commande est la même que la commande SAVE trouvée dans le menu SONG, couvert à la page 45.

Pour recharger rapidement un kit, appuyez sur [NO / RELOAD] + [FX]. Cette commande est identique à la commande RELOAD KIT trouvée dans le menu KIT, couverte à la page 19. Ceci est utile en direct après qu'un kit a subit des modifications improvisées.

Pour recharger rapidement la piste Son de la piste active, appuyez sur [NO / RELOAD] + [MUTE]. Ceci est le même que le rechargement du kit, mais uniquement sur la piste active (pas toutes les pistes).

Pour recharger rapidement une piste, appuyez sur [NO / RELOAD] + [CHROMATIC]. L'opération est identique à la commande RELOAD TRACK, traitée à la page 42.

Pour recharger rapidement le motif actif, appuyez sur [NO / RELOAD] + [SCENE]. L'opération est identique à la commande RELOAD PATTERN, couverte à la page 36. Seulement utile jusqu'à ce qu'un autre motif soit sélectionné, comme une opération d'annulation après les changements en direct.

Pour recharger rapidement une chanson, appuyez sur [NO / RELOAD] + [PERFORMANCE]. La commande est identique à la commande RELOAD trouvée dans le menu SONG, couvert à la page 45.

Après avoir sélectionné un motif, et avant de relâcher n'importe quelle touche, [REC], [PLAY] et [STOP] peuvent être pressés pour copier, effacer ou coller des motifs.
Les pistes individuelles du séquenceur peuvent être copiées, collées et effacées de la même manière que les modèles. Pour ce faire, le mode GRID RECORDING doit être actif.
Une page de piste unique peut également être copiée, collée et effacée. Il est similaire à copier / coller / effacer une piste, mais n'affecte que la page de piste active. Le mode GRID RECORDING doit être actif. Sélectionnez la page de piste de choix en appuyant sur la touche [PAGE]. Copier en appuyant sur [PAGE] + [REC]. Sélectionnez une nouvelle page de piste et appuyez sur [PAGE] + [STOP] pour coller. Annuler en appuyant de nouveau sur [PAGE] + [STOP]. Appuyez sur [PAGE] + [JOUER] pour effacer la page de piste active. Annulez l'opération en répétant les boutons.
Les trigges, complets avec tous les paramètres de verrouillage des paramètres, peuvent également être copiés, collés et effacés. Le mode GRID RECORDING doit être actif pour accéder à cette fonctionnalité. Appuyez et maintenez enfoncée une touche trigonométrique et appuyez sur [REC] pour effectuer l'opération de copie. Collez en maintenant une autre touche [TRIG] et en appuyant sur [STOP]. Il est également possible de copier plus d'un trigonomètre. Tenez plusieurs triggers et appuyez sur [REC]. Le premier déclenchement sera le point de départ. Lors du collage, les autres triggers copiés seront placés en relation avec ce trigonomètre. Collez la séquence copiée des triggers en maintenant une autre touche [TRIG] et en appuyant sur [STOP]. Effacez les serrures trigonométriques en tenant un ou plusieurs triggers et appuyez sur [PLAY].

Pour qu'une valeur de paramètre glisse entre deux triggers, elle doit être verrouillée sur l'un des trigs. Une valeur de paramètre verrouillée glisse vers la valeur déverrouillée et vice versa. Pour faire glisser la valeur du paramètre, placez un diapositive sur la même étape du séquenceur que le trigger dont vous souhaitez glisser les paramètres. La vitesse de la diapositive est relative au tempo actuel et la diapositive est terminée lorsque le prochain déclenchement est atteint. Plusieurs valeurs de paramètres peuvent glisser en même temps.

• Les diapositives de paramètres peuvent être ajoutées rapidement aux déclenchements de note ou aux verrous de trigless. Maintenez la touche trigonométrique ou trigless enfoncée et appuyez sur [BANK D / H]. Un paramètre slide trig est automatiquement placé sur la même séquence séquentielle que la note trig / trigless lock.

• Appuyez sur une touche trig / trigless pour voir rapidement si un paramètre slide trig est placé sur la même séquence séquentielle que le trig. Si tel est le cas, le voyant <BANK D / H> s'allume.

COPIE, PASTE ET OPÉRATIONS CLAIRES

Les modèles, les pages de pistes, les pistes et les triggers peuvent être copiés, collés et effacés.

Le motif actif peut être copié sur un autre emplacement dans la même banque ou sur un emplacement dans une autre banque. Pour effectuer une opération de copie de motif, le mode GRID RECORDING doit être inactivé. Copiez le motif en appuyant sur [FUNCTION] + [REC]. Sélectionnez un autre motif et collez le motif copié dans cet emplacement en appuyant sur [FUNCTION] + [STOP]. L'opération peut être annulée en appuyant à nouveau sur [FUNCTION] + [STOP]. Effacez un motif en appuyant sur [FUNCTION] + [JOUER]. Annulez l'opération en répétant les boutons.



PARAMETER SLIDE

Réglez le taux SWING à 51-80%, en tournant le bouton LEVEL ou en appuyant sur les touches [ARROW] [UP] ou [DOWN]. Le réglage par défaut est l'espacement égal, 50%. Personnalisez le motif de balançoire, illustré par les LED allumées <TRIG>, à l'aide des touches [TRIG].

FAIRE GLISSER

Le menu PARAMETER SLIDE permet aux valeurs de paramètres de deux déclenchements de note distincts ou des verrous de trigless d'une piste de glisser entre eux. Ouvrez le menu en appuyant sur [FUNCTION] + [BANK D / H]. Lorsque ce menu est actif et que les touches [TRIG] sont enfoncées, des déclenchements seront placés sur le séquenceur.



PATTERN SWING

50%

Sélectionnez la piste qui sera affectée en appuyant sur la touche [TRACK] correspondante. Sélectionnez la valeur d'accentuation en tournant le bouton LEVEL. Plus la valeur est élevée, plus d'accentuation sera ajoutée aux trigs d'accent.
Pendant que le menu ACCENT est ouvert, le séquenceur affichera les trigs d'accent. Placez ou supprimez les triggers d'accentuation en appuyant sur les touches [TRIG]. Si un accent trigonomique est placé sur la même séquence séquentielle qu'une note trigonomique, la note trigonomique sera accentuée.

• Une note trigonomique peut être rapidement accentuée. Maintenez la touche trig enfoncée et appuyez sur [BANK B / F]. Un accent trigonomique sera automatiquement placé sur la même séquence séquentielle que la note trigonomique.
• Appuyez sur une touche trig / trigless lock pour voir rapidement si un accent trig est placé sur la même séquence séquentielle que le trig. Si tel est le cas, le voyant <BANK B / F> s'allume.

BALANÇOIRE

Ajustez le réglage de l'oscillation du motif, afin d'utiliser une rainure rythmique propulsive. Accédez à ce menu en appuyant sur [FUNCTION] + [BANK C / G].



ACCENT

32

Entrez les déclenchements trigonométriques en appuyant sur les touches [TRIG]. Alors que sur l'écran TRIG MUTE, les triggers entrés en sourdine tout déclenchement placé sur la piste active, étant donné que les triggers sont situés sur les mêmes étapes du séquenceur. Les étapes contenant des trigs de note s'affichent avec des LED <TRIG> faiblement allumées au-dessus de leurs touches [TRIG].

• Les mégots de tri peuvent être ajoutés rapidement à des trigs de note ou à des verrous de trigless. Maintenez la touche trigonométrique ou trigless enfoncée et appuyez sur [BANK A / E]. Un déclenchement trigonométrique est automatiquement placé sur la même séquence séquentielle que la note trig / trigless lock.

• Appuyez sur une touche trig / trigless pour voir rapidement si un trigére trigonométrique est placé sur la même séquence séquentielle que le trigonomètre. Si tel est le cas, le voyant <BANK A / E> s'allume.

• Les mégots de tri sont bons pour expérimenter la sensation de pistes lors de la lecture en direct. Les huit dernières étapes d'une piste de ligne de basse pourraient, par exemple, être coupées pour créer un suspense.

ACCENT

L'ajout de triggers d'accent est utile pour changer rapidement la vitesse des étapes choisies d'une piste. Le niveau d'accent est une destination de modulation, ce qui signifie qu'il peut être affecté, par exemple, par les LFO. Ouvrez le menu ACCENT en appuyant sur [FUNCTION] + [BANK B / F].



TRIG MUTES

SERING LOCKS
Tous les sons de batterie dans le pool de sons du projet actif peuvent être modifiés par étape du séquenceur. Appuyez et maintenez enfoncée une note trigonométrale et tournez le bouton LEVEL. La liste du pool de sons apparaîtra. Faites défiler la liste à l'aide du bouton LEVEL, sélectionnez le son que vous souhaitez attribuer à la note trig, puis relâchez la touche [TRIG]. La LED <TRIG> commence à clignoter. Maintenez la touche [TRIG] enfoncée de la note trig pour afficher le son assigné.
39
Le SEQUENCER
• Rappelez-vous, tous les sons peuvent ne pas être exprimés par toutes les pistes. Si un son dans la liste est incompatible avec la piste active, il se peut qu'il ne soit pas verrouillé. Lorsque vous parcourez le pool de sons, les sons incompatibles avec la piste active s'affichent avec un symbole clignotant (!) Sur l'écran LCD. Tout comme les emplacements de pool de sons vides.
• La première position dans la liste du pool de sons, intitulée TRACK SOUND, est la sélection par défaut. Il jouera la piste correspondante Son du kit actif.
TRIG MUTE
L'écran TRIG MUTE vous permet d'ajouter des masques muets sur un motif séquenceur. Chaque piste peut avoir ses propres déclenchements trigonométriques. Ouvrez le menu en appuyant sur [FUNCTION] + [BANK A / E].

Pour supprimer les verrous de paramètres de toutes les pistes pendant que le mode LIVE RECORDING est actif, maintenez enfoncée la touche [FUNCTION] + [NO / RELOAD]. Toutefois, les verrous de son ne seront pas effacés.
Appuyez sur [NO / RELOAD] + une (ou plusieurs) des [PADS] afin d'effacer une séquence de triggers enregistrés sur une piste spécifique (ou sur plusieurs pistes) dans le temps avec le séquenceur, c'est-à-dire toutes les étapes atteintes sur le La lecture du motif sera effacée, jusqu'à ce que les clés soient relâchées. Les verrous de son ne seront pas effacés.
Supprimez les verrous de paramètres spécifiques en temps réel en appuyant sur [NO / RELOAD] tout en appuyant sur le bouton DATA ENTRY correspondant au paramètre qui sera supprimé.
• Jusqu'à 72 paramètres différents peuvent être verrouillés dans un motif. Un paramètre compte comme un paramètre verrouillé (1) quel que soit le nombre de triggers qui le verrouillent. Si, par exemple, le paramètre de coupure du filtre est verrouillé sur chaque étape du séquenceur, il existe encore 71 autres paramètres qui peuvent être verrouillés.

Améliorer cette traduction

CARACTÉRISTIQUES DU SEQUENCER

VERROUILLAGE DE PARAMÈTRES

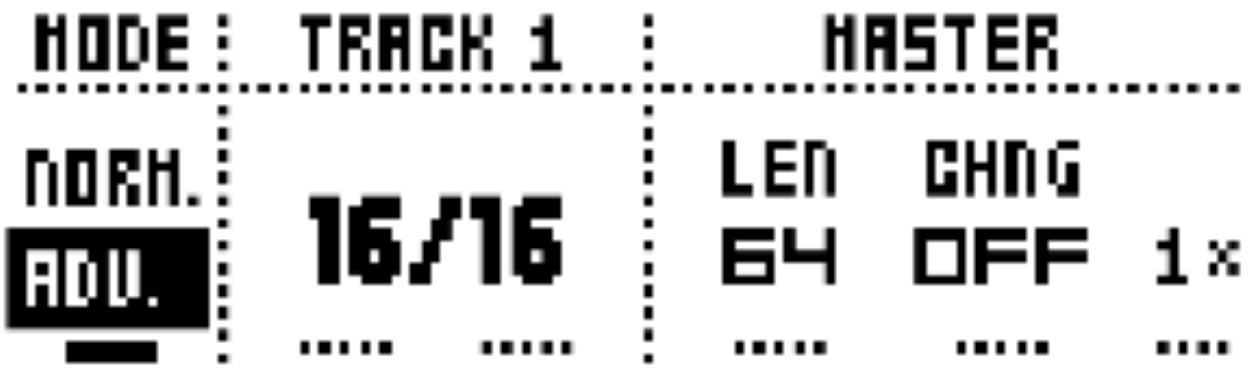
Les verrous de paramètres permettent à tous les triggers d'avoir leurs propres valeurs de paramètres uniques. Les déclenchements de note d'une piste de batterie peuvent avoir, par exemple, différents réglages de hauteur, d'amplification ou de filtre. Tous les paramètres trouvés sur les pages PARAMETER sont possibles pour le verrouillage des paramètres et les verrous de paramètres peuvent être appliqués à tous les types de pistes. En outre, tous les réglages de la page TRIG peuvent être verrouillés (voir "TRIG MENU" à la page 36). Pour un aperçu complet de tous les paramètres sur les pages PARAMETER, consultez "Annexe A: PARAMÈTRES DE PISTE DE TAMBOUR".

Pour appliquer des verrous de paramètres en mode GRID RECORDING, maintenez enfoncée la touche [TRIG] d'un trigonomètre. Réglez les paramètres que vous souhaitez verrouiller à l'aide des boutons DATA ENTRY. Les graphiques dans l'écran LCD seront inversés pour le paramètre verrouillé et la valeur du paramètre verrouillé sera affichée. La LED <TRIG> du déclencheur verrouillé commencera à clignoter rapidement, indiquant que le déclencheur contient maintenant un verrou de paramètre. Supprimez un verrou de paramètre unique en maintenant [TRIG] enfoncé + en appuyant sur le bouton DATA ENTRY du paramètre verrouillé. En supprimant une note trigonométrique et en la saisissant à nouveau, tous les verrous de paramètres seront effacés du trigonomètre.

En mode ENREGISTREMENT EN VIVRE, le fait de tourner un bouton DATA ENTRY entrera les verrous de paramètres sur la piste active. Les triggers de note seront verrouillés en conséquence et les verrous en trigless contenant les verrous seront placés sur les étapes du séquenceur ne contenant pas de déclenchements de note.

La colonne TRACK définit la longueur de la piste. Cela fonctionne comme le réglage de la longueur du motif en mode NORMAL. Les paramètres n'influent que sur la piste active. Appuyez sur les touches [TRACK] pour sélectionner la piste dont les réglages d'échelle seront édités.
La colonne MASTER est uniquement disponible en mode AVANCÉ. Ici, la longueur du maître, la longueur de changement de maître et la signature de temps générale du motif sont définies.
LEN contrôle la quantité d'étapes que le motif jouera avant que toutes les pistes ne soient redémarrées. Un paramètre INF rendra les pistes de la boucle de motif infiniment, sans jamais être redémarré. Notez que ce paramètre affecte également la durée pendant laquelle le motif actif sera joué avant qu'un motif enchaîné ne commence à jouer. Cela peut être annulé par le paramètre CHNG.
CHNG contrôle pour combien de temps le motif actif jouera avant qu'un motif fictif ou enchaîné ne commence à jouer. Ce paramètre est important lorsque, par exemple, LEN est défini sur INF. Si aucun paramètre de CHNG

s fait, le motif jouera infiniment et le modèle suivant ne sera donc pas décrit. Mais si CHNG par exemple est réglé sur 64, le modèle se comportera comme un motif composé de 64 étapes en termes de cueing et de chaînage.
MASTER SCALE est le paramètre le plus à droite. Il définit la signature générale du modèle.
• Si l'option INF est sélectionnée, le motif actif se joue infiniment, ce qui rend impossible de passer à un autre motif (lorsque le mode SEQUENTIAL est utilisé).
• Appuyez sur [FUNCTION] + [HAUT] / [BAS] pour régler la LONGUEUR MASTER par incréments de 16.


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

Les deux premiers paramètres contrôlent la longueur d'étape du motif. Le nombre le plus à gauche sélectionne le nombre d'étapes dans le motif. Le nombre maximum d'étapes disponibles pour le motif est déterminé par la longueur totale, définie par le paramètre à droite. Cela peut être soit 16, 32, 48 ou 64 étapes. Si 17 étapes ou plus sont utilisées dans un motif, la touche [PAGE] est, en mode GRID RECORDING, utilisée pour basculer entre les différentes pages de motif.
Le paramètre le plus à droite contrôle la signature temporelle du motif. Il offre sept réglages possibles, 1 / 8X, 1 / 4X, 1 / 2X, 3 / 4X, 1X, 3 / 2X et 2X. Un réglage de 1 / 8X reproduira le motif à un huitième du tempo réglé. 3 / 4X joue le motif aux trois quarts du tempo. 3 / 2X reproduira le motif deux fois plus vite que le réglage 3 / 4X. 2X rendra le pattern joué à deux fois le BPM.

• Les tirages sont automatiquement copiés lors de l'extension de la longueur d'un motif. Si un motif se compose par exemple de deux pages et que la longueur du motif augmente à quatre pages, les deux pages de motifs ajoutés seront des copies des deux premières pages de motifs.

• Appuyez sur la touche [PAGE] pour changer rapidement la longueur totale du motif. Appuyez sur les touches [TRIG] pour changer rapidement le nombre d'étapes du motif.

• Un paramètre de signature temporelle 2X est utile pour augmenter la résolution de base du séquenceur séquentiel à 32 secondes. Un réglage 3 / 4X est utile lorsque Analog Rytm joue aux côtés d'autres instruments réglés sur le même BPM et que vous souhaitez que Analog Rytm joue à des triplets.

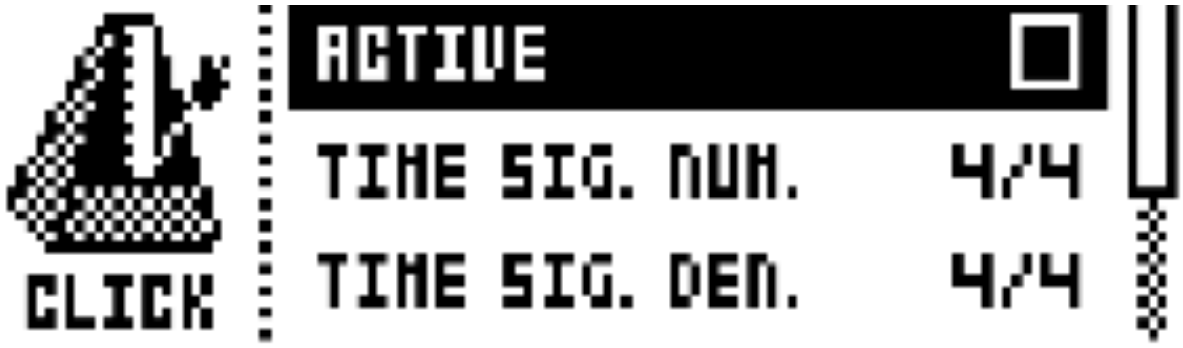
MODE AVANCÉ

Dans ce mode, les pistes du motif peuvent être affectées à des longueurs individuelles. Sélectionnez le mode ADVANCED en naviguant dans la colonne SCALE à l'aide de la touche fléchée [GAUCHE]. Sélectionnez AVANCÉ en utilisant la touche fléchée [BAS]. En mode AVANCÉ, il existe deux colonnes, TRACK et MASTER.


MODE
PATTERN
NORM.
ADV.
16/16
1×

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

ACTIVE active / désactive le métronome. Il est également possible d'appuyer sur [FUNCTION] et de presser deux fois [RETRIG] pour activer ou désactiver le métronome.
TIME SIG. NUM contrôle la mesure de note de la signature de temps du métronome. TIME SIG. DEN contrôle la mesure du battement du métronome.
PREROLL contrôle pour combien de barres le métronome sontera avant que le séquenceur ne commence à jouer. Ce paramètre n'est pertinent que lorsque le mode ENREGISTREMENT VIVANT est lancé.
VOLUME contrôle le volume du clic. MENU ÉCHELLE
La longueur et la durée du motif peuvent être modifiées sur cet écran. Deux modes existent dans le menu SCALE. En mode NORMAL, toutes les pistes partagent la même longueur. En mode AVANCÉ, chaque piste peut avoir différentes longueurs. Accédez au menu SCALE SETUP en appuyant sur [FUNCTION] + [PAGE]. Utilisez les touches fléchées [GAUCHE] et [DROITE] pour sélectionner entre les paramètres disponibles. Utilisez les touches [UP] et [DOWN] pour ajuster les différents réglages et sélectionner entre les deux modes.


ACTIVE
TIME SIG. NUM. 4/4
TIME SIG. DEN. 4/4
CLICK

GLOBAL QUANTIZE affectera tous les déclenchements micro timed de toutes les pistes. Plus la valeur de quantification est élevée, plus tous les trigs à micro-temporisation seront quantifiés. Plage 0-127.
TRK QUANTIZE affectera tous les triggers micro temporisés de la piste active. Plus la valeur de quantification est élevée, plus tous les trigs à micro-temporisation seront quantifiés. Plage 0-127.
CLIC TRACK
Le menu CLICK TRACK contrôle le métronome interne d'Analog Rytm. Ouvrez le menu en appuyant sur [FUNCTION] + [RETRIG]. Utilisez les touches fléchées [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL pour faire défiler la liste des paramètres. Appuyez sur [GAUCHE] / [DROITE] ou sur les boutons DATA ENTRY pour modifier le paramètre en surbrillance.


TRIGS
GLOBAL QUANTIZE 0
TRK 8 QUANTIZE 0

NON règle le pitch de la note lorsqu'elle est déclenchée, allant de -24 à 24. Lorsque LIVE RECORDING et la lecture en mode CHROMATIC, le pitch de [PADS] joué remplacera ce paramètre.
VEL définit la vitesse à laquelle la note trigonomique sur le séquenceur est déclenchée, 1 à 127. En mode ENREGISTREMENT VIVANT, la vitesse à laquelle les [PADS] sont tapotés remplacera ce réglage. Cette vitesse est utilisée lors du déclenchement avec [FUNCTION] + [PADS] ou avec les touches [TRIG].
LEN définit la longueur de la note trigonomique. Encore une fois, en mode ENREGISTREMENT EN LIVE, la durée de la pression sur [PADS] remplace ce réglage général.
SYN contrôle si la partie synthétiseur du son sera déclenchée. SMP contrôle si la partie échantillon du son sera déclenchée.

ENV contrôle si l'enveloppe du filtre sera déclenchée. LFO contrôle si le LFO sera déclenché.
QUANTIFICATION
Accédez au menu en appuyant sur [FUNCTION] + [TRIG SETUP]. Naviguez dans le menu en utilisant les touches fléchées [HAUT] / [BAS] ou le bouton NIVEAU. Modifiez les paramètres avec les touches fléchées [GAUCHE] / [DROITE] ou l'un des boutons DATA ENTRY.


120.0
TRIG
1:1:1
NOT
VEL
LEN
KIT1:BRENDA
SYN
SMP
ENV
LFO
1
1
1
0
_:[A01]

RELOAD PATTERN va recharger le motif actif. Il sera rechargé à son état auto-enregistré d'origine ou à un état enregistré spécifique qui peut être déterminé en utilisant la commande SAVE PATT TERN. Appuyez sur [NO / RELOAD] + [SCENE] pour un raccourci vers la commande RELOAD PATTERN.
SAVE PATTERN sauvegarde les modifications apportées au motif actif. Il s'agit d'une caractéristique spéciale disponible en plus de l'économie générale, automatique, des motifs qui se produisent lorsque les motifs sont modifiés. La fonction est utile dans les situations où un modèle est en cours, les résultats sont souhaitables et vous souhaitez continuer à travailler avec le motif tout en ayant la possibilité de revenir à un état spécifique enregistré. La commande SAVE PATTERN rend cela possible. Lors du rechargement du motif, il ne sera pas rechargé à son état original, automatiquement enregistré, mais à l'état enregistré manuellement. Appuyez sur [YES / SAVE] + [SCENE] pour un raccourci vers la commande SAVE PATTERN.
• La commande RELOAD PATTERN est excellente lors de l'improvisation en direct. Toute modification apportée au motif actif, comme l'ajout de notes de ligne de basse ou similaire, peut immédiatement être annulée.
TRIG MENU
Réglez les actions pour quand une note est déclenchée dans le menu TRIG. Appuyez sur la touche [TRIG SETUP] pour accéder au menu. Modifiez les paramètres en utilisant les boutons DATA ENTRY. Ces paramètres généraux affectent les triggers de note placés sur le séquenceur. Sur n'importe quelle étape du motif, les triggers peuvent être verrouillés à d'autres paramètres en appuyant d'abord sur une touche [TRIG], puis en changeant les paramètres. Notez que les paramètres TRIG sont stockés avec le motif actif, et non le kit actif.


RELOAD PATTERN
SAVE PATTERN
PATTERN

MENU MODÈLE
Dans le PATTERN, les motifs du menu peuvent être sauvegardés et rechargés. Ouvrez le menu en appuyant sur [FUNCTION] + [SCENE]. Sélectionnez entre les commandes disponibles en utilisant les touches fléchées [UP] / [DOWN]. Confirmez les sélections avec [OUI / SAUVE].

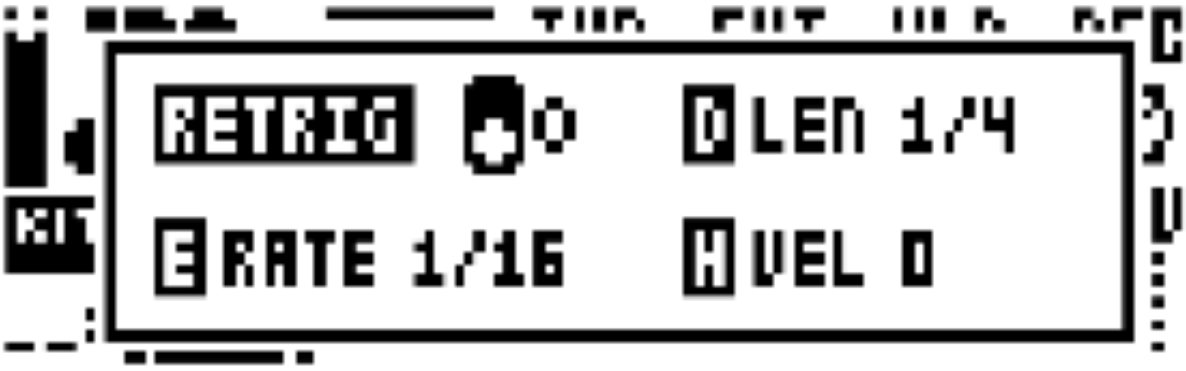
TRIGS SETUP vous amène au menu de quantification pour la piste active. Voir la section "QUAN-TITATION" à la page 37.
RELOAD TRACK va recharger la piste active. Étant donné que les pistes font partie des motifs qui sont automatiquement enregistrés, ils seront soit rechargés à leur état auto-enregistré d'origine, soit à un état enregistré spécifique qui peut être déterminé en utilisant la commande SAVE TRACK. Appuyez sur [NO / RELOAD] + [CHROMATIC] pour un raccourci vers la commande RELOAD TRACK.
SAVE TRACK sauvegarde les modifications apportées à la piste active. Il s'agit d'une fonctionnalité spéciale disponible en plus de la sauvegarde générale, automatique, qui se produit lorsque les motifs sont modifiés. La fonctionnalité est utile dans les situations où une piste individuelle est en cours, les résultats sont souhaitables et vous souhaitez continuer à travailler avec la piste tout en ayant la possibilité de la renvoyer à un état enregistré spécifique. La commande SAVE TRACK rend cela possible. Lors du rechargement de la piste, il ne sera pas rechargé à son état original, à son état auto sauvegardé, à son état, mais à l'état enregistré manuellement. Appuyez sur [YES / SAVE] + [CHROMATIC] pour un raccourci vers la commande SAVE TRACK.


TRACK
TRIGS SETUP
RELOAD TRACK
SAVE TRACK

Tant que la touche [TRIG] est enfoncée, le menu contextuel restera visible. Pour activer / désactiver le retrig, appuyez sur la touche [RETRIG] ou tournez le bouton DATA ENTRY A. Pour régler le retrig rate, appuyez sur les touches [ARROW] [UP] et [DOWN] ou tournez le bouton DATA ENTRY E. Change La longueur de la courbe de vitesse du retrigérateur en utilisant le bouton DATA ENTRY D. La courbe de vitesse du retrig est réglée à l'aide du bouton DATA ENTRY H. Le bouton fonctionne de manière bipolaire, couvrant la plage -128 à 127. Les valeurs de vitesse négative disparaissent la retrigue À la valeur définie, les valeurs positives la disparaissent. Les réglages de réinitialisation dans ce menu peuvent également être consultés à partir du menu RETRIG. Cependant, les paramètres de réinitialisation placés sur un tri spécifique sur le séquenceur via le menu contextuel annuleront les réglages généraux de la retouche pour la piste active. Pour en savoir plus sur la fonctionnalité des paramètres de réverbération sur la page précédente.

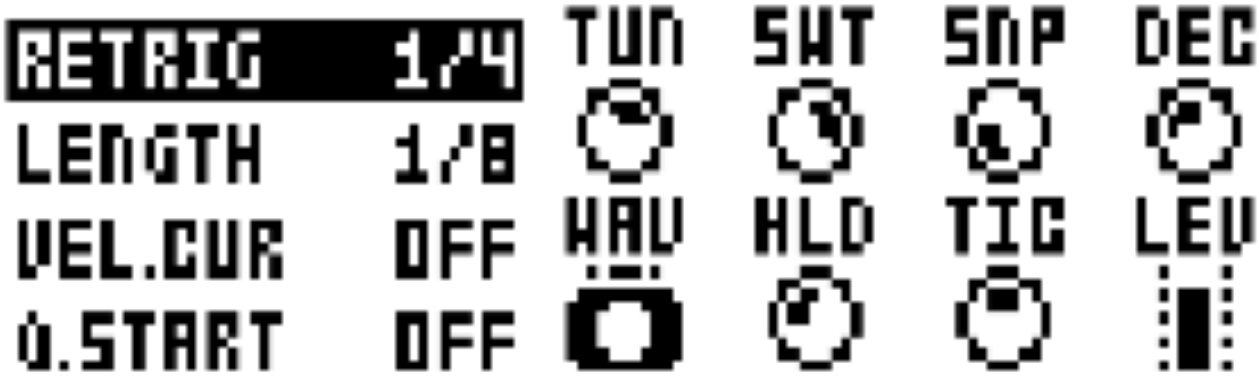
MENU DE PISTE

Les paramètres et les options de la piste active se trouvent dans ce menu. Ouvrez le menu en appuyant sur [FUNCTION] + [CHROMATIQUE]. Parcourez la liste en utilisant les touches fléchées [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL. Sélectionnez en appuyant sur [YES / SAVE]. Changez la piste qui sera affectée en appuyant sur la touche [TRACK] + l'une des [PADS].


RETRIG
D LEN 1/4
E RATE 1/16
H VEL 0

Les retrigs peuvent être personnalisés sur l'une des étapes du séquenceur. Appuyez sur une touche [TRIG], puis appuyez sur la touche [RETRIG] ou sur les touches [ARROW] [UP] ou [DOWN]. Cela affichera un menu contextuel sur l'écran LCD montrant quatre actions de retrigérateur.

Utilisez les touches [ARROW] [UP] et [DOWN] pour mettre en évidence l'une des actions de retrig (il y a plus de quatre visibles sur l'écran). Modifiez les valeurs en utilisant les touches [ARROW] [GAUCHE] et [RIGHT]. Les valeurs peuvent également être réglées à l'aide du bouton LEVEL. Les actions retenues disponibles dans ce menu sont:
* RETRIG Définit le taux de retrig (1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10, 1/12, 1/16, 1/20 , 1/24, 1/32, 1/40, 1/48, 1/64 ou 1/80). 1/16 est le taux de retrigération nominal, un tri par étape. 1/32 correspond à deux triggers par étape et ainsi de suite. Pour tri triplets, par exemple, réglez le taux de retrigération à 1/12 (ou 1/24).
* LONGUEUR Définit la durée de la courbe de vitesse du retrigé en fractions de multiples rationnels ou entiers d'une étape (0,125 - INF). 1/16 est la longueur nominale d'une étape. Ce paramètre affecte le comportement de la courbe de vitesse (voir directement ci-dessous), en définissant les limites de son enveloppe.
* VEL. CUR Définit la courbe de vitesse disparaître / décolorer dans le retrig (-128 à 127). -128 correspond à un fondu complet pendant la durée définie, -64 s'efface à la moitié de la vitesse pendant la durée définie, 0 équivaut à une courbe de vitesse plate sans fondu, 64 s'efface en demi-vitesse pendant la durée définie et 127 S'efface complètement à pleine vitesse pendant la durée définie.
* Q.START Démarre le retrig à un point de quantification défini synchrone avec le séquenceur (OFF, 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1/1).
* TOUJOURS ON Définit le verrouillage du retrigérateur ON / OFF. Lorsqu'il est activé, le retrig s'active chaque fois que vous appuyez sur le pad de la piste active sans avoir à appuyer sur [RETRIG] en premier.
Les retrigs peuvent être enregistrés sur le séquenceur, en mode GRID RECORDING ainsi que dans le mode LIVE RECORDING. Ils sont enregistrés comme des triggers distincts. Si la vitesse du retrigérateur est supérieure à la durée d'une étape du séquenceur, les triggers sont créés avec des étapes internes supplémentaires (c'est-à-dire des étapes avec retrig activé).


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

MENU RETRIG

Lorsque vous appuyez sur la touche [RETRIG], le menu retrig de la piste active apparaîtra sur le côté le plus à gauche de l'écran LCD. Dans ce menu, une foule d'actions de retrigérateur peuvent être définies. Chacune des douze pistes de batterie peut avoir son propre ensemble de paramètres de retrig. Les réglages du retrigérateur sont mémorisés dans le kit actif.

registré. Toute modification des paramètres de la page PARAMETER, à l'aide des boutons DATA ENTRY, sera enregistrée sur le séquenceur comme verrouillage des paramètres.
Pour activer ou désactiver la quantification de LIVE RECORDING, appuyez sur [RECORD], puis appuyez deux fois sur [PLAY]. Répétez la commande pour désactiver. La quantification de l'enregistrement en direct peut également être définie dans le menu SEQUENCER CONFIGURATION trouvé dans le menu GLOBAL.
Appuyez sur [NO / RELOAD] + une (ou plusieurs) des [PADS] afin d'effacer une séquence de triggers enregistrés sur une piste (ou sur plusieurs pistes) avec le séquenceur, c'est-à-dire que toutes les étapes atteintes sur le pattern play seront Être effacé, jusqu'à ce que les clés soient relâchées.
Pour arrêter l'enregistrement et la lecture du séquenceur, appuyez sur [STOP].
Pour quitter le mode ENREGISTREMENT EN DIRECT en gardant le séquenceur en cours de lecture, appuyez sur [PLAY]. Si le mode LIVE RECORDING est actif et [REC] est pressé, le mode GRID RECORDING sera activé.

Réglez la vitesse du retrigérateur en appuyant et en maintenant enfoncée la touche [TRIG] tout en appuyant sur les touches [ARROW] [UP] ou [DOWN]. De même, un menu contextuel apparaîtra à l'écran, où différents réglages peuvent être effectués. Pour en savoir plus sur le menu retrig sur la page 34.
Si le motif contient plus de 16 étapes, sélectionnez la page de motif que vous souhaitez modifier en appuyant sur la touche [PAGE]. La page de motif actif est affichée avec une LED <PATTERN PAGE> entièrement allumée.
Appuyez sur [PLAY] pour écouter la séquence.
• Tous les triggers d'une piste peuvent être déplacés vers l'avant ou vers l'arrière sur le séquenceur. En mode GRID RECORDING, maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée tout en appuyant sur les touches fléchées [GAUCHE] ou [DROITE] pour effectuer le changement de déclenchement.
MODE D'ENREGISTREMENT EN DIRECT
Le mode LIVE RECORDING est la deuxième méthode d'ajout de triggers aux pistes. Dans ce mode d'enregistrement, les [PADS] sont joués en temps réel pour entrer des triggers sur les pistes. Il est également possible d'entrer des verrous de paramètres en temps réel. L'entrée des ordres en mode ENREGISTREMENT VIVANT sera placée sur le séquenceur de manière micro-temporisée, ce qui signifie que le paramètre µTM dans le menu TRIG SETUP sera verrouillé de manière à refléter plus précisément la synchronisation d'entrée des triggers. Cela fait que le mode ENREGISTREMENT EN LIGNE enregistre les entrées de note de manière plus expressive et non quantiquée. Les trigs programmés peuvent être quantifiés, ce qui se fait dans le menu TRIG SETUP consulté en appuyant sur [FUNCTION] + [TRIG SETUP]. La quantification est couverte à la page 37.
Maintenez [RECORD] et appuyez sur [PLAY] pour accéder au mode LIVE RECORDING. Le séquenceur commencera à jouer et la LED <RECORD> commencera à clignoter. Vous pouvez maintenant entrer les triggers sur la piste active en temps réel en jouant [PADS]. Les touches appuyées sur [PADS] seront enregistrées en tant que déclenchements de note, et la vitesse et la durée des pressions de la touche affecteront les valeurs des triggers de la note. En outre, la valeur de hauteur de la note trigonométrique, si le mode CHROMATIC est actif, sera


TIMING
+1/384

MODE D'ENREGISTREMENT GRID

GRID RECORDING est une méthode de composition où les triggers sont ajoutés en utilisant les touches [TRIG].

Entrez le mode GRID RECORDING en appuyant sur la touche [REC]. Une LED rouge <REC> allumée indique que le mode GRID RECORDING est actif.

Sélectionnez la piste sur laquelle vous souhaitez ajouter des triggers, la piste active, en appuyant sur la touche [TRACK] + l'une des [PADS]. Placez les triggers de note sur le séquenceur en appuyant sur les touches [TRIG] 1-16 dans la séquence souhaitée. Lorsque le mode CHROMATIC est activé, la valeur de hauteur de la note trigonomique sera enregistrée en fonction de la touche [PADS].

Pour ajouter un verrou trigless, appuyez sur [FUNCTION] et [TRIG]. Ajoutez une temporisation micro à une note trigonométrique en appuyant sur la touche [TRIG] en appuyant sur la touche [ARROW] [GAUCHE] ou [DROITE] en appuyant sur la touche [TRIG]. Un menu contextuel de micro timing apparaîtra, montrant le décalage horaire.

MODE MODÈLES
Lorsque vous modifiez des modèles, différents modes affectant la manière dont le motif actif sera modifié existent. Basculez entre les modes PATTERN en appuyant sur [FUNCTION] + [BANK GROUP]. La LED <MODE PATTERN> indique le mode sélectionné. Trois modes PATTERN existent.
DIRECT START modifiera immédiatement les modèles. Le nouveau modèle commencera à jouer dès le début. Ce mode est affiché avec une LED rouge <MODE MODÈLE>.
DIRECT JUMP changera immédiatement de modèle. Le nouveau motif commencera à jouer à partir de la position où le motif précédent a cessé. Ce mode est affiché avec une LED verte <MODE PATTERN>.
SEQUENTIAL changera de modèle après que le motif en cours de lecture atteigne sa fin. Ce mode est le mode par défaut. Il est affiché avec une LED éteinte <MODE PATTERN>.

ÉDITION D'UN MODÈLE
Analog Rytm offre deux modes d'entrée principaux lors de l'édition ou de la création d'un motif, du mode GRID RECORDING et du mode LIVE RECORDING. Dans ces modes, deux types de triggers peuvent être saisis: déclenchements de note et verrous de trigless.
TYPES DE TRAITEMENT
Il existe deux types de déclenchements, des triggers et des verrous en trigless. La note déclenche les notes trigonométriques tandis que les verrous trigless peuvent être utilisés pour appliquer des verrous de paramètres sans déclencher des notes. Régler SYN et SMP (voir "TRIG MENU" à la page 36) à zéro sur un trigonomètre le transformera en un verrou trigless. Les déclenchements de note sont affichés avec des LED <TRIG> plein-lumineux et des verrous trigless sont affichés avec des LED <TRIG> à moitié lumineuses. <TRIG> Les LED au-dessus des étapes ne contenant aucun déclencheur restent éteintes. Pour en savoir plus sur les verrous de paramètres dans la section "VERRES DE PARAMETRES" à la page 39. Les deux types de triggers sont entrés différemment en fonction du mode d'enregistrement GRID ou LIVE actif.

CONTRÔLE DES MOTIFS

En appuyant sur [PLAY], on commencera la lecture d'un motif. En appuyant sur [STOP], vous arrêterez la lecture de toutes les pistes. Le son sera coupé, mais des effets comme Delay continueront d'être audibles jusqu'à ce que les répétitions de retard aient disparu. Lorsque le séquenceur est arrêté, appuyez rapidement sur [STOP] + [STOP] pour arrêter la lecture de toutes les pistes et disparaître les effets d'envoi.

Lorsqu'un motif est en cours de lecture et que [PLAY] est pressé, la lecture sera interrompue. Appuyez de nouveau sur [PLAY] pour reprendre la lecture.

Si un modèle contient plus de 16 étapes de séquenceur, les LED <PATTERN PAGE> indiquent ceci. Lorsqu'une patte est en cours de lecture, la page de motif actuellement active s'affiche avec une LED clignotante, pleine lumière, <PATTERN PAGE>.

TEMPO

Le tempo de motif est global et affectera tous les modèles. Le tempo de Pattern est défini dans le menu TEMPO. Appuyez sur [TEMPO] pour l'ouvrir.

Utilisez le bouton LEVEL pour modifier le réglage du tempo. La touche [UP] et [DOWN] change la partie décimale du tempo.

Pour appuyer sur un réglage du tempo, maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée et appuyez sur la touche [TEMPO] avec un rythme régulier. Après quatre robinets consécutifs, le tempo moyen des robinets sera calculé. En continuant à tapoter, le tempo moyen continuera à être mis à jour.

Le tempo peut être temporairement poussé vers le haut ou vers le bas de 10% en appuyant sur les touches fléchées [GAUCHE] ou [DROITE]. Lorsque la clé est relâchée, le BPM revient au réglage d'origine.

Lorsque dans le menu TEMPO, en maintenant [FUNCTION] enfoncée tout en tournant le bouton LEVEL ne changera pas le tempo à la valeur sélectionnée jusqu'à ce que la touche [FUNCTION] soit relâchée. En faisant cela, "PREP." Clignotera en bas à gauche de l'écran.

• Le changement de tempo est très pratique lorsque vous synchronisez manuellement Analog Rytm sur un plateau tournant ou une source sonore externe. Notez que vous n'avez pas besoin d'être dans le menu TEMPO pour effectuer le déplacement du tempo.

OPÉRATIONS DE MODÈLE DE BASE

L'analogique Rytm peut alterner sans interruption entre les modèles. Ceci, avec la capacité de chaîner des motifs, est une fonctionnalité pratique lors de l'improvisation en direct.

SÉLECTION D'UN MODÈLE

Appuyez sur la touche [BANK GROUP] pour choisir le groupe de banque à partir duquel un motif sera sélectionné. Si par exemple

Le groupe bancaire A-D est choisi, les modèles dans les banques A, B, C et D peuvent être sélectionnés. Ensuite, appuyez sur une touche [BANK] suivie d'une touche [TRIG] pour sélectionner un motif dans la banque sélectionnée. Pour sélectionner le modèle B05, par exemple, choisissez le groupe bancaire A-D à l'aide de la touche [BANK GROUP]. Ensuite, appuyez sur [BANK B / F] et [TRIG] 5.

Les modèles contenant des données sont affichés avec des voyants rouges <TRIG> à demi lumineux. Le motif actif actuel est affiché avec une LED rouge <TRIG> pleine lumière. Lorsqu'un motif contenant aucune donnée est sélectionné, le kit du motif précédent sera maintenu actif et lié au nouveau motif.

Lorsqu'un motif est en cours de lecture et un nouveau motif est sélectionné, la nouvelle position du motif s'affiche en clignotant dans le coin inférieur gauche de l'écran LCD (si par défaut, SEQUENTIAL, le mode de motif est actif). Une fois que la dernière étape du motif a joué, le nouveau motif démarrera et la position du motif cessera de clignoter.

• La sélection du motif peut être faite d'une seule main. Une fois qu'une touche [BANK] a été pressée, une fenêtre apparaîtra pendant un court instant, en indiquant "CHOOSE PTN". Si une touche [TRIG] est enfoncée pendant que cette fenêtre est visible, un motif sera sélectionné.

• Les modèles peuvent être modifiés pendant que le séquenceur fonctionne.

• Les modèles peuvent être modifiés et mis en file d'attente en envoyant des messages de changement de programme.

• Après avoir sélectionné un motif, et avant de relâcher une touche, [REC], [PLAY] et [STOP] peuvent être pressés pour copier, nettoyer ou coller des motifs sans quitter le motif actif. Il est possible d'effacer et de coller plusieurs modèles en même temps.

LE SEQUENCER

Le séquenceur des magasins Analog Rytm bat l'information dans les modèles. Un modèle contrôle la lecture des pistes de batterie, la piste FX et différents aspects spécifiques à ces modèles. Chacune des 8 banques, allant de A à H, contient 16 modèles, ce qui signifie que 128 modèles sont disponibles instantanément pour chaque projet. Toutes les modifications effectuées sur les motifs sont stockées automatiquement. Les modifications apportées au motif actif peuvent être inversées, aussi longtemps qu'elles sont actives. Pour en savoir plus sur "PATTERN MENU" à la page 36. Un modèle contient:

• Paramètres trigonomiques généraux sur la page TRIG (pas de note par défaut, vitesse et cetera).
• Paramètres de quantification.
• Note les triggers pour toutes les pistes.
• Serrures triglises pour toutes les pistes.
• Serrures de paramètres.
• Serrures de son.
• Trig mutes.
• Accent triggers.
• Déplacer les triggers.
• Swing trigs & swing amount.
• Un kit lié au motif.
• Longueur et signature de temps pour les pistes.

EDITION DU FX

Sélectionnez la piste FX pour l'édition en appuyant sur la touche [FX]. La piste FX contrôle les effets d'envoi internes Analog Rytm (Delay and Reverb) et les effets maîtres (distorsion et compression). L'édition de la piste FX est semblable à l'édition des Sons des pistes de batterie. Les pages PARAMETER contiennent tous les paramètres FX.

Il existe cinq pages PARAMETER pour la piste FX. Accédez aux pages PARAMETER en appuyant sur l'une des touches [PARAMETER]. Utilisez les boutons DATA ENTREE A-H pour modifier les paramètres. Les deux premiers, Delay et Reverb, sont des effets d'envoi: leurs paramètres sont définis sur la piste FX, mais leurs signaux entrants sont définis sur les paramètres d'envoi DEL et REV sur la page AMP de chaque piste de batterie individuelle. Les deux suivants, Distortion and Compressor, sont des effets principaux: ils conditionnent tous les sons avec distorsion ou compression. La dernière page est le LFO dédié à la piste FX, avec lequel vous pouvez tempérer tous les paramètres de la piste FX avec une oscillation basse fréquence personnalisée le long de l'une des sept formes d'onde possibles, ce qui permet de ne nommer qu'un exemple: la modulation de marée du son Distorsion. Pour obtenir des explications complètes sur les paramètres sur la piste FX, reportez-vous à «Annexe B: PARAMÈTRES DE PISTE FX».

DELAY contrôle le caractère, l'envoi de réverbération et le volume de l'effet d'envoi de retard. REVERB contrôle le caractère et le volume de l'effet d'émission de réverbération.

DISTORTION contrôle la quantité et le caractère de la distorsion appliquée. COMPRESSOR contrôle le comportement, le volume et le mélange sec / humide de la compression du son. LFO contrôle les paramètres pour le LFO de la voie FX.

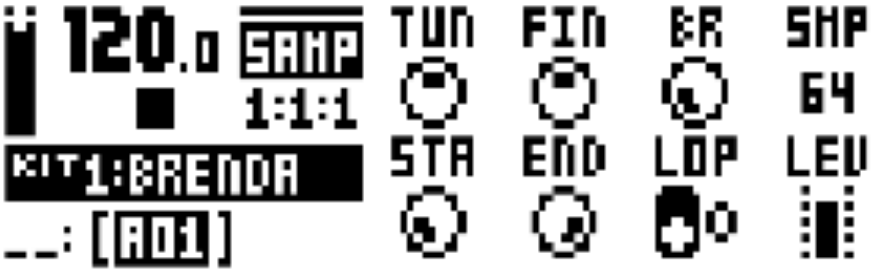
• Les paramètres des paramètres FX et Track sont stockés dans le cadre d'un kit. N'oubliez pas d'enregistrer le kit et de lui donner un nom unique une fois que vous avez atteint les résultats souhaités, ou simplement appuyez sur [OUI / SAUVEZ] + [FX] pour sauvegarder rapidement le kit actif avec son nom inchangé.

• Vous êtes invité à ne pas utiliser les effets trop généreusement lors de la mise en forme d'un son de base. Plutôt, ajoutez FX au goût dans les parties choisies de la composition: activé et désactivé dans le cadre d'un séquenceur pré-programmé ou de macros SCENE et PERFORMANCE prêts à être déchaînés en direct.

Réglez le niveau de retour maître des sorties Delay et Reverb sur la piste FX avec le bouton LEVEL. Ces effets d'envoi ont également des paramètres de volume individuels.

Tournez le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour faire défiler la liste dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire défiler la liste. Appuyez sur le pad de la piste active pendant la navigation pour écouter l'échantillon actuellement décrit.
Appuyez sur [FUNCTION] et [YES / SAVE] pour remplacer un échantillon dans l'une des machines à sous avec l'un trouvé dans l'un des répertoires d'exemple. Pour en savoir plus sur les répertoires d'exemples, reportez-vous à la section «MENU GLOBAL» à la page 47.
Pour sélectionner un échantillon souligné, appuyez sur [YES / SAVE]. Appuyez sur le bouton DATA ENTRY D ou [NO / RELOAD] pour quitter la liste sans sélectionner un échantillon.

• Vous pouvez également accéder à la sélection d'échantillon en appuyant rapidement sur la deuxième touche [PARAMETER], SAM-PLE, deux fois.



Press ***DATA ENTRY*** knob ***D*** to bring up a list of samples.



Parcourez la liste MACHINE à l'aide des touches [ARROW] [UP] et [DOWN]. Appelez la MACHINE actuellement décrite en appuyant sur le pad de la piste active. Sélectionnez la MACHINE indiquée en appuyant sur [YES / SAVE]. Quittez la commande MACHINE en appuyant sur [NO / RELOAD].
Modifiez une piste Son en ajustant les paramètres trouvés sur les pages PARAMETRE. Accédez à ces pages en appuyant sur l'une des cinq touches de page [PARAMETER]. Utilisez les boutons DATA ENTRY A-H pour changer les paramètres. Pour une description complète des fonctions des paramètres, reportez-vous à «Annexe A: PARAMÈTRES DE PISTE DE TAMBOUR».
SYNTH contrôle les paramètres de synthèse du tambour analogique de la MACHINE sélectionnée. L'ÉCHANTILLON contrôle la sélection et les paramètres de l'échantillon.
FILTER contrôle le mode filtre, la fréquence de coupure et l'enveloppe.
AMP contrôle les paramètres d'amplitude, les envois d'effet et les niveaux.
LFO contrôle les paramètres pour le LFO de la piste active. SÉLECTION D'UN ÉCHANTILLON
L'un des 127 échantillons d'utilisateurs peut être attribué à un son sur l'une des pistes de batterie. Les échantillons d'utilisateurs peuvent être remplacés, relocalisés et autrement gérés dans le gestionnaire d'échantillons trouvé dans le MENU GLOBAL. Voir la section "MENU GLOBAL" à la page 47. Sélectionnez la piste de batterie active en appuyant sur [TRACK] + l'une des [PADS]. Ouvrez la page de paramètres SAMPLE en appuyant sur la deuxième touche [PARAMETER], SAMPLE.


120.0
BDRH
1:1:1
KIT1:BRENDA
__:[A01]
BD HARD
BD FH
SD HARD

EDITION D'UN SON

Activez l'une des pistes de batterie pour l'édition en appuyant sur [TRACK] + l'une des [PADS]. La barre d'information sur l'écran LCD, montrant quel kit est chargé, changera brièvement pour afficher le nom du son de la piste de batterie. Lors de l'édition, les paramètres MACHINE, Son et exemple de la piste peuvent être modifiés et toutes les modifications apportées seront stockées dans le kit actif. Réglez le niveau de volume global de la piste de batterie active avec le bouton LEVEL.

Le MACHINE actuel utilisé va déterminer quels paramètres SYNTH seront disponibles pour la modulation du son. Appuyez rapidement sur la première touche [PARAMETER], SYNTH, deux fois pour ouvrir un menu pour la sélection MACHINE.

• Les opérations Copier, nettoyer et coller sont disponibles dans SOUND BROWSER et SOUND MANAGER.
• Utilisez le bouton LEVEL pour augmenter la vitesse de défilement dans le SOUND BROWSER et SOUND MAN-
AGER. JOUER UN SON
Jouer à la piste de batterie Sons du kit actif en appuyant sur l'une des douze [PADS]. <PADS> clignote brièvement lorsqu'on tape. Chaque pad est sensible à la vitesse, ce qui signifie qu'un coup de pied doux et une coupure décisive sur le coussinet produira des sons de batterie d'intensités différentes.
Utilisez [FUNCTION] + [PADS] pour déclencher le son à la vitesse définie sur la page trigonométrique pour chaque piste (le paramètre VEL).
Les touches [TRIG] 1-12 peuvent également être utilisées pour reproduire les sons des douze pistes, également à la vitesse définie sur la page trigonométrique pour chaque piste.
Appuyez et maintenez enfoncée la touche [RETRIG], puis maintenez enfoncée une des [PADS] pour rétablir continuellement le son de la piste tant que le pad est maintenu. Jouez des rouleaux de batterie de cette manière sur une ou plusieurs des plaquettes, chacune avec ses propres réglages de retrigue assignables. La pression commande la vitesse du retrig. L'aftertouch est désactivé lors du retrig.
Voir "RETRIG MENU" à la page 34.
Les sons qui sont conçus pour le jeu après-contact peuvent être joués en tapotant puis en appuyant sur un pad sans lever le doigt entre les deux. Les réglages réglés peuvent être trouvés dans le menu SOUND, couvert à la page 25.
JOUER UN SON AVEC UNE UNITÉ MIDI EXTERNE
En plus d'utiliser [PADS], les sons peuvent également être lus à l'aide d'une unité MIDI externe connectée à Analog Rytm. Les pistes MIDI dans lesquelles les voix répondent sont configurées dans le menu MIDI CHANNELS, couvert à la page 52.

MACHINE sélectionnez la MACHINE avec laquelle le son de la piste active sera généré. Seules les MACHINES disponibles pour la piste active seront affichées. Pour changer rapidement MACHINE, utilisez la commande de raccourci en appuyant rapidement sur la première touche [PARAMETER], SYNTH, deux fois. Pour en savoir plus sur MACHINES, voir "Annexe D: MACHINES".
CHROMATIC définit les parties du mode CHROMATIC du son, ainsi que le paramètre de la page trigonométrique NO, affecteront:
• OFF signifie que le pitch ne sera pas affecté du tout.
• SYNTH affecte uniquement le pitch de la partie Synth.
• L'ÉCHANTILLON affecte le ton de la partie échantillon seulement.
• SYN + SMP affecte le pitch des pièces Synth et Sample.
VELOCITY TO VOL sélectionne la vitesse qui affectera le volume lors de la lecture du son sur [PADS] ou avec une unité MIDI externe.

• OFF signifie que la vitesse n'affectera pas le volume du son.
• ON signifie que le volume correspondra linéairement à la vitesse.
VELOCITY MOD donne accès à un menu où jusqu'à cinq paramètres de la page PARAMETER peuvent être affectés au paramètre de mod de vitesse. Ouvrez le menu en appuyant sur [YES / SAVE]. Utilisez les boutons DATA ENTRY A-D pour sélectionner les paramètres à partir de l'une des pages PARAMETER. Utilisez les boutons DATA ENTRY E-H pour régler la profondeur de la modulation pour les paramètres choisis. Utilisez le bouton LEVEL pour régler la plage de vitesse globale.
AFTERTOUCH donne accès à un menu où jusqu'à cinq paramètres de la PARAMETRE peuvent être affectés à la commande [PADS] ou au posttouch de l'unité MIDI externe. Ouvrez le menu en appuyant sur [YES / SAVE]. Utilisez les boutons DATA ENTRY A-D pour sélectionner les paramètres à partir de l'une des pages PARAMETER. Utilisez les boutons DATA ENTRY E-H pour régler la profondeur de modulation pour les paramètres choisis. Utilisez le bouton LEVEL pour régler la plage de vitesse globale.


SOUND
MACHINE BD HARD
CHROMATIC SYN+SMP
VELOCITY TO VOL ON

• Les sons dans la bibliothèque + Drive Sound sont organisés en 16 banques, allant de A à P. Chaque banque peut contenir 256 sons. Utilisez les touches [TRIG] pour afficher uniquement les sons situés dans une banque spécifique.
• Vous pouvez prévisualiser le son actuellement sélectionné en tapotant le pad de la piste active. Tous les sons disponibles pour la piste active peuvent être prévisualisés. Notez que si le son prévisualisé est envoyé aux effets, les paramètres d'effets actuels l'affecteront.
• Plusieurs sons peuvent être affectés simultanément par les commandes disponibles dans le menu SOUND OPERATIONS. Sélectionnez / désélectionnez les sons individuels en les mettant en surbrillance et en appuyant sur [YES / SAVE].
• Appuyez sur [FUNCTION] + [HAUT] / [BAS] pour un défilement plus rapide dans la liste du son.
CLEAR TRACK SOUND définira les paramètres de la PARAMETRE de la piste active sur leurs valeurs par défaut. Lorsque vous choisissez cette option, une invite apparaît. Appuyez sur [YES / SAVE] pour réinitialiser les paramètres ou [NO / RELOAD] pour annuler l'opération. Notez qu'aucune information de paramètre ne sera perdue en permanence jusqu'à ce que le kit soit enregistré sur le même emplacement dont il a été chargé.
RENAME TRACK SOUND ouvre un écran NAMING où le son de la piste active peut être renommé.
SOUND SETTINGS ouvre un menu où différents paramètres de son généraux sont trouvés. Ces paramètres sont mémorisés dans le kit actif. Utilisez les touches fléchées [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL pour faire défiler le menu. Utilisez les touches fléchées [GAUCHE] / [DROITE] pour modifier les paramètres.

LOAD TO TRACK charge le son sélectionné sur la piste active et en fait une partie du kit actif.
COPIE TO ... copie les sons sélectionnés sur l'une des options suivantes:
• POOL copie les sons sélectionnés dans les premières fentes libres du projet actif Son
piscine.
• + DRIVE copie les Sons sélectionnés sur les premières machines à sous gratuites de la bibliothèque + Drive Sound.
• + BANK (A-P) copie les sons sélectionnés aux premières machines à sous gratuites d'une banque spécifique à l'intérieur du + Drive.
STORE TRACK SOUND enregistre le son de la piste active sur l'emplacement sélectionné. Veuillez noter qu'en dehors du SOUND MANAGER, à tout moment (sauf en mode MUTE ou en mode SONG EDIT), [YES / SAVE] + [MUTE] offre un raccourci vers cette opération.
RENAME renommera le son sélectionné.
EDIT TAGS ouvre un menu où les sons peuvent être marqués. Les sons peuvent avoir n'importe quel nombre de tags, mais seulement les deux premiers seront affichés sur la liste de sons. Appliquer ou supprimer des balises en appuyant sur [OUI / SAUVEGARDER].

DELETE supprime le son.
SELECT ALL sélectionne tous les sons dans la liste.
DESELECT ALL désélectionne tous les sons dans 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, marqué ou supprimé.
SEND SYSEX envoie les Sons sélectionnés en tant que données SysEx.


ABOUT KLAS
A:002 QUCK
A:003 YAP
A:004 ELEK
LOAD TO TRAC
COPY TO ...
STORE TRK 50
RENAME

En appuyant sur [DROITE], vous accédez au menu SOUND OPERATIONS. Les opérations disponibles affecteront le son lumineux. Appuyez sur [YES / SAVE] pour appliquer les commandes au son sélectionné. Appuyez sur [NO / RELOAD] ou sur la flèche [GAUCHE] pour quitter le menu.


VIEW POOL
SORT ABC
FILTER
SEARCH
KICK
KICK
KICK
KICK

En appuyant sur [LEFT], vous accédez au menu SORTING. Les commandes disponibles sont les mêmes que celles trouvées dans le menu SORTING du SOUND BROWSER. Consultez le menu SORTING à la page 25.


A:001 KLAS
KICK
A:002 OUCH
KICK
A:003 YAP
KICK
A:004 ELEK
KICK

SOUND MANAGER est une version plus complète du SOUND BROWSER. Les sons peuvent être sauvegardés, chargés, renommés, marqués et cetera. L'ouverture de ce menu affichera une liste de tous les sons trouvés dans la bibliothèque + Drive Sound ou dans le pool de sons. Contrairement au navigateur, tous les sons seront affichés, pas seulement les sons qui peuvent être utilisés par la piste active. La couleur du piste de piste actif indique si le son peut être chargé ou non. La couleur violette signifie qu'elle peut. En outre, lorsqu'un son est mis en surbrillance, les <PADS> de toutes les pistes sur lesquelles le son peut être chargé s'affichent en couleur rouge foncé. Les sons peuvent être prévisualisés en appuyant sur le pad de la piste active, à condition que le son puisse être exprimé par la piste (c'est-à-dire que la couleur du pad est violet) Faites défiler la liste en tournant le bouton LEVEL ou en appuyant sur [HAUT] / [BAS].

POOL répertorie les sons disponibles dans le pool de sons du projet actif. La commande n'est disponible que lorsque vous parcourez la bibliothèque + Drive Sound.
+ DRIVE liste les sons disponibles sur la bibliothèque + Drive Sound. La commande n'est disponible que lorsque vous parcourez le pool de sons du projet actif.
SORT ABC trie les sons dans l'ordre alphabétique. La commande n'est disponible que lorsque les sons sont triés par numéro d'emplacement.
SORT 123 trie les sons par numéro de slot (ou + position de lecteur). La commande est uniquement disponible lorsque les sons sont triés par ordre alphabétique.
FILTER ouvre une liste où Sounds peut être organisé selon les balises. Sélectionnez et désélectionnez les balises en appuyant sur [YES / SAVE]. Plusieurs balises peuvent être sélectionnées. Quittez la liste de balises en appuyant sur [NO / RELOAD].
SEARCH effectuera une recherche de texte et répertorie tous les sons avec des noms correspondant ou incluant l'entrée de texte. Reportez-vous à la section «L'ÉCRAN DE NOM» à la page 10 sur la façon d'entrer du texte.


VIEW POOL
SORT ABC
FILTER
SEARCH
KICK

En appuyant sur [LEFT], vous accédez au menu SORTING. Appuyez sur [YES / SAVE] pour exécuter les commandes. Appuyez sur [NO / RELOAD] ou sur la flèche [RIGHT] pour quitter le menu


001
KICK
KLAS
002 QUCK

SOUND BROWSER est destiné à la prévisualisation et au chargement des sons. L'ouverture du menu affichera une liste de tous les sons dans la bibliothèque + Drive Sound ou le pool de sons. Seuls les sons qui peuvent être exprimés par la piste active seront affichés. Par exemple, si la piste CH est active, seuls les sons utilisant les MACHINES disponibles pour la piste CH (et OH) seront visibles. Si vous souhaitez parcourir divers sons de batterie basse, par exemple, assurez-vous d'abord que le BD est la piste active en appuyant sur [TRACK] + la première touche [PADS]. Faites défiler la liste en tournant le bouton LEVEL ou en appuyant sur [UP] / [DOWN]. Chargez un son en appuyant sur [YES / SAVE]. Contrairement au menu SOUND MANAGER, il n'a pas le menu SOUND OPERATIONS. En outre, les slots audio vides ne sont pas affichés ici.


SOUND BROWSER
SOUND MANAGER
CLEAR TRACK SOUND
SOUND

MENU SONORE
Dans ce menu, les sons dans la bibliothèque + Drive Sound ou dans le pool de sons du projet actif peuvent être parcourus et gérés. D'autres options de menu vous permettent d'effacer le son de la piste, de renommer la sonorité de la piste ou de modifier les paramètres du son de la piste. Ouvrez le menu en appuyant sur [FUNCTION] + [MUTE]. Utilisez les touches fléchées [HAUT] et [BAS] pour vous déplacer entre les options. Appuyez sur [YES / SAVE] pour confirmer votre sélection. Quittez le menu en appuyant sur [NO / RELOAD].

Une fois l'édition terminée, appuyez simplement sur la touche [PERFORMANCE] pour quitter le mode d'édition. Le verrouillage du paramètre que vous avez entré sera activé chaque fois que le pad contenant la macro de performance est appuyé, le mode PER-FORMANCE (mais pas l'édition de performance) est activé. La profondeur de modulation relative de tous les paramètres verrouillés répondra à la quantité de pression appliquée au tampon.

• Comme son nom l'indique, le mode PERFORMANCE est une fonction de performance en direct. Comme le mode SCENE. Lors de l'enregistrement sur le séquenceur, les macros de mode PERFORMANCE et SCENES ne sont pas possibles pour le verrouillage des paramètres.

• Bien que le processus d'édition d'une macro de performance soit similaire à l'édition d'une scène, les verrous de paramètres ont une fonctionnalité complètement différente. Alors que les verrous de mode scène sont des valeurs fixées, les verrous de mode de performance sont des paramètres de profondeur de modulation.
• Si, par exemple, le paramètre TUN sur la page de paramètres SYNTH de la piste BD est verrouillé à une valeur de +24, la macro de performance, lors de son engagement, effectuera une augmentation relative du réglage TUN de la piste Son entre 0 et +24, en fonction de la quantité de pression appliquée au pad auquel la macro de performance est affectée. 0 si aucune pression n'est appliquée, 12 si une pression moyenne est appliquée et 24 si une pression maximale est appliquée.
• Si le paramètre TUN est verrouillé à une valeur de -24 à la place, aucune pression ne produirait une diminution de valeur relative de 0, pression moyenne -12 et pression maximale -24.
• Notez que le décalage est relatif au réglage général du paramètre TUN (ou tout autre): si le réglage général est 30, un verrouillage de paramètre avec une profondeur de modulation de +24 est réglé et une pression maximale est appliquée au pad qui contient la performance Macro, la valeur résultante sera +54.
La macro de chaque pad peut être copiée, collée sur un autre pad ou effacée en utilisant [FUNCTION] + [RECORD] / [STOP] / [PLAY], respectivement. Les paramètres du mode PERFORMANCE sont mémorisés dans le kit actif. N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement le kit avec [YES / SAVE] + [FX].

PERF montre la macro de performance en cours de modification. Utilisez les touches [ARROW] [GAUCHE] et [RIGHT] pour sélectionner une autre macro de performance à éditer.
LOCKS montre le nombre de verrous de paramètres assignés à la macro de performance. Ce chiffre ne changera qu'en ajoutant ou en supprimant les verrous de paramètres (voir ci-dessous).
<CLEAR> efface tous les verrous de paramètres affectés à la macro de performance en cours d'édition. Appuyez sur [YES / SAVE] lorsque cette option est en surbrillance pour effacer la macro.
<CLEAR ALL> efface tous les verrous de paramètres sur les 12 macros de performance. Appuyez sur [YES / SAVE] lorsque cette option est en surbrillance pour effacer toutes les macros.
Tout en maintenant le pad enfoncé, divers paramètres peuvent être verrouillés sur la macro en tournant les boutons DATA ENTRY. Tout paramètre, provenant de l'une des 13 pistes, peut être verrouillé sur la macro. Choisissez les pistes de batterie à partir desquelles les verrous de paramètres seront affectés en appuyant sur [TRACK] + [PADS]. Si les paramètres de la piste FX doivent être verrouillés sur la macro, appuyez sur la touche [FX]. Les paramètres disponibles pour la modulation et l'assignation de macro seront visibles sur l'écran LCD.
Lorsqu'une macro est éditée, les pads des pistes de batterie contenant des verrous de paramètres éclairent le rouge à demi rouge et le scintillement. La piste active, à partir de laquelle les verrous de paramètres sont actuellement réglés, allumera le rouge plein et le scintillement. Si une macro contient des verrous de paramètres de piste FX, la LED rouge de la piste FX clignera pendant l'édition.
Lorsqu'une touche contenant une macro de performance est pressée pendant l'édition, les verrous de paramètres sont affichés avec des graphiques inversés et leurs valeurs de profondeur de modulation (à condition que la piste particulière et la page de paramètres particulière où se trouve le paramètre verrouillé soient actives) .
Un total de 48 paramètres différents peuvent être verrouillés sur l'une des 12 macros de performance, 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 des verrous de 24 paramètres chacun, quatre macros peuvent utiliser, par exemple, les verrous de 2, 4, 10 et 32, et ainsi de suite.


PERF 1
LOCKS 1
<CLEAR>
<CLEAR ALL>
TUN
+24
SHT
SWD
DEC
WAV
HLD
TRA
C1
LEV

MODE PERFORMANCE

Entrez le mode PERFORMANCE en appuyant sur la touche [PERFORMANCE]. Le mode PERFORMANCE vous permet de régler un ou plusieurs paramètres, choisis parmi n'importe quelle piste, en appliquant différentes quantités de pression à l'un des [PADS] contenant une macro de performance.

• En augmentant doucement la quantité de pression appliquée à un pad contenant une macro de performance (ou en appuyant rapidement, puis en relâchant doucement la pression appliquée), toutes les valeurs intermédiaires de la plage de verrouillage des paramètres peuvent être entendues tout en allant d'un extrême de la profondeur de modulation à l'autre.

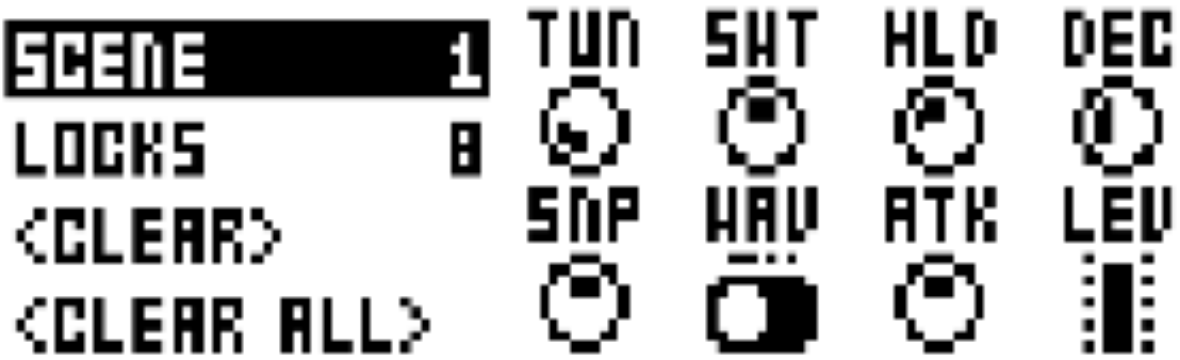
EDITION DE PERFORMANCE

Assurez-vous que le mode PERFORMANCE est actif. Maintenez la touche [PERFORMANCE] enfoncée pendant un court instant afin d'entrer en mode édition.

• Lorsque le mode PERFORMANCE est actif, [FUNCTION] + l'un des [PADS] offre un mode de coupe court pour l'édition de scène.

Il existe 12 macros assignables de performance, une pour chaque pad. Sélectionnez la macro à modifier en appuyant sur l'une des [PADS]. Lorsque l'édition de performance est active, l'écran LCD côté gauche révélera une liste montrant, en haut, le numéro de macro de performance, le nombre de paramètres verrouillés, une option pour effacer la macro et une option pour effacer toutes les macros. Utilisez les touches [ARROW] [UP] et [DOWN] pour naviguer dans cette liste.

SCENE montre la scène en cours de modification. Utilisez les touches [ARRIVÉE] [GAUCHE] et [DROITE] pour sélectionner une autre scène.
LOCKS montre le nombre de verrous de paramètres assignés à la scène. Ce chiffre ne changera qu'en ajoutant ou en supprimant les verrous de paramètres (voir ci-dessous).
<CLEAR> efface tous les verrous de paramètres affectés à la scène en cours d'édition. Appuyez sur [YES / SAVE] lorsque cette option est en surbrillance pour effacer la scène.
<CLEAR ALL> efface tous les verrous de paramètres sur les 12 scènes. Appuyez sur [YES / SAVE] lorsque cette option est en surbrillance pour effacer toutes les scènes.
Tout en maintenant le cadran de scène enfoncé, divers paramètres peuvent être verrouillés sur la scène en tournant les boutons DATA ENTRY. Tout paramètre, provenant de l'une des 13 pistes, peut être modulé et verrouillé sur la scène.
Choisir
21
KITS ET SON
les pistes de batterie à partir desquelles les verrous de paramètres seront affectés en appuyant sur [TRACK] + [PADS]. Si les paramètres de la piste FX doivent être verrouillés sur la scène, appuyez sur la touche [FX]. Les paramètres disponibles pour la modulation et l'assignation des scènes seront visibles sur l'écran LCD.
Lorsqu'une scène est éditée, les blocs de pistes contenant des verrous de paramètres éclairent le rouge à demi rouge et le scintillement. La piste active, à partir de laquelle les verrous de paramètres sont actuellement réglés, allumera un rouge plein-vert. Si une scène contient des verrous de paramètres de piste FX, la LED rouge de la piste FX clignote pendant l'édition de la scène. Lorsque le tampon de scène est pressé pendant l'édition, les verrous de paramètres sont affichés avec des graphiques inversés et leurs valeurs fixes (à condition que la piste particulière, et la page de paramètre particulière où se trouve le paramètre verrouillé, soit active) soient également affichées.
Un total de 48 paramètres différents peuvent être verrouillés sur l'une des 12 scènes, dans n'importe quelle combinaison, pour chaque kit. Par exemple, 48 verrous de paramètres peuvent être utilisés pour une scène unique, deux scènes peuvent utiliser 24 verrous de paramètres chacun, quatre scènes peuvent utiliser, disons, 2, 4, 10 et 32 verrous de paramètres, etc.


SCENE 1
LOCKS 8
<CLEAR>
<CLEAR ALL>
TUN
SHT
HLD
DEC
SNP
WAV
ATK
LEV

• Les opérations Copy, clear et paste sont disponibles dans les menus LOAD KIT et SAVE KIT.
• Utilisez le bouton LEVEL pour faire défiler les menus LOAD KIT et SAVE KIT.
• Une fois que vous avez assemblé un kit que vous aimez ou que vous l'avez modifié de manière souhaitable, n'oubliez pas de l'enregistrer en utilisant le raccourci [OUI / SAUVEZ] + [FX].
• Un kit qui n'est utilisé par aucun motif n'est affiché avec un symbole d'astérisque suivant le nom du kit. MODE SCÈNE

Appuyez sur [SCENE] pour accéder au mode scène. Une scène est une collection de verrous de paramètres fixes. Il permet une transformation instantanée de la façon dont les pistes du kit actif sonneront, en contact avec un seul pad. 12 scènes peuvent être assignées, une pour chacune des [PADS].

Appuyez sur l'un des [PADS] en mode scène pour activer une scène. Une seule scène peut être active à la fois. Lorsqu'il est actif, le pad auquel la scène est affectée brillera en bleu. Les <PADS> de scènes non vides et inactives brillent à moitié bleu vif. Les scènes vides ont des blocs sans éclairage. Si le pad de la piste active contient une scène, le pad affichera une couleur violette (mélange de la couleur de la piste active et de la couleur de la scène, rouge et bleu).

EDITION DE SCÈNE

Il y a 12 scènes assignables disponibles, une pour chaque pad. Assurez-vous que le mode SCENE est actif. Sélectionnez la scène à éditer en appuyant sur l'une des [PADS]. Ensuite, maintenez enfoncée la touche [SCENE] pendant un court moment afin de modifier la scène.

• Lorsque le mode SCENE est actif, [FUNCTION] + l'un des [PADS] offre un raccourci pratique au mode d'édition de scène.

Lorsque l'édition de scène est active, l'écran LCD du côté gauche révèle une liste montrant, en haut, le numéro de scène, le nombre de paramètres verrouillés, une option pour effacer la scène et une option pour effacer toutes les scènes. Utilisez les touches [ARROW] [UP] et [DOWN] pour naviguer dans cette liste.

UTILISEZ LE RÉGLAGE GLOBAL appuyez sur [OUI / SAUVE] si vous décidez d'utiliser les paramètres GLOBAL après tout. Le <PADS> affichera les paramètres GLOBAL actuels pour les pistes de batterie. <PADS> d'une couleur verte envoie à la main. Désactivé <PADS> ne pas.
ROUTE TO MAIN met en surbrillance cette option pour personnaliser laquelle des 12 pistes envoie aux effets principaux (distorsion et compresseur) et à la sortie principale. Utilisez [PADS] pour activer / désactiver l'envoi de la piste de chaque pavé correspondant. <PADS> d'une couleur verte envoie à la main. Désactivé <PADS> ne pas. Notez que chaque piste envoie toujours à sa sortie individuelle.
ROUTE TO FX met en surbrillance cette option pour personnaliser le routage FX d'envoi des 12 pistes. Utilisez [PADS] pour activer / désactiver chaque piste correspondante pour l'envoi à l'envoi FX (Delay and Reverb). <PADS> d'une couleur jaune envoie à FX. Désactivé <PADS> ne pas.

Améliorer cette traduction


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

SAVE KIT enregistre tous les paramètres liés au kit actuel en tant que kit. Lorsqu'un kit est enregistré, il sera lié au motif actif. [OUI / SAUVE] + [FX] offre un raccourci vers cette commande, en enregistrant le kit instantanément sur le même emplacement et avec le nom du kit inchangé. Il est recommandé d'utiliser fréquemment le raccourci pour s'assurer que les changements de kit sont enregistrés.
Lorsque ce menu est ouvert, la liste des kits apparaîtra. Le kit actif est affiché avec des graphiques inversés. Sélectionnez l'emplacement sur lequel le kit sera sauvegardé en utilisant les touches [ARROW] ou le bouton LEVEL. Appuyez sur [YES / SAVE] pour sauvegarder sur l'emplacement sélectionné. L'écran NAMING, couvert à la page 10, apparaîtra.
CLEAR KIT effacera le contenu du kit actuellement chargé, l'initialisant fondamentalement. Lorsque vous sélectionnez cette option, une invite apparaît. Appuyez sur [YES / SAVE] pour effacer le kit ou [NO / RELOAD] pour annuler l'opération. Notez qu'aucune information sur le kit ne sera perdue en permanence jusqu'à ce que le kit soit enregistré sur le même emplacement de kit auquel il a été chargé.
TRACK ROUTING met en surbrillance cet élément, situé en position de fond du menu KIT, et appuyez sur [YES / SAVE] pour personnaliser le routage de piste. Le paramètre par défaut est d'utiliser les paramètres globaux TRACK ROUTING trouvés dans le menu GLOBAL. Voir la section "MENU GLOBAL" à la page 47. Si vous souhaitez des réglages personnalisés pour le kit en cours, appuyez sur [OUI / SAUVEGRE] pour décochez la case USE GLOBAL SETTING et pour ouvrir le menu ROUTING complet. Utilisez les touches [ARROW] [UP] et [DOWN] pour mettre en surbrillance l'une des trois options.


01 BRENDA
02 DODECHA
03 NO SLEEP
04 SOL
05 PUSH ME
06 IO
07 RHYTHICON
08 CICADA

RELOAD KIT va recharger le kit actif, le renvoyer à son état enregistré ou à tous les kits. L'utilisation des touches [GAUCHE] et [DROITE] permet de sélectionner si seul le kit actif ou tous les kits seront rechargés. [NO / RELOAD] + [KIT] offre un raccourci pour recharger le kit actif.
LOAD KIT ouvre un menu où l'un des 128 kits enregistrés peuvent être chargés. Lorsque ce menu est accessible, la liste des kits apparaîtra. Le kit actif est affiché avec des graphiques inversés. Sélectionnez le kit à charger en utilisant les touches [ARROW] ou le bouton LEVEL. [GAUCHE] / [DROITE] défile rapidement entre les pages du menu. Une fois qu'un kit a été sélectionné, appuyez sur [YES / SAVE] pour le charger. Le kit chargé sera lié au motif actif. Si le kit actif est chargé, il sera rechargé à l'état dans lequel il a été enregistré.


RELOAD
(KIT)
LOAD KIT
SAVE KIT
KIT

THE + DRIVE SOUND LIBRARY ET LA PISCINE SONORE

Les sons peuvent être chargés dans un kit à partir de la bibliothèque + Drive Sound ou du pool de sons du projet actif. La bibliothèque + Drive Sound a une capacité de 4096 sons, disponible pour tous les projets. Le pool de sons fait partie d'un projet et est limité à 128 sons. Le bénéfice majeur des sons chargés dans le pool de sons est la possibilité qu'ils soient verrouillés par un son. Cette fonctionnalité n'est pas disponible pour les sons dans la bibliothèque + Drive Sound. Pour en savoir plus sur le verrouillage du son à la page 39.

KIT MENU

Dans le menu KIT, les commandes relatives aux kits sont trouvées, y compris les sauvegardes de kit et la charge du kit. Ouvrez le menu en appuyant sur [FUNCTION] + [FX]. Utilisez les touches fléchées [HAUT] et [BAS] pour vous déplacer entre les commandes. Appuyez sur [YES / SAVE] pour confirmer votre sélection. Quittez le menu en appuyant sur [NO / RELOAD].

KITS ET SON

Chaque projet a la capacité de 128 kits différents. Un kit est une collection de 12 sons de piste de batterie et une piste FX, ainsi que leurs paramètres de paramètres spécifiques. Un son est composé de synthétiseurs, d'échantillons, de filtre, d'envoi d'effets, d'enveloppes et de paramètres LFO dans n'importe quelle combinaison. Les sons sont assignés aux douze pistes de batterie.

Chacune des pistes de batterie contient un son. Les paramètres de la page PARAMETER pour chaque piste d'un kit peuvent être enregistrés en tant que son individuel, si désiré. Un son chargé depuis le + Drive ou le Sound Pool vers une piste devient une partie du kit actif. Toute modification apportée à une piste Le sor n'affectera pas le son stocké, il affectera et fera partie du kit actif. Un motif, contrôlant la lecture du kit, se lie toujours à un kit spécifique (non exclusivement). Toute modification du kit affectera d'autres modèles en utilisant le même kit. Lorsque l'Analog Rytm est éteint, seul le kit actif conserve ses modifications. D'autres kits doivent être sauvegardés.

Un kit contient:

• Paramètres de paramètres de son pour les 12 pistes de batterie.
• Paramètres des paramètres de piste FX.
• Paramètres LEVEL pour le tambour et les pistes FX.
• Réglages RETRIG.
• Paramètres de sons généraux.
• Les macros et les paramètres de mode PERFORMANCE et SCENE.

Un son contient:

• Paramètres pour les pages PARAMETER d'une piste en batterie.
• L'image LCD dans la partie gauche de l'écran affiche le nom du kit actif. Lorsque la touche [TRACK] et l'une des [PADS] sont enfoncées, ces informations changeront brièvement pour afficher le nom du son de la piste.
• Lorsque vous créez un nouveau modèle, en utilisant un kit existant qui est déjà lié à un autre modèle, nous vous recommandons de sauvegarder et de renommer le kit, première chose que vous faites (voir ci-dessous). Sauf si, bien sûr, vous avez l'intention de changer les kits pour affecter de multiples modèles.

CLEAR réinitialise l'emplacement du projet à un état propre.
DELETE supprime le projet de la fente.
RENAME ouvre un écran où vous pouvez renommer le fichier de projet.
LOAD FROM charge le projet sélectionné. Cela écrasera le projet actif!
SAVE TO sauvegarde le projet actif sur l'emplacement sélectionné.
TOGGLE active ou désactive la protection contre l'écriture. Les projets protégés protégés ne peuvent pas être écrasés, renommés ou effacés. Un projet protégé en écriture est affiché avec un symbole de verrouillage.
INIT NEW initialise un emplacement de fichier vide avec un projet propre. Cette opération n'est disponible que pour les emplacements de projets vides.
• Plusieurs projets peuvent être sélectionnés et désélectionnés en les mettant en surbrillance et en appuyant sur [YES / SAVE].
• Le projet actuellement actif est lié à la fente affichée avec une petite flèche devant le projet
prénom.
• Un symbole de verrouillage indique que le projet est protégé en écriture.
• Les projets peuvent être copiés / effacés / collés.
• LOAD FROM dans PROJECT MANAGER remplacera le projet actif. Assurez-vous de sauvegarder votre projet avant de charger un autre.


001 PRESETS
002 ROBAN
003 SONAR
004 BANG BAN
CLEAR
DELETE
RENAME
LOAD FROM

PROJECT MANAGER lance le menu PROJECT MANAGER. La sélection d'un projet dans ce menu et en appuyant sur la touche fléchée [RIGHT] affichera une liste de commandes.


001 ▸PRESETS
002 ROEAN
003 SONAR
004 BANG BANG

SAVE PROJECT ouvre un écran de sélection de projet où vous choisissez un emplacement pour enregistrer le projet actif.


001 ▸PRESETS
002 ROEAN
003 SONAR
004 BANG BANG

LOAD PROJECT ouvre un écran de sélection de projet où vous choisissez un projet à charger. Notez que le projet actif ne sera pas enregistré avant de charger le nouveau projet. Ce menu peut être consulté directement en appuyant sur [FUNCTION] + [TRACK] en maintenant la touche enfoncée pendant un moment. Si vous souhaitez créer un nouveau projet, sélectionnez CREATE NEW en bas de la liste. Le nouveau projet sera une ardoise vierge.


LOAD PROJECT
SAVE PROJECT
PROJECT MANAGER
PROJECT

Faites défiler la liste en utilisant [UP] / [DOWN] ou le bouton LEVEL et sélectionnez PROJECT. Ouvrez le menu en appuyant sur [YES / SAVE].


PROJECT
SAMPLES
GLOBAL SLOT (1)
GLOBAL

PROJETS

Un projet est le niveau supérieur du flux de travail Analog Rytm. Un projet contient 128 modèles, 128 kits, 16 chansons, 4 emplacements globaux et un projet de pool de sons composé de 128 sons. Les projets sont utiles lorsque, par exemple, vous souhaitez enregistrer une configuration spécifique pour une performance en direct ou lors de la gestion d'un nombre sélectionné de compositions. Le + Drive peut stocker 128 projets.

Lorsqu'un projet est chargé, il devient l'état de fonctionnement actif d'Analog Rytm, indépendamment du + Drive. Analog Rytm permettra de suivre l'emplacement du projet dans lequel le projet actif a été chargé. Lorsqu'un projet est chargé, il est possible de modifier ses modèles, kits, chansons et globals.

Dans le cadre d'un projet actif, toutes les modifications apportées sont automatiquement rappelées par l'Analog Rytm, vous permettant de passer d'un modèle à l'autre et de modifier les modèles, les kits et les paramètres dans n'importe quel ordre que vous souhaitez sans avoir besoin de sauvegarder chaque réglage manuellement. Les modèles, le kit actif Les sons et les réglages, les chansons et les mouvements sont rappelés même après la mise hors tension. Cependant, en ce qui concerne les kits (l'entité principale pour l'édition et le stockage collectif d'un ensemble complet de sons et d'effets), lorsque l'Analog Rytm est désactivé, seuls les réglages du kit actif sont conservés. Si, par exemple, le kit lié au modèle 1 est édité (kit A), un autre motif est sélectionné et son kit édité (kit B), puis l'alimentation est éteinte, seules les modifications apportées au kit B (le kit actif le plus récent) Sera rappelé. Nous vous recommandons fortement d'enregistrer spécifiquement les kits sur lesquels vous avez travaillé manuellement en utilisant la commande rapide [OUI / SAUVEZ] + [FX]. Pour en savoir plus sur les kits dans la section «KITS AND SOUNDS» à la page 19.

Les changements de projet ne sont pas automatiquement écrits sur le lecteur +. Pour stocker l'état de fonctionnement actif du projet sur un emplacement + Drive, le projet doit être enregistré manuellement. Voir ci-dessous sur la façon de charger et d'enregistrer des projets.

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

MODE SCÈNE

Le mode SCENE transforme les douze pads en palpeurs de sons instantanés. Plusieurs paramètres de n'importe quelle piste peuvent être modifiés en appuyant sur un seul pad. Une scène est un ensemble fixe de valeurs de paramètres, prêt à être activé ou désactivé. Pour activer le mode SCENE, appuyez sur la touche [SCENE]. Appuyez à nouveau pour désactiver.

En assignant soigneusement un ensemble de valeurs de paramètres, vous pouvez préparer une scène qui rendra le même kit sonore drastiquement (ou subtilement) différent chaque fois qu'il est activé. Après avoir quitté le mode SCENE, le voyant DEL situé au sommet de la touche [SCENE] reste allumé, à demi rouge vif, si l'une des scènes est active. Contrairement au mode MUTE ou CHROMATIC, les réglages du mode SCENE sont enregistrés dans le kit actif. Voir "MODE SCÈNE" à la page 21 pour plus de détails.

MODE PERFORMANCE

Appuyez sur la touche [PERFORMANCE] pour accéder au mode PERFORMANCE. Ce mode permet à [PADS] de contrôler plusieurs paramètres de la page PARAMETER à la fois. Changez de nombreuses dimensions d'une ou plusieurs pistes de batterie. Sonne au toucher d'un seul pavé. Un pad dans ce mode, préparé avec une ou plusieurs couches additive de modulation de paramètres, s'appelle une macro de performance. Tout en configurant une macro de performance se fait de manière similaire à la configuration d'une scène, il existe une différence majeure dans la façon dont ces deux modes fonctionnent. Une scène est statique, ON / OFF com-

mand d'un ensemble de paramètres définis sur des valeurs spécifiques. Une macro de performance engage les paramètres assignés de manière dynamique. Lors de l'utilisation d'une macro de performance, les paramètres seront modulés par rapport à la pression appliquée au pad.

MODE CHROMATIQUE
En appuyant sur la touche [CHROMATIC], les [PADS] de l'Analog Rytm seront en un clavier chromatique,
Aussi bien que le sens littéral. Appuyez à nouveau pour désactiver. Dans ce mode, vous pourrez jouer chromatiquement le son de la piste active. Pour jouer une autre piste Sonore chromatique, change la piste active en appuyant sur [TRACK] et l'une des [PADS].
Toute piste Le son peut être joué dans ce mode en utilisant les 12 pads. Le pas de note chromatique est augmenté linéairement pour chaque pad successif pressé: de gauche à droite, de bas en haut. Douze pads en succession constituent une octave. La gamme s'étend sur quatre octaves, au milieu, 1 en haut et 2 vers le bas. L'octave du milieu a la couleur bleu ciel <PADS>, les deux ci-dessous sont de couleur violette et bleu foncé, dans cet ordre, et celui ci-dessus est de couleur olivine. Atteignez les octaves supérieures ou inférieures, une ligne à la fois, en appuyant sur les touches [ARRIVE] [UP] ou [DOWN], respectivement.
La partie Synth, la partie Sample ou les deux à la fois de n'importe quel son peuvent être activés par chromatic. Cela se fait dans les RÉGLAGES SONORES. Voir la section "SOUND MENU" à la page 25.
Les notes déclenchées par voie chromatique peuvent être enregistrées sur le séquenceur. Découvrez comment cela se fait dans les sections "GRID RECORDING MODE" et "LIVE RECORDING MODE" à la page 33.
Comme le mode MUTE, l'état actif du mode CHROMATIC (la partie du clavier chromatique actuellement visible sur les pads) n'est pas mémorisé par kit ou motif mais reste dans l'état auquel il a été configuré jusqu'à ce qu'il soit modifié.

MODE MUTE
Pour activer le mode MUTE, appuyez sur la touche [MUTE]. Pour désactiver, appuyez de nouveau sur. Mute l'une des douze pistes de batterie dans ce mode. Contrairement au mode CHROMATIC, il n'y a aucune différence sur laquelle la piste est active lorsque ce mode est activé. Toutes les pistes sont accessibles simultanément. Appuyez sur l'une des [PADS] pour calmer la piste correspondante. Appuyez à nouveau pour désactiver. La couleur du <PADS> indique l'état muet. Détection de <PADS> est coupé. Vert <PADS> sont audibles. Maintenez la touche [FUNCTION] enfoncée, puis appuyez sur [PADS] pour présélectionner un mode muet, ou mémorisez / désactivez plusieurs pistes en une seule fois. Une fois que vous relâchez [FUNCTION], les mutes sélectionnées entreront en vigueur. Les mutations présélectionnées sont affichées sous la forme de <PADS> de couleur bleu ciel.
Appuyez sur [RETRIG] et l'un des [PADS] si vous souhaitez activer le mode solo, en d'autres termes, désactiver toutes les pistes sauf celle sélectionnée. Appuyez à nouveau pour désactiver le solo. Si vous appuyez sur [RETRIG], plusieurs pistes peuvent être activées / désactivées par une seule personne. Solo activé <PADS> est turquoise.
Les pistes que vous avez coupées dans ce mode restent silencieuses même si le motif est modifié ou qu'un nouveau kit est chargé. Après avoir quitté le mode MUTE, le témoin lumineux situé au sommet de la touche [MUTE] reste allumé, à moitié rouge vif, si l'une des pistes est coupée. Le mode MUTE fait partie de l'état actif de la machine. Il n'est pas stocké dans le kit ou le modèle actuel. Les silencieux activés en mode MUTE sont les majuscules et ils remplacent les motifs TRIG MUTE du séquenceur ou de n'importe quel programme SONG MUTE sur n'importe quel motif de la chanson active.

FONCTIONNEMENT PRAGMATIQUE

La disposition fonctionnelle du panneau avant Analog Rytm garantit que de nombreuses opérations complexes peuvent être effectuées en utilisant une seule main, laissant l'autre main libre pour tordre les sons. Avec tous les modes et les touches de suivi proches l'un de l'autre, la synchronisation de la voie à une main, la lecture chromatique, le changement de scène et le déploiement de la macro de performance sont possibles. Tout comme le redéploiement à une seule main, le taraudage du tempo, le changement de mode de motif et la sélection du motif.

COMPORTEMENT CLÉ

En groupe, les touches de sélection de piste ([TRACK] + l'une des [PADS] et la touche [FX]) ont la fonctionnalité du bouton radio, c'est-à-dire lorsqu'une nouvelle piste est activée, la précédente est désactivée simultanément (Une seule et une pistes doivent toujours être sélectionnées). De même, le groupe composé des cinq touches [PARAMETER] et de la touche [TRIG SETUP] possède une fonction de bouton radio.

Les touches de mode [MUTE], [CHROMATIC], [SCENE] et [PERFORMANCE] sont activées / désactivées et la fonction de la radio (ce qui signifie qu'elles peuvent toutes être éteintes, mais une seule peut être activée à la en même temps). Cela dépend aussi des touches [SONG MODE] et [CHAIN MODE].

Les touches [TRACK], [FUNCTION] et [RETRIG] doivent être pressées en combinaison avec d'autres touches afin d'exercer leurs fonctionnalités.

TOUCHES DE MODE

Il existe quatre touches principales avec lesquelles vous modifiez le mode de fonctionnement sur Analog Rytm: [MUTE], [CHRO-MATIC], [SCENE] et [PERFORMANCE]. Les voyants rouges au-dessus de ces touches montrent si les modes sont actifs (plein-lumineux) ou inactifs (désactivés).

MACHINES

Sélectionnez une piste de batterie MACHINE en appuyant rapidement sur la première touche [PARAMETER], SYNTH, deux fois. Une MACHINE utilise le générateur de sons de percussion physique du circuit vocal d'une certaine manière, afin de créer un modèle de batterie caractéristique.

Par exemple, la piste BD utilise le générateur de son du premier circuit vocal. Son BDHD MACHINE par défaut comprend un oscillateur analogique accordable, un choix de trois formes d'onde différentes et une enveloppe personnalisée pour façonner le son. Ces paramètres de synthèse spécifiques à MACHINE se trouvent sur la page de paramètres SYNTH. Une autre MACHINE peut être sélectionnée, ce qui entraînera le générateur de sons d'une manière différente - en utilisant plus d'un oscillateur, par exemple - permettant à la piste BD d'effectuer une modulation de fréquence et de nombreuses autres techniques de génération de sons.

Toutes les MACHINES ne peuvent être accédées à partir d'aucune piste, car les pistes contrôlent différents générateurs de sons physiques. L'illustration ci-dessus montre les pistes qui utilisent chaque générateur de sons à percussion dans les limites de la même boîte sombre grise. Pour une liste plus complète des MACHINES, les pistes qui peuvent les utiliser et les paramètres spécifiques de la page SYNTH auxquels ils donnent accès, veuillez consulter «Annexe D: MACHINES».

ENCODEURS ROTATIFS

Les huit boutons DATA ENTRY, le bouton LEVEL et le bouton MASTER VOLUME sont en plastique bi-résistant robuste avec une forme conçue pour s'adapter parfaitement entre le pouce et l'index et une surface caoutchouteuse pour éviter le glissement. Le MASTER VOLUME est un codeur absolu, couvrant environ 320 degrés de son extrême gauche à son extrême droit. Sa position est affichée avec un petit point blanc sur sa surface supérieure. Les boutons NIVEAU et DATA ENTRY (avec lesquels vous définissez différentes valeurs de paramètres pour le kit actif), d'autre part, sont des codeurs relatifs qui peuvent être tournés à n'importe quel nombre de virages. Presser et tourner ces encodeurs changera leurs valeurs associées à une vitesse supérieure.

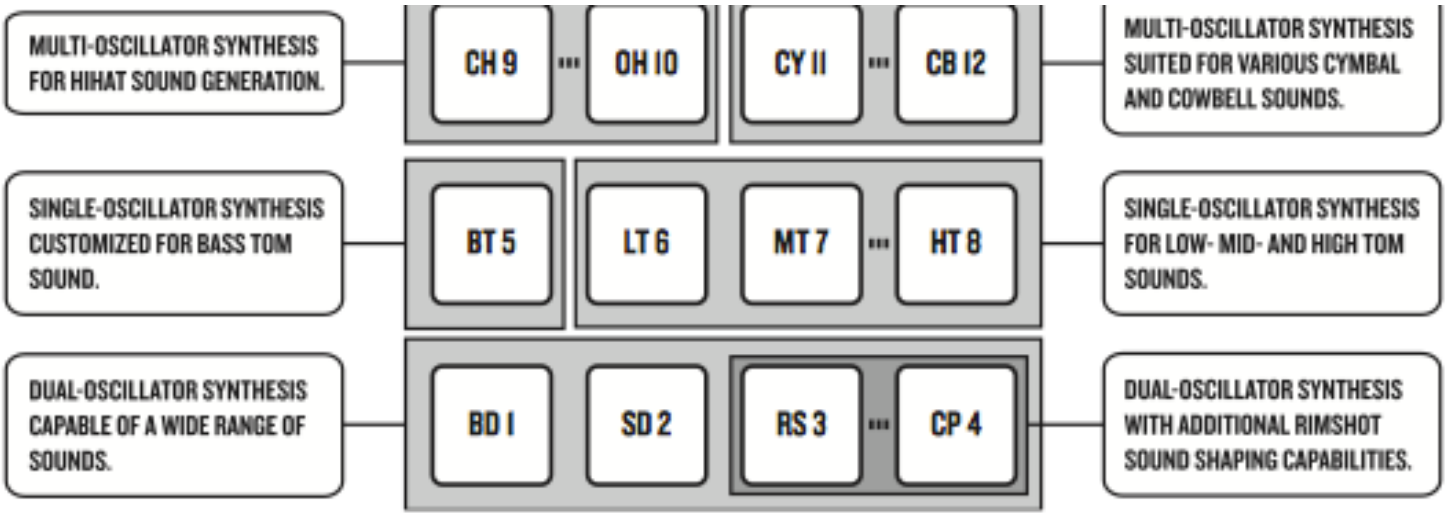
Jouez la piste Les sons du kit actif à l'aide de [PADS]. 8 pistes individuelles Les sons peuvent être exprimés simultanément avec les huit voix physiques de l'Analog Rytm. Les BD, SD, BT et LT sont des pistes indépendantes avec leurs propres voix individuelles. Les pistes RS-CP, MT-HT, CH-OH et CY-CB, chaque paire représentée avec un couplage sur le panneau avant de l'Analog Rytm, partagent une voix. Si les deux pistes d'une paire couplée sont jouées ou déclenchées simultanément, la piste de droite a une priorité plus élevée. La piste CP va marquer le silence sur la voie RS, HT va faire taire MT, OH va faire silence CH et CB va faire un silence CY. Lorsque l'enregistrement du séquenceur est désactivé, les pistes de batterie peuvent également être lues à l'aide des touches [TRIG] 1-12. La couleur du <PADS> affichera l'activité du pad. Un pad clignote brièvement brièvement lorsque vous êtes engagé, qu'il soit joué manuellement ou par le séquenceur Analog Rytm. La piste de batterie active est affichée avec un pavé de couleur rouge.

PAD

1. **BD** (Bass Drum)
2. **SD** (Snare Drum)
3. **RS** (Rim Shot)
4. **CP** (Hand Clap)
5. **BT** (Bass Tom)
6. **LT** (Low Tom)
7. **MT** (Mid Tom)
8. **HT** (Hi Tom)
9. **CH** (Closed Hihat)
10. **OH** (Open Hihat)
11. **CY** (Cymbal)
12. **CB** (Cow Bell)

MACHINE

1. **BDHD** (Bass Drum Hard)
2. **SDHD** (Snare Drum Hard)
3. **RSHD** (Rimshot Classic)
4. **CPCL** (Hand Clap Classic)
5. **BTCL** (Bass Tom Classic)
6. **XTCL** (Tom Classic)
7. **XTCL** (Tom Classic)
8. **XTCL** (Tom Classic)
9. **CHCL** (Closed Hihat Classic)
10. **OHCL** (Open Hihat Classic)
11. **CYCL** (Cymbal Classic)
12. **CBCL** (Cowbell Classic)


MULTI-OSCILLATOR SYNTHESIS FOR HIHAT SOUND GENERATION.
CH 9
OH 10
CY 11
CB 12
MULTI-OSCILLATOR SYNTHESIS SUITED FOR VARIOUS CYMBAL AND COWBELL SOUNDS.
SINGLE-OSCILLATOR SYNTHESIS CUSTOMIZED FOR BASS TOM SOUND.
BT 5
LT 6
MT 7
HT 8
SINGLE-OSCILLATOR SYNTHESIS FOR LOW- MID- AND HIGH TOM SOUNDS.
DUAL-OSCILLATOR SYNTHESIS CAPABLE OF A WIDE RANGE OF SOUNDS.
BD 1
SD 2
RS 3
CP 4
DUAL-OSCILLATOR SYNTHESIS WITH ADDITIONAL RIMSHOT SOUND SHAPING CAPABILITIES.

CONTROLES ANALOG RYTM

Le Analog Rytm est joué à l'aide de [PADS]. Les tampons en caoutchouc synthétique sensible à la vitesse et à la pression peuvent être affectés à l'exécution de nombreuses fonctions possibles. <PADS> affichera une variété de couleurs. Il existe différents modes: mode MUTE, mode CHROMATIQUE, mode SCENE et mode PERFORMANCE.

PADS

La moitié gauche du panneau avant Analog Rytm est dominée par les 12 plaquettes. Les boutons taille-doigts sont en caoutchouc synthétique résistant et répondent à la pression. Le fait de taper sur un pad déclenchera son son de piste. BD va déclencher la grosse batterie, SD le caisse claire et ainsi de suite. L'illustration décrit et décrit brièvement les générateurs de sons analogiques à percussion. Les douze pistes de batterie et leurs MACHINES par défaut sont présentés ci-dessous.

MODE MUTE
Mute le séquenceur de l'une des douze pistes de batterie dans ce mode. Contrairement au mode CHROMATIC, il n'y a aucune différence sur laquelle la piste est active lorsque ce mode est activé. Toutes les pistes sont accessibles simultanément.
1. Assurez-vous qu'un motif est en cours de lecture.
2. Appuyez sur la touche [MUTE] pour accéder au mode MUTE.
3. Appuyez sur n'importe quel [PADS] pour désactiver la piste correspondante. Appuyez à nouveau pour désactiver. La couleur du <PADS>
Indique le statut muet. Détection de <PADS> est coupé. Vert <PADS> sont audibles.
4. Appuyez et maintenez enfoncée la touche [FUNCTION], puis l'une des [PADS] afin de présélectionner un message muet, ou mute / unmute sev-
En un seul coup. Une fois que vous relâchez [FUNCTION], les mutes sélectionnées entreront en vigueur. Les mutations présélectionnées sont affichées sous la forme de <PADS> de couleur bleu ciel.
• Lorsque le mode MUTE est actif, appuyez sur [RETRIG] et l'un des [PADS] si vous souhaitez activer le mode solo, en d'autres termes, désactiver toutes les pistes sauf celle sélectionnée. Appuyez à nouveau pour désactiver le solo. Si vous appuyez sur [RETRIG], plusieurs pistes peuvent être activées / désactivées par une seule personne. Solo activé <PADS> sont de couleur turquoise.
TEMPO
Sur l'écran de l'interface principale, appuyez et maintenez enfoncées les touches [ARROW] [GAUCHE] ou [DROITE] pour pousser temporairement le tempo 10% vers le haut ou vers le bas. Relâchez pour inverser le BPM à son réglage d'origine. Pour modifier le paramètre BPM global, ouvrez l'écran TEMPO en appuyant sur la touche [TEMPO].
Utilisez le bouton LEVEL pour changer le tempo en étapes entières. En appuyant sur le bouton tout en le tournant, il change le tempo de huit étapes à la fois. Les touches [ARROW] [UP] ou [DOWN] changent le tempo en étapes fractionnaires.

DÉMARRAGE RAPIDE

Ce démarrage rapide vous guidera dans certaines opérations de base afin de commencer à utiliser immédiatement Analog Rytm. Connectez-le d'abord comme décrit dans la section "REGLAGE ET DÉMARRAGE DE L'ANALOG RYTM", page 5.

JOUER LES PRESETS DE FABRICATION

Vous trouverez plusieurs modèles prédéfinis, trousses et sons dans Analog Rytm. Suivez les instructions ci-dessous pour commencer à explorer votre nouvel instrument.

1. Allumez l'Analog Rytm.
2. Assurez-vous que le groupe bancaire A-D est sélectionné. <BANK GROUP> La LED doit être allumée en position haute. Si ce n'est pas le cas,
Appuyez sur la touche [BANK GROUP] pour basculer.
3. Appuyez sur la touche [BANK A / E] + [TRIG] 1 pour sélectionner le premier motif de la banque A.
4. Appuyez sur [PLAY] pour écouter le motif A01.
5. Appuyez sur la touche [BANK A / E] + [TRIG] 2 pour sélectionner le motif A02. Il commencera une fois que le modèle A01 a atteint sa fin.
Sélectionnez le modèle A03 en appuyant sur la touche [BANK A / E] + [TRIG] 3, et ainsi de suite.
6. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la lecture.

MODE PERFORMANCE

Le mode PERFORMANCE permet à chacune des douze pads de contrôler plusieurs paramètres de la page PARAMETER à la fois. Changez de nombreuses dimensions d'une ou plusieurs pistes de batterie. Sonne au toucher d'un seul pavé. Un ensemble de verrous de paramètres de ce type est appelé macro de performance, affiché avec un vert pâle <PADS>. Essayez les macros prédéfinies:

1. Assurez-vous qu'un motif est en cours de lecture.
2. Appuyez sur la touche [PERFORMANCE] pour accéder au mode PERFORMANCE.
3. Appuyez sur le vert pâle [PADS]. Appliquer différentes pressions et entendre comment le son du motif change.



Les touches fléchées [GAUCHE] et [DROITE] permettent de naviguer entre les lettres. Tourner le bouton LEVEL ou appuyer sur les touches fléchées [UP] ou [DOWN] entre les lettres. [FUNCTION] + [NO / RELOAD] efface les lettres.

NOM DU POP-UP

Un moyen pratique de nommer est d'ouvrir un menu contextuel qui affiche toutes les lettres, symboles et chiffres disponibles. Lorsque vous utilisez l'écran NAMING, appuyez sur la touche [FUNCTION].

ENTER SOUND NAME

001:My SOUND 1

L'ÉCRAN NOM

La méthode de dénomination est identique pour les différentes situations de nomination qui apparaissent lorsque des kits, des sons, des chansons, des projets, etc. sont sauvegardés ou renommés. Cet écran est également utilisé pour les recherches de texte.

L'INTERFACE UTILISATEUR
QUICK PARAMETER EDITING
Si le bouton DATA ENTRY est enfoncé lorsque les paramètres sont tournés, il sera ajusté par incréments plus importants. Balayez rapidement toute une gamme de paramètres de cette façon.
PARAMETRE VALUE JUMP
En appuyant sur [FUNCTION] pendant l'édition de certains paramètres, les valeurs des paramètres passeront à l'étape appropriée
Positions. Le temps du Delay, par exemple, saute entre 16, 32, 64 et 128 et l'accord de l'oscillateur va sauter des octaves entières.
RISQUE RAPIDE
Faites défiler les menus à l'aide du bouton LEVEL. Un défilement rapide est possible sur de nombreux menus. Appuyez sur [FUNCTION] +
Les touches fléchées [UP] ou [DOWN] pour déplacer le curseur d'une page de menu à la fois. COPIE, CLAIRE ET PÂTE
Les commandes copier, nettoyer et coller sont disponibles dans beaucoup de contextes. Une opération de copie est effectuée en appuyant sur [FUNCTION] + [REC]. Une opération de collage est effectuée en appuyant sur [FUNCTION] + [STOP]. Une opération claire s'effectue en appuyant sur [FUNCTION] + [JOUER]. Les opérations de collage et de nettoyage peuvent être annulées en répétant la combinaison de pression de touche. Consultez les différentes sections du manuel pour plus d'informations sur l'application de ces commandes.

PARAMETER EDITING
Les boutons DATA ENTRY sont utilisés pour modifier la valeur des paramètres de la piste. La position des paramètres sur l'écran LCD correspond à l'emplacement physique des boutons sur le panneau avant.

1. Bar montrant le réglage du volume principal de la piste active. Tournez le bouton LEVEL pour changer.
2. Le tempo actuel affiché avec une décimale.
3. L'état de lecture / enregistrement du séquenceur est affiché avec l'enregistrement "standard", "play", "pause" et
Symboles "stop"; , , et . À droite, un compteur affiche le nombre de barres, de battements et d'étapes sur lesquels le séquenceur a joué.
4. Indique le nom de la page PARAMETRE actuelle.
5. Huit paramètres de piste. Ils montrent ce que les boutons DATA ENTRY contrôlent et leur paramètre actuel val-
Ues. Appuyez sur et tournez un bouton pour ajuster son paramètre en augmentations plus importantes.
6. Le motif actif.
7. Le kit actif. Lorsque vous tournez un bouton DATA ENTRY, le nom complet du paramètre est affiché ici. Quand le
La piste active est modifiée, le nom de la piste Le son est brièvement illustré.

NAVIGATION D'ÉCRAN

Lors de l'entrée d'un menu ou d'un sous-menu, la navigation se fait à l'aide des touches [ARROW] [UP], [DOWN], [LEFT] ou
[DROITE]. Le bouton LEVEL peut être utilisé pour faire défiler rapidement les menus et les listes. [YES / SAVE] permet d'affirmer, de sélectionner, d'entrer des sous-menus et de cocher / supprimer des cases. [NO / RELOAD] est utilisé pour annuler, désélectionner ou reculer une ou plusieurs étapes.

• Lorsque vous utilisez un menu ou un sous-menu, la touche [NO / RELOAD] peut être utilisée pour revenir, une étape à la fois, jusqu'à l'écran principal.

L'INTERFACE DE L'UTILISATEUR

L'écran LCD affiche toutes les informations nécessaires pour l'interaction et l'édition en temps réel sur Analog Rytm. Les huit paramètres de bouton DATA ENTRY montrés varient en fonction de la situation donnée. L'écran de l'interface principale est illustré ci-dessous:

À PROPOS DES PISTES

LES PISTES DE TAMBOUR

Il y a 12 pistes de batterie. Pour sélectionner une piste pour l'édition, maintenez la touche [TRACK] enfoncée, puis appuyez sur l'une des [PADS]. Chaque plage de batterie utilise une voix de tambour spécifique contrôlée par l'une des MACHINES disponibles pour la voix. Toutes les pistes de batterie sont capables de coller des sons de percussion analogiques et des sons échantillonnés, de les déformer et de les filtrer, et d'appliquer un LFO dédié chacun.

LA VOIE FX

La piste FX contrôle les effets d'émission Analog Rytm DELAY et REVERB, ainsi que les effets maîtres DISTORTION et COMPRESSOR. Un LFO est également disponible pour cette piste. Pour sélectionner la piste FX pour l'édition, appuyez sur la touche [FX].

ÉDITION DES PISTES

Les cinq touches [PARAMETER] ouvrent les pages de paramètres qui sont utilisées pour éditer les pistes. La page SYNTH d'une piste de batterie contient différents paramètres en fonction de la MACHINE choisie pour le générateur de sons à percussion analogique. Les autres pages sont identiques pour toutes les pistes de batterie; La page SAMPLE pour le moteur de lecture d'échantillons, la page FILTER pour le filtre multimode et son enveloppe de filtre, la page AMP pour l'enveloppe d'amplitude et les envois d'effet 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 FFO LFO. Modifiez les paramètres à l'aide des boutons DATA ENTRY A-H. Appuyez sur et tournez un bouton pour ajuster son paramètre en augmentations plus importantes.

ÉCHANTILLONS

127 emplacements d'échantillons d'utilisateurs sont disponibles pour chaque projet. Il existe de nombreux échantillons prédéfinis à choisir dans la banque d'échantillons Drive Drive. Des échantillons supplémentaires doivent être transférés à Analog Rytm à partir d'un ordinateur avec le logiciel d'utilité C6 gratuit. Voir la section "MENU GLOBAL" à la page 47.

MODÈLES

Pour chacune des 8 banques, 16 modèles sont disponibles, ce qui signifie que 128 motifs sont toujours disponibles pour chaque projet. Un modèle contient des données de séquenceur telles que les déclenchements de batterie, les triggers et les verrous de paramètres pour les pistes de batterie et la piste FX, ainsi que les réglages par défaut sur la page TRIG et les réglages de longueur, de basculement et de signature temporelle. Pour en savoir plus dans la section "LE SEQUENCER" à la page 31.

CHANSONS

16 chansons sont disponibles pour chaque projet. Ils sont utilisés pour séquencer la lecture de motifs. Les chansons sont construites avec des motifs et des chaînes. En savoir plus sur les chansons dans la section "CHANSONS" à la page 43.

GLOBALS

Les paramètres GLOBAL contiennent des paramètres généraux pour le séquenceur, le routage de suivi MIDI et global. Quatre emplacements globaux sont disponibles pour chaque projet, chacun avec ses propres paramètres spécifiques. Pour en savoir plus sur les paramètres globaux dans la section "MENU GLOBAL" à la page 47.

+ DRIVE

Le + Drive est un stockage non volatile. Il gère jusqu'à 128 projets (milliers de modèles, kits et chansons) stockés en interne. Le + Drive permet également d'accéder à la bibliothèque + Drive Sound, capable de stocker 4096 sons de batterie et la banque d'échantillons. Tous les projets ont accès à ces sons et échantillons.

STRUCTURE DE DONNÉES

PROJET

Un projet contient 128 modèles, 128 kits, 16 chansons, 4 emplacements globaux, 127 emplacements d'échantillons et un projet Pool de sons composé de 128 sons Les paramètres généraux et les états sont stockés dans le projet. Lorsqu'un projet est chargé, il devient l'état de fonctionnement actif de l'Analog Rytm. De là, il est possible de modifier les motifs, les kits, les chansons et les globales du projet. Chaque fois que l'Analog Rytm est allumé, il démarre à l'état de fonctionnement actif, le projet actif. Les projets sont sauvegardés, chargés et gérés dans le menu GLOBAL. Pour en savoir plus sur les projets, reportez-vous à la section «PROJETS» à la page 17.