Elektron Digitone

Séquenceur MIDI / Synthétiseur FM 8 voix

Aide-mémoire d'utilisation



Compilation des informations, traduction/adaptation des manuels :
L. Duffar

Sommaire court

(Le sommaire complet est à la fin du document)

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

1 DÉMARRAGE RAPIDE 7

1.1 INTRODUCTION 7
1.2 PANNEAU DE COMMANDE & CONNEXIONS 10
1.3 ARCHITECTURE SONORE 14
1.4 INTERFACE UTILISATEUR 15
1.5 PREMIERS PAS AVEC LES « PATTERNS » 18
1.6 À PROPOS DES PISTES « SYN » & « MID » 21
1.7 LE SÉQUENCEUR 23
1.8 LA SYNTHÈSE FM DU « DIGITONE » EN BREF 27
1.9 CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 30

2 MANUEL DE L'UTILISATEUR 31

2.1 PANNEAU DE COMMANDE EN DÉTAIL 32
2.2 ARCHITECTURE SONORE (CF. § 1.3 CI-DESSUS) 35
2.3 APERÇU DE LA STRUCTURE DES DONNÉES 35
2.1 INTERFACE UTILISATEUR (CF. § 1.4 CI-DESSUS) 37
2.2 DÉMARRAGE RAPIDE (CF. § 1.5 CI-DESSUS) 37
2.3 COMMANDES DU DIGITAKT 37
2.4 MODES « CHROMATIC » & « MUTE » 38
2.5 PATTERN & SONS 40
2.6 SEQUENCER 45
2.7 PARAMÈTRES DES PISTES « SYN » 66
2.8 PARAMÈTRES DES PISTES « MID » (A POURSUIVRE) 77
2.9 PARAMÈTRES « FX » 82
2.10 MENU « GLOBAL SETTINGS » 86
2.11 MENU « STARTUP » 100
2.12 EXEMPLES DE CONFIGURATIONS MATÉRIELLES 102
2.13 COMBINAISONS DE TOUCHES (RACCOURCIS) 105
2.14 CRÉDITS & CONTACTS 107
2.15 ANNEXE A: LA SYNTHÈSE FM DU « DIGITONE » EN DÉTAIL 108
2.16 ANNEXE B : IMPLÉMENTATION MIDI 115

3 RESSOURCES SUR INTERNET 119

3.1 PATCHES 119
3.2 TRUCS ET ASTUCES 119
3.3 TUTORIELS 119
3.4 AVIS 120

4 LOGICIELS 127

4.1 « OVERBRIDGE 2 » DE ELEKTRON 127
4.2 « DIGITONE CONTROLLER » DE PAU CABRUJA (10€) 127

TÉLÉCHARGEZ LA DERNIÈRE VERSION DE CET AIDE-MÉMOIRE SUR :

https://fr.audiofanzine.com/rack-numerique/elektron/digitone/medias/autres/

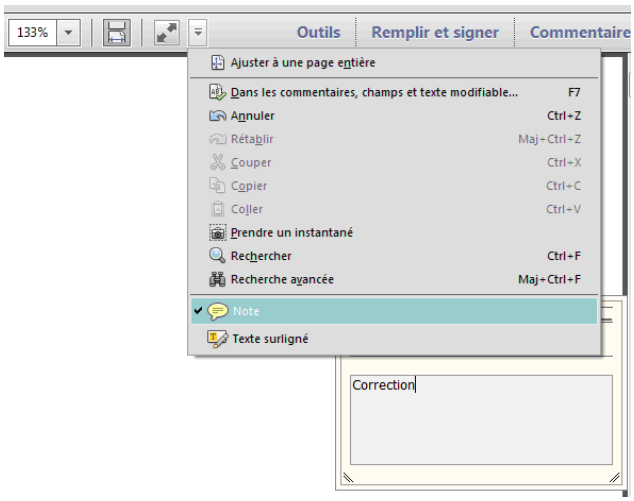
N'imprimez pas

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

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

APPEL À CONTRIBUTION

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Réagissez dans le forum Audiofanzine pour en faire profiter tout le monde ou …
….en utilisant la messagerie personnelle Audiofanzine

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes du panneau supérieur et les connecteurs de la face arrière,

- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

  Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité.

Déclaration de conformité FCC

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC. Le fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes: (1) Cet appareil ne doit pas provoquer d'interférences nuisibles et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences pouvant entraîner un fonctionnement indésirable.

REMARQUE: Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limites d'un appareil numérique de classe B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, il n'y a aucune garantie que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet équipement cause des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant et en rallumant l'équipement, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger l'interférence par une ou plusieurs des mesures suivantes:

- ✓ Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- ✓ Augmentez la distance entre l'équipement et le récepteur.
- ✓ Connectez l'équipement à une prise d'un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté.
- ✓ Consulter le revendeur ou un technicien radio / TV expérimenté pour obtenir de l'aide.

Déclaration de conformité à la réglementation de l'Union européenne

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



Votre produit doit être mis au rebut conformément aux lois et réglementations locales

Avertissement légal

Les informations contenues dans ce document peuvent être modifiées sans préavis et ne doivent pas être considérées comme un engagement de la part d'Elektron. Elektron n'assume aucune responsabilité pour les erreurs pouvant apparaître dans ce document. Elektron peut également apporter des améliorations et / ou des modifications aux produits et programmes décrits dans ce document à tout moment et sans préavis. Elektron ne sera en aucun cas responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs ou de tout dommage résultant de la perte d'utilisation, des données ou des bénéfices, que ce soit dans une action contractuelle, une négligence ou toute autre action découlant de ou en relation avec avec l'utilisation ou la performance de cette information.

CONSIGNES DE SÉCURITÉ IMPORTANTES

- ✓ 1. N'utilisez pas l'appareil près de l'eau.
- ✓ 2. N'utilisez jamais de nettoyants agressifs sur le boîtier ou sur l'écran. Enlevez la poussière, la saleté et les traces de doigts avec un chiffon doux, sec et non abrasif. La saleté plus persistante peut être enlevée avec un chiffon légèrement humide en utilisant seulement de l'eau. Débranchez tous les câbles avant de faire cela. Ne les rebrancher que lorsque le produit est bien sec.
- ✓ 3. Installer conformément aux instructions du fabricant. Assurez-vous de placer l'appareil sur une surface stable avant de l'utiliser.
- ✓ 4. Connectez l'appareil à une prise électrique facilement accessible à proximité de l'appareil.
- ✓ 5. Lors du transport de l'unité, utilisez de préférence les accessoires recommandés par le fabricant ou la boîte et le rembourrage à l'origine.
- ✓ 6. Ne pas installer à proximité de sources de chaleur telles que des radiateurs, des bouches de chaleur, des poêles ou tout autre appareil (y compris les amplificateurs) émettant de la chaleur.
- ✓ 7. Ne placez pas le couvercle de protection PL-2S (accessoire Elektron) sur l'appareil lorsque celui-ci est sous tension.
- ✓ 8. Ce produit, en combinaison avec un amplificateur et des haut-parleurs ou des écouteurs, est capable de produire des niveaux sonores pouvant entraîner une perte auditive permanente. Ne pas utiliser pendant une longue période à un niveau de volume élevé ou à un niveau inconfortable.
- ✓ 9. Protégez le cordon d'alimentation afin qu'il ne soit pas piétiné ou pincé, en particulier au niveau des prises, des prises de courant et du point de sortie de l'appareil.
- ✓ 10. N'utilisez que des accessoires / accessoires spécifiés par le fabricant.
- ✓ 11. Débranchez cet appareil pendant les orages ou lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une période prolongée.
- ✓ 12. Confiez toute réparation à des techniciens de maintenance qualifiés. L'entretien est nécessaire lorsque l'unité a été endommagée de quelque façon que ce soit, du liquide a été renversé ou des objets sont tombés dans l'unité, l'unité a été exposée à la pluie ou à l'humidité, ne fonctionne pas normalement ou a été échappée.

POUR RÉDUIRE LES RISQUES D'INCENDIE, DE CHOC ÉLECTRIQUE OU DE DOMMAGES AU PRODUIT

- ✓ N'exposez pas l'appareil à la pluie, à l'humidité, à l'égouttement ou aux éclaboussures et évitez également de placer des objets remplis de liquide, tels que des vases, sur l'appareil.
- ✓ N'exposez pas l'appareil à la lumière directe du soleil et ne l'utilisez pas à des températures ambiantes supérieures à 40 ° C car cela pourrait entraîner un dysfonctionnement.
- ✓ N'ouvrez pas le boîtier. Il n'y a pas de pièces réparables ou réglables à l'intérieur. Laissez le service et les réparations à des techniciens de maintenance qualifiés uniquement.
- ✓ Ne dépassez pas les limites spécifiées dans les spécifications électriques.

INSTRUCTIONS DE SÉCURITÉ POUR L'ADAPTATEUR ÉLECTRIQUE ELEKTRON PSU-3b

- ✓ L'adaptateur n'est pas relié à la terre et ne peut être utilisé qu'à l'intérieur.
- ✓ Pour assurer une bonne ventilation de l'adaptateur, ne le placez pas dans des espaces restreints. Pour éviter tout risque d'électrocution et d'incendie en cas de surchauffe, veillez à ce que les rideaux et autres objets n'empêchent pas la ventilation de l'adaptateur.
- ✓ N'exposez pas l'adaptateur d'alimentation à la lumière directe du soleil et ne l'utilisez pas à des températures ambiantes supérieures à 40 ° C.
- ✓ Connectez l'adaptateur à une prise électrique facilement accessible à proximité de l'appareil.
- ✓ L'adaptateur est en mode veille lorsque le cordon d'alimentation est connecté. Le circuit primaire est toujours actif tant que le cordon est connecté à la prise de courant. Retirez le cordon d'alimentation pour déconnecter complètement l'adaptateur.
- ✓ Dans l'UE, utilisez uniquement des cordons d'alimentation homologués CE.

REDÉMARRER

• Pour un redémarrage complet du Digitone, attendez au moins 30 secondes après l'avoir éteint avant de le rallumer.

J'avais besoin de présenter les informations de la documentation Elektron sous une forme claire et illustrée qui accélère l'apprentissage, qui facilite une consultation ultérieure, et qui permette des corrections/ajouts au fil du temps.

Ce document est donc une compilation des sources suivantes avec une rédaction simplifiée et précisée :

- ✓ Mode d'emploi « Quick Guide » : Traduction personnelle (la version française n'existait pas à la date de rédaction)
- ✓ « User Manuel » Traduction personnelle (la version française n'existait pas à la date de rédaction)
- ✓ Trucs & Astuces
- ✓ Tutoriels
- ✓ Liens vers des ressources sur le net (Tuto vidéo…)

1 DÉMARRAGE RAPIDE 7

2 MANUEL DE L'UTILISATEUR 31

3 RESSOURCES SUR INTERNET 119

4 LOGICIELS 127

1 Démarrage rapide

Ce chapitre comprend une traduction/reformulation des informations du manuel « Quick Start », auquel j'ajoute un tableau « Ou trouver Quoi ? » pour faciliter la lecture à la carte.

1.1 INTRODUCTION 7
1.2 PANNEAU DE COMMANDE & CONNEXIONS 10
1.3 ARCHITECTURE SONORE 14
1.4 INTERFACE UTILISATEUR 15
1.5 PREMIERS PAS AVEC LES « PATTERNS » 18
1.6 À PROPOS DES PISTES « SYN » & « MID » 21
1.7 LE SÉQUENCEUR 23
1.8 LA SYNTHÈSE FM DU « DIGITONE » EN BREF 27
1.9 CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 30

1.1 Introduction

1.1.1 OU TROUVER QUOI ? (A RÉDIGER) 8
1.1.2 CONVENTIONS DANS CE MANUEL 9
1.1.3 PRÉSENTATION 9

1.1.1 Ou trouver Quoi ?

Le tableau ci-dessous contient la liste des questions pratiques, dans l'ordre d'un démarrage pas à pas, en renvoyant aux paragraphes correspondants (par liens vers les paragraphes).

Sujet	Paragraphe simple	Paragraphe avancé
Démarrage rapide	**1**	
Panneau de commande & connexion	1.2	2.1
Architecture sonore	1.3	
Interface utilisateur	1.4	
Premiers pas avec les Patterns	1.5	2.5
A propos des pistes « SYN » & « MID »	1.6	
Le Séquenceur	1.7	2.6
La synthèse FM du Digitone	1.8	2.15
Caractéristiques techniques	1.9	
Manuel de l'utilisateur		**2**
Panneau de commande	1.2.1	2.1
Aperçu de la structure des données		2.3
Modes « Chromatic » & « Mute »		2.4
Pattern & Sons	1.5	2.5
Sequenceur	1.7	2.6
Paramètres des pistes « SYN »	1.6	2.7
Paramètres des pistes « MID »	1.6	2.8
Paramètres FX		2.9
Menu « Global Settings »		2.10
Menu « Startup »		2.11
Exemples de configurations matérielles		2.12
Combinaisons de touches (Raccourcis)		2.13
La synthèse FM du Digitone	1.8	2.15
Implémentation MIDI		2.16
Ressources sur internet		**3**
Patches	3.1	
Trucs et astuces	3.2	
Tutoriels	3.3	
Avis	3.4	
Logiciels		**4**
« Overbridge 2 »		4.2
« Digitone Controller »		4.2

1.1.2 Conventions dans ce manuel

Les conventions suivantes sont utilisées dans tout le manuel:

FUNC	noms de touches écrits (majuscules, gras)
LEVEL/DATA	Potards (majuscules, gras, italique)
<CHROMATIC>	indicateurs LED (majuscule entre crochets)
« SETTINGS »	noms de menus écrits (majuscules entre guillemets)
« VOL »	noms de paramètres et certaines options de menu dans lesquelles les réglages peuvent être effectués ou les actions effectuées (majuscules entre guillemets)
« OFF »	Valeurs de paramètres (majuscules entre guillemets)
« QUANTIZE LIVE REC »	Messages visibles à l'écran (majuscules entre guillemets)

1.1.3 Présentation

La synthèse FM est une méthode de synthèse puissante, découverte et mise au point par John Chowning à la fin des années 1960. Les sons métalliques, mais étrangement naturels générés par cette nouvelle méthode sont rapidement devenus populaires, à peine plus d'une décennie après la découverte de Chowning, ils ont pu être entendus partout dans les charts. Des sons FM sont le piment des morceaux de Michael Jackson, Lionel Richie, The Cure, Queen, et d'autres, trop nombreuses pour être mentionnées. C'était le son de l'époque.

Les premiers produits entièrement numériques Elektron, « Machinedrum » et « Monomachine », ont tous deux bénéficié d'une implémentation FM simplifiée. La synthèse FM est connue pour être difficile à programmer et nous voulions la rendre plus accessible. Quand nous avons commencé à concevoir le « Digitone », nous avions un état d'esprit similaire, mais cette fois nous voulions aller beaucoup plus loin. Notre ambition était d'offrir toute la profondeur de la synthèse FM, mais de la moderniser, de la rationaliser, de la rendre plus élégante. Dans un sens, nous voulions élargir la notion de ce que pourrait être la synthèse FM. Et ainsi notre travail a commencé.

Utiliser « Digitone » est un peu une aventure. Tourner un encodeur et entendre comment le son change et s'anime. Un son de cloche cristallin se transforme en un son drone et crépitant qui, quelques secondes plus tard, se transforme en un son Pad apaisant. Digitone propose une approche unique de la conception sonore; il vous invite à expérimenter. C'est une source inépuisable de sons, familiers ou venus d'un autre monde.

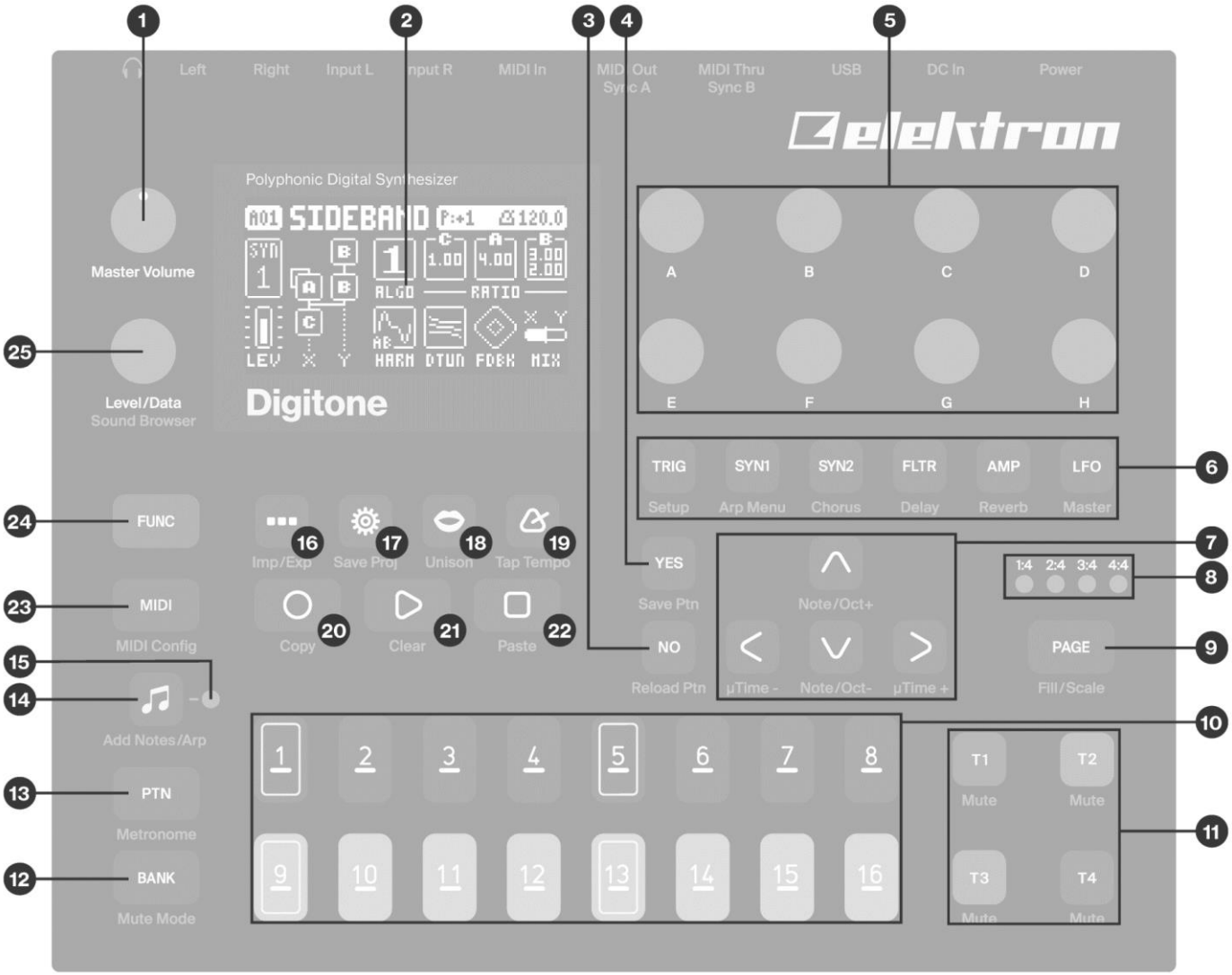
Digitone est peut-être le synthétiseur le plus orginal que nous n'ayons jamais créé. Nous espérons que vous l'apprécierez.

Cordialement,
L'équipe Elektron

1.2 Panneau de commande & Connexions

1.2.1 PANNEAU DE COMMANDE EN BREF 10
1.2.2 CONNEXIONS DU PANNEAU ARRIÈRE 12
1.2.3 CONFIGURATION & MISE EN ROUTE 13

1.2.1 Panneau de commande en bref



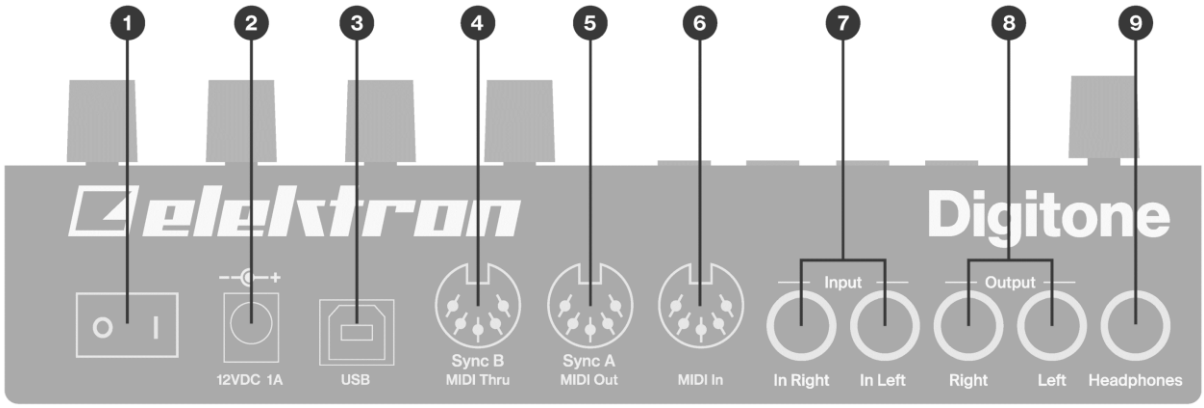
Voir la description de toutes les commandes au paragraphe 2.1 ci-dessous.

5. DATA ENTRY ***A-H***	Pour définir les valeurs des paramètres Appuyez et tournez pour modifier les valeurs par incréments plus grands
6. Boutons « PARAMETER »	Accès aux pages « PARAMETER » de la piste active La couleur indique si la page est active (**rouge** / **bleu**) ou inactive (éteinte)

TRIG PARAMETERS **Setup**	Accès à des paramètres tels que « NOTE », « VELOCITY », et d'autres paramètres liés au « Trig ». (**FUNC** +) Accès au menu « SOUND SETUP »
SYN1 **Arp Menu**	Accès à la page « SYN1 » des paramètres liés au moteur FM. OU des paramètres tels que « CHANNEL », « BANK » et « PROGRAM » pour les pistes MIDI (**FUNC** +) Accès au menu ARPEGGIATOR
SYN2 **Chorus**	Accès aux pages « SYN2 » des paramètres liés au moteur FM (**FUNC** +) Accès à la page « CHORUS »
FLTR **Delay**	Accès aux pages « FILTER » des paramètres pour les filtres de largeur de base et multimode Ou les paramètres de valeur CC sur les pistes MIDI (**FUNC** +) Accès à la page « DELAY »
AMP **Reverb**	Accès à la page « AMP » des paramètres pour l'enveloppe d'amplitude et les effets Send Ou les paramètres de sélection CC sur les pistes MIDI (**FUNC** +) Accès à la page « REVERB »
LFO **Master**	Accède aux paramètres du LFO pour les pistes synthé et MIDI (**FUNC** +) Accès à la page « MASTER »

8. LED <**PATTERN PAGE**> 	Indiquent le nombre de pages de Patterns composées par le Pattern actif et la page de Pattern actuellement active La LED clignote sur la page de Pattern en cours de lecture
10. Boutons TRIG 	Permettent d'entrer ou de supprimer des Trigs de séquenceur et des verrouillages de paramètres, en combinaison avec les encodeurs *DATA ENTRY **A-H*** (**PTN** & **BAN** +) Sélectionnent également, les banques et les Patterns, en combinaison avec les touches Servent aussi de clavier pour jouer saisir des notes sur le séquenceur. L'allumage des touches TRIG indiquent ○ les Trigs sur le séquenceur en rouge fixe, ○ les verrouillages des paramètres en mode « GRID RECORDING », en rouge clignotant
11. Boutons TRACK **Mute** 	Sélectionne la piste active (**FUNC** +) Coupe la piste

1.2.2 Connexions du panneau arrière



1. POWER allumer et éteindre l'appareil.

2. **DC In** : Entrée pour l'alimentation

Utilisez l'adaptateur d'alimentation PSU-3b inclus, connecté à une prise de courant

3. **USB** Pour connecter l'appareil à un ordinateur. Pour l'utilisation de contrôle MIDI ou « Overbridge »

Utilisez le câble de connexion USB 2.0 A vers B inclus pour vous connecter à un hôte d'ordinateur

4. **MIDI THRU / SYNC B** : Transmet les données de MIDI IN. Peut également être configuré pour envoyer la synchronisation DIN aux instruments existants

Utilisez un câble MIDI standard pour connecter un autre périphérique MIDI de la chaîne

5. **MIDI OUT / SYNC A** : sortie de données MIDI. Peut également être configuré pour envoyer la synchronisation DIN aux instruments existants

Utilisez un câble MIDI standard pour vous connecter à l'entrée MIDI d'un périphérique MIDI externe

6. **MIDI IN** : entrée de données MIDI

Utilisez un câble MIDI standard pour vous connecter à la sortie MIDI d'un périphérique MIDI externe

7. **INPUT L / R** : Entrées audio

Utilisez une fiche mono jack 1/4 "(connexion asymétrique)

8. **OUTPUT L / R** : Sorties audio principales

Utilisez soit une fiche mono jack 6,35 mm (connexion asymétrique), soit une fiche 1/4 "Tip / Ring / Sleeve (connexion symétrique)

9. **HEADPHONES** : Sortie audio pour casque stéréo

Utilisez une fiche jack 1/4 "Tip / Ring / Sleeve

1.2.3 Configuration & Mise en route

Assurez-vous d'éteindre tous les appareils avant de connecter le Digitone à d'autres appareils.

- 1. Branchez l'adaptateur CC fourni dans une prise de courant et connectez la petite fiche à l'entrée **12 V CC** du Digitone
- 2. Connectez **OUTPUT L / R** du Digitone à votre mélangeur ou amplificateur
- 3. Connectez si besoin un câble USB au connecteur **USB** du Digitone pour le relier à un ordinateur
- 4. Connectez si besoin un contrôleur MIDI au port **MIDI IN** du Digitone pour contrôler le Digitone depuis l'extérieur
  Connectez si besoin le port **MIDI THRU** à un appareil MIDI pour lui envoyer les données arrivant au port **MIDI IN**
  Connectez si besoin le port **MIDI OUT** du Digitone au port **MIDI IN** d'un appareil externe à contrôler
- 5. Connectez une source audio à **INPUT L / R** ou via **USB** pour traiter le son de sources externes
- 6. Allumez toutes les unités. Appuyez sur le commutateur **POWER** situé à l'arrière du Digitone pour l'allumer.

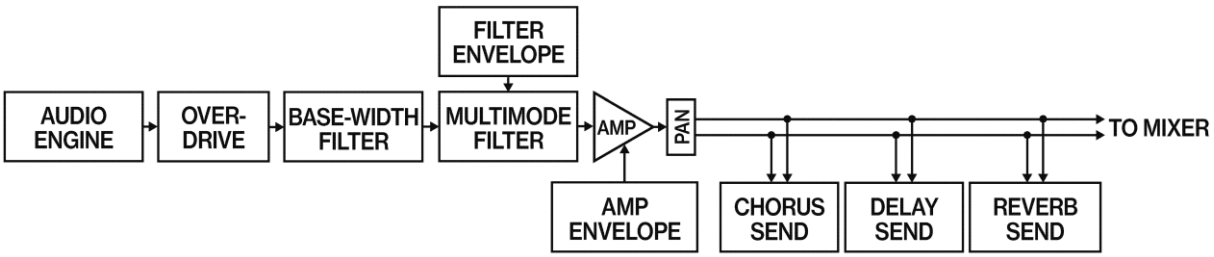
.

1.3 Architecture sonore

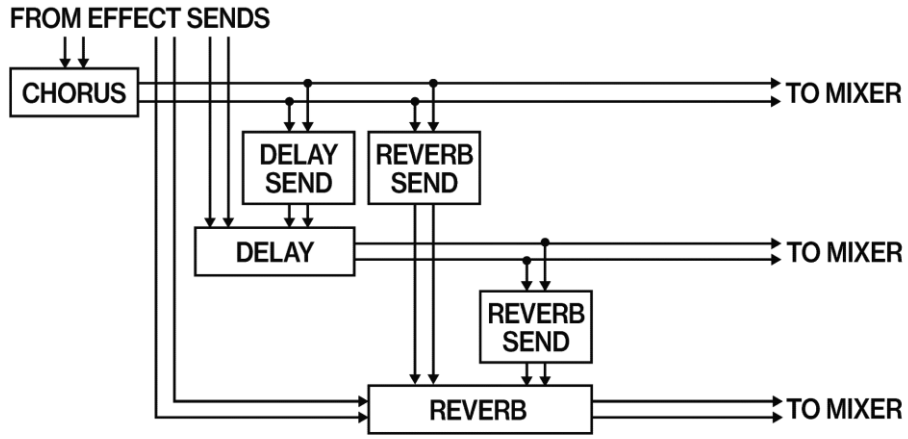
Les illustrations ci-dessous montrent l'architecture sonore de Digitone, avec :

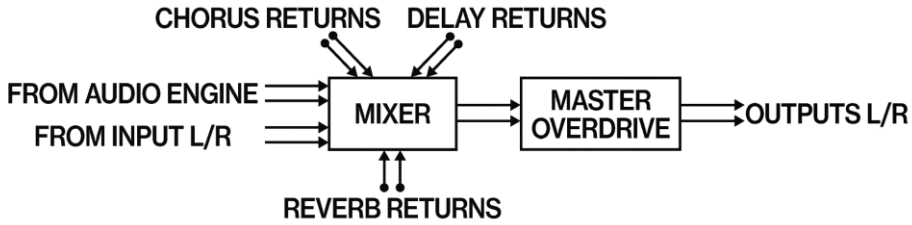
- ✓ 8 voix audio,
- ✓ 3 effets Send (chorus, delay et reverb)
- ✓ 1 effet master (overdrive)

Voix AUDIO



Effets



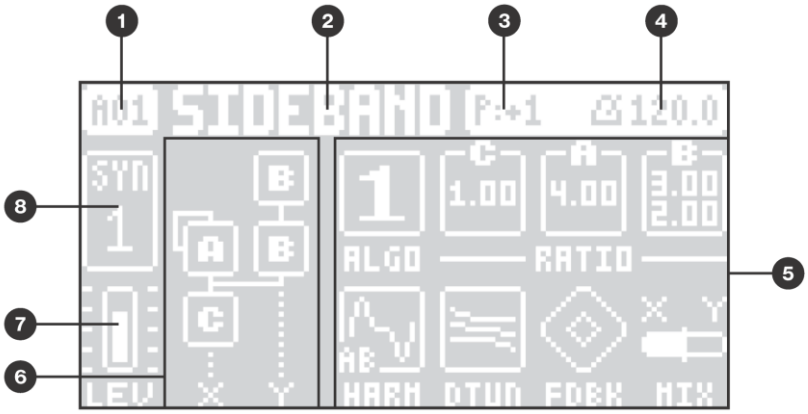


1.4 Interface utilisateur

L'écran affiche toutes les informations nécessaires pour l'interaction et l'édition en temps réel sur le « Digitone ».

Les 8 paramètres affichés, correspondant aux encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H***, varient en fonction de la page de paramètres sélectionnée.

Voici l'écran d'interface principal de la page « SYN1 ».



- **1**. Banque et Pattern
- **2**. Nom du Pattern
- **3**. Transposition Pattern / Track
- **4**. Tempo
- **5**. Nom et valeurs des pamètres (8) de piste contrôlés par les 8 encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H***
- **6**. Algorithme FM (affiché sur les pages « SYN1 » et « SYN2 »)
- **7**. Suivre le niveau du volume. Utilisez l'encodeur ***LEVEL / DATA*** pour changer le niveau
- **8**. Numéro de piste et type de piste, Synthé (« SYN ») ou MIDI (« MID »)

1.4.1 NAVIGATION À L'ÉCRAN 15
1.4.2 ÉDITION DES PARAMÈTRES : ENCODEURS DATA ENTRY A-H 16
1.4.3 CONTRÔLER TOUTE LES PISTES 16
1.4.4 SAUT DE VALEUR PARAMÈTRE, FONCTIONS SECONDAIRES, DÉFILEMENT RAPIDE : FUNC 16
1.4.5 COPY, CLEAR & PASTE 16
1.4.6 ÉCRAN DE NOMMAGE 17
1.4.7 « OVERBRIDGE » 17

1.4.1 Navigation à L'écran

- Touches ▲▼◄► pour naviguer dans les menus ou les sous-menus.
- Encodeur ***LEVEL / DATA*** pour faire défiler rapidement les menus et les listes
- Touche **YES** pour confirmer, sélectionner, entrer dans des sous-menus et cocher/décocher des cases.
- Touche **NO** pour annuler, désélectionner ou revenir en arrière une ou plusieurs étapes.

1.4.2 Édition des paramètres : Encodeurs DATA ENTRY A-H

Les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** servent à modifier les valeurs des paramètres de piste. Certains des paramètres sur l'écran vous indiquent quel potard les contrôle. Par exemple « (E) ».

- Encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour modifier les valeurs des 8 paramètres de piste actuellement affichées à l'écran
  Les valeurs à l'écran correspondent aux emplacements physiques des potards
- Pressez un encodeur *DATA ENTRY* ***A-H*** tout en le tournant pour accélérer le balayage de la plage de paramètres
- Pressez un encodeur *DATA ENTRY* ***A-H*** + **NO** pour réinitialiser le paramètre à la valeur par défaut.
- Une touche PARAMETER + **FUNC** + PLAY pour réinitialiser tous les paramètres de cette page de paramètres aux valeurs par défaut
- Une touche PARAMETER maintenue enfoncée pour visionner les valeurs exactes des paramètres

1.4.3 Contrôler toute les pistes

- Touche **MIDI** maintenue enfoncée pendand le réglage d'un paramètre pour appliquer la modification à toutes les pistes de synthé du Pattern

1.4.4 Saut de valeur paramètre, Fonctions secondaires, Défilement rapide : FUNC

Saut de valeur

- Bouton **FUNC** pendant l'édition de certains paramètres, pour faire défiler les valeurs de paramètres par incréments « intelligents »
  Par exemple la valeur « DELAY » est doublée ou divisée par deux, et le réglage de l'échantillon progresse par octave

Fonctions secondaires

- Touche **FUNC** + autre touche pour accéder à la fonction secondaire de cette touche
- Touche **FUNC** + autre touche pendant une seconde pour accéder à certains sous-menus

Défilement rapide

- Encodeur ***LEVEL / DATA*** pour faire défiler les menus
- Touch **FUNC** + ▲/▼ pour déplacer le curseur d'une page de menu

1.4.5 Copy, Clear & Paste

Les fonctions « COPY », « CLEAR » et « PASTE » sont disponibles dans de nombreux contextes (fonctions secondaires des boutons **REC**, **STOP**, **PLAY**).

- Bouton **FUNC** + **COPY**/**PASTE**/**CLEAR** pour Copier/Coller/Effacer
- Répétez la combinaison de touches pour annuler les opérations « Paste » & « Clear »

Reportez-vous aux différentes sections du manuel d'utilisation pour plus d'informations sur le moment où ces commandes sont disponibles.

NB : Le Presse-papiers de copie ne peut contenir qu'un élément à la fois. Lorsque vous exécutez une commande de copie, l'élément copié remplace tous les éléments copiés précédemment. Par exemple, vous ne pouvez pas copier à la fois un « Trig » et un « Pattern » en même temps.

1.4.6 Écran de nommage

La méthode de nommage est identique pour les différentes situations de dénomination pour enregistrez des sons, des projets etc..



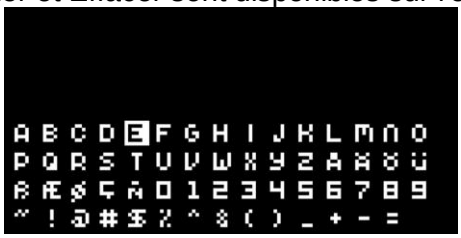
- Touches fléchées ◄/► pour naviguer entre les caractères
- Tournez ***LEVEL / DATA*** ou pressez les touches fléchées ▲/▼ pour sélectionner les caractères
- Touches **FUNC** + **NO** pour effacer les lettres
- Touche **FUNC** maintenue enfoncée pour accéder au menu contextuel de nommage

Menu pop-up de nommage

Ce menu contextuel affiche toutes les lettres, symboles et chiffres disponibles.

- Touche **FUNC** maintenue enfoncée depuis l'écran « NAMING » pour accéder au menu « NAMING POP-UP »
- Touche **FUNC** + touches ▲▼◄► pour mettre en surbrillance le caractère à insérer
- Relâchez **FUNC** pour ajouter le caractère

Les commandes Copier, Coller et Effacer sont disponibles sur l'écran « NAMING ».



1.4.7 « Overbridge »

La suite logicielle « Overbridge » permet une intégration étroite entre le « Digitone » et un logiciel DAW.
Elle comprend un plugin qui affiche l'interface utilisateur du « Digitone » dans le logiciel DAW. L'accès aux paramètres est ainsi disponible pour mettre en forme le son depuis l'ordinateur.

Les valeurs des paramètres sont reflétées en temps réel entre le « Digitone » et le plugin dans le DAW, avec la fonctionnalité de rappel total utile.

En savoir plus sur l'utilisation et la disponibilité de « Overbridge » sur le site Web d'Elektron: https://www.elektron.se/overbridge/

1.5 Premiers pas avec les « Patterns »

Ce démarrage rapide montre certaines opérations de base pour démarrer avec le Digitone.

Auparavant connectez-le comme décrit dans la section « Configuration & Mise en route » § 1.2.3 ci-dessus.

1.5.1 JOUER LES PRESET DE PATTERN D'USINE 18
1.5.2 JOUER AVEC LES TOUCHES TRIG 18
1.5.3 CHANGEMENT DE SONS 18
1.5.4 UTILISATION DU MODE MUTE 19
1.5.5 TEMPO 19
1.5.6 PARAMÈTRES D'ÉDITION 20

1.5.1 Jouer les Preset de Pattern d'usine

Les Presets de Pattern d'usine permettent de commencer à explorer l'instrument.

- 1. Boutons **BANK** + TRIG **9** pour sélectionner la banque A
  L'écran indique « BANK A: SELECT PTN »
- 2. Touche TRIG **1** pour sélectionner le premier Pattern de la banque A
- 3. Touche PLAY pour écouter le Pattern « A01 »
- 4. Touches **PTN** puis touche TRIG **2** pour sélectionner le Pattern « A02 »
  Il commence une fois que le Pattern « A01 » a atteint sa fin
- Sélectionnez le Pattern « A03 » en appuyant sur **PTN**, puis appuyez sur la touche TRIG **3**, et ainsi de suite
- 5. Touche STOP pour arrêter la lecture

1.5.2 Jouer avec les touches TRIG

Les touches TRIG **1-16** permettent de jouer manuellement toute piste de synthé.

- 1. Assurez-vous de ne pas être en mode « GRID RECORDING »
- 2. Appuyez sur les touches TRACK **1-4** pour sélectionner la piste de synthé que vous souhaitez jouer manuellement
  Les touches TRIG **1-16** sont éclairées dans un Pattern qui ressemble à une octave d'une disposition de clavier de piano (Seules les touches allumées sont jouables)
- 3. Touches TRIG **1-16** pour jouer le son de la piste active, selon les notes des touches jouables
- Touches ▲/▼pour transposer le clavier virtuel d'une octave vers le haut/bas

Pour plus d'informations, reportez-vous à « Mode Chromatique » § 2.4.1 ci-dessous.

1.5.3 Changement de sons

Chacune des 4 pistes du synthé contient un son. Vous pouvez utiliser le « SOUND BROWSER » pour prévisualiser et charger des sons sur les pistes du synthé.

- 1 Touche TRACK **1-4** une fois pour ouvrir le « SOUND BROWSER »

Ou bien

Touches **FUNC** + potard ***Level/Data*** pour ouvrir le « Sound Browser »

- 2. Le « SOUND BROWSER » affiche la liste des Sounds de la bibliothèque « + Drive Sound » et du « Sound Pool » (Cf. § 2.5.1 ci-dessous)

- Toucvhes **BANK** + TRIG **9-16** pour charger un son d'une autre banque de sons dans la bibliothèque « + Drive Sound »
- Potard ***LEVEL / DATA*** pour régler le « TRACK LEVEL » ou touches ▲/▼ pour faire défiler la liste
- Touches TRIG **1-16** pour jouer (preview) de manière chromatique le son en surbrillance dans la liste

➢ 3. Touche **YES** pour charger le son en surbrillance

1.5.4 Utilisation du mode MUTE

Vous pouvez activer / désactiver le son de toutes les pistes du séquenceur dans ce mode. Vous pouvez activer / désactiver le son de toutes les pistes simultanément.

➢ 1. Assurez-vous qu'un Pattern est en train de jouer.
- Touches **FUNC** + **BANK** pour passer en mode « MUTE »

➢ 3. Une touche TRACK **1-4** pour couper la piste correspondante.
- Appuyez à nouveau pour désactiver le son.

  L'allumage des touches TRACK indique l'état « Mute »
  - non éclairées : pistes en sourdine
  - éclairé **vert** : pistes actives

Pour plus d'informations, reportez-vous à « MUTE MODE » § 2.4.2 ci-dessous.

1.5.5 TEMPO

- Touche TEMPO pour ouvrir le menu « TEMPO » afin de régler le paramètre « BPM »

Ou bien
- Potard ***LEVEL / DATA*** pour faire défiler les valeurs « BPM »

Ou bien
- Pressez le potard ***LEVEL / DATA*** en le tournant pour changer le tempo par incrément de 4 valeurs BPM
- Touches **FUNC** + **YES** pour basculer entre les modes de tempo « GLOBAL » et « PATTERN »

  En effet on peut définir à la fois un Tempo Global et un Tempo pour chaque Pattern
- Touches ▲/▼ pour changer le tempo en pas fractionné
- Depuis l'écran principal, maintenez une touche ◄/► enfoncée pour changer temporairement le tempo de 10% en plus ou moins

  Relâchez la touche pour revenir au tempo d'origine.



- Touche **FUNC** mantenue enfoncée + tapotez la touche TEMPO à un rythme régulier pour définir intuitivemet le « Tempo »

  Le tempo moyen est calculé après 4 taps consécutifs et continue à se calculer en continuant à taper, ce qui est pratique pour se synchroniser manuellement sur une platine ou sur une source sonore externe

  Nul besoin d'être dans le menu « TEMPO » pour effectuer cet ajustement de tempo en Live

1.5.6 Paramètres d'édition

Chaque piste dispose de 6 pages de paramètres.

- Pressez une touche PARAMETER pour accéder aux différentes pages de paramètres « TRIG », « SYN1 », « SYN2 », « FLTR », « AMP » et « LFO »
  Ces paramètres affectent le son et le signal de diverses manières

➢ 1. Assurez-vous qu'un Pattern est en train de jouer
➢ 2. Une touche TRACK **1-4** pour sélectionner l'une des 4 pistes Synth
➢ 3. Touche **FLTR** pour ouvrir la page « FILTER » et modifier par exemple la coupure du filtre

- Encodeur *DATA ENTRY* ***E*** pour modifier la valeur du paramètre « FREQ » (coupure du filtre) et constater le changement du son

Essayez les autrez paramètres de pages PARAMETER pour explorer diverses possibilités de mise en forme du son.

1.6 À propos des pistes « SYN » & « MID »

Pistes « SYN »

- ✓ Le Digitone a 4 pistes de Synthé.
- ✓ Chaque piste de Synthé contient un son.
- ✓ Le son contient les réglages des pages PARAMETER (« SYN1 », « SYN2 », « FLTR », « AMP » et « LFO ») ainsi que les réglages du menu « SOUND SETUP » et du menu « ARPEGGIATOR »

- Pressez une des touches TRACK **1-4** pour sélectionner la piste de Synthé à éditer

Pistes « MID »

Le Digitone a également 4 pistes MIDI utilisées pour contrôler les équipements MIDI externes. Chaque piste MIDI peut déclencher un accord de 8 notes maximum avec des paramètres réglables tels que :

- ✓ Vélocité et Longueur,
- ✓ Pitch Bend et Aftertouch,
- ✓ ainsi que 8 paramètres de « Control Change » MIDI librement assignables (MIDI CCs).

Pour plus d'informations, veuillez voir « Paramètres de la MIDI » § 2.7 ci-dessous.

Une piste MIDI peut avoir n'importe quel canal MIDI qui lui est assigné, et plusieurs pistes peuvent partager le même canal. Si plusieurs pistes sont assignées au même canal MIDI, la piste ayant le numéro le plus bas est prioritaire en ce qui concerne les conflits de paramètres.

Les pistes « MID » fonctionnent presque de la même manière que les pistes « SYN » avec des fonctionnalités telles que:

- ✓ verrouillages de paramètres,
- ✓ modulation LFO,
- ✓ commandes copier-coller,
- ✓ micro-timing,
- ✓ conditions de Trig,
- ✓ longueur de piste individuelle et
- ✓ réglages de signature temporelle.

La principale différence est que les pistes MIDI ne génèrent aucun son et que les données du séquenceur sont transmises à travers les ports **MIDI OUT** ou **USB**.

Édition des pistes

- Touche **MIDI** + une des touches TRACK **1-4** pour sélectionner la piste MIDI à éditer

Les 6 touches PARAMETER ouvrent les pages de paramètres pour éditer les pistes et les sons.

Les groupes de paramètres « TRIG », « SYN2 », « FLTR », « AMP » et « LFO » ont 2 pages

- Touche PARAMETER 1 fois pour accéder à la 1ère page
- Touche PARAMETER 2 fois pour accéder à la 2ème page

Pages « TRIG »	Paramètres tels que « NOTE », « VELOCITY » et d'autres paramètres liés au trig

Pages « SYN1 » & « SYN2 » Page « SYN1 »	Paramètres de synthèse FM pour une piste « SYN » Ou paramètres tels que « CHANNEL », « PROGRAM » et « AFTERTOUCH » pour les pistes « MIDI »
Page « FLTR »	Paramètres des filtres multimode et largeur de base et l'enveloppe de filtre, pour les pistes de « SYNTH » Ou paramètres de valeur « CC », pour les pistes « MIDI »
Page « AMP »	Paramètres d'enveloppe d'amplitude et les départs d'effets pour les pistes « SYN » Ou paramètres de sélection « CC » pour les pistes « MIDI »
Page « LFO »	Paramètres du LFO pour la piste active

- Utilisez les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour éditer les paramètres affichés sur la page à un instant donné
- Pressez l'encodeur tourné pour accélérer le défilement des valeurs de paramètre (incréments plus grands)
- Pressez une ddes 6 touches PARAMETER pour voir les valeurs des paramètres de cette page, le temps que la touche est enfoncée

Pour plus d'informations, voir « SYNTH TRACK PARAMETERS » § 2.7 ci-dessous, et « Paramètres de pistes MIDI » § 2.7 ci-dessous.

1.7 Le Séquenceur

Le séquenceur Digitone stocke ses informations dans des Patterns. Un pattern contrôle la lecture des pistes du synthé et des pistes MIDI par les trigs entrés sur le séquenceur.

Voir plus de détail au paragraphe 2.6 ci-dessous.

1.7.1 SÉLECTION DE « BANK » ET DE « PATTERN » 23
1.7.2 CONTRÔLE DE « PATTERN » 23
1.7.3 « TRIGS » ET TYPES DE « TRIG » 23
1.7.4 LES 2 MODES D'ENREGISTREMENT DE « PATTERN » 23
1.7.5 VERRROUILLAGES DE PARAMÈTRE : « PARAMETER LOCKS » 25
1.7.6 LONGUEUR & TIMING DU « PATTERN » : « SCALE » 26
1.7.7 « SWING » DE PATTERN 26

1.7.1 Sélection de « Bank » et de « Pattern »

- 1. Touches **BANK** + TRIG **9-16** pour sélectionner la banque A-H
- 2. Touche TRIG **1-16** pour sélectionner un Pattern 1 à 16
- Touches **PTN** + TRIG **1-16** pour changer de Pattern sans changer de banque
  L'allumage coloré des touches TRIG indiquent :
  - Blanc : positions de Pattern contenant des données
  - **rouge** : Pattern actif actuel
  - Eteint : Patterns vides

1.7.2 Contrôle de « Pattern »

- Touche PLAY pour lancer la reproduction du Pattern
  Appuyez à nouveau sur **PLAY** pour faire une pause
- Touche STOP 1 fois pour arrêter la lecture
  L'audio est coupé, mais des effets tels que Delay continuent jusqu'à leur fin naturelle
- Touche STOP 2 fois pour arrêter la lecture de toutes les pistes et le fondu des effets Send
  Si vous modifiez des Patterns pendant la lecture, les Patterns changent après que le Pattern de jeu en cours a atteint sa fin

1.7.3 « TRIGS » et types de « TRIG »

Un « Trig » (déclencheur) est un événement de séquenceur placé à chaque endroit où le séquenceur doit effectuer une action.
Deux types de trigs sont disponibles dans les 2 modes d'enregistrement :

- ✓ « Note Trig » :déclenche les notes sur les pistes « SYN » & « MID »
- ✓ « Lock Trig » :déclenche le verrouillage des paramètres, mais sans déclencher de notes

1.7.4 Les 2 Modes d'enregistrement de « Pattern »

Le Digitone propose 2 modes principaux d'entrée des trigs lorsque vous créez un Pattern: le mode « GRID RECORDING » et le mode « LIVE RECORDING ».

- Pour créer un nouveau Pattern, sélectionnez d'abord un emplacement vide dans l'une des banques

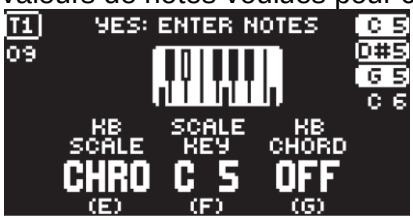
1.7.4.1 Mode « Grid Recording » 24
1.7.4.2 Mode « Live Recording » 25

1.7.4.1 Mode « Grid Recording »

La méthode « GRID RECORDING » permet d'utiliser les touches TRIG **1-16** pour ajouter des « Trigs » dans la grille de Patterns.

- 1. Une Touche TRACK **1-4** pour sélectionner la piste sur laquelle ajouter des trigs
  La touche TRACK **verte** indique la piste active
- 2. Touche RECORD pour passer en mode « GRID RECORDING »
  La touche s'allume en **rouge**
- 3. Touches TRIG pour placer les notes sur le séquenceur
  La valeur « Note Trig » est la valeur spécifiée par le paramètre « NOTE » dans la page « TRIG PARAMETERS ».
- Touches **FUNC** + TRIG pour ajouter un « trig » de verrouillage
  Vous pouvez entrer des trigs de verrouillage à n'importe quelle étape du séquenceur, y compris ceux qui contiennent des trigs de notes.
- Pressez une touche TRIG **1-16** allumée (Trig activé) pour supprimer le « trig »
- Pressez une touche TRIG **1-16** allumée (Trig activé) en la maintenant plus longtemps pour préparer le trig à la modification, au lieu le supprimer
- 4. Sélectionnez une autre piste et ajoutez lui des « trigs de note » et des « trigs de verrouillage »
  Répétez la procédure pour toutes les pistes que vous souhaitez utiliser
- 5. Appuyez sur PLAY pour écouter la séquence

Il existe un moyen alternatif d'entrer des trigs de note en mode « GRID RECORDING », et qui donne plus de contrôle sur les valeurs de notes voulues pour chaque pas du séquenceur.



- 1. Une touche TRACK **1-4** pour sélectionner la piste où ajouter des « trigs de notes » et des notes supplémentaires
  Le bouton TRACK **1-4** allumé en **vert** indique la piste active
- 2. Touche RECORD pour passer en mode « GRID RECORDING »
  La touche s'allume en rouge
- 3. Enfoncez/Relevez une touche TRIG **1-16** pour ajouter/supprimer des notes + (TRACK NOTE)
  L'écran affiche un clavier virtuel avec toutes les notes sur l'étape du séquenceur choisi. Les touches en surbrillance indiquent les « Note Trigs » ajoutées
- 4. Touches TRIG **1-16** pour ajouter des notes avec la valeur de note correspondante
- Touche TRIG **1-16** d'une note précédemment entrée pour supprimer cette note
- 5. Bouton **YES** pour valider les modifications

Ou bien

Bouton **NO** pour quitter si besoin, sans apporter de modifications

- Bouton RECORD pour enregistrer les modifications et quitter le mode « GRID RECORDING »

1.7.4.2 Mode « Live Recording »

Le mode « LIVE RECORDING » est la 2ème méthode d'ajout de trigs aux pistes. Dans ce mode d'enregistrement, toutes les touches TRIG sont jouées en temps réel pour entrer les trigs sur les pistes.
Vous pouvez également tourner les potards *DATA ENTRY* ***A-H*** pour entrer des trigs de verrouillage avec des verrous de paramètres en temps réel.

➢ 1. Boutons RECORD + PLAY pour passer en mode « LIVE RECORDING »

Ou bien

- Boutons RECORD + 2 fois PLAY pour activer/désactiver la quantification de « LIVE RECORDING »
  Le séquenceur commence à jouer et la touche **RECORD** clignote en rouge

➢ 2. Appuyez sur les touches TRIG et tournez les potards *DATA ENTRY* ***A-H*** pour entrer les trigs en temps réel
La touche TRIG enfoncée détermine la hauteur de la note

➢ 3. Bouton PLAY pour quitter le mode « LIVE RECORDING » tout en gardant la lecture du séquenceur.

- Bouton RECORD pour basculer en mode « GRID RECORDING » alors que le mode « LIVE RECORDING » est actif

➢ 4. Bouton STOP pour arrêter à la fois l'enregistrement et la lecture du séquenceur

1.7.5 Verrrouillages de paramètre : « PARAMETER LOCKS »

Les verrouillages de paramètres permettent à tous les trigs d'avoir leurs valeurs de paramètres uniques. Les notes d'une piste de synthé peuvent, par exemple, avoir des réglages de hauteur, de vélocité ou de longueur différents. Il est possible de paramétrer le verrouillage de tous les paramètres trouvés sur les pages PARAMETER, et vous pouvez appliquer des verrous de paramètres sur les pistes synthé et MIDI.

- En mode « GRID RECORDING » appuyez sur **FUNC** + TRIG **1-16** pour ajouter un trig lock
  Sur un trig de verrouillage, vous pouvez ajouter des modifications de paramètres sans déclencher de note
  - Une touche TRIG jaune indique un verrou trig
- Touche TRIG d'un trig maintenue + encodeur *DATA ENTRY* ***A-H*** pour ajuster les paramètres auxquels vous voulez ajouter des verrous de paramètres
  Les graphiques sur l'écran sont inversés pour le paramètre verrouillé et indiquent la valeur du paramètre verrouillé (La touche TRIG du trig déclenché clignote alors)
- Touche TRIG maintenue + encodeur *DATA ENTRY* ***A-H*** du paramètre verrouillé pour supprimer un seul verrouillage de paramètre
  Tous les verrouillages de paramètres sont effacés du trig si vous supprimez un trig de note et que vous le saisissez à nouveau.
- En mode « LIVE RECORDING », tournez les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** ou jouez les touches TRIG **1-16** pour ajouter des verrous de paramètres à la piste active
  Les trigs de note sont placés, et les paramètres sont verrouillés en conséquence, et les trigs de verrouillage qui contiennent les verrous de paramètres sur les pas du séquenceur qui n'ont pas de trigs sont également placés.

1.7.6 Longueur & timing du « Pattern » : « SCALE »

Vous pouvez changer la longueur et le timing du Pattern.

- 1. Appuyez sur **FUNC** + **PAGE** pour accéder au menu « SCALE »
- 2. Encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour modifier les paramètres
  - Le chiffre de gauche sous « LENGTH » indique le nombre de pas dans le Pattern.
  - La longueur totale à droite, détermine le nombre maximum de pas.
  - Le chiffre sous « SCALE » affiche la signature temporelle du Pattern.

- Si vous utilisez 17 pas ou plus dans un Pattern, la touche **PAGE** peut basculer entre les différentes pages de Pattern en mode « GRID RECORDING ».

1.7.7 « Swing » de Pattern

Ajustez le réglage d'oscillation du Pattern, pour utiliser un groove rythmique propulsif.

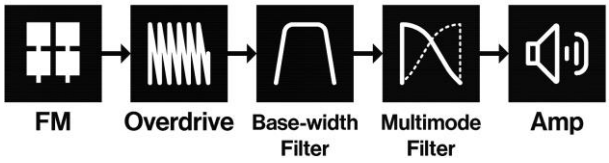
- 1. Appuyez sur TEMPO pour accéder au menu de « tempo / swing ».
- 2. Encodeur *DATA ENTRY* ***E*** pour régler le taux « SWING » de 50% à 80%
  - Le paramètre par défaut est égal à 50%.

1.8 La synthèse FM du « Digitone » en bref

1.8.1 VUE D'ENSEMBLE 27
1.8.2 LES OPÉRATEURS 27
1.8.3 ALGORITHMES 28
1.8.4 HARMONIQUE 28
1.8.5 RATIOS FM 29
1.8.6 LES ENVELOPPES DE L'OPÉRATEUR 29

1.8.1 Vue d'ensemble

À la base, le « Digitone » est un synthétiseur FM standard à 4 opérateurs dans le style des implémentations classiques des années 80. Cependant, contrairement aux premiers synthétiseurs FM, le « Digitone » utilise son moteur FM plus comme un générateur de sons complexe qu'une voix de synthétiseur complète (bien qu'il ait aussi cette capacité). Le chemin du signal « Digitone » est beaucoup plus similaire à un synthé soustractif typique qu'à une voix FM classique.

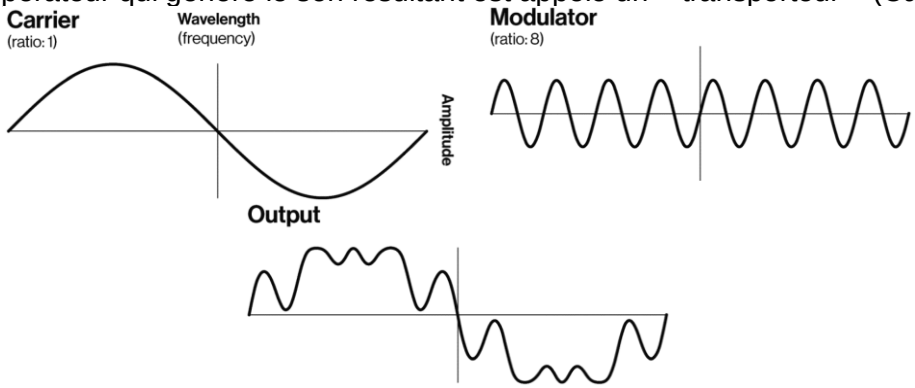


L'idée de cette conception est d'exploiter les paysages sonores bruts, et parfois complexes, de la synthèse FM et d'utiliser une méthode soustractive plus connue et plus accessible pour la mise en forme globale du son.

1.8.2 Les opérateurs

Dans la synthèse FM, un opérateur fonctionne essentiellement comme un oscillateur. La différence est qu'un opérateur contient une enveloppe et des entrées et sorties spécifiques, ce qui en fait une sorte d'oscillateur macroscopique. FM combine 2 opérateurs ou plus pour générer une sortie plus riche en harmoniques.

- ✓ Un opérateur qui est utilisé pour moduler un autre opérateur s'appelle un « modulateur »
- ✓ L'opérateur qui génère le son résultant est appelé un « transporteur » (Carrier)



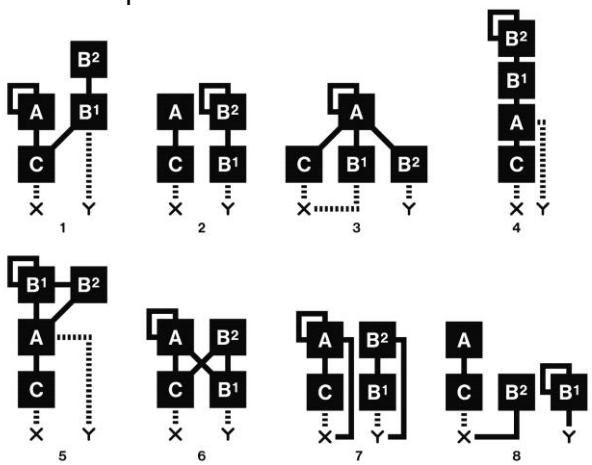
Dans certains cas, un opérateur peut être à la fois « porteur » et « modulateur ». Cela signifie qu'il diffuse son résultat sous forme de sonorité tout en l'utilisant pour moduler un autre opérateur.Les opérateurs sont répartis en 3 groupes: C, A et B (B1 et B2) pour réduire la complexité et rendre le Digitone plus facile à utiliser. Puisque le groupe B est constitué de 2 opérateurs, les contrôles de paramètres pour B sont mappés aux deux opérateurs.

1.8.3 Algorithmes

Un algorithme est une structure d'ensemble de la façon dont les 4 opérateurs sont connectés les uns aux autres.

- ✓ Chaque algorithme donne différentes possibilités de mise en forme et de modulation du son. Le Digitone a 8 algorithmes différents.
- ✓ Chaque algorithme dispose de 2 sorties « porteuses » (X et Y) qui proviennent de 2 opérateurs différents en fonction de l'algorithme que vous avez choisi.

Il est possible d'utiliser le paramètre « MIX » pour mixer entre ces sorties de sorte que vous puissiez fondre entre 2 timbres séparés.

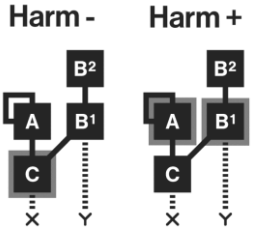


Les lignes allant à X et Y indiquent la sortie d'un transporteur. Le son de ces sorties est ensuite acheminé via l'overdrive vers les filtres.

1.8.4 Harmonique

La sortie par défaut d'un opérateur est une onde sinusoïdale, mais vous pouvez utiliser le paramètre « HARM » pour ajouter des partiels supérieurs à certaines des ondes sinusoïdales de l'opérateur pour créer des formes d'onde plus riches en harmoniques.
Le paramètre « HARM » est bipolaire.

- Négatif : modifie les harmoniques de l'opérateur C
- Positif : change les harmoniques des opérateurs A et B1



1.8.5 Ratios FM

Le rapport de chaque groupe d'opérateur est un multiplicateur de la hauteur d'entrée (valeur de note). Plus le rapport est élevé, plus la fréquence de hauteur est élevée.

- ✓ C (toujours porteur) : limité principalement aux entiers puisqu'il est généralement utilisé pour porter la note de base du son
- ✓ A : Présente un plus grand nombre de valeurs de rapport pour permettre plus de relations inharmoniques
- ✓ B (B1 et B2) : contrôle les 2 opérateurs en même temps
  La progression B1 & B2 en tournant le potard est similaire à celle des aiguilles d'une montre :
  - B1 & B2 démarrent à .25
  - B2 : est incrémenté jusqu'au le maximum (16)
  - B1 est incrémenté (0.5) et B2 reprend à partir de .25
  - etc… jusqu'à ce que les 2 opérateurs atteignent la valeur maximale

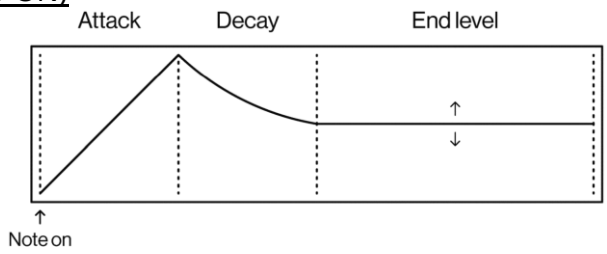
1.8.6 Les enveloppes de l'opérateur

Le moteur FM a 2 enveloppes d'opérateur conçues pour une synthèse FM plus confortable. L'un est pour le groupe d'opérateurs A, et l'autre pour le groupe B (B1 et B2).

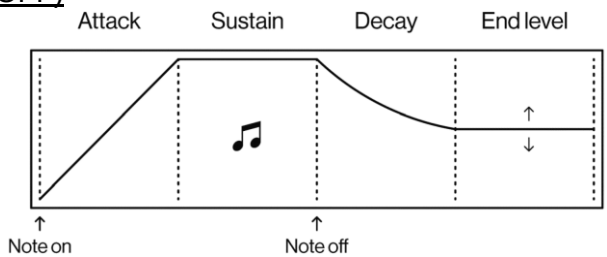
Les enveloppes sont semblables à des enveloppes « AD » (Attack Decay) étendues, mais avec un niveau final réglable (le niveau d'amplitude atteint par le son à la fin de la phase de Decay). Traditionnellement, une enveloppe « AD » se termine toujours au niveau zéro, mais la synthèse FM permet de conserver une certaine modulation après, par exemple, un court « Pluck » ou un fondu. L'enveloppe de l'amplificateur à la fin du trajet du signal détermine alors l'amplitude globale du son.

Les enveloppes peuvent être déclenchées ou bloquées, ce qui en fait une enveloppe « ADE » (Attack Decay End) ou « ASDE » (Attack Sustain Decay End). La phase de Sustain n'a pas de niveau réglable. C'est le paramètre « LEV » qui définit le niveau de Sustain. La longueur de la note définit la longueur de la phase de Sustain.

Trigged (ATRG / BTRG ON)



Gated (ATRG / BTRG OFF)



1.9 Caractéristiques techniques

ELECTRICAL SPECIFICATIONS

- ✓ Impedance balanced audio outputs Main outputs level: +22 dBu peak Output impedance: 440 Ω unbalanced Digital S/N ratio: 108 dB (20–20,000 Hz)
- ✓ Headphones output
- ✓ Headphones out level: +22 dBu peak Output impedance: 55 Ω
- ✓ Balanced audio inputs
- ✓ Input level: +19 dBu peak Audio input impedance: 11 kΩ
- ✓ Digital S/N ratio: 110 dB (20–20,000 Hz)
- ✓ Unit power consumption: 7 W typical Compatible Elektron power supply: PSU-3b

HARDWARE

- ✓ 128 × 64 pixel OLED screen
- ✓ MIDI In/Out/Thru with DIN Sync out
- ✓ 2 × 1/4” impedance balanced audio out jacks
- ✓ 2 × 1/4” audio in jacks
- ✓ 1 × 1/4” stereo headphone jack
- ✓ 48 kHz, 24-bit D/A and A/D converters Electrically isolated hi-speed USB 2.0 port Power inlet: Center positive 5.5 × 2.5 mm barrel jack, 12 V DC, 1 A

PHYSICAL SPECIFICATIONS

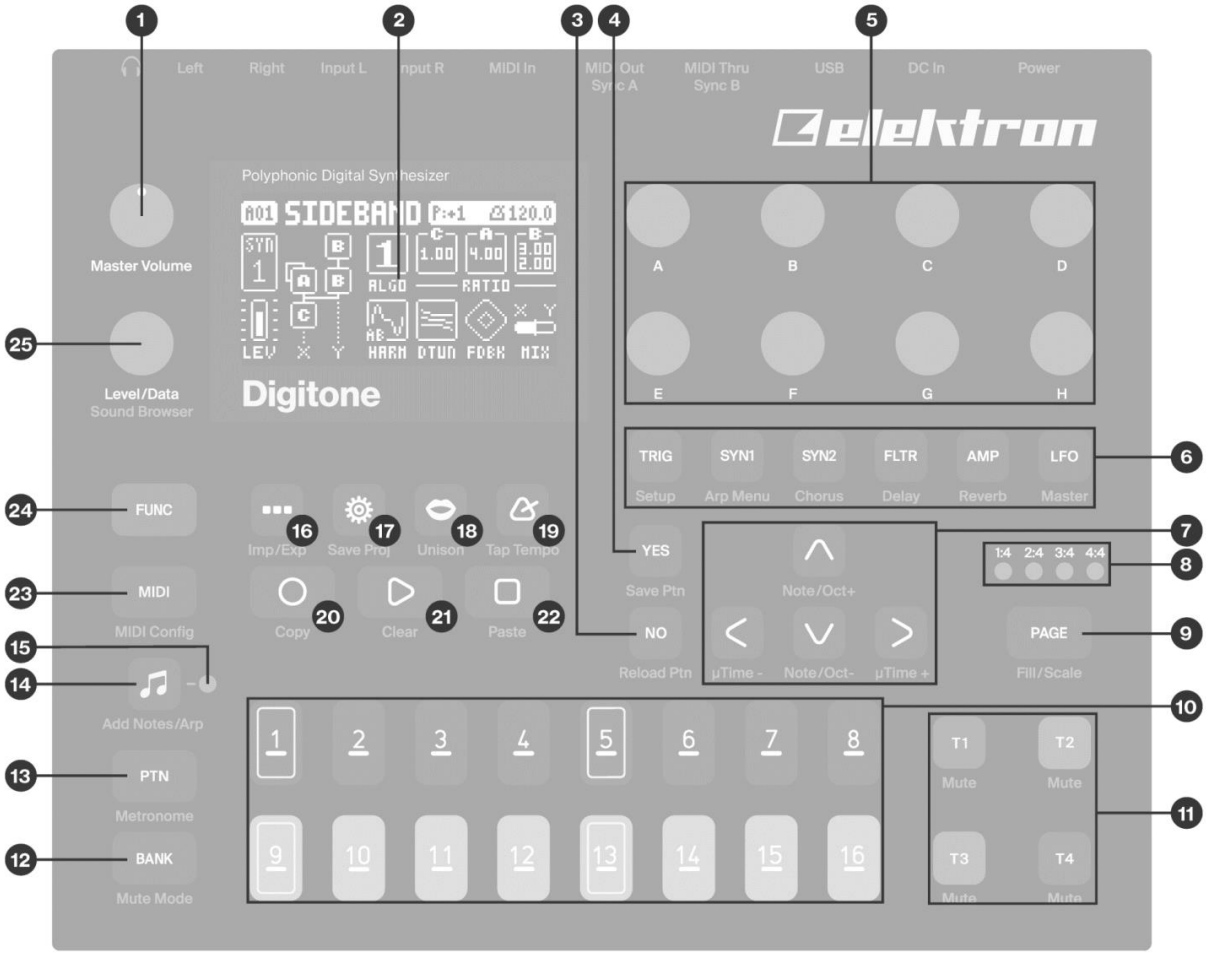
- ✓ Sturdy steel casing
- ✓ Dimensions: W 215 × DJ5176 × H 63 mm (8.5”× 6.9”× 2.5”) (including knobs and feet)
- ✓ Weight: approximately 1.45 kg (3.2 lbs) 100 × 100 mm VESA mounting holes. Use M4 screws with a max length of 7 mm.
- ✓ Maximum recommended ambient operating temperature: +40˚C (+104˚F)

2 Manuel de l'utilisateur

Traduction/adaptation du « Manuel de l'utilisateur » Elektron version 1.00 de janvier 2018, avec une présentation revue.

2.1 PANNEAU DE COMMANDE EN DÉTAIL 32
2.2 ARCHITECTURE SONORE (CF. § 1.3 CI-DESSUS) 35
2.3 APERÇU DE LA STRUCTURE DES DONNÉES 35
2.1 INTERFACE UTILISATEUR (CF. § 1.4 CI-DESSUS) 37
2.2 DÉMARRAGE RAPIDE (CF. § 1.5 CI-DESSUS) 37
2.3 COMMANDES DU DIGITAKT 37
2.4 MODES « CHROMATIC » & « MUTE » 38
2.5 PATTERN & SONS 40
2.6 SEQUENCER 45
2.7 PARAMÈTRES DES PISTES « SYN » 66
2.8 PARAMÈTRES DES PISTES « MID » (A POURSUIVRE) 77
2.9 PARAMÈTRES « FX » 82
2.10 MENU « GLOBAL SETTINGS » 86
2.11 MENU « STARTUP » 100
2.12 EXEMPLES DE CONFIGURATIONS MATÉRIELLES 102
2.13 COMBINAISONS DE TOUCHES (RACCOURCIS) 105
2.14 CRÉDITS & CONTACTS 107
2.15 ANNEXE A: LA SYNTHÈSE FM DU « DIGITONE » EN DÉTAIL 108
2.16 ANNEXE B : IMPLÉMENTATION MIDI 115

2.1 Panneau de commande en détail



1. ***MASTER VOLUME***	Règle le volume pour les sorties principales et la sortie casque
2.	Écran
3. NO **Reload Ptn**	Pour quitter un menu actif, sauvegarder une étape et annuler (**FUNC** +) Rechargement temporaire du Pattern actif
4. YES **Save Ptn**	Pour accéder aux sous-menus, sélectionner et confirmer (**FUNC** +) Sauvegarde temporaire du Pattern actif.
5. DATA ENTRY ***A-H***	Pour définir les valeurs des paramètres Appuyez et tournez pour modifier les valeurs par incréments plus grands
6. Boutons PARAMETER	Accès aux pages « PARAMETER » de la piste active La couleur indique si la page est active (**rouge** / **bleu**) ou inactive (éteinte)
TRIG PARAMETERS **Setup**	Accès à des paramètres tels que « NOTE », « VELOCITY », et d'autres paramètres liés au « Trig ». (**FUNC** +) Accès au menu « SOUND SETUP »
SYN1 **Arp Menu**	Accès à la page « SYN1 » des paramètres liés au moteur FM. OU des paramètres tels que « CHANNEL », « BANK » et « PROGRAM » pour les pistes MIDI (**FUNC** +) Accès au menu « ARPEGGIATOR »

SYN2 **Chorus**	Accès aux pages « SYN2 » des paramètres liés au moteur FM (**FUNC** +) Accès à la page « CHORUS »
FLTR **Delay**	Accès aux pages « FILTER » des paramètres pour les filtres de largeur de base et multimode. Ou les paramètres de valeur CC sur les pistes MIDI (**FUNC** +) Accès à la page « DELAY »
AMP **Reverb**	Accès à la page « AMP » des paramètres pour l'enveloppe d'amplitude et les effets Send Ou les paramètres de sélection CC sur les pistes MIDI (**FUNC** +) Accès à la page « REVERB »
LFO **Master**	Accède aux paramètres du LFO pour les pistes synthé et MIDI (**FUNC** +) Accès à la page « MASTER »

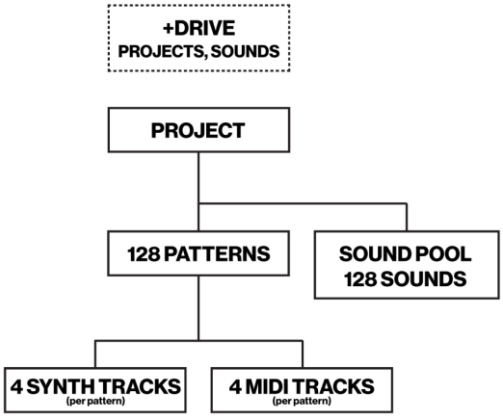
7. Bouton 	Pour la navigation et pour la définition des valeurs de paramètres Dans les menus, ils sont appelés « UP », « DOWN », « LEFT » et « RIGHT »
8. LED <**PATTERN PAGE**> 	Indiquent le nombre de pages de Patterns composées par le Pattern actif et la page de Pattern actuellement active. La LED clignote sur la page de Pattern en cours de lecture
9. **PAGE** **Fill** **Scale**	sélectionne la page de Pattern active, si le Pattern comporte plus de 16 pas. Le Les LEDs <**PATTERN PAGE**> indiquent le nombre de pages de Pattern composées par le Pattern actif et la page de Pattern actuellement active. La LED clignote sur la page de Pattern en cours de lecture Active le « mode Fill » (lorsque le mode « GRID RECORDING » n'est pas actif) (**FUNC** +) Accès au menu « SCALE »
10. Touches TRIG **1-8** & **9-16** 	Permettent d'entrer ou de supprimer des « Trigs » de séquenceur et des verrouillages de paramètres, en combinaison avec les potards DATA ENTRY ***A-H*** (**PTN** & **BAN** +) Sélectionnent également, les banques et les Patterns, en combinaison avec les touches Servent aussi de clavier pour jouer saisir des notes sur le séquenceur. L'allumage des touches TRIG indiquent ○ les Trigs sur le séquenceur en rouge fixe, ○ les verrouillages des paramètres en mode « GRID RECORDING », en rouge clignotant
11. Boutons TRACK **Mute** 	Sélectionne la piste active (**FUNC** +) Coupe la piste
12. **BANK** **Mute Mode**	Sélectionne la banque A-H en combinaison avec les touches TRIG **9-16** (**FUNC** +) Accède au mode « MUTE »
13. **PTN** **Metronome**	sélectionne le Pattern 1-16 en combinaison avec les touches TRIG **1-16** (**FUNC** +) Ouvre le menu « METRONOME »
14.  TRACK NOTE **Add Note** **Arp**	Ouvre le menu « TRACK NOTE » de paramètres liés aux notes tels que la transposition, l'échelle et les accords. Ajoute des notes dans le séquenceur (en mode « GRID RECORDING ») (**FUNC** +) Active ou désactive l'arpégiateur

15. LED <**ARPEGGIATOR**>	Indique l'état activé / désactivé de l'arpégiateur
16.  PATTERN MENU **Imp/Exp**	Ouvre le menu « PATTERN » pour la gestion des « Patterns » (**FUNC** +) Accès au menu « Import / Export »
17.  GLOBAL SETTINGS **Save Project**	Ouvre le menu de gestion des projets, de configuration MIDI et des paramètres du système (**FUNC** +) Enregistre le projet en cours
18.  VOICE **Unison**	Ouvre le menu « VOICE » pour gérer l'allocation de voix à la piste (**FUNC** +) Accède au menu « UNISON »
19.  TEMPO **Tap Tempo**	Ouvre le menu « TEMPO », où vous pouvez ajuster le tempo global / Pattern et également ajuster le swing. (**FUNC** +) Tap tempo
20.  RECORD **Copy**	Active/désactive le mode « GRID RECORDING » **+ PLAY** pour activer le mode « LIVE RECORDING » + 2 fois **PLAY** pour activer/désactiver « RECORD LIVE quantifié » (**FUNC** +) Copier
21. **PLAY** **Clear**	Lance la lecture du séquenceur. (**FUNC** +) Effacer
22.  STOP **Paste**	Arrête la lecture (**FUNC** +) Coller
23. **MIDI** **MIDI Config**	Active le mode d'édition MIDI où vous pouvez éditer les pistes MIDI Une touche **MIDI** allumée indique que le mode d'édition MIDI est actif (**FUNC** +) Ouvre le menu « MIDI CONFIG »
24. **FUNC**	En conjonction avec une autre touche pour accéder à la fonction secondaire de cette touche Le **texte bleu-vert** indique la fonction secondaire des touches
25. ***LEVEL/DATA*** **Sound Browser**	

2.2 Architecture sonore (Cf. § 1.3 ci-dessus)

Voir le paragraphe 1.3 ci-dessus.

2.3 Aperçu de la structure des données



2.3.1 « + DRIVE » 35
2.3.2 STRUCTURE DES DONNÉES 35
2.3.3 À PROPOS DES PISTES (CF. § 1.6 CI-DESSUS) 36

2.3.1 « + DRIVE »

Le « + Drive » est une mémoire non volatile pouvant stocker 128 projets, en plus de la bibliothèque « + Drive Sound » de 2 048 sons. Chaque projet a accès à ces sons.

2.3.2 Structure des données

Projet

Un projet contient 128 Patterns, les paramètres généraux et les états. Le projet actuellement chargé devient l'état de travail actif du Digitone. De là, il est possible d'éditer les Patterns et les sons du projet.
A chaque démarrage, il démarre à l'état de travail actif, le projet actif. Les projets sont enregistrés, chargés et gérés dans le menu « GLOBAL SETTINGS ». Pour plus d'informations, veuillez voir « MENU GLOBAL SETTINGS » § 2.10 ci-dessous.

Patterns

Le Patterns (ou Motif) est le conteneur de données du Digitone. 16 Patterns sont disponibles pour chacune des 8 banques, soit 128 Patterns pour chaque projet.
Un Pattern peut contenir :

- ✓ 4 sons (un pour chaque piste de Synthé),
- ✓ des données de séquenceur comme des trigs et des paramètres Lock.
- ✓ les paramètres de la page TRIG et les paramètres BPM, longueur, swing et signature.
- ✓ les paramètres des 4 pistes MIDI

Pour plus d'informations, veuillez voir « Le Séquenceur » § 2.6 ci-dessous.

Sons

Un son est un ensemble de paramètres de piste de synthé dans les pages « SYN1 », « SYN2 », « FLTR », « AMP » et « LFO PARAMETER ». Les sons peuvent être stockés dans le pool de sons du projet actif ou dans la bibliothèque « + Drive Sound ». Le pool de sons peut

contenir jusqu'à 128 sons et la bibliothèque « + Drive » peut contenir jusqu'à 2048 sons. Vous pouvez utiliser le « SOUND MANAGER » pour gérer les sons.
Pour plus d'informations, reportez-vous à « SOUND MANAGER » § 2.10.2.2 ci-dessous, « Patterns & Sounds » § 2.5 ci-dessous, et « SYNTH TRACK PARAMETERS » § 2.7 ci-dessous.

Un son importé dans un Pattern devient une copie indépendante du son du « + DRIVE », et fait partie intégrante du Pattern.

2.3.3 À propos des pistes (Cf. § 1.6 ci-dessus)

Voir paragraphe 1.6 ci-dessus.

2.1 Interface utilisateur (Cf. § 1.4 ci-dessus)

Cf. Paragraphe 1.4 ci-dessus.

2.2 Démarrage rapide (Cf. § 1.5 ci-dessus)

Ce démarrage rapide montre certaines opérations de base pour démarrer avec le Digitone.
Jouer les Preset de Pattern d'usine

- ✓ Jouer avec les touches TRIG
- ✓ Changement de sons
- ✓ Utilisation du mode mute
- ✓ TEMPO
- ✓ Paramètres d'édition

2.3 Commandes du Digitakt

Touches TRIG

Les touches TRIG ont plusieurs utilisations :

- ✓ reproduction sous forme de notes (chromatique) du son de la piste du synthé actif (mais pas en mode « GRID RECORDING » ou « MUTE »)
- ✓ placent également les trigs en mode « GRID RECORDING »
- ✓ sélection des Patterns et des banques, en combinaison avec les touches **PTN** et **BANK**

Elles s'allument pour indiquer la position des trigs placés ou pour indiquer la banque et la piste sélectionnées.

Encodeurs rotatifs

- ✓ La commande ***MASTER VOLUME*** est un potentiomètre absolu.
- ✓ Les encodeurs ***LEVEL / DATA*** et *DATA ENTRY* ***A-H*** (qui font défiler les valeurs de paramètres) sont des encodeurs relatifs qui peuvent tourner indéfiniment.
  Une fois ces encodeurs pressés le défilement des valeurs est accéléré

Comportement des touches

Les touches TRACK **1-4** de sélection de piste fonctionne comme un groupe type bouton radio : lorsqu'une nouvelle piste est activée, la précédente est simultanément désactivée. On ne peut donc sélectionner qu'une piste à la fois.

De même, les 5 touches PARAMETER fonctionne comme un groupe. Une seule touche est activée à la fois.

Les touches **FUNC**, **PTN** et **BANK** sont toujours utilisées en combinaison avec d'autres touches.

Notes MIDI

Certaines fonction peuvent être déclenchées par l'envoi de valeurs de notes MIDI à partir d'un périphérique MIDI externe (un clavier MIDI ou un ordinateur, par exemple) connecté au Digitone via un câble MIDI standard ou un câble de connexion USB 2.0 A vers.

Numéros de note 0-127	Déclenchent le son de la piste active (N° correspondant aux notes C0-G10, de la première à la onzième octave dans la plage MIDI)
Messages « Program Change » 0-127	Sélectionnent le Pattern 1-128 (A01-H16)
Messages « CC » & « NRPN »	contrôler divers aspects du Digitone

Voir plus d'informations, à la section « ANNEXE B: Implémentation MIDI » § 2.16 ci-dessous.

2.4 Modes « Chromatic » & « Mute »

2.4.1 MODE « CHROMATIC » 38
2.4.2 MODE « MUTE » 39

2.4.1 Mode « Chromatic »

En tant que mode par défaut, le mode « Chromatic » est toujours actif sauf si vous êtes en mode « GRID RECORDING » ou « MUTE ».

Ce mode permet de jouer chromatiquement la piste active :

- ✓ soit directement le son de la piste SYN active,
- ✓ soit les notes MIDI de la piste « MID » active.

Dans ce mode, les 2 rangs de touches TRIG sont allumée pour ressembler à un clavier d'une octave (Seules les touches allumées sont jouables).

- Pressez une des touches TRACK **1-4** pour sélectionner la piste à jouer de manière chromatique.
- Pressez les touches TRIG **1-16** pour jouer chromatiquement des notes du son
  La plage de TRIG **9** à TRIG **16** correspondant à une octave
- Pressez les touches pour transposer le clavier virtuel d'une octave vers le haut/bas afin de jouer toute la gamme de 11 octaves des pistes Synthé et MIDI

Les notes déclenchées chromatiquement peuvent être enregistrées sur le séquenceur en mode « LIVE RECORDING ». Voir pour cela le paragraphe « Mode Enregistrement Live » § 1.7.4.2 ci-dessus.

L'état actif du mode « CHROMATIC » (la partie du clavier chromatique actuellement visible sur le Les touches TRIG) n'est pas stocké dans les Patterns, mais reste tel qu'il était défini antérieurement.

Utilisation d'un contrôleur externe

Vous pouvez également utiliser un clavier ou tout contrôleur externe pour jouer le son des pistes actives.

- ➢ Configurez les canaux MIDI du contrôleur et du Digitone MIDI Auto Channel (« MIDI CONFIG> CHANNELS ») sur le même canal MIDI.
- ➢ Jouez les touches sur le clavier externe pour jouer les pistes actives du son chromatiquement
  De cette façon, vous pouvez jouer le son de la piste active de façon chromatique même si le Digitone n'est pas en mode « CHROMATIC ».

2.4.2 Mode « Mute »

Le mode « Mute » permet de couper une ou plusieurs pistes du séquenceur. Toutes les pistes sont accessibles, quel que soit la piste active (Contrairement au mode « CHROMATIC »).

- Pressez une touche TRACK **1-4** pour couper la piste correspondante. Appuyez à nouveau pour désactiver le son.
  La couleur des touches TRACK **1-4** indique le statut Mute des pistes
  - non éclairées : pistes en sourdine
  - allumées : pistes active (non assourdies)

Il y a deux versions du mode « Mute » :

Mode « Global Mute »
Les pistes muettes sont coupées dans tous les Patterns, et les touches Trig TRACK **1-4** sont allumées en rouge.

- Touches **FUNC** + **BANK** pour activer/désactiver le mode « Global Mute »

Les paramètres du mode « Global Mute » sont enregistrés avec le projet.

Mode « Pattern Mute »
Les pistes coupées le sont uniquement dans le Pattern actif et les touches Trig TRACK **1-4** sont allumées en **magenta**.

- Touches **FUNC** + 2 fois **BANK** pour activer le mode « Pattern Mute »
- Touches **FUNC** + 1 fois **BANK** pour quitter le mode « Pattern Mute »

Les réglages du mode « Pattern Mute » sont enregistrés avec le Pattern.

Indicateurs colorés
Si les pistes sont coupées en mode « Pattern Mute », les touches des pistes s'allument en **rouge** lors de la lecture du « Pattern ».
Si les pistes sont coupées en mode « Pattern Mute », les touches des pistes s'allument en **magenta** lorsque le Pattern est lu.

Les pistes qui sont coupées dans les 2 modes « Global Mute » et « Pattern Mute » sont indiquées par une touche TRACK allumée **bleu**.

« Quick Mute »

- Touche **FUNC** maintenue enfoncée + touches TRACK **1-4** pour couper/activer rapidement les pistes (« Quick Mute »)

Mémorisation du mode « Mute »
La version du mode « Mute » utilisée en dernier est mémorisée de façon à ce que ce mode Mute soit appelé en premier par les touches **FUNC** + **BANK**

2.5 Pattern & Sons

Les Patterns sont le conteneur de données principal pour le Digitone. Seize Patterns sont disponibles pour chacune des 8 banques, ce qui signifie que 128 Patterns sont disponibles pour chaque projet. Un Pattern contient jusqu'à 8 sons (un pour chaque piste de synthé), des données de séquenceur comme des Trigs et des verrous de paramètres. Il contient également les paramètres par défaut de la page « TRIG » et les paramètres « BPM », « Length », « Swing » et « Signature ». Un Pattern contient également tous les paramètres des 8 pistes MIDI.

Chacune des pistes du synthé peut contenir un son. Un son importé à partir d'un Drive ou d'un « Sound Pool » vers un Pattern devient une partie du Pattern actif. Toute modification apportée à un son n'affectera donc pas le son d'orgine, mais uniquement le son dans le Pattern actif. Vous pouvez exporter (et ainsi sauvegarder) un son du Pattern actif vers le « + Drive ».

Pour plus d'informations, reportez-vous à « SOUND MANAGER » § 2.10.2.2 ci-dessous

Utilisez le « SOUND BROWSER » pour charger un son sur une piste. Pour plus d'informations, reportez-vous à « SOUND BROWSER » § 2.10.2.1 ci-dessous.

Un son importé dans un Pattern, devient une copie indépendante du son du « + Drive », faisant pleinement une partie du Pattern.

Un Pattern contient:

- ✓ Quatre sons de piste de synthé.
- ✓ Tous les paramètres des 4 pistes MIDI.
- ✓ Données du séquenceur comme les trigs et les verrouillages de paramètres.
- ✓ Les réglages de la page « TRIG PARAMETERS », de BPM, de la longueur, du swing et des réglages de la métrique.

Un son contient:

- ✓ Les réglages des pages « SYN1 », « SYN2 », « FLTR », « AMP » et « LFO » PARAMETER pour la piste de synthé.
- ✓ Tous les réglages du menu « SOUND SETUP » et du menu « ARPEGGIATOR ».

2.5.1 LIBRAIRIE « + DRIVE SOUND » & « SOUND POOL » 41
2.5.2 JOUER UN SON 41
2.5.3 ÉDITION D'UN SON 41
2.5.4 MENU « SOUND SETUP » 42
2.5.5 MENU « ARPEGGIATOR » 44

2.5.1 Librairie « + DRIVE Sound » & « Sound Pool »

Les sons peuvent être chargés dans un Pattern à partir de la bibliothèque « + Drive Sound » ou « Sound Pool » du projet actif :

- ✓ La librairie « + Drive Sound » contient 4096 Sounds, disponible pour tous les projets
- ✓ Un « Sound Pool » est limité à 128 Sounds et fait partie d'un projet. Son avantage est de permettre le verroullage des Sounds chargés (ce qui est impossible pour les sons de « + Drive Sound »)

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « Sound Lock » § 2.6.10.2 ci-dessous ».

2.5.2 Jouer un son

- Appuyez sur les touches TRIG **1-16** pour lire les sons des 4 pistes de synthé du Pattern actif
  Les touches TRIG s'allument brièvement lorsqu'elles sont pressées

Jouer un son avec une unité midi externe

Les sons peuvent également être lus à l'aide d'un périphérique MIDI externe connecté. Les canaux MIDI pour chacune des pistes de synthé peuvent être assignés dans le menu « MIDI CHANNELS », couvert dans la section « CHANNELS » § 2.10.3.3 ci-dessous.

Vous pouvez également utiliser une unité MIDI externe pour jouer le son de façon chromatique. Pour plus d'informations, reportez-vous à « Mode Chromatic » § 2.4.1 ci-dessus.

2.5.3 Édition d'un son

- Pressez une touche TRACK **1-4** pour sélectionner la piste à éditer
  Toutes les modifications apportées à un son sont stockées dans le Pattern actif
- Potard ***LEVEL / DATA*** pour régler le « TRACK LEVEL » de la piste de synthé active

Modifiez un son

- Pressez une des 6 touches PARAMETER pour accéder à la page correspondante de paramètres
- Encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour modifier les paramètres

Pour plus d'informations, voir « SYNTH TRACK PARAMETERS » 2.7 ci-dessous.
:

Exporter (enregistrer) un son

- Utilisez le « SOUND MANAGER » pour enregistrer le son avec tous ses paramètres

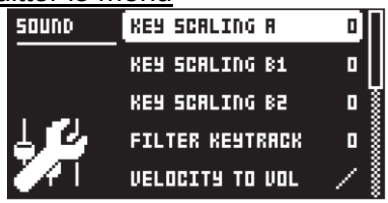
Pour plus d'informations, reportez-vous à « SOUND MANAGER » § 2.10.2.2 ci-dessous.

Copier un son sur une autre piste

- Touches TRK **1-4** +  RECORD pour copier un son avec tous ses paramètres
- Touches TRK **1-4** + STOP pour coller le son sur la nouvelle piste sélectionnée

2.5.4 Menu « Sound Setup »

- Appuyez sur **FUNC** + **TRIG** PARAMETERS pour ouvrir le menu « SOUND SETUP » et définir un certain nombre de paramètres liés au son
- Utilisez les touches fléchées ▲/▼ pour naviguer dans les options
- Appuyez sur **YES** pour confirmer votre sélection
- Appuyez sur **NO** pour quitter le menu



Liste des options du menu « Sound Setup »

Key Scaling A

La mise à l'échelle de la clé définit le niveau de modulation de la sortie de modulation de l'opérateur A par la note que vous jouez sur le clavier. Si vous réglez la mise à l'échelle sur 0, le niveau de modulation est le même pour toutes les touches. Un réglage plus élevé diminue de plus en plus le niveau de modulation au fur et à mesure que vous jouez au clavier. Un niveau de modulation plus faible diminue la complexité de la tonalité dans les fréquences plus élevées, ce qui est un comportement typique dans de nombreux instruments acoustiques.

Key Scaling B1

Identique à « KEY SCALING A », mais pour l'opérateur B1

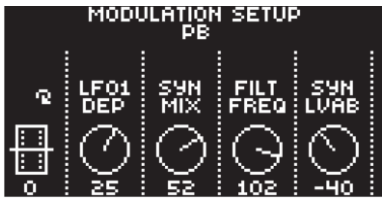
Key Scaling B2

Identique à « KEY SCALING A », mais pour l'opérateur B2

Filter Keytrack

Keytrack permet à la fréquence de coupure du filtre multimode de suivre la hauteur du son.

- 100 : le filtre suit la fréquence de l'oscillateur dans des intervalles de notes (0-100)



Velocity to Vol

Sélectionne la manière dont la vélocité MIDI affecte le volume lors de la lecture du son à partir d'un clavier MIDI.

- OFF : la vélocité n'affecte pas le volume du son
- LOG : applique une courbe de vélcité logarithmique (La différence de volume est plus grande pour les pressions douces que pour les pressions fortes)
- LIN : applique une courbe de vitesse linéaire (La différence de volume sont linéairement proportionnelles aux différences de pression appliquées au clavier)
- EXP : applique une courbe de vitesse exponentielle (La différence de volume est plus grande pour les pressions fortes que pour les pressions douces)

Pitch Bend Depth

Définit dans quelle mesure les données de « Pitch Bend » des périphériques MIDI externes affectent le Digitone.

Octave
Définit l'octave de base du son, ainf de faciliter la lecture du son à l'octave "droite" du clavier. Cela rend également le verrouillage du son plus pratique puisque vous pouvez contrôler le réglage d'octave sur le son et minimiser le besoin de transposer les notes du séquenceur pour faire fonctionner plusieurs sons ensemble.

Pitch Bend
Ouvre un menu dans lequel vous pouvez affecter au « Pitch Bend » jusqu'à 4 paramètres de page PARAMETER.
Les paramètres assignés sont alors affectés par le « Pitch Bend » du MIDI entrant reçu d'un périphérique externe.

- Appuyez sur **YES** pour ouvrir le menu

Vous pouvez sélectionner des paramètres dans les pages PARAMETER « SYN1 », « SYN2 », « FLTR », « AMP » et « LFO ».

- Tournez les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-D*** pour sélectionner les paramètres de piste à assigner
- Pressez l'encodeur *DATA ENTRY* ***A-D*** ou **YES** pour confirmer la sélection
- Utilisez ensuite les encodeurs *DATA ENTRY* ***E-H*** pour régler la profondeur de modulation des 4 paramètres de piste
  La profondeur est un décalage de la valeur du paramètre de piste d'origine

Velocity Mod
Ouvre un menu dans lequel vous pouvez affecter jusqu'à 4 paramètres de page PARAMETER au paramètre de vélocité.
Les paramètres assignés sont alors affectés par le paramètre « VEL » du menu « TRIG » ainsi que par la vélocité des notes MIDI entrantes envoyées au Digitone par des appareils externes.

- Appuyez sur **YES** pour ouvrir le menu
  La configuration des paramètres fonctionne de la même manière que pour « PITCH BEND »

Mod Wheel
Ouvre un menu dans lequel vous pouvez affecter jusqu'à 4 paramètres de page PARAMETER à la commande de molette de modulation MIDI (CC#1).

- Appuyez sur **YES** pour ouvrir le menu
  La configuration des paramètres fonctionne de la même manière que pour « PITCH BEND »

Breath Controller
Ouvre un menu dans lequel vous pouvez affecter jusqu'à quatre paramètres de page PARAMETER à la commande du contrôleur de souffle MIDI (CC # 2).

- Appuyez sur **YES** pour ouvrir le menu
  La configuration des paramètres fonctionne de la même manière que pour « PITCH BEND »

Aftertouch
Ouvre un menu dans lequel vous pouvez affecter jusqu'à quatre paramètres de page PARAMETER à la commande MIDI aftertouch.

- Appuyez sur **YES** pour ouvrir le menu
  La configuration des paramètres fonctionne de la même manière que pour « PITCH BEND »

2.5.5 Menu « Arpeggiator »

Le menu « ARPEGGIATOR » contrôle l'arpégiateur Sounds. Les réglages de l'arpégiateur font partie du son et sont sauvegardés avec le son.

- Appuyez sur **FUNC** + **SYN1** pour ouvrir le menu « ARPEGGIATOR »
- Appuyez sur la touche TRACK **1-4** pour sélectionner le son dont l'arpégiateur est édité.
- Appuyez sur **FUNC** + NOTE TRACK pour activer et désactiver « ARPEGGIATOR »



Mode

Active l'arpégiateur et contrôle le tri des notes arpégées.

- OFF : désactive l'arpégiateur
- TRUE : joue les notes dans le même ordre qu'elles sont insérées
- UP : joue les notes dans l'ordre croissant, de la note la plus basse à la note la plus élevée, par octave
- DOWN : joue les notes dans l'ordre décroissant, de la note la plus haute à la note la plus basse, par octave
- CYCL : joue les notes d'abord dans l'ordre croissant, puis dans l'ordre décroissant

SPD

La vitesse définit la vitesse de l'arpégiateur. Il est synchronisé avec le BPM du projet. (1 / 1-1 / 96).

RNG

Range définit la plage d'octave de l'arpégiateur. Après chaque cycle d'arpégiateur terminé, les notes arpégiées sont transposées d'une octave vers le haut. Lorsque les notes ont atteint le décalage d'octave spécifié par le paramètre RNG, les notes sont réinitialisées à leurs valeurs initiales. De là, la transposition d'octave est recommencée.

LEN

La longueur contrôle la longueur des notes arpégées.

ARP LENGTH

- Tournez l'encodeur *DATA ENTRY* ***F*** pour choisir la longueur de l'arpège
  La longueur maximale est de 16 pas de séquenceur.

Offset

Offset sélectionne la valeur de décalage (note) de l'étape d'arpégiateur choisie en demi-tons. Le décalage provient du « Note Trig » de la note d'origine. Les paramètres « TRK KEY SCALE » et « TRK KEY NOTE » du menu « NOTES SETUP » affectent les valeurs de note des notes arpégées.

- 1. Appuyez sur ◄/► pour sélectionner le pas de l'arpégiateur à décaler
- 2. Utilisez l'encodeur *DATA ENTRY* ***E*** pour régler le décalage
- 3. Appuyez sur ▼/▲ pour désactiver/activer un pas d'arpégiateur

2.6 Sequencer

Le séquenceur stocke ses informations dans des Patterns. Un Pattern contrôle la lecture des pistes du synthétiseur, des pistes MIDI et divers aspects spécifiques aux Patterns des pistes. Chacune des huit banques, A à H, contient 16 Patterns, ce qui signifie que 128 Patterns sont disponibles pour chaque projet. Pour plus d'informations, reportez-vous à « MENU PATTERN » § 2.6.7 ci-dessous.
Un Pattern contient:

- ✓ Les réglages des paramètres sur la page « TRIG » (note fondamentale, vélocité, longueur et cetera).
- ✓ Les paramètres des pages « SYN1 », « SYN2 », « FLTR », « AMP » et « LFO ».
- ✓ Les paramètres des pages « CHORUS », « DELAY », « REVERB » et « MASTER »
- ✓ Paramètres de quantification.
- ✓ Notez les trigs pour toutes les pistes.
- ✓ Verrouiller les trigs pour toutes les pistes.
- ✓ Verrous sonores
- ✓ Verrouillage des paramètres.
- ✓ Longueur et signature de temps pour les pistes.

2.6.1 OPÉRATIONS DE BASE DE PATTERN 45
2.6.2 CRÉATION ET ÉDITION DE PATTERN 47
2.6.3 PARAMÈTRES DE TRIG 51
2.6.4 MENU « TRACK NOTE » 51
2.6.5 MENU « VOICE » 52
2.6.6 MENU « MICRO TIMING » 53
2.6.7 MENU « PATTERN » 54
2.6.8 MENU « METRONOME » 56
2.6.9 MENU « SCALE » 56
2.6.10 CARACTÉRISTIQUES DU SEQUENCER 58
2.6.11 « CHAINS » 64

2.6.1 Opérations de base de Pattern

Digitone peut facilement basculer entre les Patterns. Avec la possibilité d'enchaîner des Patterns, c'est une fonctionnalité pratique pour improviser en direct.
Pour plus d'informations, reportez-vous à « Channels » § 2.10.3.3 ci-dessous.

2.6.1.1 Sélection de « Banque » et de « Pattern » 46
2.6.1.2 Contrôle de Pattern 46
2.6.1.3 Tempo de Pattern 46

2.6.1.1 Sélection de « Banque » et de « Pattern »

- Appuyez sur **BANK**,
- puis sur TRIG **9-16** pour sélectionner une banque.
- Appuyez ensuite sur TRIG **1-16** pour sélectionner un Pattern.
- Appuyez sur **PTN** puis appuyez sur TRIG **1-16** pour sélectionner un nouveau Pattern dans la banque actuelle.

  NB : Lorsque vous appuyez sur **BANK** ou **PTN** un message sur l'écran indique le délai disponible de 4 secondes pour faire son choix

- Appuyez sur **PTN**, **BANK** ou **NO** pour quitter la sélection de Pattern ou de banque.

- Les touches **blanches** TRIG indiquent les positions de Pattern contenant des données
- Une touche **rouge** TRIG indique le Pattern actif actuel
- Les touches éteintes sont des TRIG Pattern vides

Lorsqu'un Pattern est en cours de lecture et qu'un nouveau Pattern est sélectionné, la nouvelle position du Pattern s'affiche en clignotant dans le coin supérieur gauche de l'écran. Une fois que la dernière étape du Pattern a été jouée, le nouveau Pattern commence et la position du Pattern cesse de clignoter.

- ✓ Les Patterns peuvent être changés pendant que le séquenceur fonctionne.
- ✓ Les Patterns peuvent être modifiés et mis en file d'attente en envoyant des messages de changement de programme.

2.6.1.2 Contrôle de Pattern

- Appuyez sur PLAY pour lancer la reproduction du Pattern
- Appuyez sur STOP pour arrêter la lecture.
- Lorsqu'un Pattern est lu, appuyez sur PLAY pour faire une pause
- Appuyez sur PLAY pour reprendre la lecture après la pause
  L'audio est coupé, mais des effets tels que le retard continuent jusqu'à ce que les répétitions de délai disparaissent
- Appuyez rapidement deux fois sur **STOP** pour arrêter la lecture de toutes les pistes et le fondu des effets Send

- Les voyants <**PATTERN PAGE**> indiquent si un Pattern contient plus de 16 pas de séquenceur. La LED <**PATTERN PAGE**> clignote pour indiquer le Pattern actuellement actif lors de la lecture d'un Pattern.

2.6.1.3 Tempo de Pattern

Vous réglez le tempo dans le menu « TEMPO ».

- Appuyez sur TEMPO pour ouvrir ce menu
  Pour plus d'informations, reportez-vous à « TEMPO » § 1.5.5 ci-dessus.

2.6.2 Création et édition de Pattern

Digitone a deux modes d'entrée principaux quand vous voulez créer ou éditer un Pattern, le mode « GRID RECORDING » et le mode « LIVE RECORDING ».

2.6.2.1 Types de « TRIG » 47
2.6.2.2 Mode « Grid Recording » 47
2.6.2.3 « Grid Recording » par la méthode « Track Note » 48
2.6.2.4 « Grid Recording » par la méthode « Quick Note » 49
2.6.2.5 Mode « Live Recording » 49

2.6.2.1 Types de « TRIG »

Un trig est un événement de séquenceur à placer à l'endroit où vous voulez que le séquenceur effectue une action sur le Digitone.
Deux types de trigs sont disponibles dans les 2 modes d'enregistrement:

- Note trigs : déclenche les notes de déclenchement sur les pistes de synthé et les pistes MIDI.
- Lock trigs : déclenche le verrouillage des paramètres de déclenchement, mais sans déclencher de notes.

- Les touches TRIG **rouges** indiquent les trigs de note
- les touches TRIG **jaunes** indiquent les trigs de verrouillage
- Touches TRIG éteintes indiquent les pas qui ne contiennent aucun trig

Les 2 types de trigs sont ajoutés différemment dans le séquenceur, selon que le mode « GRID RECORDING » ou « LIVE RECORDING » est actif.

En savoir plus sur les verrouillages de paramètres dans la section « Parameter Lock » à § 2.6.10.1 ci-dessous.

2.6.2.2 Mode « Grid Recording »

« GRID RECORDING » est une méthode de composition où vous utilisez les touches TRIG pour ajouter des « trigs ».

1. 1. Appuyez sur TRACK **1-4** pour sélectionner la piste où ajouter des trigs
   Un voyant **vert** TRACK **1-4** indique la piste active
2. 2. Appuyez sur  RECORD pour passer en mode « GRID RECORDING »
   La touche **RECORD** s'allume en **rouge** indiquant que le mode « GRID RECORDING » est actif
3. 3. Utilisez les touches TRIG pour placer les notes sur le séquenceur
   La valeur de note trigs est la valeur spécifiée par le paramètre « ROOT » à la page « TRIG PARAMETERS »
   Pour plus d'informations, reportez-vous à « ROO » § 2.7.2 ci-dessous

- Appuyez sur **FUNC** et TRIG pour ajouter un trig de verrouillage
  Vous pouvez entrer des trigs de verrouillage à n'importe quelle étape du séquenceur, y compris ceux qui contiennent des trigs de notes
- Appuyez sur la touche TRIG de l'un des « trigs » précédemment entré si besoin pour supprimer le trig
- Appuyez sur le bouton TRIG **1-16** d'un trig et maintenez-le légèrement plus longtemps pour le préparer à l'édition, plutôt qu'une suppression

4. 4. Sélectionnez une autre piste

- Utilisez les touches TRIG **1-16** pour ajouter des trigs de note et des trigs de verrouillage

- Répétez la procédure pour toutes les pistes que vous souhaitez utiliser

➢ 5. Appuyez sur PLAY pour écouter la séquence

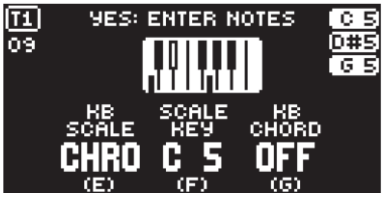
- Appuyant sur la touche TRIG et en la maintenant enfoncée pour ajoutez un micro-timing à un déclenchement de note
- Appuyez sur les touches ◄/►
  Pour plus d'informations, reportez-vous à « MENU MICRO TIMING » § 2.6.6 ci-dessous
- Si le Pattern contient plus de 16 étapes, sélectionnez la page de Pattern à souhaitez modifier en appuyant sur la touche **PAGE**
  Un voyant <**PATTERN PAGE**> entièrement allumé indique la page de Pattern active.

Tous les trigs d'une piste peuvent être décalés vers l'avant ou vers l'arrière sur le séquenceur en mode « GRID RECORDING » :

- Touche **FUNC** + touches fléchées ◄/► pour effectuer le décalage trigonométrique

2.6.2.3 « Grid Recording » par la méthode « Track Note »

C'est une manière alternative d'entrer des trigs de note en mode « GRID RECORDING », ce qui vous donne plus de contrôle sur les valeurs de note que vous voulez ajouter à une étape spécifique du séquenceur.



➢ 1. Appuyez sur TRACK **1-4** pour sélectionner la piste où ajouter des trigs de notes et des notes supplémentaires
  Un voyant **vert** TRACK **1-4** indique la piste active

➢ 2. Appuyez sur RECORD pour passer en mode « GRID RECORDING »
  La touche **RECORD** s'allume en **rouge** indiquant que le mode « GRID RECORDING » est actif

➢ 3. Pressez une touche TRIG **1-16** + TRACK NOTE pour ajouter/supprimer des notes sur ce « Trig »
  Un clavier graphique apparaît sur l'écran où vous pouvez voir toutes les notes sur l'étape du séquenceur choisi. Une touche avec un point sur le clavier de l'écran indique des notes ajoutées

➢ 4. Appuyez sur les touches TRIG **1-16** pour ajouter des notes avec la valeur de note correspondante

- Appuyez sur la touche TRIG **1-16** d'une note précédemment entrée pour supprimer cette note

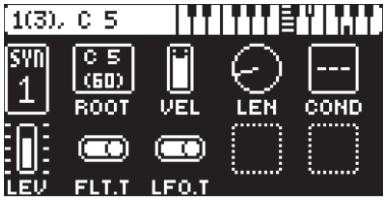
➢ 5. Appuyez sur **YES** pour entrer les modifications, puis quitter

Ou bien

Appuyez sur **NO** si besoin pour quitter sans apporter de modifications

2.6.2.4 « Grid Recording » par la méthode « Quick Note »

C'est encore une autre façon d'entrer des trigs de notes en mode « GRID RECORDING », ce qui vous permet de mieux contrôler les valeurs de note que vous souhaitez ajouter à une étape spécifique du séquenceur.



- 1. Appuyez sur TRACK **1-4** pour sélectionner la piste où ajouter des trigs de notes et des notes supplémentaires
  Un voyant **vert** TRACK **1-4** indique la piste active
- 2. Appuyez sur RECORD pour passer en mode « GRID RECORDING »
  La touche **RECORD** s'allume en **rouge** pour indiquer que le mode « GRID RECORDING » est actif
- 3. Appuyez et maintenez enfoncé (continuez jusqu'à l'étape 8 de cette procédure) la touche TRIG à l'endroit où ajouter, ajuster ou supprimer des notes
- Appuyez sur ▲/▼
  Un mini clavier graphique apparaît en haut de l'écran. Le nombre le plus à gauche est la note active. Le chiffre entre parenthèses montre le nombre de notes sur l'étape du séquenceur. Suit ensuite la valeur de note de la note active. Une touche remplie sur le clavier de l'écran affiche la note active et les autres notes sont affichées sous la forme de points
- 4. Utilisez les touches ▲/▼ pour ajuster la valeur de la note
- Touche **FUNC** + touche ▲/▼ pour régler la hauteur d'une octave complète vers le haut/bas
- 5. Appuyez sur **YES** pour entrer une nouvelle note
- Utilisez ensuite les touches ▲/▼ pour déplacer la note ajoutée vers la valeur de note souhaitée
- 6. Utilisez les touches ◄/► pour naviguer jusqu'à une note précédemment ajoutée
- Appuyez sur ▲/▼ pour déplacer la note
  La note 1 est la note fondamentale. Les autres notes sont des offsets à la note fondamentale. Si vous ajustez la valeur de la note fondamentale, les autres notes se déplacent avec elle
- 7. Appuyez sur **NO** si besoin pour supprimer une note déjà ajoutée
- 8. Relâchez la touche TRIG pour modifier rapidement les notes

2.6.2.5 Mode « Live Recording »

Le mode « LIVE RECORDING » est la 2ème méthode d'ajout de trigs aux pistes, selon
Jouer les touches TRIG en temps réel pour entrer les trigs sur les pistes
Activer l'entrée de données boutons pour entrer les verrous de paramètres en temps réel.

Les entrées Trigs en mode « LIVE RECORDING » peuvent être automatiquement quantifiées ou non

- Utilisez les paramètres du menu « QUANTIZE » pour quantifier les trigs non-quantifiés après leur enregistrement
  Pour plus d'informations, reportez-vous à « QUANTIZE » § 2.6.7.1 ci-dessous.

- 1. Appuyez sur TRACK **1-4** pour sélectionner la piste où ajouter des trigs
  Un voyant **vert** TRACK **1-4** indique la piste active.
- 2. Touches RECORD + PLAY pour passer en mode « LIVE RECORDING »

- Touches  RECORD + 2 fois PLAY pour activer/désactiver la quantification de « LIVE RECORDING »
  Le séquenceur commence à jouer et la touche **RECORD** commence à clignoter en **rouge**

➢ 3. Appuyez sur les touches TRIG pour entrer les « trigs » en temps réel
La touche TRIG enfoncée détermine la note (Hautueur du son)

- Le séquenceur enregistre également toutes les modifications apportées aux paramètres des pages « PARAMETER » lorsque vous tournez les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** en tant que paramètres de verrouillage et ajoute des trigs de verrouillage en conséquence.

➢ 4. Appuyez sur PLAY pour quitter le mode « LIVE RECORDING » tout en gardant la lecture du séquenceur

- Le mode « GRID RECORDING » est activé si vous appuyez sur **RECORD** alors que le mode « LIVE RECORDING » est actif

➢ 5. Appuyez sur STOP pour arrêter à la fois l'enregistrement et la lecture du séquenceur

- Appuyez sur PLAY pour quitter le mode « LIVE RECORDING » tout en laissant le séquenceur en lecture

NB : Vous pouvez utiliser un contrôleur MIDI externe tel qu'un clavier pour entrer les données « NOTE », « TRIG VELOCITY » et « TRIG LENGTH » en mode « LIVE RECORDING ».

- Jouez simplement les notes sur le clavier pour les enregistrer sur la piste active du séquenceur qui reçoit des données sur le canal « Auto MID »
  Vous pouvez ajouter un accord de 8 notes à chaque « trig »
  - ✓ La première note définit la valeur « TRIG VELOCITY » pour toutes les notes sur le trig.
  - ✓ La dernière note libérée définit « TRIG LENGTH » pour toutes les notes sur le « trig ».

Pour plus d'informations, reportez-vous à « Channels » § 2.10.3.3 ci-dessous.

2.6.3 Paramètres de TRIG

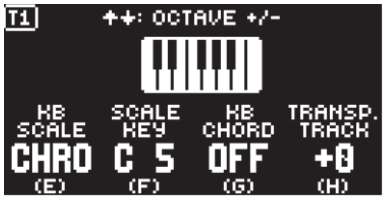
Définissez les actions pour ce qui se passe lorsque le séquenceur déclenche une note dans la page « TRIG PARAMETERS ».

- Appuyez sur la touche **TRIG** pour accéder au menu « TRIG PARAMETER »
- Utilisez les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H***. pour changer les réglages
  Les paramètres généraux affectent les trigs de note placés sur le séquenceur.
- À n'importe quelle étape du Pattern, vous pouvez verrouiller les trigs à d'autres paramètres en appuyant d'abord sur une touche TRIG **1-16**, puis en modifiant les paramètres
  Pour plus d'informations, reportez-vous à « 11.2 PARAMÈTRES DE TRIG PAGE 1 » § 2.7.2 ci-dessous.

2.6.4 Menu « Track Note »

- Appuyez sur (TRACK NOTE) pour ouvrir le menu « TRACK NOTE »
  Vous obtenez ici une représentation graphique du clavier Digitone et voyez quelles notes sont jouées par les touches TRIG.
- Appuyez sur ▲/▼ pour transposer le clavier d'une octave vers le haut ou vers le bas
- Dans ce menu, vous pouvez également définir différentes échelles musicales, activer les accords et transposer les pistes
- Appuyez sur la touche TRACK **1-4** pour sélectionner la piste à éditer
- Utilisez les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour modifier les paramètres
- Appuyez sur **NO** pour quitter le menu

Les réglages de note de piste sont stockés dans le Pattern actif.



KB SCALE	définit l'échelle des touches lisibles sur le clavier Digitone : Chromatique, ionienne (majeure), dorienne, phrygienne, lydienne, mixolydienne, éolienne (mineure), locrien • Touche **SCALE** pour définir la clé pour l'échelle choisie
KB CHORD	Ajoute un accord à 3 notes basé sur les paramètres « KB SCALE » et « SCALE KEY » lorsque vous appuyez sur une touche du clavier Digitone. (OFF, ON) Si vous réglez « KB SCALE » sur « CHROMATIC », vous avez le choix entre différents accords (MAJ, MIN, 7ème, MIN7, MAJ7, DIM, DIM7)
TRANSP. TRACK	Transpose la piste vers le haut ou vers le bas par pas de demi-tons. Ce paramètre ajoute une valeur de décalage et les valeurs de note réelles dans le séquenceur ne changent pas • Utilisez l'encodeur *DATA ENTRY* ***D*** pour modifier le réglage • Appuyez sur **YES** pour confirmer le réglage Ou bien • Utiliser « DIRECT TRACK transpose » pour transposer une piste Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « TRANSPOSE DIRECT TRACK » § 2.6.10.8 ci-dessous. (-36- + 36)

- Appuyez sur (TRACK NOTE) en mode « GRID RECORDING » pour quitter le mode « GRID RECORDING »

- Appuyez sur RECORD depuis le menu « TRACK NOTE » pour quitter le menu et entrer dans le mode « GRID RECORDING MODE »

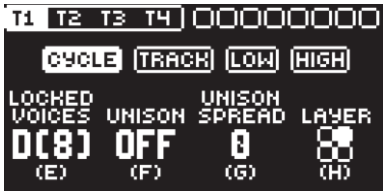
Vous pouvez copier les réglages dans le menu « TRACK NOTE » et les coller sur une autre piste

- Dans le menu « TRACK NOTE », appuyez sur **FUNC** + RECORD pour copier les paramètres
- Changez de piste et pressez pour ouvrir le menu « TRACK NOTE »
- Appuyez sur **FUNC** + STOP pour coller les paramètres

2.6.5 Menu « Voice »

- Appuyez sur VOICE pour ouvrir le menu « VOICE » avec les paramètres du tableau plus bas
  - attribution des 8 voix
  - réglages pour l'unisson et le vol de voix
- Appuyez sur la touche TRACK **1-4** pour sélectionner la piste à éditer
  En haut à gauche de l'écran, vous pouvez voir quelle piste est sélectionnée
  Un point à côté du numéro de trach indique que le son est en mono
  Pour plus d'informations, voir « MENU DE CONFIGURATION DU SON » § **Erreur ! Source du envoi introuvable.**
- Utilisez les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour modifier les réglages
- Appuyez sur **NO** pour quitter le menu

Les paramètres de voix sont stockés dans le Pattern actif.



VOICE STEALING	Le Digitone a 8 voix de polyphonie. Le « VOICE STEALING » définit les règles de la façon dont les voix sont volées (quelle voix est prise lorsque vous jouez une nouvelle note) lorsque vous utilisez plus de 8 voix en même temps. • Appuyez sur ◄/► pour sélectionner le mode de vol de voix
CYCLE	La première note jouée est volée en premier
TRACK	Priorité de la piste. ✓ Les notes jouées sur la piste 1 ont la priorité sur les notes jouées sur les pistes 2, 3 et 4. ✓ Les notes de la piste 2 ont priorité sur les pistes 3 et 4 sur la piste 4
LOW	La note la plus basse est d'abord volée
HIGH	La note la plus haute est volée en premier.
LOCKED VOICES	Règle le nombre de voix (1-8) que vous voulez verrouiller sur une piste spécifique Une voix verrouillée ne peut pas être utilisée ou volée par une autre piste. Si vous verrouillez des voix sur une piste, la piste ne peut pas utiliser plus de voix que celles qui y sont verrouillées ○ Le premier nombre indique le nombre de voix verrouillées sur la piste ○ Le nombre entre parenthèses indique le nombre de voix restantes

	Si vous réglez le paramètre sur D (dynamique), il utilisera toutes les voix disponibles pour jouer son son
UNISON	Donne la possibilité d'ajouter plusieurs voix pour jouer la même note. Le paramètre définit le nombre de voix jouées pour chaque note. Si l'unisson n'est pas possible en raison de voix verrouillées sur d'autres pistes, ce paramètre est grisé et indisponible • **FUNC** + VOIC**E** pour activer/désactiver l'unisson **VOICE** clignote si l'unisson n'est pas possible en raison de voix bloquées sur d'autres pistes
UNISON SPREAD	Ajoute un panoramique et désaccord avec les voix à l'unisson
LAYER	Permet de déclencher deux ou plusieurs pistes avec la même note depuis le séquenceur ou le clavier Par exemple, si vous sur la piste 1 réglez LAYER sur la piste 2, chaque note que vous jouez sur la piste 1 est également jouée sur la piste 2, jouant effectivement deux sons en même temps. Les pistes qui sont superposées à la piste active ont rempli des carrés dans la représentation des paramètres sur l'écran

Copier-coller les paramètres dans un autre Pattern depuis le menu « VOICE »

- Appuyez sur **FUNC** + RECORD pour copier les paramètres.
- Changez le Pattern et ouvrez le menu « VOICE »
- Appuyez sur **FUNC** + STOP pour coller les paramètres

2.6.6 Menu « Micro Timing »

Ici vous pouvez ajouter un micro-timing à une note, en le déplaçant devant ou derrière le temps. Vous pouvez personnaliser la minuterie sur n'importe quelle étape du séquenceur sur les pistes synthé et MIDI.

- En mode « GRID RECORDING », appuyez sur une ou plusieurs touches TRIG et maintenez-les enfoncées
- appuyez sur ◄/► pour accéder au menu contextuel « Micro timing » qui affiche le décalage temporel du (des) pas sélectionné(s) du séquenceur actif Piste
- Relâchez la (les) touche(s) TRIG Pour quitter le menu de minutage

Les réglages de minutage sont stockés dans le Pattern actif



MICRO TIMING	• Appuyez sur les touches ◄/► pour régler le décalage temporel

2.6.7 Menu « Pattern »

Utilisez le menu « PATTERN » pour effectuer la gestion des Patterns :

- Appuyez sur PATTERN MENU pour ouvrir le menu
- Utilisez les touches fléchées ▲/▼ pour vous déplacer entre les options
- Appuyez sur **YES** pour confirmer votre sélection.

Ou bien

Appuyez sur **NO** pour quitter le menu



2.6.7.1 « QUANTIZE » 54
2.6.7.2 « RENAME » 54
2.6.7.3 « CLEAR » 54
2.6.7.4 « SAVE TO PROJ » 55
2.6.7.5 « RELOAD FROM PROJ » 55
2.6.7.6 « IMPORT » / « EXPORT » 55

2.6.7.1 « QUANTIZE »

Affecte tous les trigs micro-temporisés sur les pistes des séquenceurs.

- Utilisez lezs encodeurs *DATA ENTRY* ***E*** & ***F*** pour changer les réglages



TRK.	Affecte tous les trigs micro-temporisés de la piste active en temps réel Plus la valeur de quantification est élevée, plus tous les trigs micro-temporisés sont quantifiés • Appuyez sur la touche TRACK **1-4** pour sélectionner la piste à quantifier. (0-127)
GLOBAL	Affecte tous les trigs micro-temporisés de toutes les pistes en temps réel. Plus la valeur de quantification est élevée, plus tous les trigs micro-temporisés sont quantifiés. (0-127) • Appuyez sur **FUNC** + **YES** pour appliquer la quantification au Pattern. Ou bien Appuyez sur **NO** pour quitter le menu

2.6.7.2 « RENAME »

Ouvre un écran « NAMING » dans lequel vous pouvez renommer le Pattern actif.

2.6.7.3 « CLEAR »

WHOLE PATTERN	Efface le séquenceur du Pattern actif et les données Sounds Une invite apparaît lorsque vous sélectionnez cette option. Appuyez sur **YES** pour effacer, ou sur **NO** pour annuler l'opération.

	Notez que vous ne perdez aucune information de Pattern de façon permanente tant que vous n'enregistrez pas le Pattern dans le même emplacement de Pattern
SOUNDS DATA	Efface les Patterns actifs de quatre sons. Toutes les données du séquenceur resteront inchangées Une invite apparaît lorsque vous sélectionnez cette option. Appuyez sur **YES** pour effacer, ou sur **NO** pour annuler l'opération. Notez que tant que vous n'enregistrez pas le Pattern dans le même emplacement de Pattern que celui que vous avez chargé, vous ne perdez aucune information sonore de façon permanente
SEQUENCE DATA	Efface les données de séquence du Pattern actif. Tous les sons restent inchangés. Une invite apparaît lorsque vous sélectionnez cette option. Appuyez sur **YES** pour effacer, ou sur **NO** pour annuler l'opération. Notez que tant que vous n'enregistrez pas le Pattern dans le même emplacement de Pattern que celui que vous avez chargé, vous ne perdez aucune information de séquenceur de façon permanente

2.6.7.4 « SAVE TO PROJ »

Vous devez avoir enregistré le projet au moins une fois avant de pouvoir enregistrer les informations de Pattern.

WHOLE PATTERN	Enregistre les données de séquence du Pattern actif et 4 Sounds sur le « + Drive ». Une invite apparaît lorsque vous sélectionnez cette option. Appuyez sur **YES** pour enregistrer ou sur **NO** pour annuler l'opération
SOUNDS DATA	Enregistre les quatre sons du Pattern actif sur le + Drive. Une invite apparaît lorsque vous sélectionnez cette option. Appuyez sur **YES** pour enregistrer ou sur **NO** pour annuler l'opération
SEQUENCE DATA	Enregistre les données de séquence du Pattern actif dans le lecteur +. Une invite apparaît lorsque vous sélectionnez cette option. Appuyez sur **YES** pour enregistrer ou sur **NO** pour annuler l'opération

Pour plus d'informations, reportez-vous à « Temorary Save & Reload Pattern » § 2.6.10.7 ci-dessous.

2.6.7.5 « RELOAD FROM PROJ »

Vous devez avoir enregistré le Pattern au moins une fois avant de pouvoir recharger les informations de Pattern.

WHOLE PATTERN	Recharge les données de séquence du Pattern actif et quatre sons du + Drive. Une invite apparaît lorsque vous sélectionnez cette option. Appuyez sur **YES** pour recharger ou sur **NO** pour annuler l'opération
SOUNDS DATA	Recharge les quatre sons du Pattern actif depuis le « + Drive ». Une invite apparaît lorsque vous sélectionnez cette option. Appuyez sur **YES** pour recharger ou sur **NO** pour annuler l'opération
SEQUENCE DATA	Recharge les Patterns actifs toutes les données de séquence du + lecteur. Une invite apparaît lorsque vous sélectionnez cette option. Appuyez sur **YES** pour recharger ou sur **NO** pour annuler l'opération

2.6.7.6 « IMPORT » / « EXPORT »

Ici vous pouvez gérer les sons sur le Digitone.

IMPORT SOUND	Importe (copie) un son du + Drive vers le Pattern actif. ➢ Tournez l'encodeur ***LEVEL / DATA*** ou appuyez sur ▲/▼ pour faire défiler la liste ➢ Appuyez sur **YES** pour sélectionner un son

	➢ Appuyez sur TRACK **1-4** pour sélectionner la piste à laquelle vous souhaitez affecter le son
EXPORT SOUND	Exporte (sauvegarde) le son de la piste active sur le « + Drive » ➢ Tournez l'encodeur ***LEVEL / DATA*** ou appuyez sur ▲/▼ pour choisir un emplacement de mémoire de destination ➢ Appuyez sur **YES** pour exporter le son ➢ Nommez le son et appuyez à nouveau sur **YES** pour confirmer l'exportation
MANAGE SOUNDS	Ouvre le « SOUND MANAGER ». Pour plus d'informations, reportez-vous à « SOUND MANAGER » § 2.10.2.2 ci-dessous

2.6.8 Menu « METRONOME »

Le menu METRONOME contrôle le métronome interne du Digitone

- ➢ Appuyez sur **FUNC** + **PTN** pour ouvrir le menu « METRONOME »
- ➢ Utilisez les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour modifier les paramètres.



ACTIVE	ACTIVE active / désactive le métronome. Vous pouvez également appuyer sur **FUNC** + **PTN** et maintenir la touche enfoncée pendant une seconde pour activer ou désactiver le métronome lorsque vous n'êtes pas dans le menu METRONOME
TIME SIG.	contrôle la mesure de la note et du battement de la métrique du métronome
PREROLL BARS	Contrôle le nombre de mesures du métronome avant que le séquenceur ne commence à jouer. Ce paramètre est pertinent uniquement en mode « LIVE RECORDING »
VOL.	Contrôle le volume du clic

2.6.9 Menu « SCALE »

Vous pouvez définir la longueur et la durée du Pattern et des pistes dans ce menu.

Le menu « SCALE » présente 2 modes

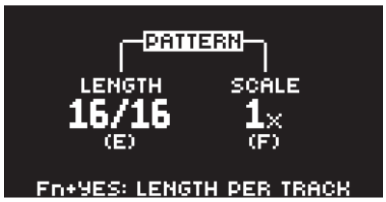
- ✓ Mode « LENGTH PER PATTERN » : Toutes les pistes partagent la même longueur.
- ✓ Mode « LENGTH PER TRACK » : Chaque piste peut avoir des longueurs différentes

- ➢ Appuyez sur **FUNC** + **PAGE** pour accéder au menu « SCALE »
- ➢ Appuyez sur **FUNC** + **YES** pour basculer entre les 2 modes « SCALE »
- ➢ Utilisez les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour régler les paramètres

2.6.9.1 Mode « LENGTH PER PATTERN » 57
2.6.9.2 Mode « LENGTH PER TRACK » 57

2.6.9.1 Mode « LENGTH PER PATTERN »

Dans ce mode, toutes les pistes du Pattern partagent la même longueur et la même signature temporelle.



LENGTH	Contrôle la longueur du pas du Pattern. ○ Le nombre le plus à gauche affiche le nombre de pas dans le Pattern. ○ La longueur totale, affichée par le second nombre, détermine le nombre maximum de pas disponibles dans le Pattern Ce paramètre peut être 16, 32, 48 ou 64 pas. Si vous utilisez 17 pas ou plus dans un Pattern, la touche **PAGE** (en mode « GRID RECORDING ») bascule entre les différentes pages de Pattern
SCALE	Contrôle la signature temporelle du Pattern. Il offre sept réglages possibles, 1 / 8X, 1 / 4X, 1 / 2X, 3 / 4X, 1X, 3 / 2X et 2X. ○ 1 / 8X reproduit le Pattern à un huitième du tempo réglé. ○ 3 / 4X reproduit le Pattern aux trois quarts du tempo; ○ 3 / 2X reproduit le Pattern deux fois plus vite que le réglage ○ 3 / 4X. 2X fait jouer le Pattern à deux fois le BPM

Lorsque vous étendez la longueur d'un Pattern, ses trigs se recopient automatiquement vers les nouveaux pas.

Par exemple si un Pattern comprend 2 pages et que la longueur du Pattern est augmentée à 4 pages, les 2 pages de Pattern supplémentaires sont alors des copies des 2 premières pages de Pattern.

- Appuyez sur la touche **PAGE** pour changer rapidement la longueur totale du Pattern
- Appuyez sur les touches TRIG **1-16** pour changer rapidement le nombre de pas du Pattern

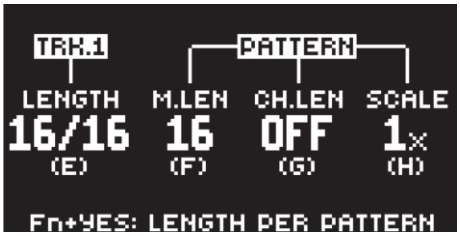
- ✓ Un paramètre de signature temporelle 2X est utile pour augmenter la résolution de base du séquenceur pas à pas en 32e note.
- ✓ Un réglage 3 / 4X est utile lorsque Digitone joue avec d'autres instruments réglés sur le même BPM et que vous voulez que Digitone joue des triolets.

2.6.9.2 Mode « LENGTH PER TRACK »

- Dans ce mode, vous pouvez assigner des longueurs individuelles aux pistes du Pattern
- Appuyez sur **FUNC** + **YES** pour basculer entre les 2 modes d'échelle

En mode « LENGTH PER TRACK », 2 colonnes existent, TRACK et PATTERN.

- Colonne TRACK : définit la longueur du pas de la piste. Cela fonctionne exactement comme la définition de la longueur du Pattern en mode « Length per Pattern ». Les paramètres n'affectent que la piste active. Appuyez sur les touches TRK **1-4** pour sélectionner la piste dont vous souhaitez éditer les réglages « Scale »
- Colonne PATTERN : définit la longueur du master, la longueur de changement de master et la signature temporelle générale du Pattern



M.LEN	Contrôle le nombre de pas que le Pattern joue avant que toutes les pistes ne redémarrent. ○ Un réglage INF fait infiniment suivre les pistes de la boucle de Pattern, sans jamais être redémarré. Notez que ce réglage affecte également la durée de lecture du Pattern actif avant la lecture d'un Pattern chaîné. Le paramètre « CH.LEN » peut l'ignorer.
CH.LEN	Contrôle pendant combien de temps le Pattern actif est joué avant qu'un Pattern en forme de ligne ou de chaîne commence à jouer. Ce paramètre est important lorsque, par exemple, vous définissez « M.LEN » sur « INF ». Si vous ne faites aucun réglage « CH.LEN », le Pattern joue indéfiniment, et le Pattern suivant n'est donc pas marqué. Cependant, si « CH.LEN », par exemple, est mis à 64, le Pattern se comporte comme un Pattern constitué de 64 étapes concernant le repérage et le chaînage
SCALE	Définit la signature temporelle générale du Pattern

2.6.10 Caractéristiques du Sequencer

2.6.10.1 « Parameter Lock » 58
2.6.10.2 « Sound Lock » 60
2.6.10.3 « Conditionnal Lock » 60
2.6.10.4 Mode « Fill » 61
2.6.10.5 « Swing » 62
2.6.10.6 Opérations « Copy », « Paste » & Clear » 62
2.6.10.7 Commande « Temporary Save & Reload Pattern » 63
2.6.10.8 « Direct Track Transpose » 64
2.6.10.9 « Direct Pattern Transpose » 64

2.6.10.1 « Parameter Lock »

Les verrouillages de paramètres permettent de définir chaque « trig » pour avoir ses valeurs de paramètres uniques.

Les notes d'une piste de synthé peuvent, par exemple, avoir des réglages de hauteur, d'ampli ou de filtre différents.

Il est possible de paramétrer le verrouillage des paramètres des pages PARAMETER (« SYN1 », « SYN2 », « FLTR », « AMP » ou « LFO »), et vous pouvez appliquer des verrouillages de paramètres à tous les types de pistes.

Pour une vue d'ensemble complète de tous les paramètres des pages PARAMETER, veuillez vous reporter à « SYNTH TRACK PARAMETERS » § 2.7 ci-dessous, et « 12. MIDI TRACK PARAMETERS » § 2.8 ci-dessous.

- Pour appliquer les verrouillages de paramètres en mode « GRID RECORDING », appuyez sur **FUNC** + TRIG pour ajouter un « trig lock »
- Touche TRIG d'un trig (note trig ou lock trig) + encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour ajuster les paramètres que vous souhaitez verrouiller
  Les graphiques deviennent inversés pour le paramètre verrouillé, et les valeurs des paramètres verrouillés sont affichées
  La touche TRIG du déclencheur verrouillé clignote en **rouge** (pour les trigs de note) ou en jaune (pour les trigs de verrouillage) pour indiquer que le trig contient maintenant un verrouillage de paramètre.

Supprimez UN SEUL verrouillage de paramètre

- Touche TRIG + encodeur *DATA ENTRY* ***A-H*** du paramètre verrouillé pour supprimer un seul verrouillage

Supprimer TOUS les verrous

- Supprimez le trig de note, puis entrez le à nouveau pour effacer tous les verrous de paramètres d'un « trig »

Ajouter des verrouillages de paramètres à la piste active en mode « LIVE RECORDING »

- En mode « LIVE RECORDING », tournez un encodeur *DATA ENTRY* ***A-H*** ou jouez les touches TRIG en mode « CHROMATIC », pour ajouter des verrouillages de paramètres à la piste active
  Les trigs de note sont placés, et le paramètre est verrouillé en conséquence, et il place également les trigs de verrouillage qui contiennent les verrous de paramètres sur les pas du séquenceur qui n'ont pas déjà de trigs.

Supprimer les verrouillages de paramètres de TOUTES les pistes en mode « LIVE RECORDING »

- Touchess **FUNC** + **CLEAR**
- Appuyez sur **NO** + une (ou plusieurs) des touches TRACK **1-4** pour effacer une séquence de trigs enregistrés sur une piste spécifique (ou sur plusieurs pistes) en même temps que le séquenceur
  Cette procédure efface les trigs sur toutes les étapes atteintes par le séquenceur sur les pistes correspondantes

Supprimer des verrous de paramètres spécifiques en temps réel

- Pressez la touche **NO** + pressez l'encodeur *DATA ENTRY* ***A-H*** correspondant au paramètre à supprimer pour effectuer la suppression du verrou de paramètre

NB :

- ✓ Jusqu'à 72 paramètres différents peuvent être verrouillés dans un Pattern.
- ✓ Un paramètre compte pour un (1) paramètre verrouillé, quel que soit le nombre de trigs qui le verrouillent.
  Si, par exemple, le paramètre de coupure du filtre est verrouillé à chaque pas du séquenceur, 71 autres paramètres peuvent être verrouillés.

2.6.10.2 « Sound Lock »

Vous pouvez changer un son de piste en un autre son de la réserve de sons à n'importe quel pas de séquenceur individuel. Ces verrous sonores sont une fonctionnalité extrêmement utile pour ajouter des variations à une piste.

- Appuyez et maintenez une note enfoncée et tournez l'encodeur ***LEVEL/DATA*** (*TRACK LEVEL)* pour ouvrir la liste des sons
- Utilisez l'encodeur ***LEVEL/DATA*** *(TRACK LEVEL)* pour faire défiler la liste et sélectionner le son à assigner à la note, puis relâchez la touche TRIG
  La touche TRIG clignote pour indiquer qu'elle contient un verrouillage du son
- Appuyez sur la touche TRIG **1-16** de la note et maintenez-la enfoncée pour afficher le son assigné

Pour plus d'informations, voir « Librairie +Drive & Sound Pool » § 2.5.1 ci-dessus.

2.6.10.3 « Conditionnal Lock »

Sur la page « TRIG », il y a un paramètre appelé « COND » (« Trig Condition ») avec lequel un ensemble de règles conditionnelles peut être appliqué à n'importe quel trig, en utilisant un verrouillage de paramètre.

Chaque paramètre est une condition logique qui détermine si un trig sur une piste du séquenceur est déclenché ou non.

- ✓ Si la condition est vraie, alors le trig devient actif et affecte la piste.
- ✓ Si la condition est fausse, le trig est ignoré.
- Vous devez d'abord placer une note trig ou lock trig sur l'étape du séquenceur à l'endroit où vous souhaitez appliquer un verrouillage conditionnel.

Le séquenceur doit être en mode « FILL » pour activer le verrouillage conditionnel appelé FILL. Pour plus d'informations, voir « MODE FILL » § 2.6.10.4 ci-dessous.

Vous pouvez définir les conditions de trig suivantes:

FILL est vrai (active le trig)	lorsque le mode « FILL » est actif
FILL est vrai	lorsque « FILL » est faux. Un trig avec cette condition trig est actif lorsque vous n'êtes pas en mode « FILL »
PRE est vrai	si la condition de trig le plus récemment évaluée sur la même piste était vraie. (Les conditions « PRE » et « PRE » sont ignorées et non évaluées)
PRE est vrai	quand « PRE » est faux Un trig avec cette condition de déclenchement est actif si la condition de trig d'évaluation la plus récente sur la même piste n'était pas vraie. (Les conditions PRE et PRE sont ignorées et non évaluées) ✓ Exemple 1: Trig 1, 50% = Vrai> Trig 2, PRE = Faux> Trig 3, PRE = Faux> Trig 4, PRE = Vrai ✓ Exemple 2: Trig 1, 50% = Faux> Trig 2, PRE = Vrai> Trig 3, PRE = Vrai> Trig 4, PRE = Faux

NEI est vrai NEI est faux	si la condition de trig le plus récemment évaluée sur la piste voisine était vraie. (Les conditions « PRE » et « PRE » sur la piste voisine sont ignorées et non évaluées.) La piste voisine est la piste avant la piste active Par exemple, la piste 3 est la piste voisine de la piste 4. Les trigs conditionnels « NEI » et « NEI » sur la piste 4 évaluent les trigs conditionnels placés sur la piste 3. s'il n'existe pas de trigs conditionnels sur la piste voisine
NEI est vrai	quand NEI est faux. Un trig avec cette condition de déclenchement est actif si la condition de trig d'évaluation la plus récente sur la piste voisine n'était pas vraie (Les conditions « PRE » et « PRE » sur la piste voisine sont ignorées et non évaluées)
1ST est vrai	la première fois que le Pattern est joué (en boucle)
1ST est vrai	quand « 1ST » est faux Un trig avec cette condition trig est toujours actif sauf la première fois que le Pattern est joué (quand il est bouclé)
X% est une condition de probabilité	Il y a une probabilité de X% que le trig soit actif
A: B	A définit combien de fois le Pattern joue avant que la condition de trig ne soit vraie. B définit le nombre de fois que le Pattern joue avant que le compte soit réinitialisé et recommence. Ce cycle se répète alors indéfiniment Par exemple: ✓ réglage 1: 2 : la condition de trig est vraie la première fois que le Pattern est joué, puis le troisième, le cinquième et ainsi de suite. ✓ réglage 2: 2 : la condition trig est vraie la deuxième fois que le Pattern joue, puis le quatrième, le sixième, et ainsi de suite. ✓ réglage 2: 4 : la condition de trig est vraie la deuxième fois que le Pattern joue, puis le sixième, le dixième, et ainsi de suite. ✓ réglage 4: 7 : la condition trig est vraie la quatrième fois que le Pattern joue, puis le onzième, le dix-huitième, et ainsi de suite

NOTA :

- ✓ Les verrouillages de paramètres conditionnels sont un excellent moyen d'ajouter de la variété à un Pattern
  Configurer une grille de trigs de notes mutuellement exclusives ou « conclusives » sur l'une des pistes du synthé, et y mettre quelques verrous de probabilités (éventuellement comportant aussi des de trigs conditionnels), est une bonne manière d'animer aléatoirement la plus minimale des compositions
- ✓ Les trigs conditionnels ne sont pas uniquement utiles pour apporter de la variété, qu'elle soit ou non aléatoire
  Ils peuvent également être utilisés, par exemple, avec 2 séquences mélodiques ou percussives différentes sur la même piste, dont l'une n'est activée que lorsque le mode « FILL » est actif

2.6.10.4 Mode « Fill »

Le mode « FILL » peut être utilisé pour créer une variation temporaire, telle qu'un remplissage de batterie, dans votre Pattern.

- Appuyez sur **YES** + **PAGE** pour repérer le mode « FILL » pour un cycle de Pattern.

Tous les voyants <**PATTERN PAGE**> commencent à clignoter
Le mode « FILL » devient actif (tous les voyants <**PAGE PATTERN**> s'allument) lorsque le Pattern boucle et reste actif jusqu'à ce qu'il se répète

- Vous pouvez également appuyer sur la touche **PAGE** et la maintenir enfoncée lorsque le Pattern est en cours (le mode « GRID RECORDING » ne peut pas être activé) pour activer le mode « FILL » à tout moment et pour n'importe quelle durée
  Le mode « FILL » est actif tant que vous maintenez la touche **PAGE** enfoncée
- Appuyez sur **PAGE** + **YES** et maintenez-le enfoncé, puis relâchez **PAGE** avant de relâcher **YES** pour verrouiller le mode « FILL »
- Appuyez à nouveau sur **PAGE** pour déverrouiller le mode « FILL »

2.6.10.5 « Swing »

Ajustez le réglage d'oscillation du Pattern, pour utiliser un groove rythmique propulsif.

- Appuyez sur TEMPO pour accéder à ce menu.



- Tournez l'encodeur *DATA ENTRY* ***E*** pour régler le rapport SWING sur 51-80%
  Le paramètre par défaut est égal à 50%.

2.6.10.6 Opérations « Copy », « Paste » & Clear »

Ces opérations Copy, Paste & Clear concernent les objets suivants :

- ✓ Patterns
- ✓ Pistes
- ✓ Pages de pistes
- ✓ Trigs

Pattern

Vous pouvez copier le Pattern actif dans un autre emplacement de la même banque ou d'une autre banque.
Vous ne pouvez pas être en mode « GRID RECORDING » si vous souhaitez effectuer une opération de copie de Pattern.

- ➢ Touches **FUNC** + RECORD pour copier le Pattern
- ➢ Sélectionnez un autre Pattern, puis appuyez sur **FUNC** + STOP pour coller le Pattern copié à cet endroit
  Vous ne pouvez coller que sur le Pattern actuellement actif

- Touches **FUNC** + PLAY pour effacer un Pattern

Piste

Les pistes individuelles du séquenceur peuvent être copiées, collées et effacées de la même manière que les Patterns.
Le mode « GRID RECORDING » doit être actif pour effectuer ces opérations.

Page de piste

Une « page de piste » peut également être copiée, collée et effacée, comme une « piste », mais en affectant uniquement la « page de piste » active.

- Touche **PAGE** pour sélectionner la « page de piste »
- Touches **PAGE** + RECORD pour copier
- Sélectionnez une nouvelle « page de piste »
- Touches **PAGE** + STOP pour coller
- Touches **PAGE** + PLAY pour effacer la page de la piste active

Trig

Un Trig avec tous les verrouillages de paramètres peut également être copié, collé et effacé. Le mode « GRID RECORDING » doit être actif pour accéder à cette fonctionnalité.

- Touches TRIG + RECORD pour effectuer l'opération de copie
- Autre touche TRIG + STOP pour **c**oller

Plusieurs trigs

- Maintenez plusieurs trigs et appuyez sur RECORD pour copier les trigs entre la première touche TRIG et la dernière
- Autre touche TRIG + STOP pour coller après ce trig la séquence de trigs copiée

- Un ou plusieurs touches TRIG **1-16** + PLAY pour effacer les verrous
- Répétez les pressions sur les touches annuler toute opération « Copy », « Paste » ou « Clear »

2.6.10.7 Commande « Temporary Save & Reload Pattern »

Les Patterns peuvent être instantanément sauvegardés dans un espace mémoire temporaire, puis rechargés à partir de cet espace.

- Pour effectuer une sauvegarde temporaire du Pattern actif, appuyez sur **FUNC** + **YES**.
  Ceci est utile lorsque vous voulez créer un point de restauration lors d'une modification en direct, mais sans enregistrer définitivement vos modifications.
- Pour effectuer une recharge temporaire du Pattern actif, appuyez sur **FUNC** + **NO**
  Il recharge ensuite le Pattern depuis la dernière fois que vous avez utilisé la commande d'enregistrement temporaire. Si vous n'avez effectué aucune sauvegarde temporaire, le Pattern se recharge à partir de l'état enregistré en permanence.

Les commandes « TEMPORARY SAVE PATTERN » et « TEMPORARY RELOAD PATTERN » sont adaptées aux improvisations en Live.

- ✓ Toutes les modifications apportées au Pattern actif, comme l'ajout de notes de ligne de basse ou l'utilisation de « CONTROL ALL », peuvent être immédiatement annulées.
- ✓ Les sauvegardes et les rechargements temporaires n'affectent pas le Pattern de manière permanente.

NB : La commande « TEMPORARY SAVE PATTERN » n'enregistre pas le Pattern de façon permanente et les modifications sont perdues si vous chargez un autre projet. Utiliser plutôt « SAVE TO PROJ » dans le menu « PATTERN MENU » pour que l'enregistrement soit permanent.

Pour plus d'informations, reportez-vous à « MENU PATTERN » § 2.6.7 ci-dessous.

2.6.10.8 « Direct Track Transpose »

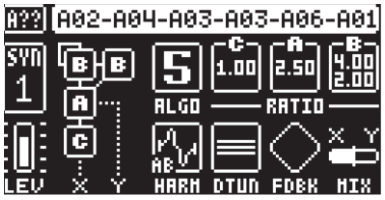
- 1. Pressez TRACK **1-4** + ▲/▼ pour lancer la transposition « Direct Track »
  Seule la piste sélectionnée est transposée.
- 2. Pressez TRACK **1-4** + ▲/▼ pour transposer la piste par demi-tons
  Vous pouvez voir la quantité de transposition en haut de l'écran
- Vous pouvez également voir (et définir) la valeur de transposition de la piste dans le menu « TRACK NOTE »
  Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « MENU 'TRACK NOTE' » § 2.6.4 ci-dessus
- 3. Relâchez TRACK **1-4** pour effectuer la transposition définie

2.6.10.9 « Direct Pattern Transpose »

- 1. Appuyez sur la touche **PTN**, puis sur ▲/▼ pour lancer la transposition « Direct Pattern »
  Toutes les pistes du Pattern, y compris les pistes MIDI, sont transposées
- 2. Touches **PTN** + ▲/▼ pour transposer les Patterns en demi-tons
  Vous pouvez voir la quantité de transposition en haut à droite de l'écran
- 3. Relâchez **PTN** pour effectuer a transposition prenne effet

2.6.11 « Chains »

Les chaînes sont des séquences composées de plusieurs Patterns. Vous pouvez utiliser des chaînes pour présélectionner et automatiser dans quel ordre vous voulez que vos Patterns soient joués.



Vous pouvez créer une chaîne dans la banque actuellement active. Vous pouvez utiliser les 16 Patterns de cette banque pour créer la chaîne. La chaîne peut comporter jusqu'à 64 entrées de Pattern.

- 1. Appuyez sur la touche **BANK** + TRIG **9-16** pour sélectionner la banque
- 2. Pressez **PTN** + TRIG **1-16** pour sélectionner le premier Pattern de la chaîne
- 3. Relâchez la touche **PTN**, puis appuyez sur les touches TRIG **1-16** dans le même ordre que celui désiré pour la lecture des Patterns chaînés
- Maintenez la touche TRIG enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche suivante, la suivante et ainsi de suite afin que le séquenceur reconnaisse que vous construisez une chaîne et pas seulement des Patterns
- Vous pouvez appuyer à nouveau sur la même touche TRIG pour ajouter le Pattern plusieurs fois de suite
- 4. Appuyez sur PLAY pour démarrer le séquenceur et lire la chaîne
  La chaîne bouclera lorsque le Pattern final de la chaîne aura été joué

NB :

- ✓ Noter que la chaîne sera perdue lorsque vous créez une nouvelle chaîne ou lorsque vous sélectionnez une nouvelle banque / Pattern. En outre, les chaînes ne peuvent pas être enregistrées et sont perdues lorsque vous éteignez le Digitone

- ✓ Il est possible de créer des chaînes pendant l'exécution du séquenceur.
- ✓ Vous pouvez également utiliser les messages de changement de programme MIDI d'un appareil externe pour changer les Patterns sur le Digitone. Pour plus d'informations, reportez-vous à « SYNC » § 2.10.3.1 ci-dessous.

2.7 Paramètres des pistes « SYN »

Voici une description de tous les paramètres disponibles sur les pistes de synthé PARAMETER.

Les paramètres de la page « TRIG PARAMETER » sont enregistrés avec le motif, et non avec le son.

- Pressez une touche TRIG **1-16** + encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour verrouiller les paramètres de la piste du synthétiseur sur d'autres réglages à n'importe quelle étape du Pattern

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « 10.10.1 VERROU PARAMETRES » 2.6.10.1 ci-dessus.

2.7.1 MODIFICATION DES PARAMETRES DE PISTE « SYNTH » 66
2.7.2 PAGE « TRIG PARAMETER » 66
2.7.3 PAGE « SYN1 » 67
2.7.4 PAGE « SYN2 » 1 68
2.7.5 PAGE « SYN2 » 2 69
2.7.6 PAGE « FLTR » 1 71
2.7.7 PAGE « FLTR » 2 72
2.7.8 PAGE « AMP » 1 73
2.7.9 PAGE « AMP » 2 74
2.7.10 PAGE « LFO » 1 74
2.7.11 PAGE « LFO » 2 75

2.7.1 Modification des parametres de piste « SYNTH »

Il y a 6 groupes de pages PARAMETER pour les pistes de synthé.

- Pressez les touches PARAMETER pour accéder aux pages PARAMETER des pistes de synthé.

Les groupes de paramètres « SYN2 », « FLTR », « AMP » et « LFO » ont 2 pages

- Pour accéder à la 1ère page, appuyez une fois sur la touche PARAMETER.
- Pour accéder à la 2ème page, appuyez deux fois sur la touche PARAMETER
- Utilisez les boutons *DATA ENTRY* ***A-H*** pour modifier les paramètres

- Appuyez sur une touche PARAMETER et maintenez-la enfoncée pour consulter les valeurs de tous les paramètres de cette page

2.7.2 Page « TRIG PARAMETER »

Ici vous trouvez les paramètres pour les trigs de notes.

- Utilisez les boutons *DATA ENTRY* ***A-H*** pour modifier les paramètres
  Les paramètres de la page « TRIG PARAMETERS » ne sont pas sauvegardés avec le son. Ils sont enregistrés avec le motif

- Appuyez sur **TRIG** PARAMETERS pour accéder à cette page de paramètres



ROOT

« Root » définit la valeur de note par défaut que les trigs de notes placés en mode GRID RECORDING ont. Si vous modifiez la note fondamentale et ajoutez des notes supplémentaires sur le même trig, les notes supplémentaires sont décalées et transposées en conséquence. (C0-G10)

Pour plus d'informations, reportez-vous à « GRID RECORDING par la méthode 'TRACK NOTE' » § 2.6.2.3 ci-dessus.

VEL

« Trig Velocity » contrôle la vélocité des notes envoyées par la piste MIDI. (1-127)

- Un réglage de 0 équivaut à une commande « NOTE OFF ».

LEN

« Trig Length » définit la durée des notes. Quand une note a fini de jouer, une commande NOTE OFF est envoyée. (0,125-128, INF)

- Le réglage « INF » est égal à la longueur de note infinie.

COND

« Trig Condition » est un ensemble de règles conditionnelles qui peuvent être appliquées à n'importe quel trig, en utilisant un verrouillage de paramètre. Chaque paramètre est une condition logique qui détermine si la note du séquenceur est déclenchée ou non.

Pour plus d'informations, reportez-vous à « VERROUILLAGES CONDITIONNELS » § 2.6.10.3 ci-dessus.

FLT.T

« Filter Trig » contrôle si l'enveloppe du filtre est déclenchée ou non. (ALLUMÉ ÉTEINT)

LFO.T

« LFO Trig » contrôle si le LFO est activé ou non. (ALLUMÉ ÉTEINT)

2.7.3 Page « SYN1 »

Les paramètres de la page « SYN1 » contrôlent divers aspects de la synthèse FM.

Vous trouverez plus d'informations sur la synthèse Digitone FM dans « ANNEXE A: SYNTHESE FM DIGITONE » § 2.15 ci-dessous et « A.7 SYN1 PAGE 1 VUE D'ENSEMBLE DES PARAMETRES » § 2.15.7 ci-dessous.

- Appuyez une fois sur **SYN1** pour accéder à cette page de paramètres



ALGO

L'algorithme sélectionne la structure d'ensemble de la manière dont les 4 opérateurs sont connectés les uns aux autres (1-8)

Pour plus d'informations, veuillez consulter « A.3 ALGORITHMES » § 2.15.3 ci-dessous.

RATIO C
Règle le rapport de fréquence pour l'opérateur C. (0.25-16.0)
Pour plus d'informations, reportez-vous à « A.5 RATIOS FM » § 2.15.5 ci-dessous.

RATIO A
Règle le taux de fréquence pour l'opérateur A. (0.25-16.0)
Pour plus d'informations, reportez-vous à « A.5 RATIOS FM » § 2.15.5 ci-dessous.

RATIO B
Définit le rapport de fréquence pour les opérateurs B1 et B2. (0.25-16.0)

- La valeur minimale pour B1 et B2 est 0.25
- Lorsque vous tournez l'encodeur, B2 augmente jusqu'à atteindre le maximum (16).
- Il reprend alors à partir de 0.25 et B1 s'incrémente à la valeur suivante (0.5).
- Ce comportement de rotation continue jusqu'à ce que les deux opérateurs atteignent la valeur maximale.

Ce comportement de paramètre est similaire au mouvement des aiguilles sur une montre.
Pour plus d'informations, reportez-vous à « A.5 RATIOS FM » § 2.15.5 ci-dessous.

HARM
« Harmonics » contrôle la forme d'onde des opérateurs, C, A et B1. Le paramètre est bipolaire (-26.00-26.00)

- Négatif : modifient les harmoniques de l'opérateur C,
- Positif : changent les harmoniques des opérateurs A et B1

Pour plus d'informations, veuillez consulter « A.4 HARMONICS » § 2.15.4 ci-dessous.

DTUN
« Detune » décale le rapport de l'opérateur A et B2. (0,00-127,00)

- Jusqu'à une valeur de paramètre d'environ 64, le décalage est très faible pour obtenir un mouvement subtil et dériver.
- Au dessus de 64 les opérateurs commencent à désaccorder plus lourdement.

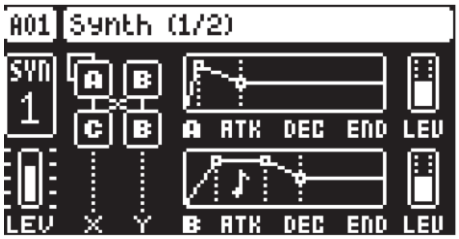
FDBK
Le « Feedback » définit la quantité d'auto-modulation de l'opérateur qui a un retour. Cet opérateur est montré dans l'algorithme sur l'écran avec une boucle de rétroaction dans son coin supérieur gauche. (0,00-120,00).
Pour plus d'informations, reportez-vous à « A.2 LES OPÉRATEURS » § 2.15.2 ci-dessous.

MIX
Chaque algorithme présente 2 sorties porteuses (X et Y) qui proviennent de 2 opérateurs différents en fonction de l'algorithme que vous avez choisi.
Utilisez le paramètre « MIX » pour mixer entre ces sorties afin de pouvoir effectuer un fondu enchaîné entre deux timbres séparés.J50 (-64-63).
Pour plus d'informations, veuillez consulter « A.3 ALGORITHMES » § 2.15.3 ci-dessous.

2.7.4 Page « SYN2 » 1

Les paramètres des pages « SYN2 » contrôlent divers aspects de la synthèse FM, principalement la quantité de modulation de fréquence ainsi que les enveloppes de l'opérateur et leur comportement.
Le moteur FM a 2 enveloppes d'opérateur. L'un est pour le groupe d'opérateurs A, et l'autre pour le groupe B (B1 et B2). Les enveloppes sont essentiellement des enveloppes « AD » (Attack Decay) étendues, mais avec un niveau final réglable (le niveau d'amplitude atteint par le son à la fin de la phase de Decay).
Pour plus d'informations, reportez-vous à « A.6 LES ENVELOPPES DE L'OPÉRATEUR » § 2.15.6 ci-dessous.

- Appuyez une fois sur **SYN2** pour accéder à cette page de paramètres.



ATK A

« Attack Time » définit la longueur de la phase d'attaque de l'enveloppe de modulation pour l'opérateur A (0-127)

DEC A

« Decay Time » définit la longueur de la phase de décroissance de l'enveloppe de modulation pour l'opérateur A (0-127)

FIN A

« End Level » définit le niveau de fin de l'enveloppe de modulation pour l'opérateur A (0-127)

LEV A

« Level » définit la quantité de modulation de l'opérateur A. (0-127)

ATK B

« Attack Time » définit la longueur de la phase d'attaque de l'enveloppe de modulation pour le groupe d'opérateurs B (B1 et B2). (0-127)

DEC B

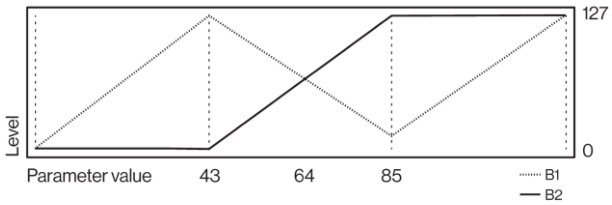
« Decay Time » définit la durée de la phase de décroissance de l'enveloppe de modulation pour le groupe d'opérateurs B (B1 et B2). (0-127)

FIN B

« Niveau de fin » définit le niveau de fin de l'enveloppe de modulation pour le groupe d'opérateurs B (B1 et B2). (0-127)

LEV B

« Level » définit la quantité de modulation du groupe d'opérateurs B (B1 et B2). (0-127)
Le paramètre « LEVEL » pour B est mappé macro aux opérateurs B1 et B2 et contrôle leur quantité de modulation selon ce graphique:

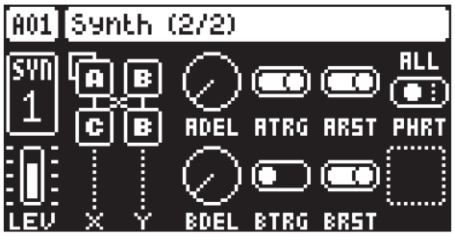


Si vous souhaitez utiliser la modulation de fréquence, il est important d'augmenter les paramètres « LEV », car ils déterminent la quantité de modulation de fréquence dans le moteur FM.

2.7.5 Page « SYN2 » 2

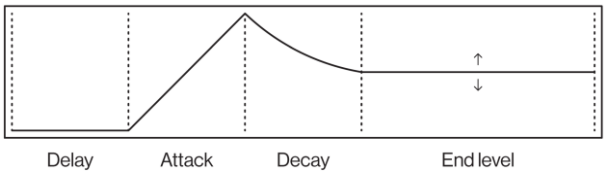
Les paramètres des pages « SYN2 » contrôlent divers aspects de la synthèse FM, principalement la quantité de modulation de fréquence ainsi que les enveloppes de l'opérateur et leur comportement.

- Appuyez deux fois sur **SYN2** pour accéder à cette page de paramètres.



ADEL

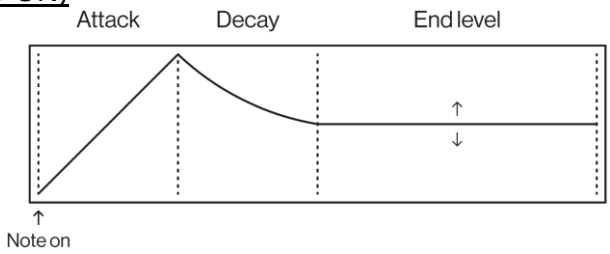
Le « délai d'enveloppe » définit le délai avant le début de la phase d'attaque de l'enveloppe de modulation pour l'opérateur A. (0-127)



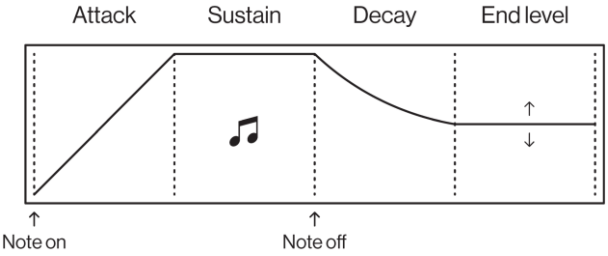
ATRG

Le « déclencheur d'Envelope » définit le déclenchement des enveloppes de l'opérateur. Les enveloppes peuvent être déclenchées ou déclenchées, ce qui en fait une enveloppe « ADE » (Attack Decay End) ou « ASDE » (Attack Sustain Decay End).
La phase de Sustain n'a pas de niveau d'enveloppe réglable. C'est au contraire le paramètre « LEV » qui définit le niveau de sustain.
La longueur de la note définit la longueur de la phase de Sustain.

Trigged (ATRG / BTRG ON)



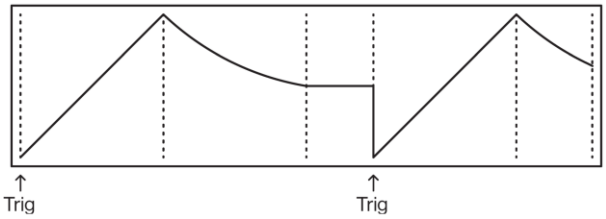
Gated (ATRG / BTRG OFF)



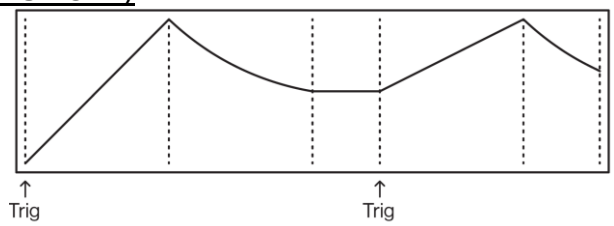
ARST

« Réinitialisation de l'enveloppe » définit si les enveloppes doivent être réinitialisées ou non lorsqu'elles sont redéclenchées.

Réinitialiser le (ARST / BRST ON)



Réinitialiser (ARST / BRST OFF)



PHRT

« Phase Reset » se déclenche si la phase des opérateurs est réinitialisée pour démarrer à 0 ou non lorsqu'ils sont déclenchés.

- OFF : ne réinitialise aucun opérateur ALL réinitialise tous les opérateurs
- C : réinitialise l'opérateur C
- A + B : réinitialise l'opérateur A, B1 et B2
- A + B2 : réinitialise l'opérateur A et B2

DEL

Identique à « ADEL » mais pour le groupe d'opérateurs B (B1 et B2).

BTRG

Identique à « ATRG » mais pour le groupe d'opérateurs B (B1 et B2).

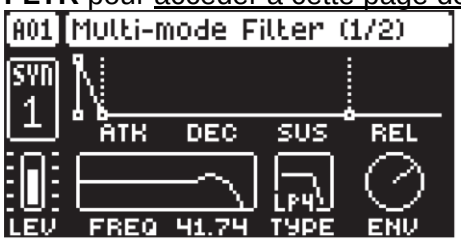
BRST

Identique à « ARST » mais pour le groupe d'opérateurs B (B1 et B2).

2.7.6 Page « FLTR » 1

Sur la page « FILTER » 1, vous trouverez tous les paramètres qui contrôlent le filtre Multimode et son enveloppe associée.

- Appuyez une fois sur **FLTR** pour accéder à cette page de paramètres



ATK

« Attack Time » définit la longueur de la phase d'attaque de l'enveloppe du filtre. (0-127)

DEC

« Decay Time » définit la longueur de la phase de décroissance de l'enveloppe du filtre. (0-127)

SUS

« Sustain Level » définit le niveau de maintien de l'enveloppe du filtre. (0-127)

REL

« Release Time » définit la longueur de la phase de libération de l'enveloppe de filtre. (0-126, INF)

FREQ

La « fréquence » définit la fréquence de coupure du filtre multimode. (0,00-127,00)

RESO

La « Résonance » finit le comportement de résonance du filtre. La résonance introduit un pic dans le spectre à la fréquence de coupure. (0,00-127,00)

TYPE

« Type de filtre » sélectionne le type de filtre. (OFF, 2 pôles (12 dB) passe-bas, 2 pôles (12 dB) passe-haut, 4 pôles (24 dB) passe-bas)

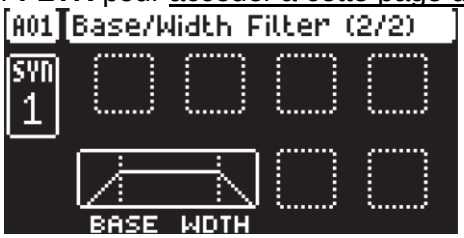
ENV

« Env. Depth » définit la quantité de modulation de fréquence de coupure de l'enveloppe du filtre. Le paramètre est bipolaire, les profondeurs de modulation négative et positive sont disponibles. Plage (-64.00-63.00)

2.7.7 Page « FLTR » 2

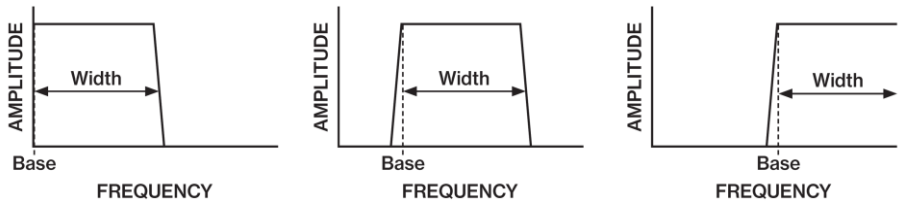
La page 2 « FILTER » contient les paramètres qui contrôlent le filtre de largeur de base unipolaire (6 dB).

- Appuyez deux fois sur **FLTR** pour accéder à cette page de paramètres



Le filtre de largeur de base est constitué de 2 filtre passe-haut et passe-bas connectés en série. Les filtres « BASE » et les paramètres « WIDTH » définissent la plage de fréquence des filtres de largeur de base.

Exemples de la façon dont les paramètres « BASE » et « WIDTH » affectent la plage de fréquences du filtre:



- Avec « BASE » réglé sur 0, le filtre fonctionne comme un filtre passe-bas avec « WIDTH » ajustant la plage de fréquence.
- Avec « WIDTH » réglé sur 127, le filtre fonctionne comme un filtre passe-haut avec « BASE » ajustant la plage de fréquence.
- Avec « BASE » réglé sur 0 et « WIDTH » réglé sur 127, le filtre n'affecte pas le son.

BASE

Définit la « fréquence de base » du filtre. (0-127)

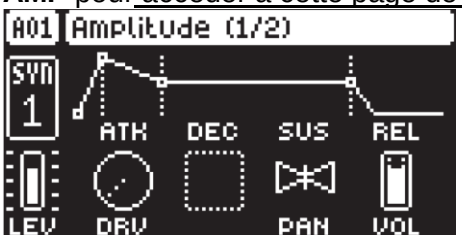
WIDTH

Définit la « largeur de fréquence » au-dessus de la fréquence de base. (0-127)

2.7.8 Page « AMP » 1

La page « AMP 1 » contrôle les paramètres de l'enveloppe d'amplitude, de l'overdrive, de la tonalité, du panoramique et du volume.

- Appuyez une fois sur **AMP** pour accéder à cette page de paramètres



ATK
« Attack Time » définit la durée de la phase d'attaque de l'enveloppe de l'ampli. (0-127)

DEC
« Decay Time » définit la durée de la phase de chute de l'enveloppe de l'amplificateur. (0-127)

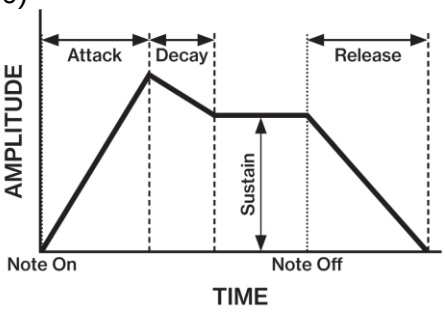
SUS
« Sustain Level » définit le niveau de sustain de l'enveloppe de l'ampli. (0-127)

REL
« Release Time » définit la longueur de la phase de libération de l'enveloppe de filtre. (0-126, INF)

DRV
« Overdrive » définit la quantité d'overdrive et de distorsion d'écrêtage du signal entrant dans le filtre. (0,00-127,00)

PAN
« Pan » positionne le son dans le champ stéréo. La fonction du bouton est bipolaire avec 0 étant le point médian équilibré, L64 envoie tout le son vers le canal gauche et R63 envoie tout le son vers le canal droit. (L64-R63)

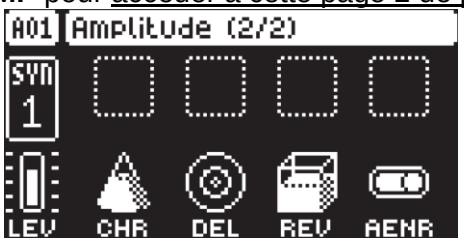
VOL
« Volume » définit le volume du volume du son. Ce paramètre est indépendant du niveau global de la piste. (0,00-127,00)



2.7.9 Page « AMP » 2

La page « AMP » 2 contrôle les paramètres pour les envois d'effets et le volume de réinitialisation de l'enveloppe d'ampli.

- Appuyez 2 fois sur **AMP** pour accéder à cette page 2 de paramètres « AMP »



CHR

« Chorus Send » définit la quantité de son envoyée à l'effet « Chorus ». Pour plus d'informations, veuillez voir « PARAMETRES FX » § 2.9 ci-dessous. (OFF, 0.01-127.00)

DEL

« Delay Send » définit la quantité de son envoyée à l'effet Delay. Pour plus d'informations, veuillez voir « PARAMETRES FX » § 2.9 ci-dessous. (OFF, 0.01-127.00)

REV

L'option « Reverb Send » définit la quantité de son envoyée à l'effet Reverb. Pour plus d'informations, veuillez voir « PARAMETRES FX » § 2.9 ci-dessous. (OFF, 0.01-127.00)

AENR

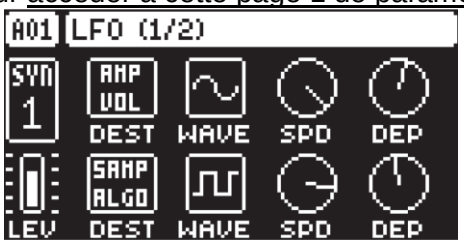
La réinitialisation de l'enveloppe de l'amplificateur définit le comportement de l'enveloppe

- ON : réinitialise les enveloppes pour chaque Trig (par défaut) consécutif
- OFF : ne réinitialise pas les enveloppes pour chaque trig. Consécutif. Au lieu de cela, le cycle de l'enveloppe est terminé

2.7.10 Page « LFO » 1

Les deux oscillateurs basse fréquence peuvent être utilisés pour moduler les paramètres trouvés sur les pistes « SYN1 », « SYN2 », « FILTER » et « AMP ». Personnalisez la destination, l'onde, la vitesse et la profondeur des oscillateurs basse fréquence sur cette page.

- Appuyez sur **LFO** pour accéder à cette page 1 de paramètres « LFO »



DEST1

Destination sélectionne la destination de modulation pour le LFO1. Prévisualisez comment la modulation du LFO affecte le son en mettant en évidence une destination

- Appuyez sur **YES** pour confirmer la sélection

WAVE1

« Waveform » définit la forme d'onde du LFO1.
Il y a 7 formes d'onde: Triangle, Sinus, Carré, Dent de scie, Exponentielle, Rampe et Aléatoire.

SPD1

La « vitesse » définit la vitesse du LFO1. Essayez les réglages 8, 16 ou 32 pour synchroniser le LFO sur les temps droits.

Le bouton est bipolaire. Le cycle du LFO peut être joué en arrière en utilisant des valeurs négatives. (-64.00-63.00)

DEP1

Depth définit la « profondeur et la polarité de la modulation » LFO1. (-64.00-63.00)

- La profondeur de modulation négative (inversée) et positive est possible.
- Un paramètre central, 0,00, est égal à aucune profondeur de modulation

DEST2

Identique à « DEST1 » mais pour LFO2.

WAVE2

Identique à « WAVE1 » mais pour LFO2.

SPD2

Identique à « SPD1 » mais pour LFO2.

DEP2

Identique à « DEP1 » mais pour LFO2.

2.7.11 Page « LFO » 2

Les 2 oscillateurs basse fréquence peuvent être utilisés pour moduler les paramètres des pages « SYN1 », « SYN2 », « FLTR » et « AMP » du synthétiseur. Personnalisez la multiplication de la vitesse des oscillateurs basse fréquence, le fondu, la phase de démarrage et le mode sur cette page.

- Appuyez deux fois sur **LFO** pour accéder à cette page de paramètres



MULT1

« Multiplicateur » multiplie le paramètre « SPD » du LFO1 par le facteur défini en multipliant le tempo actuel (paramètres BPM) ou en multipliant un tempo fixe de 120 BPM.

FADE1

« Fade In / Out » permet de faire un fondu entrant / sortant de la modulation du LFO1.

- Le bouton est bipolaire. Les valeurs positives donnent un fondu sortant, les valeurs négatives donnent un fondu.
- 0 ne donne pas de fondu entrant / fondu. (-64-63)

SPH1

« Start Phase » définit le point dans le cycle de vagues où le LFO1 démarre lorsqu'il est déclenché. (0-127)

- 0 fait démarrer le LFO au début d'un cycle complet, 64 le fait démarrer au centre.

MODE1

Le « mode Trig » définit le comportement du LFO1 lorsqu'il est déclenché par une note

FRE	est le mode de fonctionnement libre par défaut. Il fait fonctionner le LFO en continu, sans jamais redémarrer ou s'arrêter même s'il est déclenché par une note
TRG	fait redémarrer le LFO lorsqu'une note est déclenchée
HLD	libère le LFO en arrière-plan, mais lorsqu'une note est déclenchée, le niveau de sortie du LFO est verrouillé et maintenu jusqu'à ce que la note suivante soit déclenchée

ONE	fait démarrer le LFO depuis le début lorsqu'une note est déclenchée, s'exécute pendant un cycle puis s'arrête. Ce réglage rend la fonction LFO similaire à une enveloppe.
HLF	fait démarrer le LFO dès le début d'une note, dure un demi-cycle puis s'arrête

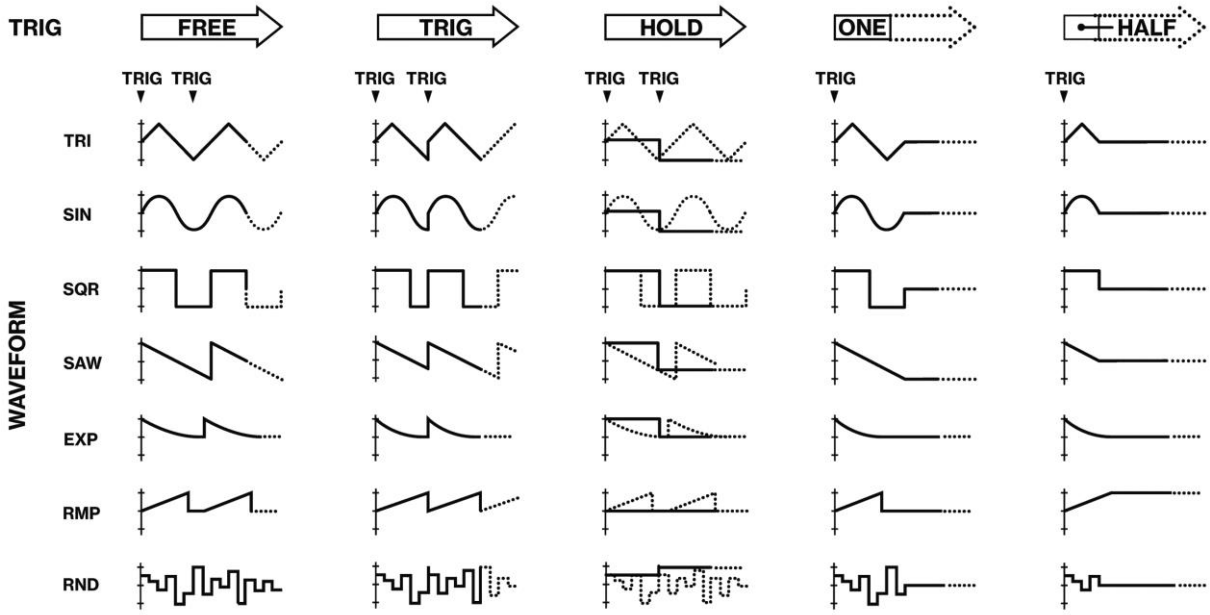
MULT2
Identique à « MULT1 » mais pour LFO2.

FADE2
Identique à « FADE1 » mais pour LFO2.

SPH2
Identique à « SPH1 » mais pour LFO2.

MODE2
Identique à « MODE1 » mais pour LFO2.

Formes d'onde LFO et modes Trig



2.8 Paramètres des pistes « MID » (A poursuivre)

Voici une description des paramètres qui se trouvent sur les pages « MIDI PARAMETER » des pistes.

Les paramètres des pistes MIDI sont enregistrés avec le motif.

- Touche TRIG encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour verrouiller les paramètres sur d'autres réglages à n'importe quelle étape du motif.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « PARAMETER LOCKS » § 2.6.10.1 ci-dessus.

2.8.1 ÉDITION DES PARAMÈTRES DE LA PISTE MIDI 77
2.8.2 PAGE PARAMÈTRES DE TRIG 77
2.8.3 PAGE « SYN1 » (SOURCE MIDI) 78
2.8.4 PAGE « FLTR » (VALEUR CC) 79
2.8.5 PAGE « AMP » (CC SELECT) 79
2.8.6 PAGE « LFO » 80

2.8.1 Édition des paramètres de la piste MIDI

Il y a 5 pages PARAMETER pour les pistes MIDI.

- Appuyez sur les touches PARAMETER pour accéder aux pages PARAMETER des pistes MIDI
- Utilisez les encodeurss *DATA ENTRY* ***A-H*** pour modifier les paramètres.
- Appuyez sur une touche PARAMETER et maintenez-la enfoncée pour consulter les valeurs de paramètres de cette page

2.8.2 Page paramètres de TRIG

Ici vous trouvez les paramètres de « NOTE TRIG ».

- Changez les réglages en utilisant les boutons *DATA ENTRY* ***A-H***
  Ces paramètres généraux affectent les trigs de notes placés dans le séquenceur.
- Appuyez sur **TRIG** PARAMETERS pour accéder à cette page de paramètres.



ROOT

« Root » définit la valeur de note par défaut des trigs de notes placés en mode « GRID RECORDING ». Si vous modifiez la note fondamentale et ajoutez des notes supplémentaires sur le même trig, les notes supplémentaires sont décalées et transposées en conséquence. (C0-G10)

VEL

« Trig Velocity » contrôle la vélocité des notes envoyées par la piste MIDI. (1-127)

- Un réglage de « 0 » équivaut à une commande NOTE OFF

LEN

« Trig Length » définit la durée des notes. Quand une note a fini de jouer, une commande « NOTE OFF » est envoyée. (0,125-128, INF)

- Le réglage « INF » est égal à la longueur de note infinie.

COND

« Trig Condition » est un ensemble de règles conditionnelles qui peuvent être appliquées à n'importe quel trig, en utilisant un verrouillage de paramètre. Chaque paramètre est une condition logique qui détermine si la note du séquenceur est déclenchée ou non. Pour plus d'informations, reportez-vous à « VERROUILLAGES CONDITIONNELS » § 2.6.10.3 ci-dessus.

LFO.T

« LFO Trig » contrôle si le LFO est activé ou non. (ALLUMÉ ÉTEINT)

2.8.3 Page « SYN1 » (Source MIDI)

Vous pouvez définir ici le canal MIDI que la piste MIDI doit utiliser pour envoyer des données. Les valeurs de changement de banque et de programme sont également définies ici, avec quelques paramètres CC standard.

- La valeur par défaut des paramètres sur cette page est OFF, ce qui signifie qu'ils sont désactivés et n'envoient aucune donnée.

➢ Touche **FUNC** + encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour les activer.

- Vous pouvez ensuite utiliser les boutons *DATA ENTRY* ***A-H*** pour définir les valeurs de paramètre comme d'habitude.
- Désactivez à nouveau les paramètres en répétant la procédure d'activation.
- Appuyez une fois sur **SYN1** ou **SYN2** pour accéder à cette page de paramètres.



CHAN

Le « canal » définit le canal MIDI auquel la piste envoie des données MIDI.

- Si vous réglez ce paramètre sur OFF, la piste MIDI est désactivée.

Ce paramètre ne peut pas être verrouillé par paramètre. (OFF, 1-16)

BANK

La « banque » est utilisée pour envoyer un message de changement de banque. (OFF, 1-128)

PROG

Le « changement de programme » est utilisé pour envoyer un message « Program Change » (OFF, 1-128)

PB

« Pitch Bend » contrôle les données du **pitch bend** envoyées sur la piste MIDI. (OFF, -128.00-128.00)

TO

« Aftertouch » contrôle les données **aftertouch** envoyées sur la piste MIDI. (OFF, 0-127)

MW

« Mod Wheel » contrôle les données de la **molette de modulation** envoyées sur la piste MIDI. (OFF, 0-127)

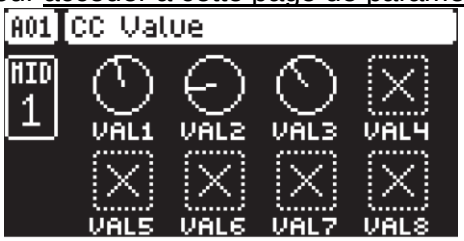
BC

« Breath Controller » contrôle les données du **contrôleur de souffle** envoyées sur la piste MIDI. (OFF, 0-127)

2.8.4 Page « FLTR » (valeur CC)

Ici vous pouvez définir les valeurs de jusqu'à 8 commandes CC assignables. La valeur par défaut des paramètres sur cette page est OFF, ce qui signifie qu'ils sont désactivés et n'envoient aucune donnée.

- Touches **FUNC** + encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** pour les activer
- Vous pouvez ensuite utiliser les boutons *DATA ENTRY* ***A-H*** pour définir les valeurs de paramètre comme d'habitude.
- Désactivez à nouveau les paramètres en répétant la procédure d'activation.
- Appuyez sur **FLTR** pour accéder à cette page de paramètres.



VAL1-VAL8

CC 1-8 Value contrôle les valeurs que les commandes CC envoient. Vous spécifiez les commandes CC elles-mêmes sur la page « AMP » (CC SELECT).

- Ces paramètres par défaut sont OFF

- Appuyez sur les boutons **FUNC** + *DATA ENTRY* ***A-H*** pour activer les paramètres,
- Tournez les boutons *DATA ENTRY* ***A-H*** pour définir une valeur. (OFF, 0-127)

2.8.5 Page « AMP » (CC SELECT)

Vous sélectionnez ici les 8 commandes CC dont vous définissez les valeurs avec les paramètres de la page « FLTR PAGE » (CC VALUE).

- Appuyez sur le bouton correspondant ou sur **ENTER / YES** pour activer le changement de paramètre.
- Appuyez sur **AMP** pour accéder à cette page de paramètres



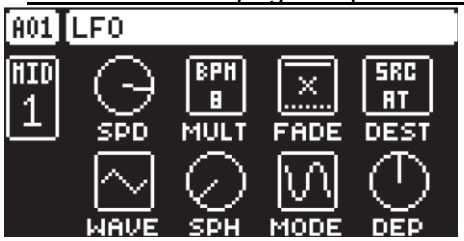
SEL1-SEL8

« CC 1-8 Select » spécifie les commandes CC dont les valeurs sont contrôlées par les paramètres de la page 1 « AMP » (CC VALUE). Les commandes sélectionnables sont les messages de changement de contrôle MIDI standard. (0-119)

2.8.6 Page « LFO »

L'oscillateur basse fréquence peut être utilisé pour interagir avec les paramètres trouvés sur les pistes SYN1 des pistes MIDI et les pages « FLTR ». Personnalisez le comportement, l'orientation et la profondeur de l'oscillateur basse fréquence sur cette page.

- Appuyez sur **LFO** pour accéder à cette page de paramètres.



SPD

La vitesse définit la vitesse du LFO. (-64.00-63.00)

- Essayez les réglages 8, 16 ou 32 pour synchroniser le LFO sur les temps droits.
- Le bouton est bipolaire. Le cycle du LFO peut être joué en arrière en utilisant des valeurs négatives.

MULT

« Multiplicateur » multiplie le paramètre SPD par le facteur défini en multipliant le tempo actuel (paramètres BPM) ou en multipliant un tempo fixe de 120 BPM.

FADE

« Fade In / Out » permet d'atténuer ou de masquer la modulation du LFO.
Le bouton est bipolaire.

- Les valeurs positives donnent un fondu.
- Les valeurs négatives donnent un fondu.
- 0 ne donne pas de fondu avant / arrière. (-64-63)

DEST

« Destination » sélectionne la destination de modulation pour le LFO. Prévisualisez comment la modulation du LFO affecte le son en mettant en évidence une destination.

- Appuyez sur **YES** pour confirmer la sélection.

WAVE

« La forme d'onde » définit la forme d'onde du LFO. Il y a sept formes d'onde: Triangle, Sinus, Carré, Dent de scie, Exponentielle, Rampe et Aléatoire.

SPH

« Start Phase » définit le point dans le cycle de vague où le LFO démarre lorsqu'il est déclenché.

- 0 fait démarrer le LFO au début d'un cycle complet,
- 64 le fait démarrer au centre. (0-127)

MODE

Le « mode Trig » définit comment le LFO agit quand une note est déclenchée.

FRE	est le mode de fonctionnement libre par défaut. Il fait fonctionner le LFO en continu, sans jamais redémarrer ou s'arrêter même s'il est déclenché par une note
TRG	fait redémarrer le LFO lorsqu'une note est déclenchée
HLD	libère le LFO en arrière-plan, mais lorsqu'une note est déclenchée, le niveau de sortie du LFO est verrouillé et maintenu jusqu'à ce que la note suivante soit déclenchée
ONE	fait démarrer le LFO depuis le début lorsqu'une note est déclenchée, s'exécute pendant un cycle puis s'arrête. Ce réglage rend la fonction LFO similaire à une enveloppe.
HLF	fait démarrer le LFO dès le début d'une note, dure un demi-cycle puis s'arrête

Pour plus d'informations sur les Modes Trig, veuillez vous référer à l'illustration à la fin de la section « 11.11 LFO PAGE 2 » à la page 47.

DEP

« Depth » détermine la profondeur et la polarité de la modulation LFO. (-64.00-63.00)

- La profondeur de modulation négative (inversée) et positive est possible.
- Un paramètre central, 0,00, est égal à aucune profondeur de modulation.

2.9 Paramètres « FX »

Voici une description des paramètres des pages « CHORUS », « DELAY », « REVERB » et « MASTER PARAMETER ».

2.9.1 ÉDITION DES PARAMÈTRES FX 82
2.9.2 PAGE « CHORUS » 82
2.9.3 PAGE « DELAY » 83
2.9.4 PAGE « REVERB » 84
2.9.5 PAGER « MASTER » 85

2.9.1 Édition des paramètres FX

Le « Chorus », le « Delay » et la « Reverb » du Digitone sont des effets d'envoi et au niveau du motif. Cela signifie que tous les sons d'un pattern partagent les mêmes réglages d'effets mais ont des niveaux d'envoi individuels pour les effets.

Vous réglez les paramètres « Chorus », « Delay » et « Reverb » sur leur page PARAMETER respective, mais leurs signaux entrants sont définis par les paramètres d'envoi « CHR », « DEL » et « REV » sur la page « AMP » de chaque piste de synthé.

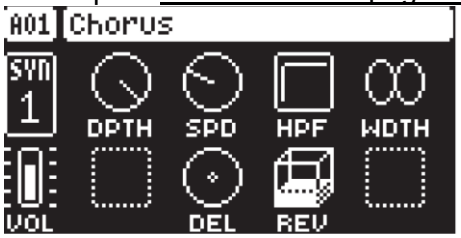
- Appuyez sur **FUNC** + **SYN2** pour éditer le « Chorus »
- Appuyez sur **FUNC** + **FLTR** pour modifier le « délai »
- Appuyez sur **FUNC** + **AMP** pour éditer la « réverbération »
- Utilisez les boutons *DATA ENTRY* ***A-H*** pour modifier les paramètres

Les réglages des paramètres FX sont stockés dans le motif. N'oubliez pas de sauvegarder le motif et donnez-lui un nom unique une fois que vous avez atteint les résultats souhaités.

2.9.2 Page « CHORUS »

Le chorus peut être utilisé pour élargir les sons, améliorer l'image stéréo ou ajouter un mouvement subtil aux sons.

- Appuyez sur **FUNC** + **SYN2** pour accéder à cette page de paramètres « CHORUS »



DPTH
« Depth » détermine la profondeur de la modulation LFO du chorus.
SPD
« Speed » définit la vitesse de la modulation LFO du chorus.
HPF
Le « filtre passe-haut » définit le filtrage passe-haut du signal d'entrée.
WDTH
« Width » définit la largeur stéréo du chorus.
VOL
« Mix Volume » règle le volume du signal de chorus.

DEL

« Delay Send » définit la quantité de signal de chorus humide à envoyer au delay.

REV

L'option « Reverb Send » définit la quantité de signal de chorus humide à envoyer à la réverbération.

2.9.3 Page « DELAY »

L'effet d'envoi de délai prend le signal d'entrée, le retarde dans le temps et l'ajoute ensuite au signal d'origine.

- Appuyez sur **FUNC** + **FLTR** pour accéder à la page de paramètres « DELAY »



TIME

« Delay Time » définit le temps de retard. Les réglages du temps de retard sont relatifs au BPM actuel et sont mesurés en 128e notes. (1.00-128.00)

TIME setting	Divide ratio
128	1
96	1/2.
64	1/2
48	1/4.
32	1/4
24	1/8.
16	1/8
12	1/16.
8	1/16
6	1/32.
4	1/32
3	1/64.
2	1/64
1	1/128

X

« Pingpong » définit le signal de retard pour alterner à travers le champ stéréo. Il y a deux paramètres:

- OFF : vous permet de régler manuellement la position du signal de retard dans le champ stéréo. Utilisez le paramètre WID pour changer la position du champ stéréo.
- ON : fait alterner le signal de retard entre les positions de panoramique gauche et droite. Le paramètre « WID » contrôle la quantité de panoramique.

WID

« Stereo Width » définit la largeur du panoramique du signal de retard sur le champ stéréo. Le bouton est bipolaire. (-64.00-63.00)

FDBK

« Feedback Gain » règle la quantité de signal de sortie de retard à réinjecter dans l'entrée du délai.

- Avec des paramètres plus élevés, des retards infinis et de gonflement sont possibles. Soyez conscient que des notes élevées peuvent conduire à un signal très fort. (0-198)

VOL

« Mix Volume » ajuste le volume du signal de sortie Delay. (0,00-127,00)

HPF

« Feedback HPF » définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut de Delay (0,00-127,00)

LPF

« Feedback LPF » définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas de Delay (0,00-127,00)

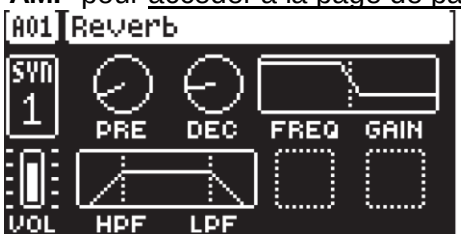
REV

L'option « Reverb Send » définit la quantité de signal de sortie « Delay » à envoyer à la réverbération. (0,00-127,00)

2.9.4 Page « REVERB »

L'effet d'envoi de réverbération contrôle la persistance et les caractéristiques ambiantes des réverbérations sonores. Il peut simuler de nombreux emplacements sonores, allant des grands espaces aux petites pièces.

- Appuyez sur **FUNC** + **AMP** pour accéder à la page de paramètres « REVERB »



PRE

Le « pré-retard » définit le délai de pré- Delay de la « réverbération » (0,00-127,00)

DEC

« Decay Time » définit la durée de la phase de Delay du signal réverbéré, en définissant essentiellement la taille de l'espace acoustique. (1-127, INF)

FREQ

« FB Shelving Freq » définit la fréquence du filtre Shelving.
Avec le paramètre « GAIN », il peut être utilisé pour amortir le signal réverbéré au-dessus d'une fréquence choisie, ce qui rend le son de la réverbération plus important ou plus étouffé. (0,00-127,00)

GAIN

« FB Shelving Gain » affecte l'amortissement du signal réverbéré au-dessus de la fréquence d'étagère réglée par le paramètre « FREQ »

- À la valeur maximale, les aigus sont inclus dans les réverbérations;
- abaisser la valeur l'amortit progressivement. (0,00-127,00)

VOL

« Mix Volume » détermine le volume du signal de sortie « Reverb » (0,00-127,00)

HPF

« Input HPF » définit la fréquence de coupure du filtre passe-haut de la « réverbération » (0,00-127,00)

LPF

« Input LPF » définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas de « réverbération » (0,00-127,00)

2.9.5 Pager « MASTER »

La page « MASTER » n'est pas strictement une page de paramètres FX, mais elle contient :

- l'effet Main « Overdrive ».
- le « panoramique » de l'audio entrant à partir des entrées **INPUT L / R**
- Les paramètres d'envoi du « chorus » / « Delay » / « Reverb » pour l'audio provenant de **INPUT L / R**

- Appuyez sur **FUNC** + **LFO** pour accéder à cette page de paramètres



EN L
L'entrée de volume L définit le niveau de l'audio à partir de l'entrée audio **INPUT L**.

EN R
L'entrée de volume R définit le niveau de l'audio à partir de l'entrée audio **INPUT R**.

LPAN
Le « panoramique » gauche définit le panoramique de l'audio à partir de l'entrée audio I**NPUT L.** (L64-R63)

RPAN
« Right Pan » définit le panoramique de l'audio à partir de l'entrée audio INPUT R. (L64-R63)

VOL
Le « volume du motif » définit le niveau audio global des motifs. Ce paramètre a essentiellement la même fonction que le potard **MASTER VOLUME**.

CHO
« Chorus Send » définit la quantité de son provenant des entrées audio INPUT L / R envoyées à l'effet de chœur. L'audio des entrées audio I**NPUT L / R** est additionné en mono avant d'être envoyé à l'effet. (0.00-127.00)
Pour plus d'informations, reportez-vous à « CHORUS » § 2.9.2 ci-dessus.

DEL
« Delay Send » définit la quantité de son provenant des entrées audio **INPUT L / R** envoyées à l'effet de retard. L'audio des entrées audio **INPUT L / R** est additionné en mono avant d'être envoyé à l'effet (0.00-127.00)
Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « DELAY » § 2.9.3 ci-dessus

REV
L'option « Reverb Send » définit la quantité de son provenant des entrées audio **INPUT L / R** envoyées à l'effet de réverbération. L'audio des entrées audio **INPUT L / R** est additionné en mono avant d'être envoyé à l'effet (0.00-127.00)
Pour plus d'informations, consultez « REVERB » § 2.9.4 ci-dessus.

OVR
« Overdrive » introduit une distorsion à la toute fin du chemin du signal Digitone. (0,00-127,00)

2.10 Menu « Global Settings »

Le menu « GLOBAL SETTINGS » propose des paramètres qui affectent Digitone et sont également utilisés pour gérer les projets.

- Appuyez sur GLOBAL SETTINGS pour accéder au menu « GLOBAL SETTINGS »
- Utilisez ▲/▼ ou l'encodeur ***LEVEL / DATA*** pour faire défiler la liste
- Appuyant sur **YES** pour ouvrir le menu mis en surbrillance



2.10.1 « PROJECT » 86
2.10.2 « SOUNDS » 87
2.10.3 MIDI CONFIG 92
2.10.4 SYSEX DUMP 95
2.10.5 SYSTEM 98

2.10.1 « PROJECT »



2.10.1.1 « LOAD PROJECT » 86
2.10.1.2 « SAVE PROJECT AS… » 87
2.10.1.3 « MANAGE PROJECTS » 87

2.10.1.1 « LOAD PROJECT »

- Cette option « Load Project » ouvre un écran de sélection de projet pour choisir un projet à charger.

Notez que le projet actif n'est pas sauvegardé avant de charger le nouveau projet, donc n'oubliez pas d'enregistrer le projet actif en premier.

Si vous souhaitez créer un nouveau projet, sélectionnez « CREATE NEW » en bas de la liste. Le nouveau projet est une ardoise vierge.

NB : Si vous chargez un nouveau projet, il écrase le projet actif. Assurez-vous de sauvegarder votre projet actif avant de charger un autre projet.

2.10.1.2 « SAVE PROJECT AS… »

- Cette option « Save Project as… » ouvre un écran de sélection de projet et choisir un emplacement pour enregistrer le projet actif
- Vous pouvez également appuyer sur **FUNC** + GLOBAL SETTINGS pour accéder à cet écran.

2.10.1.3 « MANAGE PROJECTS »

- « MANAGE PROJECTS » lance le menu « PROJECT MANAGER »
- Sélectionnez un projet dans ce menu et appuyez sur la touche fléchée ► pour afficher la liste de commandes

CLEAR	Réinitialise l'emplacement du projet dans un état propre
DELETE	Supprime le projet de l'emplacement.
RENAME	Ouvre un écran « NAMING » dans lequel vous pouvez renommer le fichier projet
LOAD FROM	Charge le projet sélectionné. Veuillez noter que cela écrase le projet actif
SAVE TO	Enregistre le projet actif dans l'emplacement sélectionné
TOGGLE	Active ou désactive la protection contre l'écriture. Vous ne pouvez pas écraser, renommer ou effacer des projets protégés en écriture Un symbole de verrouillage devant le nom du projet indique que le projet est protégé en écriture
INIT NEW	Initialise un emplacement de fichier vide avec un projet propre. Cette option est uniquement disponible pour les emplacements de projet vides

2.10.2 « SOUNDS »

- Cette option « Sounds » ouvre la fenêtre de gestion des sons de la bibliothèque « + Drive Sound » et du « Sound Pool » du projet actif
  D'autres options de menu vous permettent d'effacer la piste Son et de renommer la piste Son.

➢ Utilisez les touches fléchées ▲/▼ pour vous déplacer entre les options.
➢ Appuyez sur **YES** pour confirmer votre sélection.
➢ Appuyez sur **NO** pour quitter le menu.

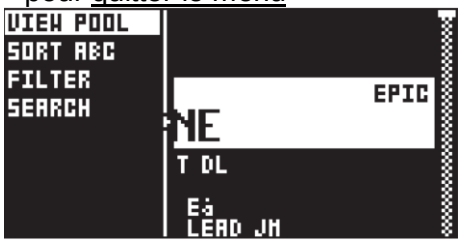


2.10.2.1 « Sound Browser » 88
2.10.2.2 « Sound Manager » 89
2.10.2.3 « Clear Track Sound » 91
2.10.2.4 « Rename Track Sound » 91
2.10.2.5 « Sound Setup » 91

2.10.2.1 « Sound Browser »



- Appuyez sur **FUNC** + ***LEVEL / DATA*** pour ouvrir le « SOUND BROWSER » utilisé pour prévisualiser et charger les sons
  Ce menu affiche tous les sons de la bibliothèque « + Drive Sound » ou du « Sound Pool »
- Tournez l'encodeur ***LEVEL / DATA*** ou en appuyez sur ▲/▼ pour faire défiler la liste
- Appuyez sur **YES** pour charger un son.
- Appuyez sur la touche TRIG **1-16** de la piste active pour prévisualiser le son
- Appuyez sur ◄ pour accéder au menu « TRI. »
- Appuyez sur **YES** pour exécuter les commandes ou bien appuyez sur **NO** ou sur Touche de direction ► pour quitter le menu



VIEW POOL	liste les sons disponibles dans le pool de sons du projet actif. La commande n'est disponible que lorsque vous parcourez la bibliothèque « + Drive Sound »
VIEW + DRIVE	répertorie les sons disponibles dans la bibliothèque « + Drive Sound ». La commande n'est disponible que lorsque vous parcourez le « Sound Pool » du projet actif.
SORT ABC	trie les sons dans l'ordre alphabétique. Cette option est uniquement disponible lorsque « SORT 123 » est actif
SORT 123	trie les sons par numéro d'emplacement. Cette option est uniquement disponible lorsque « SORT ABC » est actif
FILTER	ouvre une liste où les sons sont organisés en fonction des tags. Sélectionnez et désélectionnez les étiquettes en appuyant sur **YES**. Plusieurs tags peuvent être sélectionnés. • Quittez la liste des étiquettes en appuyant sur **NO**
	RECHERCHE vous donne la possibilité d'effectuer une recherche de texte et de lister tous les sons avec des noms correspondant ou incluant la saisie de texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à « ECRAN DE NOMMAGE » § 1.4.6 ci-dessus pour savoir comment entrer du texte

- Appuyez sur les touches TRIG **1-14** pour prévisualiser le son actuellement sélectionné
  Veuillez noter que les réglages d'effets courants des pistes actives affectent le son prévisualisé
- Appuyez sur **BANK** + TRIG **9-16** pour sélectionner Banque de sons

Ou bien

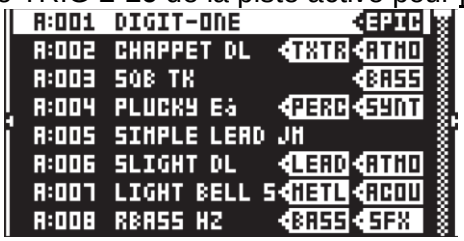
Appuyer 2 fois sur une touche TRACK **1-4** pour ouvrir le « SOUND BROWSER »

Ou bien

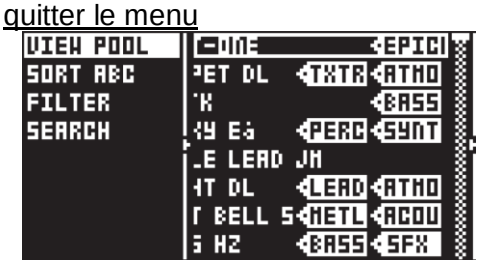
- Touches **FUNC** + encodeur ***LEVEL/DATA*** (TRACK LEVEL) pour ouvrir le « SOUND BROWSER »

2.10.2.2 « Sound Manager »

- Appuyez sur GLOBAL SETTINGS
- Sélectionnez « SOUND MANAGER » pour ouvrir le « SOUND MANAGER »
  Le gestionnaire de sons permet par exemple d'importer, exporter, renommer et étiqueter les sons
- Sélectionnez « MANAGE SOUNDS » et appuyez sur **YES** pour ouvrir le « SOUND MANAGER »
  Les sons peuvent être sauvegardés, chargés, renommé, marqué et cetera.
  L'ouverture de ce menu affiche une liste de tous les sons trouvés dans la bibliothèque « + Drive Sound » ou dans le « Sound Pool »
- Tournez l'encodeur ***LEVEL / DATA*** ou appuyez sur ▲/▼ pour faire défiler la liste
- Appuyez sur la touche TRIG **1-16** de la piste active pour prévisualiser le son



- Appuyez sur ◄ pour accéder au menu TRI.
- Appuyez sur **YES** pour exécuter les commandes ou appuyez sur **NO** ou sur Touche de direction ► pour quitter le menu



VIEW POOL	liste les sons disponibles dans le pool de sons du projet actif. La commande n'est disponible que lorsque vous parcourez la bibliothèque + Drive Sound
VIEW + DRIVE	répertorie les sons disponibles dans 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. Cette option est uniquement disponible lorsque « SORT 123 » est actif
SORT 123	trie les sons par numéro d'emplacement. Cette option est uniquement disponible lorsque « SORT ABC » est actif
FILTER	ouvre une liste où les sons sont organisés en fonction des tags. Sélectionnez et désélectionnez les étiquettes en appuyant sur **YES**. Vous pouvez sélectionner plusieurs tags. • Quittez la liste des étiquettes en appuyant sur **NO**
SEARCH	vous donne la possibilité d'effectuer une recherche de texte et de lister tous les sons avec des noms correspondant ou incluant la saisie de texte. Pour plus d'informations, reportez-vous à "6.5 L'ECRAN DE NOMINATION" à la page 17 pour savoir comment entrer du texte

- Appuyez sur ► pour accéder au menu « SOUND OPERATIONS »
  Les opérations disponibles affectent le son sélectionné.
- Appuyez sur **YES** pour appliquer les commandes au son sélectionné ou sur **NO** ou sur la touche fléchée ◄ pour quitter le menu



IMPORT TO TRACK	charge le son sélectionné sur la piste active et en fait partie intégrante
COPY TO ...	Copie les sons sélectionnés dans l'un des formats suivants:
SOUND POOL	copie les sons sélectionnés dans les premiers emplacements libres du pool de sons
+ DRIVE	copie les sons sélectionnés dans les premiers emplacements libres de la bibliothèque « + Drive Sound »
+ BANK (A-H)	copie les sons sélectionnés dans les premiers emplacements libres d'une banque spécifique à l'intérieur du « + Drive »
EXPORT TO HERE	exporte la piste active Sound et l'enregistre dans l'emplacement sélectionné
RENAME	Ouvre un écran dans lequel vous pouvez renommer le son sélectionné
EDIT TAGS	ouvre un menu dans lequel les sons peuvent être étiquetés. Les sons peuvent avoir n'importe quel nombre de tags, mais seulement les deux premiers shows de la liste des sons. • Appuyez sur **YES** pour appliquer ou supprimer des étiquettes. Mettez en surbrillance <SAVE> et appuyez sur **YES** pour sauvegarder
DELETE	supprime le son
SELECT ALL	sélectionne tous les sons de la liste
DESELECT ALL	désélectionne tous les sons de la liste
TOGGLE	active ou désactive la protection en écriture pour les sons sélectionnés. Lorsqu'un son est protégé contre l'écriture, il ne peut pas être écrasé, renommé, marqué ou supprimé. Un son protégé en écriture a un symbole de cadenas à côté de son nom
SEND SYSEX	envoie les sons sélectionnés en tant que données SysEx

- ✓ Les sons de la bibliothèque « + Drive Sound » sont organisés en 8 banques A à H
- ✓ Chaque banque peut contenir 256 sons

- Appuyez sur les touches **BANK** + TRIG **9-16** pour voir les sons dans une banque spécifique
- Appuyez sur les touches TRIG pour prévisualiser le son actuellement sélectionné
  Les réglages d'effets courants des pistes actives affectent le son prévisualisé
- Mettez un son en surbrillance et appuyez sur **YES** pour sélectionner/désélectionner le son
  En effet, plusieurs sons peuvent être affectés simultanément par les commandes disponibles dans le menu « SOUND OPERATIONS »
- Appuyez sur **FUNC** + ▲/▼ pour un défilement plus rapide dans la liste des sons

2.10.2.3 « Clear Track Sound »

Cette option permet de définir les paramètres de la page « PARAMETER » de la piste active sur leurs valeurs par défaut.

- « Clear Track Sound » pour afficher une invite
- Appuyez sur **YES** pour initialiser les paramètres ou sur **NO** pour annuler l'opération.
  Notez qu'aucune information de paramètre ne sera définitivement perdue jusqu'à ce que le son soit enregistré dans le même emplacement que celui où il a été chargé.

2.10.2.4 « Rename Track Sound »

Cette option ouvre le menu « NAMING » dans lequel renommer le son de la piste active.

2.10.2.5 « Sound Setup »

Cette option ouvre le menu « SOUND SETUP »
Pour plus d'informations, reportez-vous à « MENU DE CONFIGURATION DU SON » § 2.10.2.5 ci-dessous.

2.10.3 MIDI Config

Dans ce menu, vous trouverez divers sous-menus traitant de la fonctionnalité MIDI.



2.10.3.1 Menu « Sync » 92
2.10.3.2 Menu « Port Config » 93
2.10.3.3 Menu « Channels » 94

2.10.3.1 Menu « Sync »

Ce menu gère la façon dont le Digitone reçoit et envoie les commandes d'horloge et de transport MIDI. Modifiez les paramètres à l'aide des touches fléchées ◄/► ou de la touche **YES**.

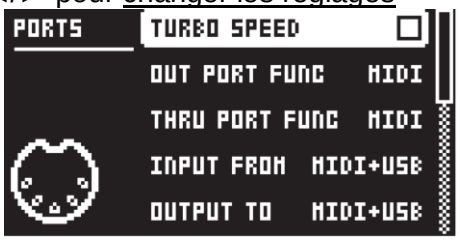


CLOCK RECEIVE	définit si Digitone répond ou non à l'horloge MIDI envoyée par des périphériques externes
CLOCK SEND	indique si Digitone transmet ou non l'horloge MIDI
PROG CH RECEIVE	définit si Digitone répond aux messages de changement de programme entrants, ce qui est utile lorsque vous souhaitez sélectionner des Patterns en externe. Le canal MIDI qui écoute les messages de changement de programme entrants est réglé dans le menu « MIDI CHANNELS ». Pour plus d'informations, reportez-vous à « Channels » § 2.10.3.3 ci-dessous
PROG CH SEND	définit si Digitone envoie ou non des messages de changement de programme lorsque les Patterns changent. Vous définissez le canal MIDI qui envoie les messages de changement de programme dans le menu « MIDI CHANNELS ». Pour plus d'informations, reportez-vous à « Channels » § 2.10.3.3 ci-dessous

2.10.3.2 Menu « Port Config »

Dans ce menu, vous trouverez les paramètres liés au port MIDI.

- Utilisant les flèches ◄/► pour changer les réglages



TURBO SPEED	Appuyez sur **YES** pour démarrer la négociation de la vitesse turbo. L'appareil choisit automatiquement la vitesse optimale. Veuillez noter que vous devez utiliser une interface MIDI prenant en charge le protocole Turbo-MIDI
OUT PORT FUNCTIONALITY	Sélectionne le type de signal envoyé par le port **MIDI OUT**. ○ MIDI permet au port d'envoyer des données MIDI ○ DIN 24 envoie les impulsions de synchronisation DIN 24 au port. Aucune donnée MIDI n'est transférée sur le port lorsque cette option est sélectionnée ○ DIN 24 La norme DIN 48 envoie les impulsions de synchronisation DIN 48 au port. Aucune donnée MIDI n'est transférée sur le port lorsque cette option est sélectionnée
THRU PORT FUNCTIONALITY	Sélectionne le type de signal envoyé par le port **MIDI THRU**. Les réglages sont les mêmes que pour « OUT PORT FUNCTIONALITY »
INPUT FROM	Sélectionne le port de données MIDI d'entrée ○ DISABLED ne reçoit aucune donnée MIDI ○ MIDI reçoit des données MIDI du port **MIDI IN**. ○ USB reçoit des données MIDI du port **USB**. ○ MIDI + USB : reçoit les données MIDI des ports **MIDI IN** et **USB**
OUTPUT TO	Sélectionne le port de données MIDI de sortie ○ DISABLED : n'envoie aucune donnée MIDI ○ MIDI : envoie des données MIDI au port **MIDI OUT**. ○ USB : envoie des données MIDI au port **USB** ○ MIDI + USB : envoie des données MIDI aux ports **MIDI OUT** et **USB** Utilisez uniquement l'option « USB » pour les paramètres « INPUT FROM » ou « OUTPUT TO » du menu « MIDI PORT CONFIG » lorsque vous envoyez ou recevez de grandes quantités de données pour des vitesses de transfert plus élevées.
OUTPUT CH	Sélectionne si les boutons envoient des données sur le canal automatique ou le canal de piste
PARAM OUTPUT	Sélectionne le type de messages MIDI que les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** envoient. Pour plus d'informations sur les paramètres CC / NRPN envoyés, reportez-vous à la section « ANNEXE B: Implémentation MIDI » § 2.16 ci-dessous ○ NRPN Envoie des messages MIDI « NRPN » ○ CC Envoie des messages MIDI « CC »

ENCODER DEST	contrôle si les enocodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** et **LEVEL / DATA** envoient ou non des données MIDI. ○ INT : les boutons n'affectent que le Digitone et n'envoient aucune donnée MIDI. ○ INT + EXT : boutons affectent le Digitone et envoie également des données MIDI à des périphériques externes.
TRIG KEY DEST	Contrôle si les touches TRIG envoient ou non des données MIDI. Lorsqu'elles sont réglées sur « INT », les touches TRIG n'affectent que le Digitone et n'envoient aucune donnée MIDI. ○ INT + EXT : les touches TRIG affectent le Digitone et envoient également des données MIDI à des périphériques externes. ○ EXT : les touches TRIG n'affectent pas le Digitone mais n'envoient aucune donnée MIDI en externe
MUTE DEST	contrôle si l'activation / désactivation des sourdines envoient ou non des données MIDI. ○ « INT » : les sourdines n'affectent que le Digitone et aucune donnée MIDI n'est envoyée. ○ « INT + EXT » : les sourdines affectent le Digitone et envoient également des données MIDI aux périphériques externes. ○ « EXT » : les sourdines envoient des données MIDI en externe, mais n'affectent pas le Digitone
RECEIVE NOTES	définit s'il est possible ou non d'utiliser un clavier ou un contrôleur MIDI externe pour lire le Digitone
RECEIVE CC / NRPN	définit s'il est possible ou non d'utiliser un périphérique MIDI externe pour contrôler les paramètres Digitone avec les données « CC / NRPN »

2.10.3.3 Menu « Channels »

Ce menu gère la configuration des canaux MIDI.



TRACK 1-4 CHANNEL	sélectionne le canal de piste MIDI dédié qui contrôle les pistes du synthé. Il règle également le canal MIDI pour les messages MIDI que les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** de la piste choisie envoient. ○ Un réglage « OFF » fait que la piste ne tient pas compte des messages MIDI entrants
MIDI 1-4 CHANNEL	sélectionne le canal de piste MIDI dédié qui contrôle les pistes MIDI. Il règle également le canal MIDI pour les messages MIDI que les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** de la piste choisie envoient. ○ Un réglage « OFF » fait que la piste ne tient pas compte des messages MIDI entrants

FX CHANNEL	sélectionne le canal de piste MIDI dédié qui contrôle les paramètres FX. Il définit également le canal MIDI pour les messages MIDI que les encodeurs *DATA ENTRY* ***A-H*** des pages FX envoient. ○ Un réglage « OFF » fait que la piste ne tient pas compte des messages MIDI entrants
AUTO CHANNEL	sélectionne le canal MIDI qui donne accès à la piste actuellement active. Si un clavier MIDI externe connecté à Digitone envoie des données MIDI sur ce canal, le clavier contrôle la piste active. Cette fonction est utile lorsque vous voulez changer rapidement entre les pistes du synthé actif pour jouer des sons différents. Le Digitone utilise également le canal AUTO pour enregistrer sur les pistes MIDI à partir de contrôleurs MIDI externes
PROG CH IN CH	sélectionne le canal MIDI qui écoute les messages de changement de programme entrant. ○ Un réglage « AUTO » utilise le canal « AUTO ». Activer Digitone pour répondre aux messages de changement de programme dans le menu « MIDI SYNC ». Pour plus d'informations, reportez-vous à « SYNC » § 2.10.3.1 ci-dessus
PROG CH OUT CH	sélectionne le canal MIDI qui envoie des messages de changement de programme lors du changement de Pattern. ○ Le réglage « AUTO » utilise le canal AUTO Activer Digitone pour envoyer les messages de changement de programme dans le menu « SYNC » Pour plus d'informations, reportez-vous à « SYNC » § 2.10.3.1 ci-dessus

2.10.4 SysEX Dump

Dans le menu SYSEX DUMP, les projets, les Patterns et les sons peuvent être envoyés et reçus.



- Touches ▲/▼ ou encodeur ***LEVEL/DATA*** *(TRACK LEVEL)* pour Sélectionnez une option de menu
- Appuyez sur **YES** pour ouvrir la sélection du menu en surbrillance
  Lors de la réception ou de l'envoi de données SysEx, les ports MIDI ou le port USB du Digitone doivent être connectés au périphérique émetteur / récepteur externe.
  - Si le Digitone envoie ou reçoit des données SysEx via les ports MIDI, utilisez l'interface MIDI USB Elektron TM-1 pour des vitesses de transfert jusqu'à 10x.
  - Si le périphérique externe est un ordinateur, nous vous recommandons d'utiliser notre utilitaire SysEx gratuit C6, qui peut être téléchargé depuis le site Web d'Elektron.

2.10.4.1 SysEX Send 96
2.10.4.2 Sysex Receive 96

2.10.4.1 SysEX Send

Ici, les projets, les Patterns et les sons peuvent "être envoyés à un périphérique externe via le port **MIDI OUT** ou le port **USB** du Digitone.



- touche fléchée ◄ pour sélectionner la colonne de gauche sélectionne qui sera sauvegardée
- Utilisez les touches ▲/▼ ou l'encodeur ***LEVEL/DATA*** *(TRACK LEVEL)* pour naviguer dans la colonne.
  Les options d'envoi de données SysEx situées dans la colonne à droite changeront en fonction de la sélection effectuée dans la colonne de gauche.
- Appuyez sur la touche fléchée ► pour accéder à cette colonne
- Utilisez les touches ▲/▼ ou l'encodeur ***LEVEL/DATA*** *(TRACK LEVEL)* pour sélectionner ce qui sera envoyé
- Appuyez sur **YES** pour lancer la procédure d'envoi SysEx

PROJECT	enverra le projet actif (paramètres, Patterns, sons dans le groupe de sons) à l'appareil récepteur.
PATTERN	envoie le Pattern sélectionné au périphérique de réception
SOUNDS	enverra la banque de sons sélectionnée à l'appareil récepteur

Sauvegarder vos données régulièrement est important!
Avant de lancer un envoi SysEx, assurez-vous d'abord que le périphérique de réception écoute les données à envoyer.

2.10.4.2 Sysex Receive

Ici, les projets, les Patterns et les sons peuvent être reçus depuis un périphérique externe via le port **MIDI IN** ou le port **USB** du Digitone.



- La colonne à gauche sélectionne ce qui sera reçu. Sélectionnez la colonne à l'aide de la touche fléchée ◄.
- Utilisez les touches ▲/▼ ou l'encodeur ***LEVEL/DATA*** *(TRACK LEVEL)* pour naviguer dans la colonne.
  Les données SysEx recevoir des alternatives situées dans la colonne à droite changeront en fonction de la sélection faite dans la colonne de gauche.
- Appuyez sur la touche fléchée ► pour accéder à cette colonne.
- Utilisez les touches ▲/▼ ou la piste

- Encodeur ***LEVEL*** pour sélectionner ce qui sera reçu
- Appuyez sur **YES** pour lancer la procédure de réception SysEx
  Le Digitone commence à écouter les données entrantes.
- Appuyez sur **NO** pour arrêter d'écouter.

ANYTHING	va écouter et recevoir toutes les données SysEx viables envoyées (Patterns, paramètres, sons)
PATTERN	enregistre un Pattern reçu dans l'emplacement de Pattern sélectionné
SOUNDS	enregistre un son reçu dans l'emplacement sélectionné de la bibliothèque + Drive Sound. « L'option « ANYWHERE » placera le Sound dans le premier emplacement libre disponible. A droite de l'indication de la banque, le nombre de slots libres peut être vu

- ✓ Lancez l'envoi SysEx depuis l'appareil émetteur après que le Digitone a commencé à écouter les données entrantes.
- ✓ Lors de la réception d'une position de liste spécifique, toutes les données suivantes seront reçues sur la ou les positions suivantes dans la liste.
- ✓ Le Digitone 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 leur sauvegarde ou dans le premier emplacement libre si elles ne sont pas spécifiées.

2.10.5 System

Le menu Système contient les options « OS UPGRADE » et « FORMAT + DRIVE » pour le Digitone.



2.10.5.1 Mise à jour de L'OS 98
2.10.5.2 Format « + DRIVE » 99

2.10.5.1 Mise à jour de L'OS

Utilisez l'option de menu « OS UPGRADE » pour mettre à niveau le système d'exploitation Digitone. Utilisez notre logiciel gratuit Elektron Transfer pour envoyer le fichier OS syx.

Vous pouvez télécharger le logiciel « Elektron Transfer » et le fichier OS syx sur le site Web d'Elektron.

Vous devez connecter l'appareil que vous utilisez pour envoyer le fichier OS syx au port MIDI IN ou USB de Digitone pour que le transfert soit possible.

Veuillez noter que le Digitone n'apparaît pas comme une icône sur le bureau de votre ordinateur.

- 1. Appuyez sur **YES** pour passer en mode d'écoute les données OS SysEx entrantes
  Si vous souhaitez annuler l'état d'attente, appuyez sur **NO**.



- 2. Ouvrez Elektron Transfer et sélectionnez Elektron Digitone pour le périphérique d'entrée MIDI ainsi que le périphérique de sortie MIDI.
- 3. Glissez et déposez le fichier syx dans la fenêtre principale d'Elektron Transfer pour l'envoyer au Digitone.
  Une barre de progression est visible sur l'écran Digitone lors de la réception du système d'exploitation
- Lorsque le processus est terminé, le système d'exploitation est mis à jour et l'unité redémarre.

Si le Digitone 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.

2.10.5.2 Format « + DRIVE »

Vous pouvez supprimer tout le contenu du « + Drive ».



- Utilisez les touches fléchées ◄/► pour sélectionner le contenu à supprimer
- appuyez sur **YES** pour confirmer

  Une invite vous demande si vous voulez exécuter la procédure de formatage.
- Appuyez sur **YES** pour poursuivre le formatage

PROJECTS + SOUNdS	efface tous les projets et sons • Appuyez sur les touches fléchées ◄►pour cocher / décocher cette case

2.11 Menu « Startup »

- Maintenez la touche **FUNC** enfoncée tout en allumant le Digitone pour accéder au menu « STARTUP » qui comprend une variété de tâches.
- Appuyez sur la touche TRIG correspondante pour choisir les différentes alternatives.

2.11.1 « TEST MODE » 100
2.11.2 « EMPTY RESET » 100
2.11.3 « FACTORY RESET » 100
2.11.4 MISE À NIVEAU DE L'OS 100
2.11.5 « EXIT » 101

2.11.1 « TEST MODE »

- Appuyez sur la touche TRIG **1** pour passer en mode « TEST »

À des fins de test, un son bref est envoyé à toutes les sorties de l'unité.
Vous pouvez effectuer ce test automatique si vous rencontrez des problèmes avec votre Digitone et pensez qu'il peut être dû à un problème matériel.

- Utilisez les touches ▲/▼ pour faire défiler le journal de test
  Un périphérique entièrement fonctionnel ne doit pas signaler d'erreurs.
  Contactez le support Elektron ou le revendeur auprès duquel vous avez acheté votre Digitone si le journal de l'appareil signale une erreur.

2.11.2 « Empty Reset »

- Appuyez sur la touche TRIG **2** pour effectuer une réinitialisation à vide
  La réinitialisation efface tous les motifs et sons, mais les données sur le « + Drive » restent intactes.

2.11.3 « Factory Reset »

- Appuyez sur la touche TRIG **3** pour effectuer une réinitialisation d'usine
  Lorsque vous effectuez une réinitialisation d'usine sur le Digitone, il écrase et réinitialise le projet RAM actif (y compris toutes les données de configuration et globales).
  Le logement du projet « + Drive » 1 est écrasé et réinitialisé avec des motifs, des sons et des réglages prédéfinis en usine
  La banque de sons A est remplacée par les sons d'usine.

Si vous souhaitez conserver le projet actif, n'oubliez pas de l'enregistrer dans un emplacement de projet « + Drive » supérieur à 1 avant d'effectuer une réinitialisation d'usine.

2.11.4 Mise à niveau de l'OS

- Appuyez sur la touche TRIG **4** pour lancer la mise à niveau du système d'exploitation
  Digitone entre dans une phase d'attente, et écoute les données du système d'exploitation entrant, et "PRÊT À RECEVOIR" est affiché sur l'écran.
- Vous devez connecter l'appareil que vous utilisez pour envoyer le fichier OS syx au port **MIDI IN** de Digitone pour que le transfert soit possible.

Utilisez notre utilitaire gratuit « C6 SysEx » pour envoyer le fichier OS syx. Vous pouvez télécharger le logiciel utilitaire SysEx C6 et le fichier syx OS sur le site Web d'Elektron

- ✓ Vous ne pouvez pas utiliser le logiciel « Elektron Transfer » pour transférer des fichiers syx OS lorsque vous êtes dans le menu « STARTUP »
- ✓ Le transfert MIDI USB n'est pas possible lorsque vous souhaitez mettre à niveau le système d'exploitation à partir du menu « STARTUP »

- ➢ Sur votre ordinateur, téléchargez le fichier OS syx,
- ➢ ouvrez le logiciel « C6 »
- ➢ Cliquez sur « SETUP » et sélectionnez Digitone pour « MIDI In » ainsi que « MIDI Out. »
- ➢ Faites glisser le fichier syx dans la fenêtre principale de « C6 », puis surlignez-le en cliquant dessus avec le pointeur de la souris.
- ➢ Cliquez sur le bouton « SEND » dans le coin supérieur gauche de la fenêtre « C6 ».
- ➢ Une barre de progression indique la progression de la mise à niveau du système d'exploitation. Le message « UPGRADING ... DO NOT TURN OFF » apparaît lorsque le transfert est terminé.
- ➢ L'appareil redémarre lorsque le processus de mise à niveau est terminé.

• Lorsque vous envoyez le fichier OS syx, utilisez notre logiciel gratuit « Elektron C6 ». Vous pouvez le télécharger sur le site Web d'Elektron.

2.11.5 « EXIT »

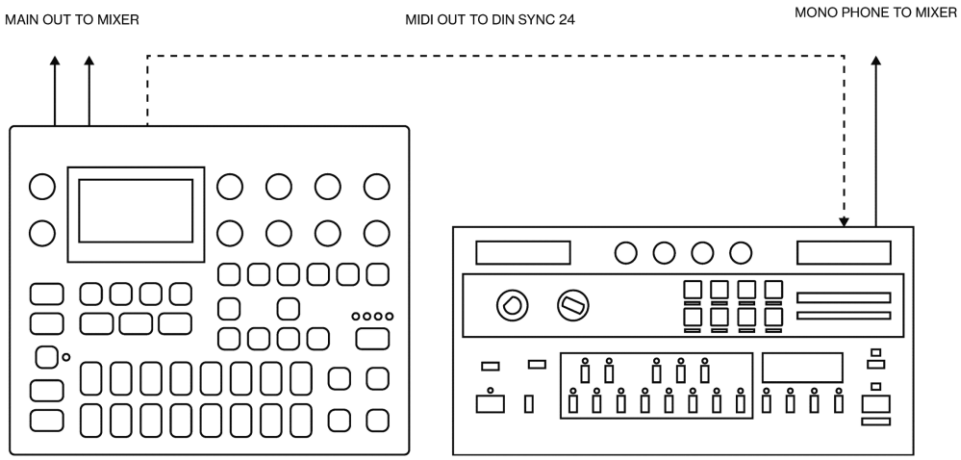
- Appuyez sur la touche TRIG **5** pour quitter le menu « STARTUP »

2.12 Exemples de configurations matérielles

Le « Digitone » aime jouer avec d'autres machines. Qu'il utilise sa capacité de synchronisation et de jouer avec des machines traditionnelles, il est associé au « Digitone » ou contrôle d'autres synthétiseurs.

2.12.1 DIGITONE AVEC UN SYNTHÉ BASS MONOPHONIQUE 102
2.12.2 LE « DIGITONE » AVEC UN « DIGITAKT » 103
2.12.3 CONTROLE D'UN SYNTHÉTISEUR A L'AIDE DES PISTES MIDI 104

2.12.1 Digitone avec un Synthé Bass monophonique



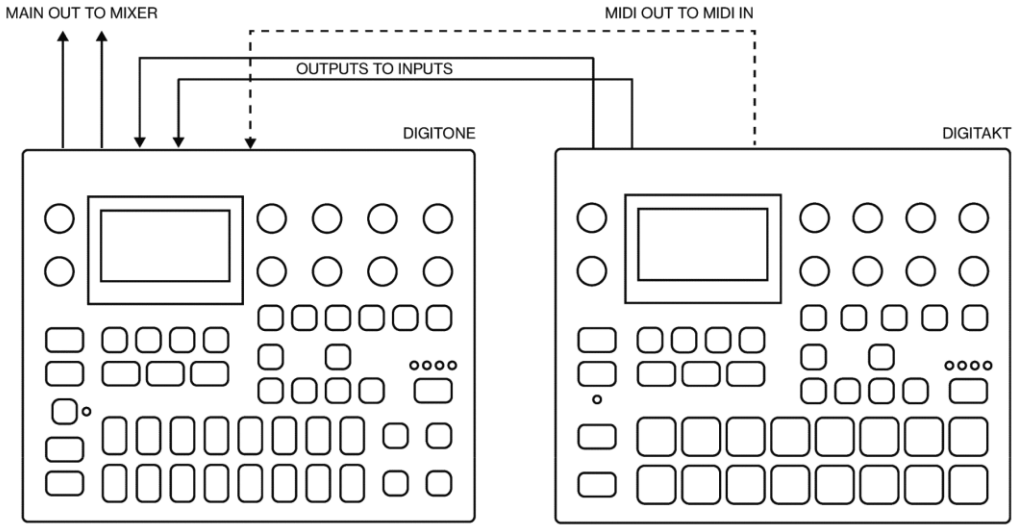
Les capacités de synchronisation DIN du Digitone vous permettent d'utiliser des engins d'antan.
Dans cet exemple, une machine de basse monophonique héritée est utilisée à côté du Digitone. Le Digitone peut arrêter, démarrer et contrôler le tempo de la basse.

- 1. Préparez un motif de ligne de basse sur la basse.
- 2. Connectez la sortie de la basse à la table de mixage à l'aide d'un câble mâle 6,3 mm mono.
- 3. Connectez les sorties audio « Digitone » à la table de mixage à l'aide de 2 câbles mâles 6,3 mm mono ou stéréo.
- 4. Utilisez un câble de connexion DIN pour connecter la sortie **MIDI OUT** du Digitone à l'entrée **SYNC IN** du bassiste.
- 5. Sur le Digitone, appuyez sur GLOBAL SETTINGS, puis naviguez jusqu'à « MIDI CONFIG> PORT CONFIG » et réglez « OUT PORT CONFIG » sur « DIN24 »



- 6. Appuyez sur PLAY sur le Digitone

2.12.2 Le « Digitone » avec un « Digitakt »

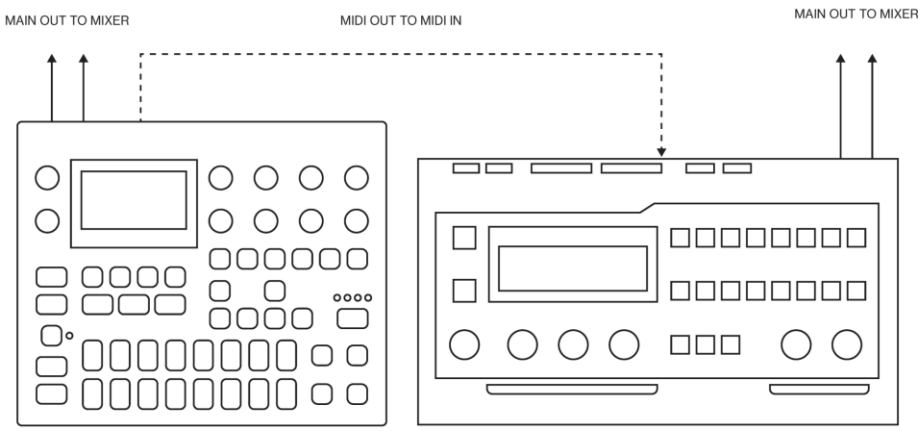


« Digitone » fonctionne très bien avec le « **Digitakt** », et vous pouvez, par exemple, acheminer l'audio du Digi- takt à travers le Digitone et synchroniser le tempo des séquenceurs.

- 1. Utilisez un câble MIDI standard pour connecter la prise **MIDI OUT** du « **Digitakt** » à la prise **MIDI IN** du « Digitone »
- 2. Utilisez deux câbles TR ou TRS pour connecter la sortie **OUTPUT L / R** du « **Digitakt** » à l'entrée **INPUT L / R** du « Digitone »
- 3. Sur le « **Digitakt** », appuyez sur GLOBAL SETTINGS, puis naviguez jusqu'à « MIDI CONFIG> PORT CONFIG » et réglez « OUT PORT FUNC » sur « MIDI ».
- 4. Dans le même menu du « **Digtakt** », réglez « OUTPUT » sur MIDI.
- 5. Appuyez sur GLOBAL SETTINGS, puis naviguez jusqu'à « MIDI CONFIG> SYNC » et réglez « CLOCK SEND » sur « ON ».
- 6. Sur le « Digitone », appuyez sur GLOBAL SETTINGS, puis naviguez jusqu'à « MIDI CONFIG> PORT CONFIG » et réglez « INPUT FROM » sur « MIDI ».
- 7. Appuyez sur GLOBAL SETTINGS, puis naviguez jusqu'à « MIDI CONFIG> SYNC » et réglez « CLOCK RECEIVE » à « ON ».
- 8. Appuyez sur PLAY sur le **« Digitakt »**
- 9. Sur le « Digitone », pressez **FUNC** + **LFO** pour ouvrir la page « MASTER »
- 10. Réglez « IN L / R » pour régler le niveau de l'audio entrant du « **Digitakt** »
- 11. Réglez « LPAN » sur L64 et « RPAN » sur R63.
- 12. Ajustez les paramètres « CHR », « DEL » et « REV » pour ajouter les effets d'envoi du « Digitone » à l'audio du « **Digitakt** »



2.12.3 Controle d'un synthétiseur a l'aide des pistes MIDI



Digitone a des capacités étendues pour utiliser les pistes MIDI de son séquenceur pour contrôler d'autres synthétiseurs MIDI.

- 1. Utilisez un câble MIDI standard pour connecter la prise **MIDI OUT** du « Digitone » à la prise **MIDI IN** du synthétiseur.
- 2. Sur le « Digitone », appuyez sur GLOBAL SETTINGS, puis naviguez jusqu'à « MIDI CONFIG> PORT CONFIG » et réglez « OUT PORT FUNC » sur MIDI.
- 3. Dans le même menu du « Digitone », réglez « OUTPUT TO » sur MIDI.



- 4. Sur l'écran principal, appuyez sur **MIDI** puis sur TRIG **1-4** pour sélectionner une piste MIDI
- 5. Appuyez sur **SYN1** et utilisez le paramètre « CHAN » pour sélectionner un canal MIDI pour les données de sortie des pistes
- 6. Veillez à régler votre synthétiseur pour qu'il reçoive l'entrée MIDI d'une manière qui corresponde aux réglages effectués dans le Digitone

Vous êtes maintenant prêt à utiliser le séquenceur « Digitone » pour contrôler votre synthétiseur.

Pour plus d'informations sur l'utilisation du séquenceur « Digitone », voir « LE SÉQUENCEUR » § 2.6 ci-dessus.

2.13 Combinaisons de touches (Raccourcis)

Use the key combinations below to speed up your workflow.

GENERAL

- **FUNC** +  REC performs a copy command. The action depends on the currently active page or mode.
- **FUNC** +  PLAY performs a clear command. The action depends on the currently active page or mode.
- **FUNC** +  STOP performs a paste command. The action depends on the copied content.

TRACK/BANK/PATTERN SELECT

- TRACK **1–4** keys to select a synth track.
- **MIDI** and then TRACK **1–4** keys to select a MIDI track.
- **BANK** + TRIG **9-16** keys to select a bank.
- **PTN** + TRIG **1-16** keys to select a pattern.

NAMING

- **FUNC** + ◄/►/▲/▼ (on the « NAMING » screen) to choose a letter.
- **FUNC** + **NO** (on the « NAMING » screen) to erase a letter.

SAVING AND RELOADING

- **FUNC** + GLOBAL SETTINGS saves the active project.
- **FUNC** + **YES** temporary saves the active pattern.
- **FUNC** + **NO** reloads the active pattern from temporary save.

MENU ACCESS

- **FUNC** +  PATTERN MENU opens the « IMPORT/EXPORT » menu.
- **FUNC** + **TRIG** PARAMETERS opens the « SOUND SETUP » menu.
- **FUNC** + **SYN1** opens the « ARPEGGIATOR » menu.
- **FUNC** + **SYN2** opens the « CHORUS » menu.
- **FUNC** + **FLTR** opens the « DELAY » menu.
- **FUNC** + **AMP** opens the « REVERB » menu.
- **FUNC** + **LFO** opens the « MASTER » menu.
- **FUNC** + **PTN** opens the « METRONOME » menu.
- **FUNC** + **PAGE** opens the pattern/track « SCALE » menu.
- **FUNC** + **MIDI** opens the « MIDI CONFIG » menu.

SEQUENCER SETTINGS

- **FUNC** +  TEMPO to tap tempo.
- **FUNC** + ◄/► to nudge tempo (when sequencer is playing).
- **FUNC** + ◄/► moves all trigs a whole step, left or right (when in « GRID RECORDING » mode).
- **FUNC** + ◄/► moves all trigs a whole step, left or right (when in GRID RECORDING mode).

- TRIG **1-16** key (hold) + ▲/▼, opens the « RETRIG » menu and turns retrig on and sets the retrig « RATE » for the « trig » (when in « GRID RECORDING » mode).
- TRIG **1-16** key (hold) + ◄/►, opens the « MICRO TIMING » menu and sets the micro timing for the « trig » (when in « GRID RECORDING » mode).

SEQUENCER RECORDING

- RECORD + PLAY starts « LIVE RECORDING ».
- RECORD + double-tap PLAY activates/deactivates « QUANTIZE LIVE RECORDING »
- **NO** + TRIG **1-16** key during « LIVE RECORDING » clears the trigs from a sequencer track.
- **FUNC** + **PTN** (long press) toggles the metronome on/off.
- **FUNC** + TRIG **1-16** adds lock trigs (when in « GRID RECORDING » mode).

MUTES

- **FUNC** + TRIG **1-16** keys mutes/unmutes one or several tracks.

UNISON

- **FUNC** + VOICE toggles unison on/off. Button VOICE blinks if unison is not possible due to locked voices on other tracks.

MODES

- **FUNC** + **BANK** enters « MUTE » mode.
- **FUNC** + double-press **BANK** toggles between « PATTERN MUTE » mode and « GLOBAL MUTE » mode.
- **YES** + **PAGE** activates « FILL » mode for one pattern cycle.
- Press and hold **PAGE** to activate « FILL » Mode for as long as **PAGE** is held.
- Press and hold **PAGE** + **YES**, and then release **PAGE** before you release **YES** to latch « FILL » mode. Press **PAGE** again to unlatch « FILL » mode.

CLEAR TRACK/CLEAR PATTERN

- **FUNC** + PLAY (while in « GRID RECORDING » mode) clears active track.
- **FUNC** + PLAY (while in no mode or « LIVE RECORDING » mode) clears pattern.

RESET PARAMETERS

- Press *DATA ENTRY **A-H*** knob + **NO** to reset the parameter to the default value.
- PARAMETER key (TRIG, SYN1, SYN2, FLTR, AMP, LFO) + PLAY to reset all the parameters in the selected parameter page to default values.

ARPEGGIATOR

- **FUNC** + TRACK NOTE toggles the arpeggiator on/off.
- **FUNC** + **SYN1** opens the « ARPEGGIATOR » menu.

2.14 Crédits & contacts

PRODUCT DESIGN AND DEVELOPMENT

Oscar Albinsson Johannes Algelind Ali Alper Çakır Magnus Forsell Anders Gärder Andreas Henriksson Simon Mattisson Jimmy Myhrman Jon Mårtensson Viktor Nilsson Olle Petersson David Revelj Mattias Rickardsson Martin Sigby
ADDITIONAL DESIGN : Ufuk Demir Thomas Ekelund
DOCUMENTATION : Erik Ångman
PRESET SOUND DESIGN : Johannes Algelind Blush Response (Joey Gonzalez) Palle Dahlstedt Dataline (Cenk Sayınlı) Divkid (Ben Wilson) Mark Fell Hizmi Toru Koda Simon Mattisson Jimmy Myhrman Zabutom (Niklas Sjösvärd) Erik Ångman

CONTACT INFORMATION

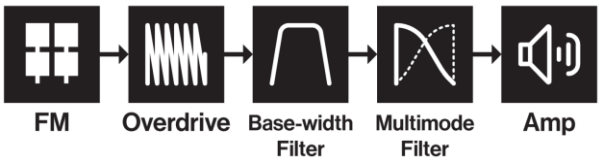
ELEKTRON WEBSITE : http://www.elektron.se
OFFICE ADDRESS :
Elektron Music Machines MAV AB Sockerbruket 9
SE-414 51 Gothenburg Sweden
TELEPHONE
+46 (0)31 743 744 0

2.15 Annexe A: La synthèse FM du « Digitone » en détail

2.15.1 A.1 APERÇU 108
2.15.2 A.2 LES OPÉRATEURS 108
2.15.3 A.3 ALGORITHMES 109
2.15.4 A.4 HARMONIQUE 110
2.15.5 A.5 RATIOS FM 112
2.15.6 A.6 ENVELOPPES DE L'OPÉRATEUR 113
2.15.7 A.7 « SYN1 » PAGE 1 VUE D'ENSEMBLE DES PARAMÈTRES 114

2.15.1 A.1 Aperçu

Le « Digitone » est un synthétiseur à modulation de fréquence (FM) standard à 4 opérateurs dans le style des implémentations classiques des années 80. Cependant, contrairement aux premiers synthétiseurs FM, le Digitone utilise son moteur FM plus comme un générateur de sons complexe qu'une voix de synthétiseur complète (bien qu'il ait aussi cette capacité). Le chemin du signal Digitone est plus similaire à un synthé soustractif typique qu'à une voix FM classique.



L'idée de cette conception est d'exploiter les paysages sonores bruts, et souvent complexes, de la synthèse FM et d'utiliser une méthode soustractive plus connue et plus accessible pour la mise en forme globale du son.
La FM est une méthode de synthèse où vous ajoutez des harmoniques au timbre par modulation ou par superposition pour former le son. Vous ajoutez des harmoniques en modulant la hauteur d'un oscillateur par la sortie d'un autre oscillateur. FM fonctionne de la même manière que l'application d'un vibrato via un LFO.

- ✓ A des vitesses de modulation plus lentes, il s'agit simplement d'un vibrato,
- ✓ mais lorsque la fréquence de modulation atteint la fréquence audio, les effets de vibrato deviennent une partie du son et deviennent un effet de timbre à la place.

2.15.2 A.2 Les Opérateurs

En synthèse FM, les oscillateurs sont appelés « opérateurs ». Contrairement à l'oscillateur analogique, l'opérateur contient également une « enveloppe » et des « entrées » et « sorties » spécifiques, ce qui en fait une sorte d'oscillateur macro.
La FM combine 2 opérateurs ou plus pour générer une sortie plus riche en harmoniques.

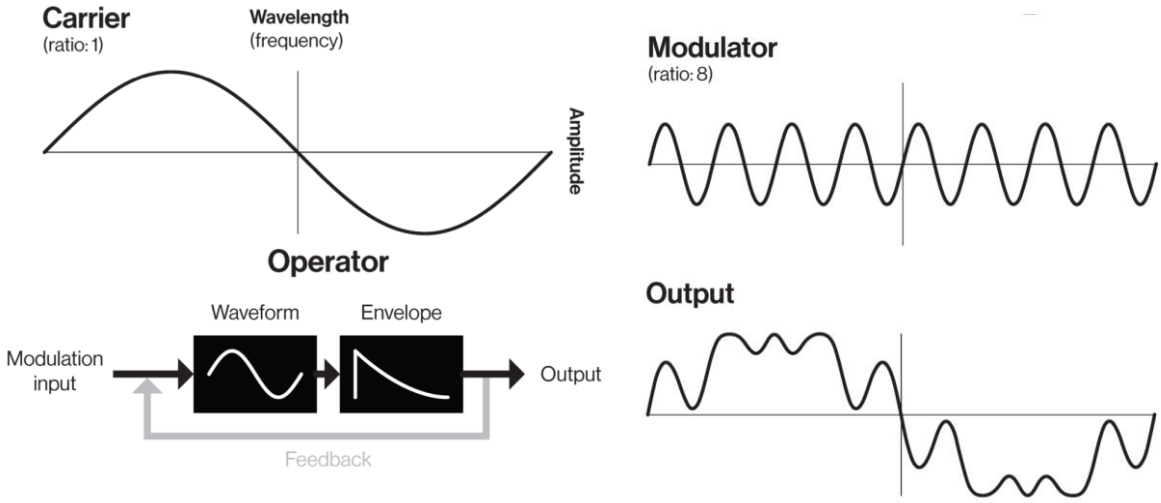
- ✓ Un opérateur qui est utilisé pour moduler un autre opérateur est appelé un « modulateur ».
- ✓ L'opérateur qui génère ou transporte la tonalité résultante est appelé un « transporteur » (Carrier).

Le « Feedback » (rétroaction) est utilisée pour augmenter la netteté d'un son. La rétroaction est uniquement appliquée aux modulateurs. La sortie de l'opérateur est réinjectée sur elle-même, ce qui entraîne des harmoniques supplémentaires.
Dans le Digitone, pour un opérateur avec « Feedback » :

- ○ une valeur de paramètre autour de 35 entraîne une forme d'onde en dents de scie.

- Avec une valeur de paramètre plus élevées, le retour produit rapidement du bruit.

Pour plus d'informations, reportez-vous à « FDBK » § 2.7.3 ci-dessus.

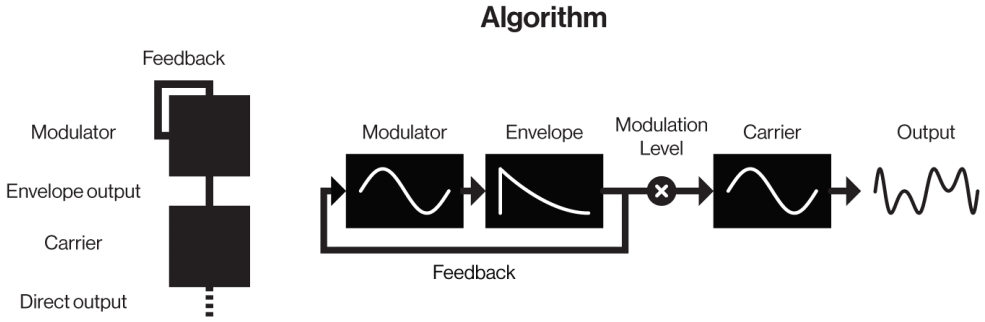


Dans certains cas, un opérateur peut être à la fois « porteur » (Carrier) et « modulateur ». Cela signifie qu'il sort son résultat sous forme de son tout en l'utilisant pour moduler un autre opérateur.

Dans le Digitone les les opérateurs sont répartis en 3 groupes: C, A et B (B1 et B2) pour réduire la complexité et rendre le Digitone plus facile à utiliser.
Puisque le groupe B est constitué de 2 opérateurs, les contrôles de paramètres pour B sont mappés aux 2 opérateurs.

2.15.3 A.3 Algorithmes

Un algorithme est un ensemble de routage (ou une combinaison) d'opérateurs. Routage de la modulation de différentes manières vous donne plusieurs méthodes différentes d'application de la modulation et des résultats naturellement différents.

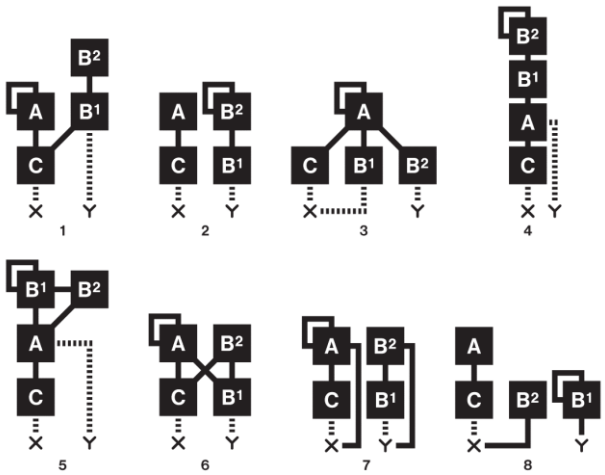


Le schéma ci-dessus est un algorithme de 2 opérateurs, c'est ç dure la synthèse FM dans sa forme la plus basique. Le Digitone a 4 opérateurs disponibles qui peuvent être acheminés de différentes manières. Différents algorithmes modifient radicalement les caractéristiques de la sortie - par exemple, l'empilement de 4 opérateurs peut conduire à des timbres très complexes.

Le Digitone a 8 algorithmes différents où les 4 opérateurs sont acheminés de différentes manières.

Pour plus d'informations, reportez-vous à « ALGO » § 2.7.3 ci-dessus.

Chaque algorithme dospose 2 sorties de porteuse (X et Y) qui proviennent de 2 opérateurs différents selon l'algorithme choisi.
Il est possible d'utiliser le paramètre MIX pour mixer entre ces sorties de sorte que vous puissiez effectuer un fondu enchaîné entre 2 timbres séparés.
« Pour plus d'informations, reportez-vous à « MIX » § 2.7.3 ci-dessus.



Les lignes allant à X et Y indiquent la sortie d'un « Carrier ». Il y a 2 manières différentes d'envoyer une sortie « Carrier » aux sorties X / Y:

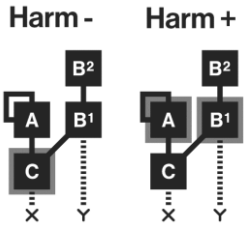
- ✓ 1. Son amplitude n'est pas affectée par l'enveloppe de l'opérateur (ligne pointillée).
- ✓ 2. Son amplitude est affectée par l'enveloppe de l'opérateur (ligne continue).

Le son des sorties X / Y est ensuite acheminé via l'overdrive vers les filtres.

2.15.4 A.4 Harmonique

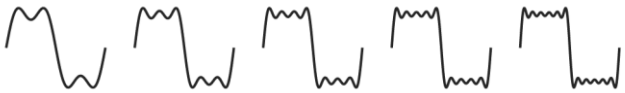
La sortie par défaut d'un opérateur est une onde sinusoïdale, mais vous pouvez utiliser le paramètre « HARM » pour ajouter des partiels supérieurs à certaines ondes sinusoïdales de l'opérateur afin de créer des formes d'onde plus riches en harmoniques.
Le paramètre « HARM » est bipolaire.

- Négatif : modifient les harmoniques de l'opérateur C,
- Positif : changent les harmoniques des opérateurs A et B1.



Lors du changement d'harmoniques, les valeurs intermédiaires interpolent entre l'harmonique actuelle et l'harmonique suivante. Cette interpolation fonctionne à peu près comme dans la synthèse d'une table d'ondes, balayant entre les harmoniques, passant doucement d'un timbre à l'autre. Pour plus d'informations, reportez-vous à « HARM » § 2.7.3 ci-dessus.

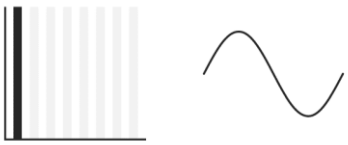
Les séries d'harmoniques pour les opérateurs ressemblent à ceci:

Saw (Tous les partiels)	
Saw Reduction	
Odd / Even Mix (Mélange pairs-impairs)	
Square (Partiels impairs)	
Square Reduction	
Bell	

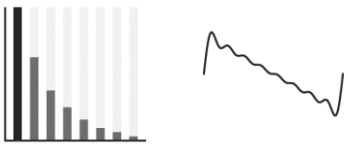
Le « Digitone » utilise une forme de synthèse additive pour créer la série harmonique pour le paramètre « HARM ». La synthèse additive est l'une des plus anciennes formes de génération de sons électroniques. C'est une forme de synthèse assez simple mais toujours très puissante. Le principe de base consiste à ajouter plusieurs ondes sinusoïdales pour former des timbres complexes.

Chaque onde sinusoïdale est appelée partielle. Typiquement, chaque partie est une octave au-dessus du précédent. Vous conservez la fréquence du son en gardant les partiels répartis sur les octaves. En atténuant chaque partiel, le timbre change son contenu harmonique, ce qui entraîne des formes d'onde différentes.

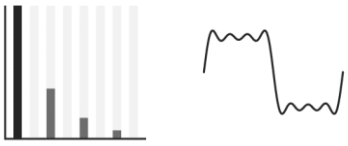
Le premier partiel est toujours maintenu à plein volume, ce qui maintient l'octave de base intacte



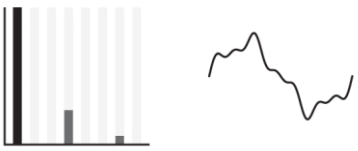
L'ajout de chaque partie en série reproduira une dent de scie.
Notez comment le volume diminue pour chaque partie, créant une atténuation naturelle



Ajouter chaque partie impaire en série s'approchera d'une onde carrée



La méthode additive peut être utilisée pour créer de nombreux timbres différents. Cette combinaison de partiels, par exemple, sonne à proximité d'une cloche



2.15.5 A.5 Ratios FM

La modulation de fréquence est appliquée dans les multiplicateurs de la fréquence principale pour conserver la tonalité des sons. Ces multiplicateurs sont connus comme des ratios. Le rapport de chaque groupe d'opérateur est un multiplicateur de la hauteur d'entrée (valeur de note). Plus le rapport est élevé, plus la fréquence de hauteur est élevée. Par exemple, lors de l'application d'une modulation avec un rapport de 1: 2 (porteuse: modulateur), la sortie porteuse ressemble à une onde carrée. Un ratio de 1: 1 sonne comme une dent de scie, et des nombres impairs peuvent être utilisés pour divers sons métalliques ou autres sons "naturels". Dans Digitone, les ratios FM pour les différents groupes d'opérateurs fonctionnent comme suit:

- ✓ « C » qui fonctionne toujours comme un « porteur », se limite principalement aux entiers puisqu'il est généralement utilisé pour porter la note de base du son.
  Pour plus d'informations, reportez-vous à « RATIO C » § 2.7.3 ci-dessus.

- ✓ « A » a un plus grand nombre de valeurs de rapport pour permettre plus de relations inharmoniques.
  Pour plus d'informations, reportez-vous à « RATIO A » § 2.7.3 ci-dessus.

- ✓ « B » (B1 et B2) contrôle les deux opérateurs en même temps.
  La progression de B1 & B2 en tournant le potard est similaire à celle des aiguilles d'une montre :
  - B1 & B2 démarrent à 0.25.
  - B2 est incrémenté jusqu'au maximum (16)
  - B1 est incrémenté de 0.5 et B2 reprend à partir de 0.25
  - Etc…jusqu'à ce que les 2 opérateurs atteingent la valeur suivante

  Pour plus d'informations, reportez-vous à « RATIO B » § 2.7.3 ci-dessus.

2.15.6 A.6 Enveloppes de L'opérateur

Si vous modulez un oscillateur directement avec un autre, cela crée des harmoniques très dures, vous devez donc limiter le niveau de modulation pour contrôler la quantité de modulation. Dans le « Digitone », vous utilisez une enveloppe et un contrôle de paramètre « LEVEL » pour atténuer la quantité de modulation affectant le « porteur ».

Les « enveloppes » permettent également de contrôler la modulation dans le temps. Pour un piano par exemple, dès que la note est frappée, le timbre est net, mais il s'évanouit rapidement pour devenir plus doux. Les enveloppes et le niveau de modulation sont des éléments essentiels dans la synthèse FM et sont les outils que vous utilisez pour façonner les sons que vous souhaitez obtenir.

Le moteur Digitone FM dispose de 2 enveloppes d'opérateur conçues pour être pratiques et faciles à utiliser. Une enveloppe correspond au groupe d'opérateurs A et l'autre au groupe B (B1 et B2).

Les enveloppes sont essentiellement des enveloppes « AD » (Attack Decay) étendues, mais avec un niveau final réglable (l’amplitude atteinte par le son à la fin de la phase de Decay). Normalement, une enveloppe « AD » se termine toujours au niveau zéro, mais avec FM, on conserve souvent une certaine modulation après un court enregistrement ou un fondu par exemple. Pour plus d'informations, reportez-vous à « SYN 2 PAGE 1 » § 2.7.3 ci-dessus.

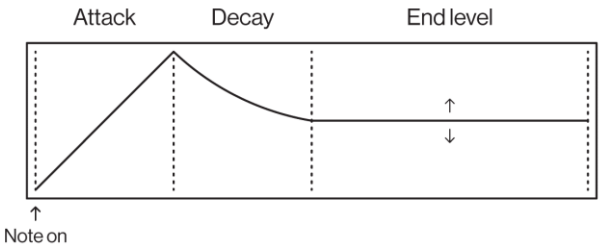
NB : L'enveloppe de l'opérateur B contrôle la sortie de B1 et B2.

Les enveloppes peuvent être déclenchées ou bloquées, ce qui en fait une enveloppe « ADE » (Attack Decay End) ou « ASDE » (Attack Sustain Decay End). La phase Sustain n'a pas de niveau d'enveloppe.

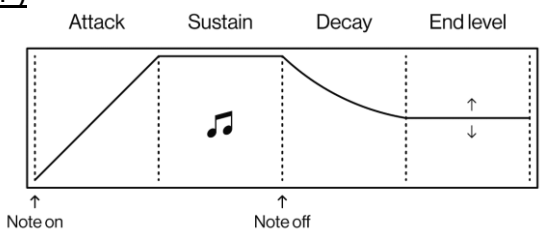
- Le paramètre « LEV » définit le niveau de Sustain.
- La longueur de la note définit la longueur de la phase de Sustain.

Pour plus d'informations, reportez-vous à « ATRG » § 2.7.5 ci-dessus.

Trigged (ATRG / BTRG ON)

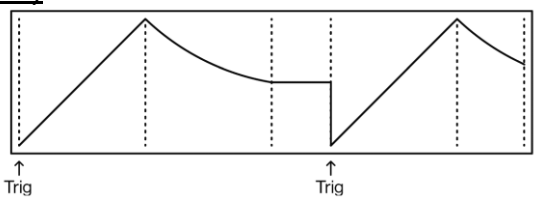


Gated (ATRG / BTRG OFF)

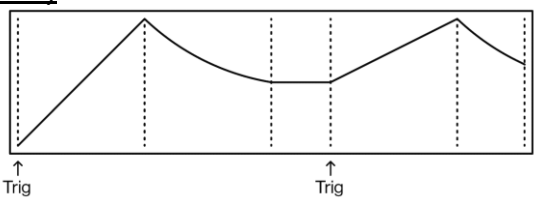


Vous pouvez également définir si les enveloppes doivent être réinitialisées ou non lorsqu'elles sont redéclenchées. Pour plus d'informations, reportez-vous à « 11.5.3 ARST » à la page 42.

Reset on (ARST / BRST ON)

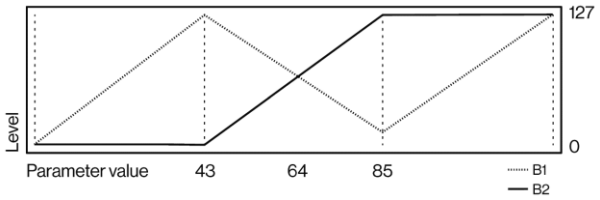


Reset off (ARST / BRST OFF)



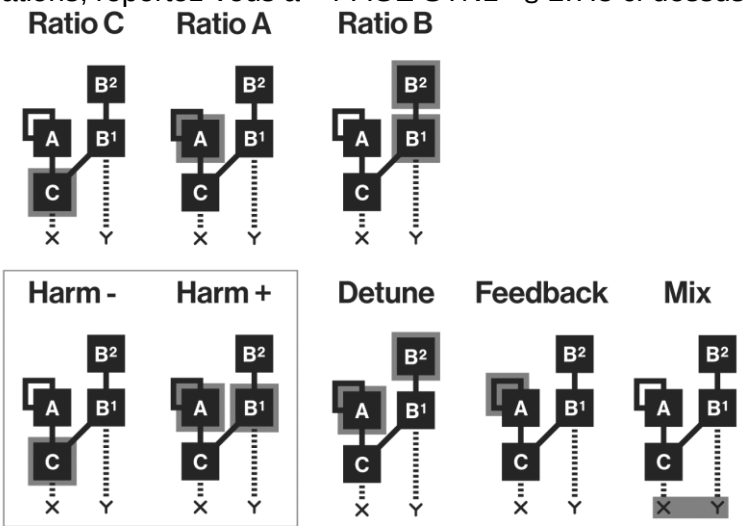
Les paramètres « LEVEL » sur la page « SYN2 » contrôlent la quantité de modulation des opérateurs A et B.
Pour plus d'informations, voir « LEV B » § 2.7.4 ci-dessus.

Le paramètre « LEVEL » pour B est mappé macro aux opérateurs B1 et B2 et contrôle leur quantité de modulation selon ce graphique:



2.15.7 A.7 « SYN1 » Page 1 Vue d'ensemble des Paramètres

Voici un aperçu graphique de la partie du moteur FM affectée par les paramètres des pages « SYN1 ». La partie affectée du moteur FM est surlignée en gris.
Pour plus d'informations, reportez-vous à « PAGE SYN1» § 2.7.3 ci-dessus.



2.16 Annexe B : Implémentation MIDI

Cette annexe répertorie les spécifications « CC » et « NRPN » pour le Digitone.

2.16.1 B.1 TRACK PARAMETERS 115
2.16.2 B.2 TRIG PARAMETERS 115
2.16.3 B.3 FM PARAMETERS 115
2.16.4 B.4 FILTER PARAMETERS 116
2.16.5 B.5 AMP PARAMETERS 117
2.16.6 LFO PARAMETERS 117
2.16.7 FX PARAMETERS 118

2.16.1 B.1 TRACK PARAMETERS

TRACK				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Mute	94		1	101
Track level	95		1	100

2.16.2 B.2 TRIG PARAMETERS

TRIG PARAMETERS				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Root	3		3	0
Velocity	4		3	1
Length	5		3	2
Filter Trig	13			
LFO Trig	14			

2.16.3 B.3 FM PARAMETERS

SYN1				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Algorithm	91		1	0
Ratio C	92		1	1
Ratio A	93		1	2
Ratio B	16	48	1	3
Harmonics	17	49	1	4
Detune	18	50	1	5
Feedback	19	51	1	6
Mix	20	52	1	7

SYN2				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
A Env Attack	75		1	9
A Env Decay	76		1	10
A Env End	77		1	11
A Level	78		1	12
B Env Attack	79		1	13
B Env Decay	80		1	14
B Env End	81		1	15
B Level	82		1	16
A Delay	83		1	17
A Trig	84		1	18
A Env Reset	85		1	19
B Delay	86		1	20
B Trig	87		1	21
B Env Reset	88		1	22
Phase Reset	89		1	8

COMBINED				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Pitch All			1	23
Pitch 2 and 4			1	24
Ratio All			1	25
AB Level			1	26
AB Attack			1	27
AB Decay			1	28
AB End			1	29
AB Delay			1	30

2.16.4 B.4 FILTER PARAMETERS

FILTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter Frequency	23	55	1	20
Resonance	24	56	1	21
Filter Type	74		1	22
Attack Time	70		1	16
Decay Time	71		1	17
Sustain Level	72		1	18
Release Time	73		1	19
Env. Depth	77		1	23
Base	26	58		
Width	27	59		

2.16.5 B.5 AMP PARAMETERS

AMP				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Attack Time	104		1	24
Decay Time	105		1	25
Sustain Level	106		1	26
Release Time	107		1	27
Drive	9	41	1	28
Pan	10	42	1	30
Volume	7	39	1	31
Chorus Send	12	44	1	
Delay Send	13	45	1	
Reverb Send	14	46	1	
Amp Env Reset	102		1	

2.16.6 LFO PARAMETERS

LFO				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed LFO1	28	60	1	32
Multiplier LFO1	108		1	33
Fade In/Out LFO1	109		1	34
Destination LFO1	110		1	35
Waveform LFO1	111		1	36
Start Phase LFO1	112		1	37
Trig Mode LFO1	113		1	38
Depth LFO1	29	61	1	39
Speed LFO2	30	62	1	40
Multiplier LFO2	114		1	41
Fade In/Out LFO2	115		1	42
Destination LFO2	116		1	43
Waveform LFO2	117		1	44
Start Phase LFO2	118		1	45
Trig Mode LFO2	119		1	46
Depth LFO2	31	63	1	47

2.16.7 FX PARAMETERS

CHORUS				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Depth	3	35	2	0
Speed	9	41	2	1
High-pass	70		2	2
Width	71		2	3
Delay Send	12	44	2	4
Reverb Send	13	45	2	5
Mix Volume	14		2	6

DELAY				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Delay Time	15	47	2	10
Pingpong	16	48	2	11
Stereo Width	17	49	2	12
Feedback	18	50	2	13
Highpass Filter	72		2	14
Lowpass Filter	73		2	15
Reverb Send	19	51	2	16
Mix Volume	20		2	17

REVERB				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Predelay	21	53	2	20
Decay Time	74		2	21
Shelving Freq	75		2	22
Shelving Gain	22	54	2	23
Highpass Filter	76		2	24
Lowpass Filter	77		2	25
Mix Volume	23		2	26

MASTER				
Parameter	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Input L Volume	24	56	2	30
Input R Volume	25	57	2	32
Pan L	78		2	31
Pan R	79		2	33
Chorus Send	26	58	2	34
Delay Send	27	59	2	35
Reverb Send	28	60	2	36
Master Overdrive	29	61	2	37
Pattern Volume	95		2	38

3 Ressources sur internet

3.1 PATCHES **119**
3.2 TRUCS ET ASTUCES **119**
3.3 TUTORIELS **119**
3.1 AVIS **120**

3.1 Patches

Elektron
https://www.elektron.se/soundpacks/

BarbaCo
https://www.barbandco.com/store/c74/Digitone.html

- Producer Bank de RcMuSic35: https://youtu.be/kKIYT1lZ_8M
- ATOM de RcMuSic35 : https://youtu.be/fQ9xDQ5ZH4A
- GLOW de RcMuSic35 : https://youtu.be/EVkdPABtbkc

Cuckoo
https://gumroad.com/cuckoo#snVzu

Co5ma
https://gumroad.com/CO5MA

- Moving Vektors : https://youtu.be/suQRkPxL-0A
- Fractal Pads : https://youtu.be/3_eQXmQCe4A
- Fracatl Pads 2 :
- Minimal Arps : https://youtu.be/MVlmU7kmRYQ
- Freaking Percs : https://youtu.be/P2luFXf-tus

3.2 Trucs et astuces

3.3 Tutoriels

3.4 Avis

3.1.1 TEST AUDIOFANZINE 120

3.4.1 Test Audiofanzine

https://fr.audiofanzine.com/rack-numerique/elektron/digitone/editorial/tests/fm-en-boite.html

FM en boîte

Par synthwalker le 29/05/2018

Spécialisée dans les boites à synthèse qui bougent, Elektron nous propose un nouveau module séquenceur MIDI à base de FM… une cuisine enfin digeste ?

Elektron aura été très prolifique en 2017. Après le Digitakt, trois nouvelles versions des produits phares de la gamme ont été développées : Octatrack MKII, Analog Rytm MKII et Analog Four MKII : robe redessinée, électronique revisitée, connectique regarnie, fonctionnalités enrichies, ergonomie améliorée… de quoi satisfaire bon nombre d'aficionados de la marque suédoise. Alors que les premiers modèles arrivaient sur le marché fin 2017, Elektron a remis le couvert au NAMM 2018 en annonçant le Digitone, un nouveau module combinant séquenceur MIDI et synthé FM, avec la bénédiction de John Chowning, père de la fameuse synthèse. Nous venons d'en recevoir un exemplaire (en OS 1.02) en direct du producteur ! Voyons si la vision Elektron de la FM la rend intuitive…

3.4.1.1 Pavé noir 120
3.4.1.2 Sonorités FM 121
3.4.1.3 Pistes Synthé 122
3.4.1.4 Effets quasi statiques 123
3.4.1.5 Pistes MIDI 124
3.4.1.6 Patterns déchainés 125
3.4.1.7 Conclusion 126
3.4.1.8 Notre avis : 4/5 126

3.4.1.1 Pavé noir

Dans la nouvelle gamme de produits Elektron, il y a deux styles de design : les monolithes noirs compacts et les consoles grises agrandies. Le Digitone (tout comme le Digitakt) appartient à la première catégorie, en bon parallélépipède rectangle tout en métal. Côté mensurations, on est à 215 x 176 x 61 mm pour 1,5 kg. Comme on le voit sur la photo, c'est donc le même gabarit que les AR et A4 MkI en un peu moins large. Si le format est comparable à l'ancienne génération, les commandes et la sérigraphie sont clairement de nouvelle génération : encodeurs poussoirs lisses, boutons poussoirs rétroéclairés, seulement cinq diodes séparées… tout cela apporte une certaine clarté à la façade. La partie supérieure comprend 2 rotatifs à gauche (potentiomètre de volume et encodeur lisse de données), un écran OLED jaune 128 x 64 points (parfaitement lisible de jour comme de nuit) et huit encodeurs poussoirs lisses contextuels (dont la fonction dépend de la page menu).

En dessous de l'écran, on trouve des commandes de paramétrage / outillage / tempo (avec fonction Tap) / MIDI, de transport du séquenceur et de navigation (4 flèches, 2 boutons incrément / décrément et la touche Page pour accéder aux 4 sections de 16 pas des Patterns). La partie inférieure de la façade est réservée à la sélection des banques / Patterns (8 banques x 16 Patterns), à la programmation des pas (2 rangées de 8 touches lumineuses pouvant se transformer en mini-clavier virtuel) et à la

sélection/activation/coupure des pistes (4 touches lumineuses très colorées). Comme toujours chez Elektron, les commandes ont toutes une fonction secondaire et il y a un certain nombre de raccourcis accessibles par combinaisons de touches… l'ergonomie est toutefois plus simple que celle des AR/A4. La connectique est condensée sur le panneau arrière : sortie casque, sorties ligne stéréo TRS, entrées ligne stéréo TS (toutes au format jack 6,35), trio MIDI (avec 2 fonctions synchro), prise USB 2 (notes, CC, Sysex, Dump MIDI et audio), borne pour alimentation hélas externe (12VDC/2A) et interrupteur secteur. Sans fioriture !

3.4.1.2 Sonorités FM

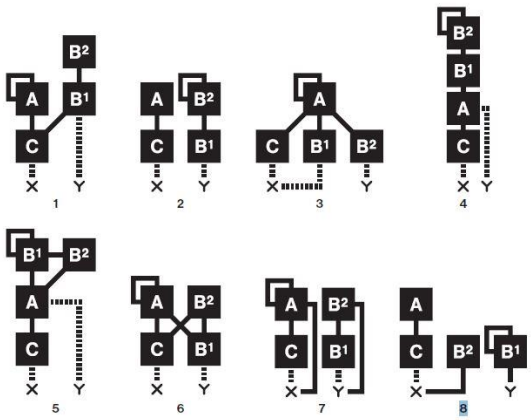
Le Digitone est un synthé–séquenceur 8 pistes : 4 pistes Synthé (polyphonie totale de 8 voix) et 4 pistes MIDI (polyphonie de 8 voix par piste). Chaque voix de synthé offre un moteur numérique de type FM + filtres + modulations. Les voix sont indépendantes des pistes et à allocation dynamique (les pistes piochent dans les voix disponibles et coupent les plus anciennes en cas de nécessité). Le Digitone permet toutefois de spécifier une réserve de polyphonie par piste. Huit voix pour du numérique pur, c'est un peu juste, surtout avec de la multitimbralité. La mémoire du Digitone est structurée en 128 projets, chacun constitué de 128 Patterns et 128 sons ; elle offre aussi une bibliothèque séparée de 2 048 sons, chargeables selon le besoin. On peut transférer ces données par dump MIDI/USB.

L'écoute des premiers Patterns fournis laisse immédiatement apparaître une couleur FM fort sympathique : des sons précis, ciselés, évolutifs, claquants, métalliques… que ce soient des basses, leads, nappes, percussions, effets ou drones. On devine assez vite la présence de filtres, qui apportent un complément intéressant à cette palette FM. Du coup, on obtient une belle polyvalence sonore. Chose amusante, les sound designers en ont tiré des rythmes EDM que l'on retrouve dans les samplers, BAR hybrides et synthés analo de la marque. Un air de famille indéniable, en somme, même si la technologie n'a au départ rien à voir !

On apprécie au passage la qualité de la section effets, en particulier la réverbe. Le Digitone reprend l'esprit des boites Elektron, c'est avant tout une machine de performance live : on lance un Pattern, on active une piste, on tripote le son, on lance un Fill, on ajuste les effets… Les possibilités de modification des sons à chaque pas sont tellement radicales que cela donne l'impression d'avoir beaucoup plus que quatre pistes sous la main !

Digitone 1audio 01 02:07
Digitone 1audio 02 01:51
Digitone 1audio 03 02:10
Digitone 1audio 04 01:53
Digitone 1audio 05 01:55
Digitone 1audio 06 01:49
Digitone 1audio 07 00:57
Digitone 1audio 08 01:30

3.4.1.3 Pistes Synthé



Les quatre premières pistes du séquenceur sont des pistes Synthé, auxquelles est assigné un son interne. Il n'y a pas de kit comme sur l'AR, ce qui s'avère plus direct mais moins pratique dans certains cas (par exemple créer plusieurs Patterns avec les mêmes sons ou tester rapidement différentes combinaisons de sons). Chaque piste peut utiliser de 1 à 8 voix en monodie, polyphonie ou à l'unisson (avec désaccordage + élargissement stéréo simultanés). Ici, point de DCO ou samples pour générer le son. Dans le monde FM, on utilise des opérateurs (générateurs d'ondes) arrangés en algorithmes (liaisons entre les opérateurs). Les algorithmes sont des sortes d'arbres à plusieurs troncs et branches : à la verticale, les opérateurs se modulent (suivant des ratios de fréquence) ; à l'horizontale, ils s'ajoutent (aux ratios de fréquence définis). Un opérateur peut également s'auto-moduler (feedback).

Le Digitone propose une approche très simplifiée de la FM, qui permet d'aller beaucoup plus vite mais bien moins en profondeur qu'un synthé FM type DX. Il y a 4 opérateurs A-B1-B2-C arrangés en 8 algorithmes (cf. schéma). C est toujours porteur et A modulateur. B1 et B2 partagent les réglages et peuvent être porteurs ou modulateurs suivant l'algorithme. Ceci est vrai pour les ratios, les niveaux et les enveloppes. Ces dernières sont de type DADE ou DASDE (E pour End Level) avec différents modes de redéclenchement ; une remarque importante en FM : sur un opérateur porteur, le niveau et l'enveloppe pilotent le volume, alors que sur un opérateur modulateur, ils pilotent la quantité de modulation que l'opérateur va infliger au porteur, donc le timbre.

Le Digitone ne se contente pas d'ondes sinus pour ses opérateurs, puisqu'on peut en modifier le contenu harmonique en continu, pour passer par des variantes d'ondes carrées, dent de scie ou cloches. Le réglage peut être dirigé soit vers l'opérateur C, soit vers les opérateurs A + B1. Par ailleurs, on peut désaccorder les opérateurs C et B2, intéressant pour créer du contenu inharmonique. Les opérateurs A, B1 et B2 ont chacun un réglage de suivi de clavier (0 à 100%) sur le niveau de sortie (donc de modulation). Chaque algorithme offre deux sorties audio X et Y, dont on peut doser le mélange (balance).

Si la partie génération sonore est confiée à la FM, le Digitone permet des traitements de synthèse ultérieurs plus conventionnels, issus de la synthèse soustractive : un overdrive, un filtre basique, un filtre multimode et un ampli. Le filtre basique est un filtre statique passe-bande 1 pôle type EQ semi-paramétrique dont on peut régler la fréquence de base et la largeur de bande. Plus intéressant, le filtre multimode est résonant et peut fonctionner en modes LP 4 pôles, LP 2 pôles ou HP 2 pôles. La fréquence de coupure peut être modulée par une enveloppe ADSR dédiée (modulation bipolaire) et le suivi de clavier (0-100%). En sortie, la section ampli offre un volume (modulable par la vélocité), un panoramique, une enveloppe ADSR dédiée (libre ou re-déclenchable) et trois niveaux de départ vers les effets (cf. ci-après).

Quatre arpégiateurs

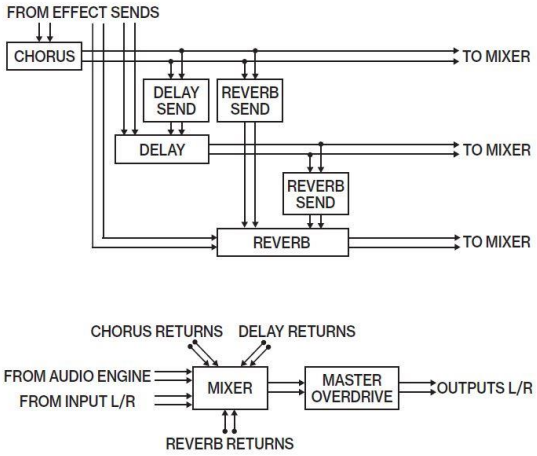
Chaque piste Synthé offre un arpégiateur monodique avec sens de lecture variable (ordre joué, haut, bas, alterné), vitesse par rapport à l'horloge globale/MIDI (1/1 à 1/96), plage d'action (1 à 8 octaves) et longueur des notes. On peut aussi définir un nombre de pas pour le Pattern d'arpège (1 à 16), désactiver des pas et décaler la hauteur de chaque pas par demi-ton par rapport à la note de référence. L'arpégiateur est utilisable en lecture comme en enregistrement de Patterns. Ses réglages sont mémorisés dans le Pattern, avec ceux du son. Les notes arpégées ne sont pas transmises en MIDI/USB. Il n'y a hélas pas d'arpégiateur pour les pistes MIDI…

Hormis les enveloppes assignées à des paramètres fixes, on trouve 2 LFO identiques et complets assignables à un des paramètres de synthèse au choix ; ils offrent 7 formes d'onde (triangle, sinus, carrée, dent de scie, exponentielle, rampe et aléatoire), une vitesse multiple/division du tempo (avec valeurs négatives qui inversent le cycle), une quantité de modulation (bipolaire), un fondu (entrée ou sortie), une phase et différents modes de déclenchement (dont un mode libre). Tiens, nous n'avons pas trouvé de portamento, dommage…

Pour en finir sur les modulations, on peut assigner certaines commandes physiques (pitchbend, vélocité, molette, contrôleur de souffle et pression) à quatre destinations simultanées (à choisir parmi les paramètres de synthèse). C'est donc une combinaison intéressante de FM et de synthèse soustractive, bien plus simple à appréhender qu'une synthèse FM façon DX, mais beaucoup moins subtile également. Le mieux, c'est qu'on va pouvoir modifier tous ces paramètres à chaque pas dans les Patterns rythmiques !

3.4.1.4 Effets quasi statiques

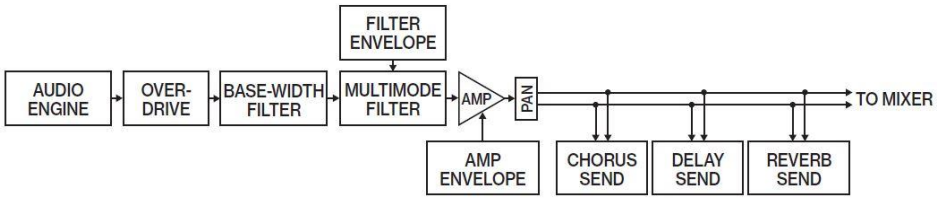
Pour traiter les pistes Synthé et les entrées audio, le Digitone est équipé d'une triple section effets. Ils sont placés en parallèle du signal, comme des auxiliaires d'une table de mixage (trois départs pour chaque piste Synthé et trois retours mix, cf. schémas). C'est en mode Master que l'on règle les trois départs des entrées audio vers les effets, ainsi que leurs niveaux et panoramiques (gauche et droite séparément). Il ne s'agit pas d'effets dynamiques assignables à une piste FX comme sur l'AR ou l'A4, où l'on peut moduler tous les paramètres sur chaque pas du séquenceur.



Ici, ils sont réglés une fois pour toutes dans chaque Pattern et on ne peut en modifier que les départs, à chaque pas du séquenceur, pour enclencher le délai ici, envoyer la réverbe là… Les effets proprement dits sont des versions simplifiées de ce que l'on trouve sur une AR ou un A4.

Le premier est un chorus, avec réglages de profondeur, vitesse, filtrage passe-haut, largeur, départs vers le délai, départ vers la réverbe et niveau de sortie. Il ne nous a pas plus emballés que les autres fois. Le deuxième est un délai synchronisé au tempo par 128ème de note. Il fonctionne en stéréo ou ping-pong, avec largeur ajustable, feedback, filtrages passe-bas et passe-haut, départ vers la réverbe et niveau de sortie. La réverbe enfin est une simulation de pièce d'excellente qualité, très fluide, y compris sur les temps très longs. On peut en régler le pré-délai, le déclin (taille de pièce), la fréquence du signal réverbéré, le gain, le filtrage passe-bas, le filtrage passe-haut et le niveau final. Une réverbe

simple, mais parfaitement maitrisée ! En sortie du module, un « overdrive » global final ajoute de la saturation sur le signal, avec une bonne plage de réglages.



3.4.1.5 Pistes MIDI

On reproche à l'A4 de ne pas avoir de piste MIDI pour piloter des modules externes. Le Digitone, en revanche, en possède 4, chacune polyphonique 8 notes. Chaque piste peut avoir un canal MIDI différent. Par défaut, ce sont les canaux 5 à 8, les canaux 1 à 4 étant pré-assignés aux pistes Synthé, le canal 9 aux effets et le canal 10 au MIDI automatique (pilotage via un appareil externe de la piste en cours).

Outre les notes (dont nous parlerons plus tard), les réglages se font au sein du Pattern. Tout comme pour les pistes synthé, on peut définir, dans chaque piste, une note de référence, la vélocité, la longueur et les conditions de déclenchement (voir ci-après).

On peut également faire des réglages spécifiques aux pistes MIDI : canal MIDI, numéro de banque MIDI, numéro de programme MIDI et calibrage des contrôleurs envoyés en MIDI (pitchbend, aftertouch, molette de modulation et contrôleur de souffle). On peut également assigner 8 numéros de CC aux encodeurs avec une valeur de départ, pour ensuite envoyer des changements de CC en enregistrement et lecture de Pattern.

L'un des paramètres décrits précédemment peut être modulé en temps réel par un LFO propre à la piste MIDI en cours, qui offre peu ou prou les mêmes réglages que les LFO des pistes Synthé. Bien évidemment, toutes les fonctions des pistes MIDI sont des candidates idéales aux fonctions Parameter Locks (modulations en temps réel) dont nous reparlerons un peu plus tard. On apprécie l'intégration de ces pistes MIDI indépendantes, toutes les machines Elektron devraient en faire de même !

Overbridge, alors ?

Le Digitone est équipé d'une prise USB2 qui lui permet de véhiculer des signaux MIDI et audio. Pour l'audio, il faudra attendre la sortie du nouvel Overbridge, une suite logicielle permettant l'édition complète à partir d'une STAN (VST/AU) ou de manière autonome, l'automation des paramètres, le Total Recall, le pilotage des séquences et l'enregistrement audionumérique multipistes, à partir d'un simple cordon USB.

On pourra ainsi enregistrer les entrées audio, le mix stéréo et les quatre pistes FM sur des pistes séparées. Vu que les entrées audio stéréo sont prises en compte, cela transformera le Digitone en interface audionumérique 2 entrées / 2 sorties, travaillant en 24 bit / 48 kHz, compatible CoreAudio, ASIO, WDM. Pour utiliser simultanément plusieurs modules Elektron compatibles Overbridge, il faudra acquérir un Hub certifié Multi-TT (Elektron en vend un, mais on peut aussi en trouver dans le commerce).

3.4.1.6 Patterns déchainés





Le Digitone fonctionne en permanence en mode Pattern. Un Pattern comprend 4 pistes Synthé et 4 pistes MIDI ; il mémorise les réglages initiaux des 4 sons des pistes Synthé (paramètres de synthèse détaillés précédemment) et des 4 pistes MIDI (paramètres MIDI décrits précédemment). Un Pattern peut contenir entre 1 et 64 pas (4 sections de 16 pas, accessibles rappelons-le via la touche Page). À noter que le tempo est mémorisé avec chaque Pattern, ce qui n'est pas toujours courant chez Elektron. On peut toutefois commuter sur un tempo global, pour ceux qui veulent rester bien calés toute la soirée. Chaque piste peut avoir sa propre longueur (polymétrie) et sa propre signature temporelle (polyrythmie). En lecture, on peut lancer un Pattern (à l'endroit uniquement), activer/muter une piste (pour un Pattern donné ou pour tous), modifier des paramètres (synthèse, effets), revenir aux valeurs initiales instantanément (sons, séquences des pistes, Patterns). On peut aussi ajouter un peu de Swing. Les séquences sont transposables (pistes individuelles ou Pattern entier) par demi-ton, mais pas directement en utilisant le clavier virtuel intégré ou un clavier MIDI externe, dommage.

Pour l'enregistrement, on trouve les modes pas à pas (avec entrée rapide graphique et micro-timing post enregistrement avec une résolution au 24ème de pas) et temps réel (avec quantification pré/post). Les notes sont entrées avec un mini-clavier formé par les deux rangées de 8 touches (et sa transposition par octave) ou un clavier MIDI/USB externe. On peut même choisir un tempérament de clavier parmi 8 Presets ou entrer des accords prédéfinis (7 types).

Elektron nous a habitués aux fonctions Locks, le Digitone ne déroge pas à la règle. La première, Sound Locks, permet de placer un son différent à chaque pas des pistes Synthé (issu de la mémoire de 128 sons du projet en cours) ; la deuxième, Parameter Locks, permet de modifier, à chaque pas des pistes Synthé ou MIDI, n'importe quel paramètre programmable (72 maximum par Pattern) ; ceci s'enregistre et s'édite en temps réel ou en pas à pas, avec les 8 encodeurs et les sélecteurs de pages de paramètres situés en dessous ; la troisième fonction enfin, Trig Condition, permet de lier le déclenchement de notes à la réalisation ou non-réalisation de fonctions logiques : suivant qu'on a activé la touche Fill (cycle de Fill-in comme sur une BAR), suivant qu'une note a déjà été jouée sur la piste en cours ou la piste voisine, note à jouer uniquement sur le premier cycle du Pattern ou suivant un nombre d'itérations (genre, jouer le pas n°12 une fois toutes les quatre boucles), avec une probabilité à définir (1 à 100%)… Toujours aussi difficile à décrire, mais aussi puissant à l'usage !

Ceux qui aiment laisser jouer tout seul leur séquenceur sans y toucher vont être déçus. Lorsqu'on sélectionne un nouveau Pattern à la main, la bascule se produit à la fin du cycle du Pattern précédent (pas de mode saut ou bascule temporaire comme sur les AR/A4). Plus rageant, il n'existe pas de mode Song. En guise d'ersatz, un simple enchainement de 64 Patterns maximum relus en boucle (y compris répétitions), mais qui n'est pas mémorisé, donc perdu dès qu'on change de Pattern ou qu'on éteint la machine. L'alternative est d'envoyer un changement de programme (donc de Pattern) à partir d'un appareil MIDI/USB externe. Plutôt décevant…

3.4.1.7 Conclusion

Le Digitone est une alternative très intéressante aux synthés séquenceurs classiques. Il présente la synthèse FM sous un format inédit et une approche un peu plus compréhensible que d'habitude, bien que limitée en nombre de paramètres. Du coup, on sort des sentiers battus, avec des sons typés FM conjugués aux Patterns ultra flexibles signatures de la marque. On ajoute une bonne section filtrage, des effets de qualité et on a en main un module très original, compact, bien construit et abordable sur le plan ergonomique. Nous apprécions la multitimbralité 4 canaux internes, les 4 pistes MIDI supplémentaires, la polyrythmie et la polymétrie. Nous regrettons la polyphonie limitée à 8 voix, l'absence de mode Song, le manque de sorties séparées et l'indisponibilité chronique de l'Overbridge. Nous avons également rencontré quelques bugs dans l'OS 1.02 (freeze à l'allumage notamment) qui ont un peu plombé l'ambiance du moment. Quoi qu'il en soit, pour qui veut ajouter une couleur FM à ses Patterns rythmiques, le Digitone n'a pas d'équivalent.

Tarif moyen : 757 €

3.4.1.8 Notre avis : 4/5

Points forts	Points faibles
✓ Sonorités typiques FM ✓ Ergonomie abordable ✓ Mémoire confortable ✓ Filtres multimode intégrés ✓ Possibilités de modulation ✓ Rapidité des enveloppes ✓ Automation des séquences ✓ Polyrythmie et polymétrie des Patterns ✓ Arpégiateur sur chaque piste ✓ Qualité des effets ✓ Pistes MIDI séparées intégrées ✓ Entrées audio vers les effets ✓ Qualité de construction irréprochable ✓ Fonctions audio/MIDI via USB2	✓ Quelques bugs (OS 1.02) ✓ Pas de portamento ✓ Polyphonie un peu juste ✓ Pas de véritable mode Song ✓ Pas mal de raccourcis à mémoriser ✓ Connectique audio limitée ✓ Alimentation externe ✓ Overbridge qui tarde…

4 Logiciels

4.1 « OVERBRIDGE 2 » DE ELEKTRON 127
4.1 « DIGITONE CONTROLLER » DE PAU CABRUJA (10€) 127

4.1 « Overbridge 2 » de Elektron

La version 2 de « Overbridge » (pour les machines récente Elektron « MKII », Digitakt, Digitone, AnalogHeat etc..) n'est toujours pas sortie en mai 2019 (Voir l'annonce initiale en novembre 2017 et l'annonce de la sortie de la verion Beta en janvier 209 (uniquement pour Digitakt, Analog Heat, Four, Rytm).

Caractéristiques

- Fully integrate Elektron instruments with DAWs like Ableton Live, Cubase, Logic, Bitwig, Studio One and others
- Control Elektron instruments with dedicated software plugins
- Stream multi-channel audio over USB
- Affect computer audio with hardware instrument processing
- Recall all instrument settings when loading a DAW project
- Make your Elektron instrument function as a stand alone sound card

4.2 « Digitone Controller » de Pau Cabruja (10€)

https://gumroad.com/l/CnHZY

Avis sur le soft :
https://fr.audiofanzine.com/rack-numerique/elektron/digitone/forums/t.673532,en-attendant-l-overbridge-le-digitone-controller.html

Digitone Controller 1.3 (m4l)

Par Pau Cabruja
Digitone Controller is a midi max for live device to control the Elektron Digitone.

The UI is divided in the main sections of the hardware, two parts of SYNTH, the Filters, the Amplification and the 2 LFOs

There is a Preset storage section where you can save up to 45 presets within the Live project.

And finally there is a Randomize section where you can define where the randomization affect by sections: SYN, FLTR, AMP & LFO.

You can use up to 4 devices, one per voice. Be sure to put the device in a MIDI channel and configure the MIDI Output to route the desired Elektron voice.

The device is ready to be updated as well with the hardware control changes so you can finetune the preset from the hardware and these changes will be reflected on the patch.

Sommaire complet

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

1 DÉMARRAGE RAPIDE 7

1.1 INTRODUCTION 7
1.1.1 OU TROUVER QUOI ? 8
1.1.2 CONVENTIONS DANS CE MANUEL 9
1.1.3 PRÉSENTATION 9
1.2 PANNEAU DE COMMANDE & CONNEXIONS 10
1.2.1 PANNEAU DE COMMANDE EN BREF 10
1.2.2 CONNEXIONS DU PANNEAU ARRIÈRE 12
1.2.3 CONFIGURATION & MISE EN ROUTE 13
1.3 ARCHITECTURE SONORE 14
1.4 INTERFACE UTILISATEUR 15
1.4.1 NAVIGATION À L'ÉCRAN 15
1.4.2 ÉDITION DES PARAMÈTRES : ENCODEURS DATA ENTRY A-H 16
1.4.3 CONTRÔLER TOUTE LES PISTES 16
1.4.4 SAUT DE VALEUR PARAMÈTRE, FONCTIONS SECONDAIRES, DÉFILEMENT RAPIDE : FUNC 16
1.4.5 COPY, CLEAR & PASTE 16
1.4.6 ÉCRAN DE NOMMAGE 17
1.4.7 « OVERBRIDGE » 17
1.5 PREMIERS PAS AVEC LES « PATTERNS » 18
1.5.1 JOUER LES PRESET DE PATTERN D'USINE 18
1.5.2 JOUER AVEC LES TOUCHES TRIG 18
1.5.3 CHANGEMENT DE SONS 18
1.5.4 UTILISATION DU MODE MUTE 19
1.5.5 TEMPO 19
1.5.6 PARAMÈTRES D'ÉDITION 20
1.6 À PROPOS DES PISTES « SYN » & « MID » 21
1.7 LE SÉQUENCEUR 23
1.7.1 SÉLECTION DE « BANK » ET DE « PATTERN » 23
1.7.2 CONTRÔLE DE « PATTERN » 23
1.7.3 « TRIGS » ET TYPES DE « TRIG » 23
1.7.4 LES 2 MODES D'ENREGISTREMENT DE « PATTERN » 23
1.7.4.1 Mode « Grid Recording » 24
1.7.4.2 Mode « Live Recording » 25
1.7.5 VERROUILLAGES DE PARAMÈTRE : « PARAMETER LOCKS » 25
1.7.6 LONGUEUR & TIMING DU « PATTERN » : « SCALE » 26
1.7.7 « SWING » DE PATTERN 26
1.8 LA SYNTHÈSE FM DU « DIGITONE » EN BREF 27
1.8.1 VUE D'ENSEMBLE 27
1.8.2 LES OPÉRATEURS 27
1.8.3 ALGORITHMES 28
1.8.4 HARMONIQUE 28
1.8.5 RATIOS FM 29
1.8.6 LES ENVELOPPES DE L'OPÉRATEUR 29

1.9 CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES 30

2 MANUEL DE L'UTILISATEUR 31

2.1 PANNEAU DE COMMANDE EN DÉTAIL 32
2.2 ARCHITECTURE SONORE (CF. § 1.3 CI-DESSUS) 35
2.3 APERÇU DE LA STRUCTURE DES DONNÉES 35
2.3.1 « + DRIVE » 35
2.3.2 STRUCTURE DES DONNÉES 35
2.3.3 À PROPOS DES PISTES (CF. § 1.6 CI-DESSUS) 36
2.1 INTERFACE UTILISATEUR (CF. § 1.4 CI-DESSUS) 37
2.2 DÉMARRAGE RAPIDE (CF. § 1.5 CI-DESSUS) 37
2.3 COMMANDES DU DIGITAKT 37
2.4 MODES « CHROMATIC » & « MUTE » 38
2.4.1 MODE « CHROMATIC » 38
2.4.2 MODE « MUTE » 39
2.5 PATTERN & SONS 40
2.5.1 LIBRAIRIE « + DRIVE SOUND » & « SOUND POOL » 41
2.5.2 JOUER UN SON 41
2.5.3 ÉDITION D'UN SON 41
2.5.4 MENU « SOUND SETUP » 42
2.5.5 MENU « ARPEGGIATOR » 44
2.6 SEQUENCER 45
2.6.1 OPÉRATIONS DE BASE DE PATTERN 45
2.6.1.1 Sélection de « Banque » et de « Pattern » 46
2.6.1.2 Contrôle de Pattern 46
2.6.1.3 Tempo de Pattern 46
2.6.2 CRÉATION ET ÉDITION DE PATTERN 47
2.6.2.1 Types de « TRIG » 47
2.6.2.2 Mode « Grid Recording » 47
2.6.2.3 « Grid Recording » par la méthode « Track Note » 48
2.6.2.4 « Grid Recording » par la méthode « Quick Note » 49
2.6.2.5 Mode « Live Recording » 49
2.6.3 PARAMÈTRES DE TRIG 51
2.6.4 MENU « TRACK NOTE » 51
2.6.5 MENU « VOICE » 52
2.6.6 MENU « MICRO TIMING » 53
2.6.7 MENU « PATTERN » 54
2.6.7.1 « QUANTIZE » 54
2.6.7.2 « RENAME » 54
2.6.7.3 « CLEAR » 54
2.6.7.4 « SAVE TO PROJ » 55
2.6.7.5 « RELOAD FROM PROJ » 55
2.6.7.6 « IMPORT » / « EXPORT » 55
2.6.8 MENU « METRONOME » 56
2.6.9 MENU « SCALE » 56
2.6.9.1 Mode « LENGTH PER PATTERN » 57
2.6.9.2 Mode « LENGTH PER TRACK » 57
2.6.10 CARACTÉRISTIQUES DU SEQUENCER 58

2.6.10.1 « Parameter Lock » 58
2.6.10.2 « Sound Lock » 60
2.6.10.3 « Conditionnal Lock » 60
2.6.10.4 Mode « Fill » 61
2.6.10.5 « Swing » 62
2.6.10.6 Opérations « Copy », « Paste » & Clear » 62
2.6.10.7 Commande « Temporary Save & Reload Pattern » 63
2.6.10.8 « Direct Track Transpose » 64
2.6.10.9 « Direct Pattern Transpose » 64
2.6.11 « CHAINS » 64
2.7 PARAMÈTRES DES PISTES « SYN » 66
2.7.1 MODIFICATION DES PARAMETRES DE PISTE « SYNTH » 66
2.7.2 PAGE « TRIG PARAMETER » 66
2.7.3 PAGE « SYN1 » 67
2.7.4 PAGE « SYN2 » 1 68
2.7.5 PAGE « SYN2 » 2 69
2.7.6 PAGE « FLTR » 1 71
2.7.7 PAGE « FLTR » 2 72
2.7.8 PAGE « AMP » 1 73
2.7.9 PAGE « AMP » 2 74
2.7.10 PAGE « LFO » 1 74
2.7.11 PAGE « LFO » 2 75
2.8 PARAMÈTRES DES PISTES « MID » (A POURSUIVRE) 77
2.8.1 ÉDITION DES PARAMÈTRES DE LA PISTE MIDI 77
2.8.2 PAGE PARAMÈTRES DE TRIG 77
2.8.3 PAGE « SYN1 » (SOURCE MIDI) 78
2.8.4 PAGE « FLTR » (VALEUR CC) 79
2.8.5 PAGE « AMP » (CC SELECT) 79
2.8.6 PAGE « LFO » 80
2.9 PARAMÈTRES « FX » 82
2.9.1 ÉDITION DES PARAMÈTRES FX 82
2.9.2 PAGE « CHORUS » 82
2.9.3 PAGE « DELAY » 83
2.9.4 PAGE « REVERB » 84
2.9.5 PAGER « MASTER » 85
2.10 MENU « GLOBAL SETTINGS » 86
2.10.1 « PROJECT » 86
2.10.1.1 « LOAD PROJECT » 86
2.10.1.2 « SAVE PROJECT AS… » 87
2.10.1.3 « MANAGE PROJECTS » 87
2.10.2 « SOUNDS » 87
2.10.2.1 « Sound Browser » 88
2.10.2.2 « Sound Manager » 89
2.10.2.3 « Clear Track Sound » 91
2.10.2.4 « Rename Track Sound » 91
2.10.2.5 « Sound Setup » 91
2.10.3 MIDI CONFIG 92
2.10.3.1 Menu « Sync » 92
2.10.3.2 Menu « Port Config » 93
2.10.3.3 Menu « Channels » 94

2.10.4 SysEX Dump 95
2.10.4.1 SysEX Send 96
2.10.4.2 Sysex Receive 96
2.10.5 System 98
2.10.5.1 Mise à jour de L'OS 98
2.10.5.2 Format « + DRIVE » 99
2.11 Menu « Startup » 100
2.11.1 « TEST MODE » 100
2.11.2 « Empty Reset » 100
2.11.3 « Factory Reset » 100
2.11.4 Mise à niveau de l'OS 100
2.11.5 « EXIT » 101
2.12 Exemples de configurations matérielles 102
2.12.1 Digitone avec un Synthé Bass monophonique 102
2.12.2 Le « Digitone » avec un « Digitakt » 103
2.12.3 Controle d'un synthétiseur a l'aide des pistes MIDI 104
2.13 Combinaisons de touches (Raccourcis) 105
2.14 Crédits & contacts 107
2.15 Annexe A: La synthèse FM du « Digitone » en détail 108
2.15.1 A.1 Aperçu 108
2.15.2 A.2 Les Opérateurs 108
2.15.3 A.3 Algorithmes 109
2.15.4 A.4 Harmonique 110
2.15.5 A.5 Ratios FM 112
2.15.6 A.6 Enveloppes de L'opérateur 113
2.15.7 A.7 « SYN1 » Page 1 Vue d'ensemble des Paramètres 114
2.16 Annexe B : Implémentation MIDI 115
2.16.1 B.1 TRACK PARAMETERS 115
2.16.2 B.2 TRIG PARAMETERS 115
2.16.3 B.3 FM PARAMETERS 115
2.16.4 B.4 FILTER PARAMETERS 116
2.16.5 B.5 AMP PARAMETERS 117
2.16.6 LFO PARAMETERS 117
2.16.7 FX PARAMETERS 118

3 RESSOURCES SUR INTERNET 119

3.1 Patches 119
3.2 Trucs et astuces 119
3.3 Tutoriels 119
3.4 Avis 120
3.4.1 Test Audiofanzine 120
3.4.1.1 Pavé noir 120
3.4.1.2 Sonorités FM 121
3.4.1.3 Pistes Synthé 122
3.4.1.4 Effets quasi statiques 123
3.4.1.5 Pistes MIDI 124
3.4.1.6 Patterns déchainés 125
3.4.1.7 Conclusion 126

3.4.1.8 Notre avis : 4/5 126

4 LOGICIELS 127

4.1 « OVERBRIDGE 2 » DE ELEKTRON 127
4.2 « DIGITONE CONTROLLER » DE PAU CABRUJA (10€) 127

Retour au début