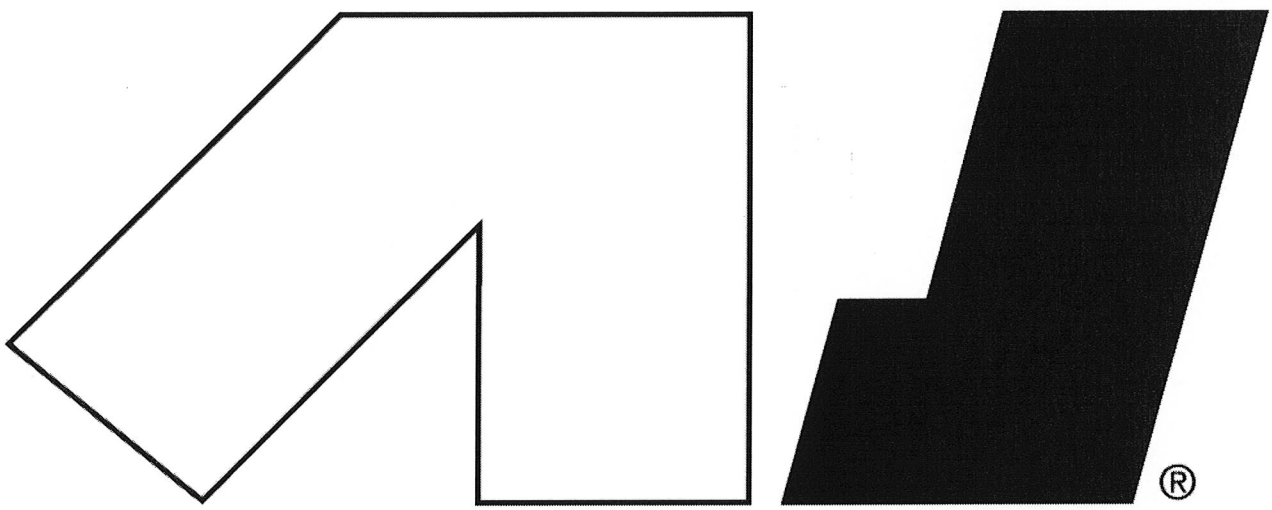


MACHINEDRUM

MANUEL UTILISATEUR

MACHINEDRUM SPS-1

SYNTHETIC PERCUSSION SEQUENCER

elektron

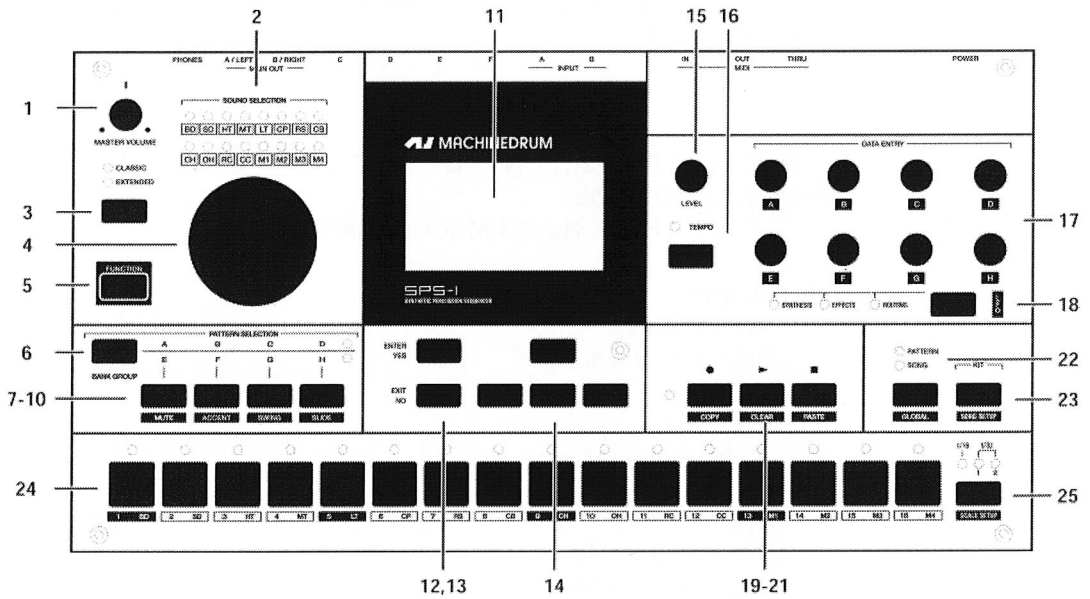
Traduction du manuel ©M.E.S.I. Tous droits réservés

Pour tous renseignements, veuillez vous adresser à :
M.E.S.I
7, rue Rouvet 75019 Paris
Tel : 01 40 05 17 18 - Fax : 01 40 05 00 11
www.mesi.fr

INTRODUCTION 4
Face avant 4
Face arrière 5
Entretien 6
L'INTERFACE UTILISATEUR LCD 7
DÉMARRAGE RAPIDE 8
LA SYNTHÈSE SONORE DU MACHINEDRUM 12
Kit 13
Machine 17
Effets de piste 19
Modulateru d'amplitude 19
EQ de piste 19
Filtre 20
Sample rate reducer 20
Routing 21
Départs 21
Stéréo master effects 22
Delay Rhythm Echo 22
Réverbe Gate Box 23
EQ 24
Dynamix 24
LFO 26
SÉQUENCUEUR 28
Tempo 29
Mode PATTERN
Composer 31
Live 31
Copier/coller un Pattern/une piste 32
Piste accent 34
Mute 35
Swing 36
Verrouillage des paramètres en live 37
Mode SONG 39
Édition 40
Offsets et longueurs de songs 41
Transport 42
Sauvegarde 43
RÉGLAGES GÉNÉRAUX 44
Canal MIDI 45
SYSEX 46
Assignation des pistes 50
Trig 51
Synchronisation 52
V1.10 ADDENDUM 54
Amélioration des opérations 54
Changements au mode PATTERN 54
Changements au mode SONG 55

INTERFACE UTILISATEUR ET CONNECTEURS

FACE AVANT



1. **MASTER VOLUME.** Règle le volume pour la sortie principale MAIN et la sortie casque.
2. **Le LED SOUND SELECTION.** Indique la piste courante et quelles pistes sont utilisées.
3. **CLASSIC/EXTENDED.** Bascule le mode d'édition entre CLASSIC et EXTENDED.
4. **SOUND SELECTION.** Sélectionne les pistes et change les valeurs pendant l'édition.
5. **FUNCTION.** Appuyer et maintenir pour accéder aux fonctions secondaires d'autre boutons.
6. **BANK.** Utilisé pour basculer des banques A à D aux banques E à H.
7. **A/E**. Tenir le bouton enfoncé tout en appuyant une des touches DRUM pour sélectionner un pattern dans les banques A ou E selon le groupe de banque sélectionné. La fonction secondaire est le mute d'une piste.
8. **B/F.** De même pour les banques B et F. La fonction secondaire est la l'édition des patterns d'accent.
9. **C/G.** De même pour les banques C et G. La fonction secondaire est le réglage des patterns de swing.
10. **D/H.** De même pour les banques D et H. La fonction secondaire est l'édition des patterns de slide.
11. L'écran LCD de l'interface graphique.
12. **ENTER/YES.** Utiliser pour entrer dans les sous-menus et confirmer ses choix.
13. **EXIT/NO.** Utilisée pour sortir du menu courrant et désélectionner les options.
14. **Les curseurs.** Utilisé pour la navigation dans le menu. Ils sont appelé UP, DOWN, LEFT et RIGHT.
15. **LEVEL.** Règle le niveau général du volume de la piste en évidence.
16. **TEMPO.** Affiche le menu tempo. Le tempo courrant est toujours indiqué par la vitesse du clignotement du LED TEMPO.
17. **DATA ENTRY.** Utilisés pour régler les paramètres des machines et effets.



• Les boutons DAT ENTRY et LEVEL possèdent un mode accéléré d'édition en appuyant sur le bouton tout en le tournant.

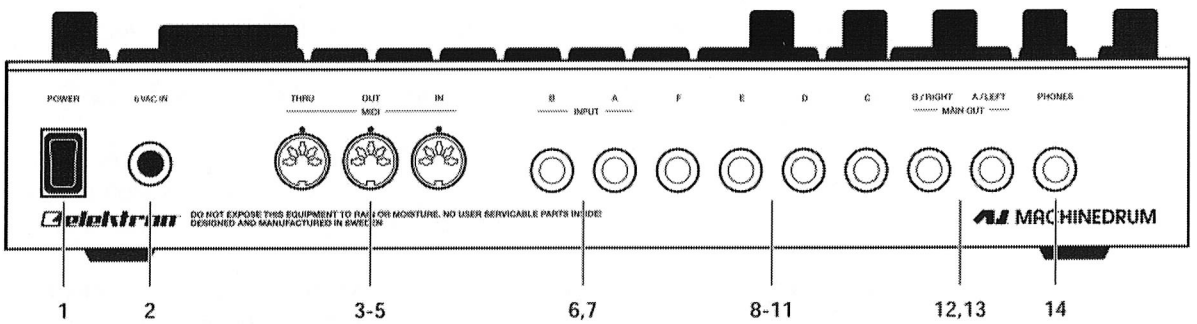
18. SYNTHESIS/EFFECTS/ROUTING. Bascule la sélection d'édition sur les encodeurs DATA ENTRY. La page active est indiquée par les LEDs SYNTHESIS, EFFECTS et ROUTING. La fonction secondaire est d'afficher le menu d'édition du LFO.
19. RECORD. Active/désactive le mode d'édition des grids. Démarre l'enregistrement live PLAY est pressé simultanément. En mode d'édition de grid, le LED est allumé constamment, alors qu'en enregistrement en direct il clignote. La fonction secondaire est copier.
20. PLAY. Démarre le jeu d'un pattern ou song. Appuyer sur PLAY une deuxième fois met en pause. La fonction secondaire est l'annulation d'opération.
21. STOP. Arrête le jeu du pattern ou song. La fonction secondaire est coller.



• Les touches COPY, CLEAR et PASTE sont liées aux différentes valeurs en fonction du contexte d'utilisation. Leurs fonctions seront détaillées dans leurs parties respectives du manuel.

22. PATTERN/SONG. Bascule entre les modes séquenceurs pattern et song. Le mode courrant est indiqué par les LEDs PATTERN et SONG. La fonction secondaire est d'activer le menu GLOBAL EDIT.
23. KIT. Affiche le menu kit. La fonction secondaire est d'afficher le menu song.
24. DRUM, bouton 1 à 16. Utilisé pour le trigger direct de machines par pistes, et pour éditer les notes en mode d'édition de grid. Utilisé aussi pour choisir un pattern si les touches A-H sont pressées simultanément.
25. SCALE. Bascule la sélection d'édition des touches DRUMS entre les pas inférieurs et supérieurs si la longueur du pattern est supérieure à 16. La sélection haut/bas est indiquée par les LEDs 1/32:1 et 1/3 :2. Pour une longueur de pattern jusqu'à 16 pas, le LED 1/16 reste allumé et appuyer sur SCALE sera sans effet. La fonction secondaire est d'afficher le menu SCALE SETUP.

CONNECTEURS ARRIÈRES



1. **Interrupteur** secteur on/off.
2. Entrée courant AC 6V



• ATTENTION ! Utilisez uniquement une alimentation approuvée par Elektron avec votre Machinedrum SPS-1. Elle doit être équipée d'un plug de 5,5 mm (diamètre intérieur de 2,5mm). Les spécifications électriques sont 6V AC 2A, 50/60 Hz. Utiliser le mauvais typer d'adaptateur secteur pourrait endommager votre Machinedrum. Les dommages causés par l'utilisation d'une alimentation inadaptée ne sont pas couverts par la garantie. Si vous n'êtes pas sûr de votre adaptateur, SVP contactez le support technique Elektron.

3. **MIDI thru**
4. **MIDI out**
5. **MIDI in**
6. **INPUT B.** Entrée audio A
7. **INPUT A.** Entrée audio B
8. Sortie audio individuelle F
9. Sortie audio individuelle E
10. Sortie audio individuelle D
11. Sortie audio individuelle C
12. **MAIN OUT** sortie audio principale B/sortie individuelle B
13. **MAIN OUT** sortie audio principale A/sortie individuelle A
14. Sortie stéréo casque.

RACK MOUNT KIT (accessoire)

Le Machinedrum peut être monté en rack dans un rack standard 19 ". En utilisant le kit rack mount qui se commande séparément. Une fois installé dans un rack le SPS-1 utilise 4U en hauteur plus l'espace nécessaire pour accommoder les câbles connectés dans la Machinedrum.

RACK MOUNT KIT installation

Assurez-vous d'avoir un tournevis en bon état et de la bonne taille. Utilisez les vis M3 fournies pour fixer les oreillettes de rack de chaque côté du Machinedrum. Vérifier que toutes les vis sont bien fixées pour un utilisation sure de l'appareil.

CONNECTER L'APPAREIL

Avant de commencer à brancher le SPS-1 à d'autres unités, assurez vous que tous les appareils sont éteints.

1. Branchez l'adaptateur secteur dans la prise murale et insérez le petit plug à l'arrière du Machinedrum.
2. Connectez les mains out de l'appareil à votre mixer ou amplificateur.
3. Si le contrôle via MIDI est nécessaire, connectez le MIDI In à l'appareil dont vous voulez recevoir des données. Le port MIDI Thru fait l'écho des données reçues au port MIDI In et peut donc être utilisé pour chaîner d'autres unités MIDI.
4. Allumez les appareils.

ENTRETIEN

Pour s'assurer de nombreuses années d'opération sans soucis, SVP suivez les instructions suivantes :

- **N'utilisez jamais de nettoyants agressifs sur le boitier ou l'écran LCD. Enlevez la poussière, la saleté ou les traces de doigts avec un chiffon légèrement humide avec de l'eau uniquement.**

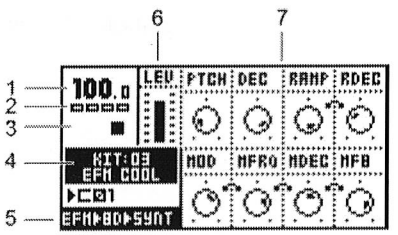
- **N'utilisez jamais d'objets pointus près de l'écran pour éviter les rayures ou dommages. Évitez toutes pression de même sur l'écran.**
- **Lors du transport du Machinedrum essayez d'utiliser l'emballage fourni avec les protections incluses ou un équivalent.**

- **Soyez sûr de placer votre appareil sur une surface stable avant utilisation. Si vous montez le Machinedrum en rack, assurez-vous de bien serrer les 4 vis de fixation dans les montants du rack.**

- **La mémoire utilisée pour sauvegarder les patches et kits est alimentée par une pile à l'intérieur de l'appareil. Elle conservera les données pendant environ 6 ans avant de devoir être remplacée. Si la pile doit être changée un message BATTERY LOW (pile déchargée) apparaîtra à l'écran. Contactez le support Elektron ou votre plus proche centre de réparation.**

L'INTERFACE UTILISATEUR LCD

Le centre d'adition du Machinedrum SPS-1 est l'écran LCD. L'écran principal d'édition est montré ci-dessous :



1. Le tempo courant affiché avec une décimale.
2. Quatre rectangles montrant la position actuelle du playback de pattern.
3. L'état de play-back/enregistrement montré par les symboles standard REC, PLAY, STOP.
4. Nom et nombre du kit courant
5. Spécification du MD-synth, machine et entrée de donnée sélectionnée.
6. Niveau montrant le volume général sur la piste actuelle.
7. Jusqu'à 8 valeurs de données de contrôle. Elles indiquent ce que les encodeurs de DATA ENTRY contrôlent ainsi que les valeurs courantes. Quand 2 paramètres dépendent l'un de l'autre d'une certaine façon ils ont un petit « clip » les liant entre eux comme montré ci-dessous.



LAYER EDIT ET FENÊTRES

Quand une fonction qui affiche une fenêtre par-dessus celle de contrôle de base est affichée, elle modifie la fonction de certains boutons et/ou des encodeurs. Les boutons qui ne sont pas utilisés ou bloqués peuvent toujours être utilisés pour contrôler la couche inférieure dans la fenêtre d'affichage. Par exemple, quand vous avez appelé la fonction tempo, elle utilisera l'encodeur SOUND SELECTION, mais vous pouvez toujours utiliser les boutons DATA ENTRY pour contrôler la piste sélectionnée.

Toutes les fenêtres peuvent être fermées en utilisant le bouton EXIT/NO.

DÉMARRAGE RAPIDE

Ce guide de démarrage rapide vous mènera au travers des opérations de bas pour vous permettre de commencer à utiliser le SPS-1. Commencez par connecter comme indiqué dans la section CONNECTER L'APPAREIL page XX



- **Les boutons DATA ENTRY sont accélérés quand ils sont enfoncés. Par défaut les boutons augmentent/diminuent par pas de de +1/-1. Quand ils sont enfoncés la valeur de pas minimum est augmentée permettant des ajustement plus rapides.**

JOUER ET MODIFIER LES SONS DE PERCUSSIONS

1. Appuyer sur KIT
2. Sélectionnez l'icône de chargement de KIT dans le menu et pressez sur ENTER/YES. Vous verrez maintenant une liste où sélectionner un nom de kit via les touche UP et DOWN.
3. Appuyer ENTER/YES pour charger le kit, quitter le menu par EXIT/NO
4. Maintenant appuyer sur un des 16 boutons DRUMS pour jouer la percussion assignée à cette piste. Vous remarquerez que les LEDs de sélection de percussions en haut à gauche s'allumeront en correspondance.
5. Tournez l'encodeur SOUND SELECTION de manière à ce que le LED BD soit allumé. BD est maintenant la piste active et l'édition relative à une piste sera appliquée à celle-ci.
6. Assurez-vous que le LED SYNTHESIS est allumé en pressant sur SYNTHESIS/EFFECTS/ROUTING.
7. Maintenant tournez n'importe lequel des boutons DATA ENTRY pour ajuster le paramètre spcifique de la machine bass drum correspondant. Vous pouvez déclencher le son en pressant DRUM 1 tout en ajustant DATA ENTRY pour entendre les pitchs possibles.

UTILISER LES EFFETS DE PISTE

1. Appuyer sur SYNTHESIS/EFFECTS/ROUTING jusqu'à allumer le LED EFFECTS
2. Vous pouvez maintenant éditer les paramètres d'effets pour la piste active en tournant DATA ENTRY.

SÉLECTIONNER ET JOUER UN PATTERN

1. Assurez-vous d'avoir sélectionné un kit. Voyez la section précédente pour plus de détails là-dessus.
2. Appuyer sur CLASSIC/EXTENDED jusqu'à ce que le LED CLASSIC soit allumé. Vous êtes maintenant en mode CLASSIC. La différence entre les 2 modes sera expliquée plus avant dans le manuel.
3. Vérifier le bouton PATTERN/KEY pour que le LED PATTERN soit allumé.
4. Appuyer sur BANK GROUP pour choisir n les banques A à D ou E à H. Sélectionnez A à D pour cette démonstration.

5. Pour choisir le pattern A01, appuyer et gardez enfoncé le bouton A/E ensuite le bouton DRUM 1. Vous voyez maintenant le pattern sélectionné dans le coins inférieur gauche.
6. Pour jouer ce pattern, appuyer simplement sur PLAY. Le pattern commence à jouer et recommence au début dès qu'il atteint la fin du pattern. Appuyer sur PLAY pendant le jeu interrompt le play-back.
7. Pour changer de pattern pendant le play-back sélectionnez simplement un pattern de la même manière qu'au point 4. l'écran montrera le pattern sélectionné à coté du pattern courant, mais avec une petit flèche y pointant. Cela indique qu'une fois le pattern courant joué le nouveau pattern sélectionné jouera en lieu et place.
8. Pour arrêter le play-back du pattern, appuyer sur STOP.

ENREGISTRER UN PATTERN EN UTILISANT GRID COMPOSING

1. Vous pouvez entrer des notes dans un pattern via le séquenceur, que ce soit en tout en jouant ou à l'arrêt. Appuyez sur RECORD pour commencer l'enregistrement grid. Le LED RECORD sera allumé pendant tout le processus.
2. Sélectionner la piste active via SOUND SELECTION.
3. Appuyer sur DRUM pour entrer les notes quand vous voulez trigger la machine. Appuyer sur la même DRUM une fois de plus enlève la note.
4. Pour modifier d'autres pistes, changez la piste active via SOUND SELECTION.

AJUSTER LE PATTERN D'ACCENT

1. Tenir FUNCTION et appuyer B/F pour afficher l'écran accent.
2. Dans cet écran vous pouvez ajuster le niveau d'accentuation de toutes les notes sélectionnées pas le pattern d'accent. Utiliser SOUND SELECTION pour ajuster le niveau.
3. Le pattern d'accent est visible sur les LEDs DRUM au dessus des boutons DRUM aussi longtemps que vous êtes dans l'écran accent. Pour accentuer une note, sélectionnez là simplement en appuyant sur le bouton DRUM. Pour enlever l'accent, appuyer sur le même bouton un nouvelle fois.

AJUSTER LE PATTERN DE SWING

1. Tenir FUNCTON et appuyer sur C/G pour accéder à l'écran swing.
2. Sur cet écran vous pouvez régler la quantité de swing sur des notes sélectionnées via le pattern de swing. Utiliser SOUND SELECTION pour ajuster le taux. Un niveau d'environ 65% devrait vous permettre d'entendre l'effet.
3. Le pattern de swing est affiché sur les LEDs DRUM au dessus des boutons DRUM aussi longtemps que l'écran swing est actif. Le pattern swing par défaut affecte les notes paires en commençant pas la seconde. Le pattern peut être changé via les boutons DRUM, mais pour un style de jeu normal le pattern par défaut est mieux.

ENREGISTREMENT DE PATTERN EN DIRECT

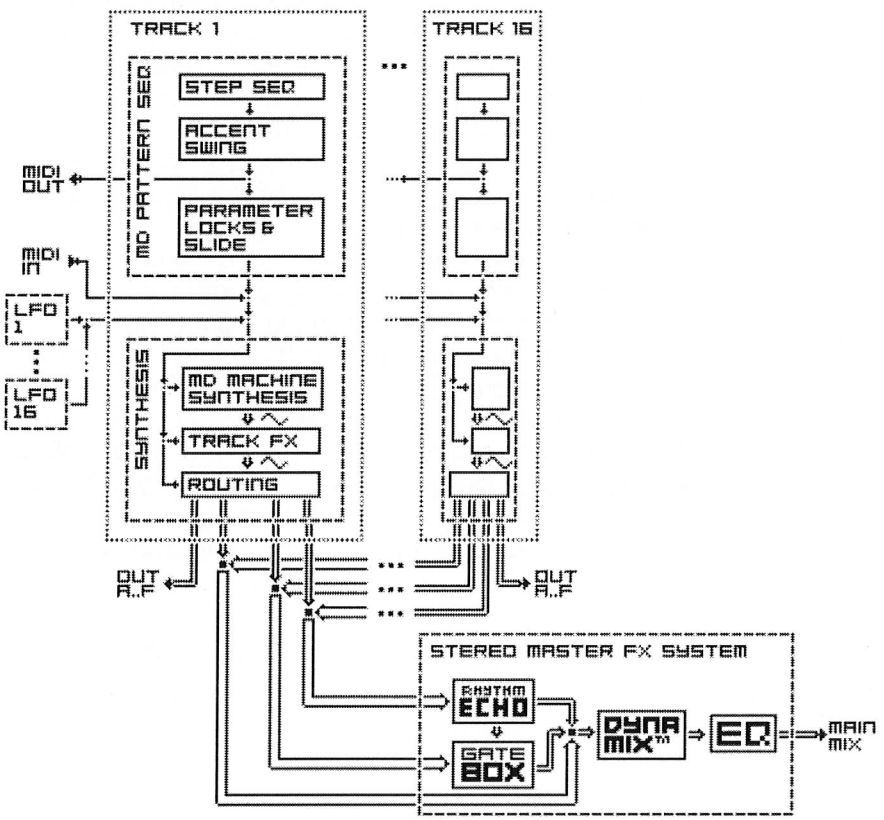
1. L'enregistrement en direct de pattern vous permet de jouer les sons du kit pendant que le pattern joue. Pour démarrer dans ce mode, appuyer et tenez RECORD puis PLAY.
2. Vous pouvez maintenant jouer toutes les machines directement via les

touches DRUM. Toute note jouée sera quantisée en 16e et vous pourrez les entendre au passage suivant du pattern.
3. Le pattern sera en boucle jusqu'à ce que vous appuyez sur STOP.

VEROUILLAGE DES PARAMÈTRES

1. Appuyer sur CLASSIC/EXTENDED jusqu'à ce que le LED EXTENDED soit allumé. Vous êtes maintenant en mode extended. La différence entre classic et extended sera expliquée plus avant de ce manuel.
2. Maintenant il est possible de bloquer des paramètres à une certaine note d'un pattern. En édition de grid, tenez un DRUM et ensuite modifiez un paramètre. Le paramètre modifié sera affiché en inversé pour indiqué qu'il est maintenant verrouillé à la valeur que vous avez entré. Le LED DRUM correspondant clignotera rapidement pour indiqué qu'un paramètre est verrouillé sur ce pas.
3. En mode enregistrement en direct, vous pouvez bloquer des paramètres en modifiant les valeurs tout en enregistrant.
4. Les paramètres peuvent être verrouillés sur toutes les pistes simultanément . Pour verrouiller des paramètres sur une nouvelle piste, répétez simplement la séquence depuis le point 2 ci-dessus.
5. Pour déverrouiller, entrez en mode d'édition de grid et appuyer sur le DRUM de la note verrouillée par deux fois. Ceci déverrouille le bloquage et restaure la note. Vous pouvez aussi tenir la touche DRUM tout en cliquant un des paramètres verrouillés. Vous verrez ainsi l'inversion d'affichage disparaître et alors seul cet unique verrouillage est supprimé.

LA SYNTHÈSE SONORE DU MACHINEDRUM



L'unité de base de génération de son du Machinedrum est une MACHINE. Chaque machine est conçue pour générer une percussion spécifique comme un kick, un snare ou un clave. Toutefois, ceci ne doit pas dire qu'il faut obligatoirement l'utiliser pour générer le son indiqué par son nom.

Les machines sont regroupées en MD-synths. Vous pouvez le comprendre comme si les machines d'un MD-synth faisaient partie d'une même famille. Dans la famille EFM il y a un total de 8 machines pour bassement, snare drum, closed hi-hat etc. en dépit du fait que chaque machine es basée sur une famille de synthèse, chaque machine peut avoir un ensemble de paramètres propres. Les paramètres sont sélectionnés individuellement pour donner à l'utilisateur le meilleur contrôle des machines.

Les MD-synths et leurs paramètres sont couverts dans l'appendice A : MACHINE RÉFÉRENCE.

Chacune des 16 pistes peut se voir assigner n'importe quel machine. L'assignation de machine et ses paramètres sont organisés en KIT, Éditer les kits est expliqué dans la section CONSTITUTION DE KIT page XX.

Chaque piste possède son propre module d'effet dédié appelé le TRACK EFFECT SYSTEM.Chaque effet de piste consiste en un filtre passe-haut, passe-bande, passe bas 24dB, modulation d'amplitude, EQ une bande et

réduction de bit. Les réglages des effets sont sauvegardés aussi dans les kits. Le track effect system est expliqué dans la section EFFETS DE PISTES en page XX.

La page de routing donne le contrôle sur Pan, delay, send, reverb send, output, distorsion et volume. Les options de routing sont dans la section ROUTING page XX.

Le SPS-1 offre 16 LFO assignables (oscillateurs à basse fréquence) que vous pouvez assigner à n'importe quelle machine, effet de piste ou paramètre de routing. Plus sur les LFO dans la section LFO page XX.

MACHINEDRUM KITS

Machinedrum kits contient les informations spécifiées ci-dessous :

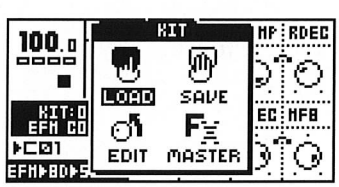
- **Les machines assignées à chacune des 16 pistes.**
- **Les paramètres pour les 16 machines**
- **Les paramètres pour le track effect system.**
- **Les paramètres pour le routing.**
- **Les paramètres pour le Stereo master effect system.**
- **Le nom du kit.**

Tous les kits sont sauvegardés en memoire et sont définissables par l'utilisateur. Un total de 64 kits utilisateurs peut être stocké en mémoire.



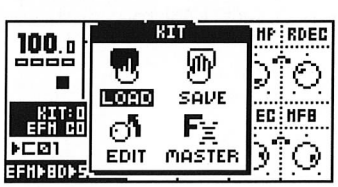
• Vous pouvez soit construire un kit à partir de zéro, uo modifier un kit existant et le sauvegarder à un nouvel emplacement. Construire votre kit à partir d'un kit existant est souvent plus rapide.

La fenêtre kit est appelée avec le bouton KIT.

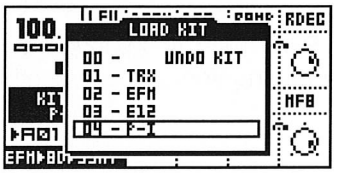


CHARGER UN KIT

1. Ouvrir la fenêtre KIT



2. Utiliser les flèches pour se positionner sur l'icône LOAD. Appuyer sur ENTER/YES pour appeler le menu LOAD KIT.

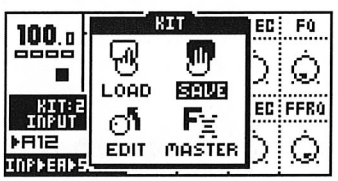


3. L'écran présente une liste de kits enregistrés en mémoire. Utiliser les boutons UP et DOWN pour choisir entre les 64 emplacements de kits. Appuyer sur ENTER/YES pour charger le kit choisi.

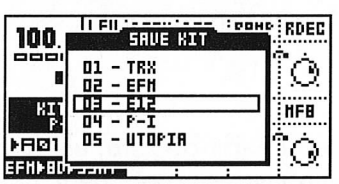
Si vous voulez quitter sans charger de kits, appuyer EXIT/NO.

SAUVEGARDER ET NOMMER UN KIT

1. Ouvrir la fenêtre kit.



2. Utiliser les flèches pour se positionner sur l'icône SAVE. Appuyer sur ENTER/YES pour ouvrir le menu SAVE KIT.



3. L'écran présente une liste des kits sauvegardés en mémoire. Utiliser les touches UP et DOWN pour choisir parmi les 64 emplacements de kits. Appuyer sur ENTER/YES pour sélectionner l'emplacement où vous désirez sauvegarder votre kit.

4. La fenêtre vous permettra de nommer votre kit.



Utiliser SOUND SELECTION ou UP et DOWN pour naviguer parmi les lettres simultanément. Tenez la touche FUNCTION tout en naviguant en utilisant LEFT, RIGHT, UP et DOWN.

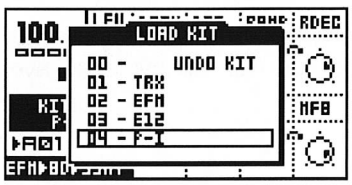


Relâchez FUNCTION quand vous avez la bonne lettre sélectionnée.

6. Quand le nom du kit est complet, appuyez sur ENTER/YES.
7. Si vous voulez sortir sans sauvegarder le kit appuyez sur EXIT/NO.

UNDO KIT

Il y a un kit spécial en 1e position dans la liste nommé UNDO KIT.



Quand vous avez effectués des modification non sauvegardées à un kit et qu'un nouveau est chargé, le kit non sauvegardé est stocké dans le UNDO KIT. Quand vous sauvegardez un kit par dessus un emplacement déjà occupé, le kit écrasé sera aussi sauvegardé dans le UNDO KIT.

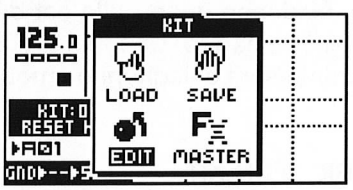
Vous pouvez charger le UNDO KIT pour restaurer votre plus récent kit perdu non intentionnellement. Cela peut être souvent utile en mode extended, quand un changement de pattern peut changer automatiquement un kit. Quand vous devez restaurer un kit en utilisant le undo kit, n'oubliez pas de le sauvegarder.

DUPLIQUER UN KIT

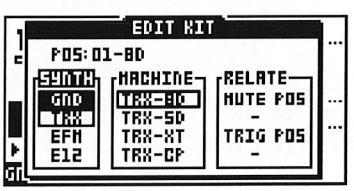
Pour dupliquer un kit, commencez par le charger et ensuite sauvegardez-le dans un autre emplacement. Pour charger un kit voir section CHARGER UN KIT page XX. Pour sauvegarder un kit voir section SAUVEGARDER ET NOMMER UN KIT page XX.

ASSEMBLER UN KIT

Pour assembler un kit, vous devez sélectionner et assigner vos machines à chaque piste. D'abord ouvrez la fenêtre kit.



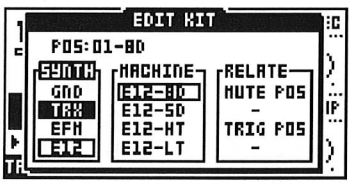
1. Utilisez les flèches pour vous déplacer sur l'icône EDIT. Appuyez sur ENTER/YES pour ouvrir la fenêtre EDIT



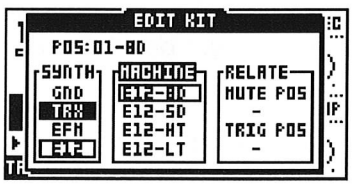
2. La fenêtre EDIT est utilisée pour sélectionner les machines depuis les menus SYNTHETIZER et MACHINE, et pour spécifier les groupes MUTE et TRIG. Le LED SOUND SELECTION indique quelle piste vous éditez. Cela est aussi montré en haut de la fenêtre EDIT KIT. Pour changer de piste, tournez l'encodeur SOUD SELECTION à gauche ou à droite.

3. Après avoir choisi la piste que vous voulez modifier, utilisez LEFT et RIGHT pour choisir entre les colonnes SYNTH, MACHINE et RELATE. LEFT et RIGHT sont aussi utilisé pour sélectionner MUTE/TRIG POS dans la colonne RELATE. Une fois dans une colonne, elle sera activée et vous pourrez utiliser UP et DOWN pour choisir les options disponibles.

Sélectionnez le MD-synth en choisissant d'abord le menu SYNTH avec LEFT et RIGHT, puis déplacez la mise en évidence avec UP et DOWN pour choisir un MD-synth.



4. Appuyez sur RIGHT un fois pour déplacer la sélection vers la colonne MACHINE. Sélectionnez la machine avec UP et DOWN.



5. Enfin vous devez presser le bouton ENTER/YES pour confirmer votre sélection.

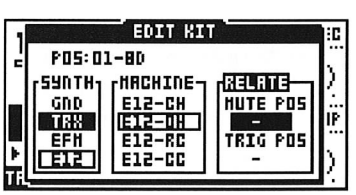


• Le MD-synth et la machine courament sélectionnée sont montrés en affichage inversé. La mise en évidence quand elle est déplacée de la sélection originale est une fenêtre carrée. Une fois ENTER/YES appuyé, la mise en évidence courante sera sélectionnée modifiant le carré en texte inversé.

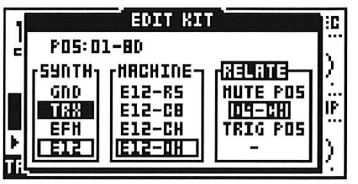
CHOISIR LES RELATION MUTE ET TRIG D'UN KIT

Les groupes de MUTE sont utiles pour entrelacer des percussions comme open et closed hihats. Les groupes de TRIG peuvent être utilisés pour faire des superpositions de percussions, soit deux percussions sur différentes pistes qui sont déclanchées par un seul trig.

1. Dans le menu EDIT KIT, déplacez la sélection avec LEFT et RIGHT vers la colonne RELATE, MUTE POS. LEFT et RIGHT sont aussi utilisés pour sélectionner la mise en évidence de MUTE/TRIG POS.



2. La relation de MUTE est utile pour superposer les percussions comme open et closed hihats qui sont supposés se couper le son chacun pendant le jeu. Utiliser UP et DOWN pour choisir quelles pistes sont mutées quand la machine courante est déclanchée.



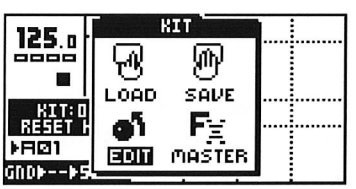
3. La relation de trig est utile pour superposer les sons. Soit pour rendre un son plus riche ou pour combiner deux machine complètement différentes pour créer un nouveau type de percussion. Utiliser LEFT et RIGHT pour vous déplacer à la position TRIG POS. Utilisez UP et DOWN pour choisir quelle piste sera jouée en plus de la courante quand elle sera déclanchée.

- **Vous ne pouvez pas chaîner les relations trig. Si la bass drum est choisie pour déclencher le snare, et le snare pour trigger la cymbale. Seuls bass drum et snare seront déclanchés quand la bass drum sera déclanchée.**

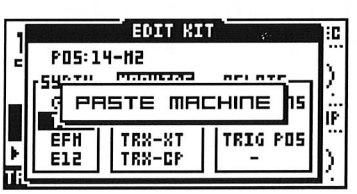
COPY MACHINE

Vous pouvez copier une machine et ses paramètres d'une piste à l'autre. Il est aussi possible de copier la machine courante dans un autre kit.

1. Dans le menu EDIT KIT, appuyez et tenez FUNCTION puis appuyez sur RECORD. Un message disant COPY MACHINE apparaît.



2. Les paramètrages sont placés dans le machine copy buffer. Maintenant vous pouvez soit changer de piste via SOUND SELECTION ou charger un nouveau kit et sélectionner une nouvelle piste dedans.
3. Un fois la piste cible sélectionnée, appuyez et tenez FUNCTION et pressez STOP pour coller les paramètres contenus dans le machine copy buffer. Un message disant PASTE MACHINE apparaît.





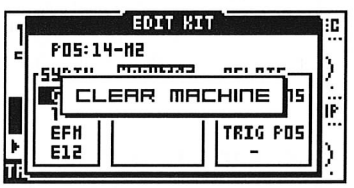
- **Tout précédent paramètrage de machine sera écrasé lors du collage.**

• **Une fois la machine copiée dans le machine copy buffer, elles peut être collée autant de fois que nécessaire dans plusieurs pistes et kits. Elle restera dans le machine copy buffer jusqu'à son remplacement par une nouvelle copie.**

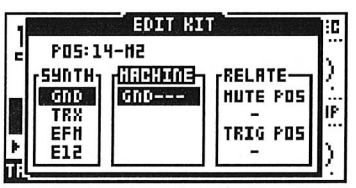
CLEAR MACHINE

Il est possible d'effacer une piste, de manière à ce qu'aucune machine y soit connectée.

1. Dans le menu EDIT KIT, appuyez et tenez FUNCION puis PLAY pour effacer la machine.



2. Une piste ou vous avez utilisé la fonction CLEAR MACHINE appariera comme suit :

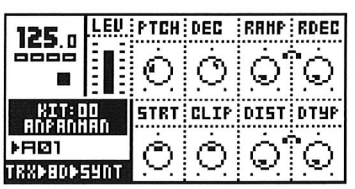


• **effacer une machine efface tous les paramètres. Soyez sur d'avoir sauvegardé votre kit avant d'effectuer un effacement pour éviter toute perte de donner.**

EDITION DES PARAMÈTRES DE MACHINE

Les machines MD sont contrôlées par jusqu'à 8 paramètres qui sont accessibles par les boutons DATA ENTRY.

1. Appuyez sur SYNTHESIS/FFECTS/ROUTING jusqu'à allumer le LED SYNTHESIS. Le texte le plus à droite de la zone d'information machine en bas à gauche affichera SYNT pou SYNTHESIS. Les paramètres machines sont maintenant contrôlés par les boutons DATA ENTRY.

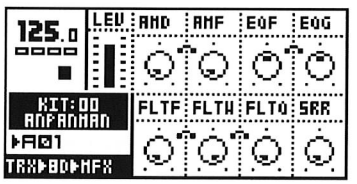


2. Les changements ne sont fait au kit que s'il est sauvegardé. SVP voyez la section SAUVEGARDER ET NOMMER UN KIT page XX pour plus d'information.
Pour plus d'information sur des paramètres spécifiques des machines, SVP consultez APPENDICE A : MACHINE REFERENCE.

TRACK EFFECT effets de piste

Le TRACK EFFECTS SYSTEM est disponible pour chacune des 16 pistes en tant qu'extension de synthèse de percussion des machines.

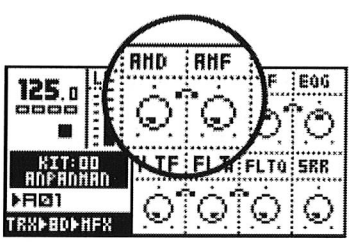
1. Pour accéder aux effets de piste, appuyez sur SYNTHESIS/-EFFECTS/ROUTING jusqu'à ce que le LED EFFECTS soit allumé. Le texte le plus à droite de la zone d'information machine en bas à gauche affichera FX pour effets. Les paramètres d'effets de piste pour la piste active sont désormais contrôlés pas les boutons DATA ENTRY.



2. Les changements ne sont fait au kit qu'une fois celui-ci sauvegardé. SVP voyez la section SAUVEGARDER ET NOMMER UN KIT page XX pour plus d'information à ce sujet.

MODULATEUR D'AMPLITUDE

Le modulateur d'amplitude est essentiellement un contrôle du volume par un oscillateur à basse fréquences (LFO). Il est aussi connu sous le nom de tremolo. Le modulateur d'amplitude du Machinedrum a deux paramètres, fréquence et profondeur. Il peut aller dans de très hautes fréquences, permettant des effets extrêmes.

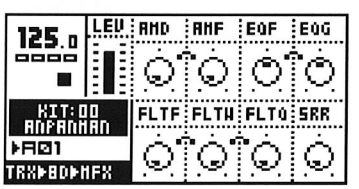


La profondeur de modulation est contrôlée par le paramètre AMD.

La fréquence de modulation est contrôlé par le paramètre AMF.

EQ DE PISTE

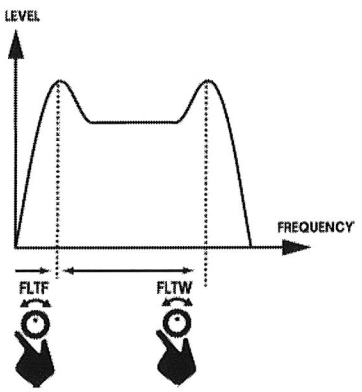
En utilisant l'EQ paramètrique une bande, vous pouvez booster ou réduire une certaine bande de fréquence.



La fréquence de l'EQ est contrôlé par le paramètre EQF.
Le gain de l'EQ (qui réduit pour les valeurs négatives) est contrôlé par le paramètre EQG.

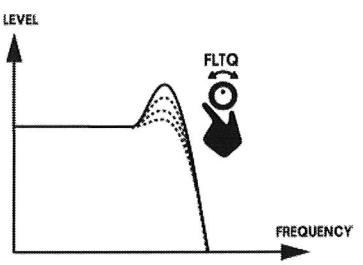
FILTRE

Le TRACK EFFECT SYSTEM offre un filtre résonnant passe-bas/haut/bande 24dB. Les paramètres ne sont pas traditionnels, donnant à l'utilisateur le contrôle à la fois sur les cut offs haut et bas de même qu'un passe bande à bande variable. L'illustration ci-dessous montre l'action du filtre.



Le paramètre FTLF contrôle la fréquence de base de cut off du filtre. Quand FTLW est règlé sur sa valeur maximum, changer FTLF agit comme un filtre passe haut. Quand FTLF est à 0, le passe-haut Q est désactivé.

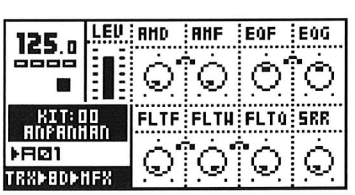
Le paramètre FTLW contrôle la largeur du filtre, soit la distance entre fréquences de cut off des passe-bas et passe-haut. Quand le FTLF est à son minimum, modifier le FTLW agit comme un filtre passe-bas. Quand le FTLW est à son maximum, passe-bas Q est désactivé.



Le paramètre FTLQ contrôle la paramètre Q du filtre. Le Q contrôle à quel point le volume est augmenté autour de la valeur de cut off.

LE SAMPLE RATE REDUCER réducteur de fréquence d'échantillonnage

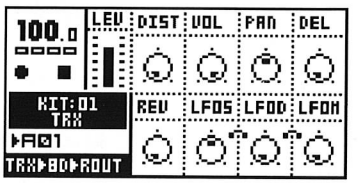
L'effet de réduction de la fréquence d'échantillonnage fait exactement ce que son nom indique. Le paramètre SSR contrôle le taux de réduction de la fréquence d'échantillonnage.



ROUTING

La page de routing contrôle tous les routings du son vers distorsion, pan/vol, les bus d'effets et le contrôle de base du LFO.

1. Pour accéder à la page de routing, appuyez sur SYNTHESIS/-EFFECTS/ROUTING jusqu'à ce que le LED ROUTING soit allumé. Le texte le plus à droite affiché dans la zone d'information machine en bas à gauche affichera ROUT pour routing. Les paramètres de routing pour la piste active sont désormais contrôlés par les boutons DATA ENTRY.



Les changements ne sont affecté au kit qu'une fois celui-ci sauvegardé. SVP voyez la section SAUVEGARDER ET NOMMER UN KIT page XX pour plus d'information.

DISTORSION

Le paramètre DIST contrôle la distorsion du signal. La distorsion est appliquée après la synthèse et les effets de piste et avant d'entrer le routing. Chaque piste dispose d'une distorsion individuelle.

VOLUME DE PISTE

Le paramètre VOL est un volume de piste séparé du LEVEL général de gain. VOL est un paramètre de piste qui peut être verrouillé sur des notes séparées, et il peut être contrôlé par le système de LFO.

Voir section OSCILLATEUR A BASSE FRÉQUENCE (LFO) en page XX pour plus d'information sur les LFO.

Voir section VERROUILLAGE DES PARAMÈTRES page XX pour plus d'information sur le verrouillage des paramètres.



- **Le contrôle général de gain LEVEL ne peut être verrouillé ou contrôlé par un LFO ? pour ces utilisations utilisez le paramètre VOL.**

PANNING DE PISTE

Le paramètre PAN contrôle le pan stéréo pour la sortie principale MAIN. La valeur par défaut est centre. Quand une piste est assigné à une sortie individuelle, le PAN n'a pas d'effet.

DÉPART DELAY

Le paramètre DEL contrôle combien de signal est envoyé au delay du Machinedrum. Quand une piste est assignée à une sortie individuelle, DEL n'a pas d'effet. Voyez page XX pour plus d'information sur le RHYTHM ECHO delay.

DÉPART RÉVERBE

Le paramètre REV contre la part de signal qui est envoyée à la réverbe du Machinedrum. Quand une piste est assignée à une sortie individuelle, REV n'a pas d'effet. Voyez page XX pour plus d'information sur la GATE BOX REVERB.

CONTRÔLE DU LFO

Les paramètres LFOS, LFOD et LFOM sont les même paramètres qui se trouvent dans le LFO menu. Voyez la section OSCILLATEUR DE BASSE FRÉQUENCE (LFO) page XX pour plus d'information sur le LFO system.

STEREO MASTER EFFECT SYSTEM système d'effet du master stéréo

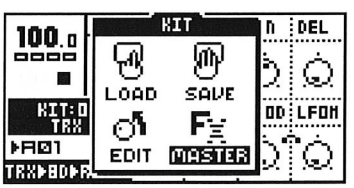
Le Stereo Master effect System inclus le delay Rhyhtm echo, la réverbe Gate Box, l'EQ master et le processeur de dynamique Dynamix (compresseur).

L'EQ et le processeur Dynamix agissent sur le signal du stéréo MAIN OUT. Le Rhythm echo et le Gate Box peuvent être alimenté avec des signaux à niveau individuel via les départs de delay et de réverbe de chacune des 16 pistes.

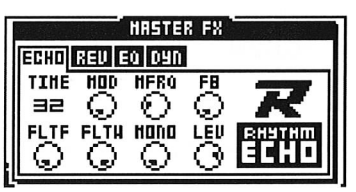
Tous les réglages de Master Effect sont sauvegardés avec le kit. Le Master effect n'est disponible que pour la sortie MAIN.

Pour accéder au Stéréo Master effect, suivez les étapes suivantes :

1. Appuyez sur KIT pour ouvrir le menu KIT.



2. Déplacez-vous sur l'icône MASTER FX et appuyez sur ENTER/YES pour ouvrir le MASTER EFFECT menu.



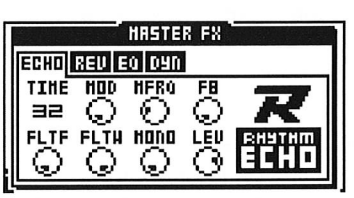
3. Utilisez LEFT et RIGHT pour choisir l'onglet de l'effet que vous voulez éditer.



• Comme les réglages du Master effect sont enregistrés avec le kit, il est important de sauvegarder le kit si vous voulez les conserver.

LE DELAY RHYTHM ECHO

Le delay Rhythm Echo est un single tap delay multifonction avec un temps de delay ajustable en temps réel. Certaines de ses fonctionnalités peuvent ressembler à des délais à bande ou CCD. Le temps de delay est toujours en relation avec le réglage de tempo global.



Le paramètre TIME contrôle le temps de delay. Il est relatif au tempo courrant et est mesuré en 128e de note. Par exemple pour un delay de deux temps (8 16e) TIME doit être à 64.

Le paramètre MOD contrôle la profondeur de modulation du temps de delay.

Le paramètre MFRQ est la fréquence de modulation du temps de delay.

Le paramètre FB contrôle le montant de feedback du delay. Le feedback est pris après le filtre mais avant le contrôle de gain de sortie. FB en position centrale avec un filtre complètement ouvert donne le feedback à l'unité.

FILTF est le paramètre de fréquence de base di filtre. SVP réfèrrez-vous à la section FILTRE page XX pour une description de cette fonction.

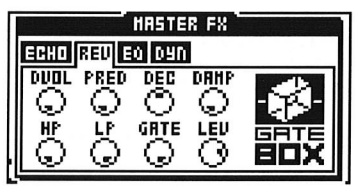
FILTW est le paramètre de largeur du filtre. SVP réfèrrez-vous à la section FILTRE page XX pour une description de cette fonction.

MONO est le paramètre de contrôle de panning du feedback. Une valeur basse vous donne un delay de style ping-pong, une valeur haute préserve l'information stéréo et une position centrale amène le feedback du delay en position centrale de panning.

LEV est le contrôle de niveau de gain du Rhythm Echo delay.

LA RÉVERBE GATE BOX

La réverbe Gate Box donne une réverbe HiQ adaptée aux percussions avec des possibilités de gating pour des effets additionnels.



DVOL est le paramètre du rapport de delay à réverbe. Ce paramètre permet à la sortie du Rhythm Echo d'être routé vers la Gate Box.

PRED est un paramètre de pré-delay. Le mix des signaux direct et delay est affecté d'un delay donnant l'impression que la réverbération arrive après le son. DEC est le paramètre de temps de decay. Decay est le temps qu'il faut pour la réverbération pour disparaître après la fin du son. Le paramètre est compris entre 0,5 et 3 secondes.

DAMP est le paramètre de contrôle du camping. Camping diminue les hautes fréquences pour donner l'illusion de murs XXX

HP est un filtre passe-haut, filtrant la sortie de la réverbe.

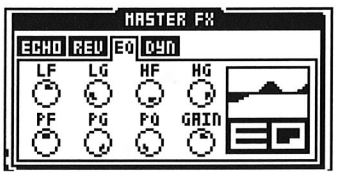
LP est un filtre passe-bas, filtrant la sortie de la réverbe.

GATE règle le temps de gate. Le signal réverbéré est gaté après ce temps si le signal est faible . La valeur maximale de ce paramètre est l'infini, en d'autres termes, gate est off.

LEV est le niveau de sortie de la Gate Box.

EQ

L'équaliseur du Stéréo Master Effect est l'outil final de modelage du son. Il fournit un filtre low shelf et un high shelf qui vous permettent de réduire les hautes et basses fréquences. Il est doté aussi d'un EQ paramètrique avec contrôle de la fréquence et du Q.



LF est la fréquence de cut/boost pour le filtre low shelf.

LG est le gain du low shelf qui contrôle de combien de basses fréquences peuvent être boostées/réduites entre –15dB et +15dB.

HF est la fréquence de cut/boost du filtre high shelf.

HG est le gain du high shelf qui contrôle de combien de hautes fréquences peuvent être boostées/réduites entre –15dB et +15dB.

PF est la fréquence de l'EQ paramétrique qui est la fréquence centrale de la bande de l'EQ paramétrique.

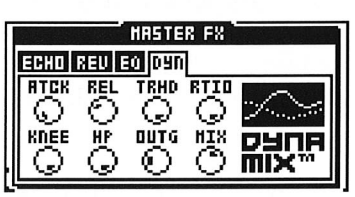
PG est le gain de l'EQ paramétrique. qui contrôle de combien de basses fréquences peuvent être boostées/réduites entre –15dB et +15dB à la fréquence réglée par PF.

PQ est le facteur Q de l'EQ paramétrique. Les valeurs hautes de Q réduisent la largeur de la bande.

GAIN est le contrôle de volume de sortie final. Ce paramètre vous permet de régler le volume de la sortie stéréo MAIN OUT.

LE PROCESSEUR DE DYNAMIQUE DYNAMIX

Le processeur de dynamique Dynamix est spécialement conçu pour compresser les sons percussions.



ATCK contrôle le temps d'attaque, qui est le temps qu'il faut au détecteur de volume pour réagir à la partie attaque du signal. De longs temps d'attaques laissent passer des transitions rapides au travers du compresseur.

REL contrôle le temps de relâchement. C'est le temps que met le détecteur de volume pour réagir à la partie relâchment du signal. Un long temps de relâchement monte le niveau du signal quand le son diminue, écrasant la dynamique.

THRD règle le niveau de seuil (threshold) à partir duquel le signal est compressé (de –48 à 0dB)

RTIO contrôle le ration par lequel le signal est compressé quand le seuil est atteint. Le ratio a une valeur de 1:1 à 1:256.

KNEE contrôle la transition soft knee. Il fait une transition entre compressé et non compressé plus douce. Une valeur basse donne un hard knee.

HP est filtre passe-haut de chaînage. Ce paramètre filtre passe-haut le signal du compresseur pour qu'il ne réagisse pas aux basses.

OUTG est le gain de sortie qui augmente le niveau du signal. Ceci est utilisé pour compensé la perte de gain dans le compresseur.

MIX contrôle le mix croisé entre le signal compressé et l'original. Un valeur haute bypasse Dynamix.

OSCILLATEURS A BASSES FRÉQUENCES (LFO)

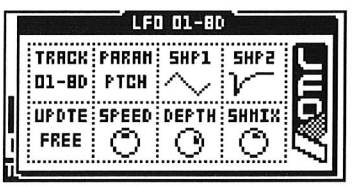
Chaque kit du Machinedrum dispose de 16 LFO qui peuvent être utilisés pour moduler des paramètres de pistes. Une application courante d'un LFO est de lui faire moduler la fréquence de cutoff d'un filtre.

Chacun des 16 LFO dispose de 2 formes d'ondes synchronisées. Un contrôle du mix permet d'affecter la sortie de n'importe quel mix entre les 2 formes d'ondes. La vitesse du LFO est synchronisée au tempo global. Les LFO sont par défaut assignés à leurs pistes respectives, mais ils peuvent être régler pour moduler n'importe quelle piste, dont d'autres LFO pour des ondes de modulation complexes. Toutefois, si UPDTE est réglé sur TRIG ou HOLD le retrig est fait uniquement sur les pistes associées.

LFO EDIT édition du LFO

Pour éditer un LFO, suivez les instructions suivantes :

1. Appuyez sur FUNCTION et tenez, puis pressez SYNTHESIS/-EFFECTS/ROUTING pour ouvrir la fenêtre d'édition du LFO.



2. Utilisez SOUND SELECTION pour sélectionner le LFO à éditer. Le premier paramètre TRACK est la piste cible du LFO. Chacun des 16 LFO est assigné à sa piste par défaut.
3. Sélectionner le paramètre que vous voulez moduler par le LFO, via le contrôle PARAM. Toute machines, piste d'effet et paramètres de routing sont accessibles par le LFO. Vous pouvez moduler un autre LFO en choisissant la piste qui lui est assignée, et en sélectionnant vitesse SPEED, profondeur DEPTH ou MIX dans PARAM.
4. SHP1 et SHP2 sélectionne la forme d'onde pour le LFO. En utilisant le mixer SHMIX vous pouvez choisir quelle proportion de chaque vous désirer utiliser. SHMIX est un contrôle de balance, donc à son minimum il n'y a modulation que la l'onde SHP 1. A son maximum il n'y a modulation que par l'onde SHP 2. Les ondes SHP sont une version inversée de celles accessibles par SHP 1.
5. Le paramètre UPDTE règle les conditions de mise à jour du LFO. Si le paramètre est réglé sur FREE, le LFO ne sera jamais redéclanché. HOLD est une fonction Sample&Hold qui fige la valeur de la forme d'onde au moment où la piste est déclenchée. Le gel restera actif jusqu'à un nouveau déclenchement.
6. Le paramètre SPEED ajuste la vitesse de mise à jour relative au tempo par pas de 1/128e de note. La profondeur de modulation est règlée par le paramètre DEPTH.



• Comme les paramètres de LFO sont enregistrés avec le kit, il est important d'enregistrer le kit si vous voulez sauvegarder les changements.



• SPEED, DEPTH et SHMIX sont aussi accessibles par la page de routing. Comme les paramètres de la page de routing peuvent être contrôlés par verrouillage des paramètres et même un autre LFO, cela peut permettre des réglages très avancés du LFO.

• Si vous sélectionnez la même destination pour 2 différentes pistes LFO, leurs sorties seront additionnées permettant un superposage de LFO avancé.

• CUT CLEAR et COPY sont disponibles pour le LFO.

LE SÉQUENCEUR

Le séquenceur de percussion est la pièce centrale du son du Machinedrum. Il est conçu pour être un outil d'inspiration pour les rythmes basés sur des patterns.

Le séquenceur est conçu pour un usage aussi bien live que studio. Les patterns peuvent être déclanchés individuellement par l'interface utilisateur ou par commande MIDI ou ils peuvent être liés ensemble pour constituer un song.

Le séquenceur dispose de 2 modes principaux d'opération appelés modes PATTERN et SONG. Nous commencerons par le mode PATTERN avant de voir le mode SONG, mais tout d'abord nous allons voir un concept central du Machinedrum.

CLASSIC VS EXTENDED

Le séquenceur contrôle les paramètres et la sélection de kits de différentes manières selon le mode d'édition sélectionné.

Le bouton CLASSIC/EXTENDED bascule en les modes CLASSIC et EXTENDED et le LED adjacent indique le mode courrant.

L'ÉDITION EN MODE CLASSIC

En mode CLASSIC le SPS 1 se comportera comme une drum machine traditionnelle. Dans ce mode les patterns conservent seulement les information de trig et n'ont ni kits associés ou verrouillages de paramètres. Changer un pattern n'appellera aucun kit.

L'ÉDITION EN MODE EXTENDED

En mode EXTENDED chaque pattern est associé avec un kit particulier qui peut être rappelé quand le pattern est joué. De cette manière, vous savez que vous pouvez jouer un pattern particulier avec toujours le même résultat. Dans ce mode les patterns conservent aussi les informations de verrouillage. Regardez la section VERROUILLAGE DES PARAMÈTRES page XX pour plus d'information à ce sujet. Travailler avec des paramètres verrouillés en mode EXTENDED et la clé pour beaucoup de possibilités uniques du Machinedrum.



- **En mode EXTENDED, faites bien attention de sauvegarder tout changement effectué à un kit que vous désirez sauvegarder. Changer un pattern peut changer le kit et alors vous perdrez les anciens paramètres de kits.**

- **En mode EXTENDED si 2 patterns utilisent le même kit, le kit ne sera pas rechargé en changeant de pattern.**

TEMPO

LA FENÊTRE TEMPO

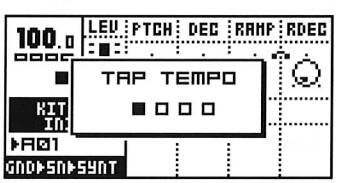
La fenêtre TEMPO est appelée en appuyant sur TEMPO.



Maintenant vous pouvez utiliser SOUND SELECTION pour changer le tempo courant par pas entiers. Les touches UP et DOWN modifient le partie décimale du tempo. Tenir FUNCTION tout en modifiant le tempo mettra le changement en attente jusqu'à ce que vous lâchiez FUNCTION.

TAP TEMPO

Pour entrer un tempo manuellement, tenir FUNCTION et taper TEMPO à un rythme régulier.



Après 4 frappes consécutives le tempo moyen sera considéré comme le tempo courant et sera montré dans le fenêtre TAP TEMPO. Vous pouvez continuer à taper le rythme de la même manière et le tempo moyen sera assigné comme nouveau tempo.

SYNCHRONISATION EXTERNE

Le Machinedrum SPS-1 peut être synchronisé aussi bien en interne qu'en externe.

Quand le SPS-1 est en mode horloge interne il sort au port MIDI OUT une horloge MIDI de haute qualité. Elle peut être utilisée pour conserver votre autre matériel en synchro avec le machinedrum.

Quand le SPS-1 est en mode de synchronisation par horloge midi externe, il restera en synchro si une horloge MIDI externe est présente. Dans ce mode, le tempo dans coin supérieur gauche de l'écran de base de l'affichage sera indiqué comme EXT, pour synchronisation externe. La fenêtre tempo affichera le tempo moyen courant. Comme le SPS-1 est verrouillé au plus près de chaque signal d'horloge MIDI, le tempo indiqué n'est pas toujours valable.



- **Le tempo n'est pas conservé dans un pattern ou kit. Toutefois les songs conservent les changements de tempo.**

MODE PATTERN

Pour éditer un pattern, assurez-vous d'abord que le LED PATTERN est allumé en appuyant éventuellement sur PATTERN/SONG. Puis sélectionnez un pattern comme indiqué dans SÉLECTIONNER UN PATTERN page XX. Chargez un kit que vous voulez utiliser, éditez le pattern soit en utilisant le mode grid, soit en direct.

SÉLECTIONNER UN PATTERN

Le Machine drum dispose de 8 banques de 16 pattern chacun. Les banques sont nommées A, B, C, D, E, F, G. La touche BANK permet de choisir entre les banques A à D et E à H.

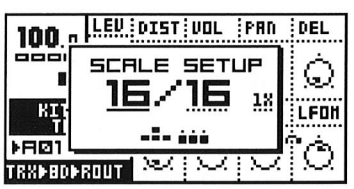
Pour sélectionner un pattern, appuyez et tenez la touche de nom de banque. Per exemple, si vous voulez sélectionner le pattern A05, assurez-vous d'abord que le LED de banque est sur A à D, puis appuyez sur et tenez A/E en appuyant sur la touche DRUM 5.

Si la sélection de pattern est faire qnad le séquenceur joue, le pattern sélectionné ne sera actif qu'après la fin de la pattern en cours de jeu. Vous verrez le changement à l'affichage comme décrit dans la section L'INTERFACE UTILISATEUR LCD page XX.

RÈGLAGE DE LA MESURE/SCALE SETUP

Il est possible de modifier la longueur d'un pattern et le nombre de notes. Par défaut, un pattern est à 4/4 (16 pas).

1. En appuyant sur FUNCTION puis sur SCALE vous pouvez régler la mesure et le mode vitesse de répétition.



2. Il y a 3 valeurs qui peuvent être modifiées dans l'écran SCALE SETUP. La sélection est déplacée par LEFT et RIGHT.
3. Le chiffre le plus à gauche donne le nombre de pas dans le pattern. La valeur maximum est déterminée par la longueur totale. Utilisez UP et DOWN pour augmenter ou réduire le nombre de pas. Les touches DRUM peuvent aussi être utilisées pour ajuster la valeur.
4. La seconde valeur indique le nombre total de notes. Elle est de 16 ou 32 pas. Si le dernier pas est 32 la touche 1/32 est utilisée lors de la composition pour changer la sélection des touches DRUM entre les 16 pas inférieurs et les 16 supérieurs.
5. La 3e valeur est le multiplicateur de tempo. Cela permet de jouer un pattern à 200% du tempo source pour augmenter la résolution de pas au 32e de notes. Il y a 2 valeurs possibles 1X et 2X.



• Même si vous ajustez un pattern à une certaine longueur via SCALE SETUP, vous pouvez changer ceci rang par rang dans l'éditeur de song. Voyez la section SONG MODE page XX pour plus d'information.

COMPOSER UN PATTERN

GRID COMPOSING

Grid composing est une méthode de composition des percussions développé d'abord sur les anciennes drum machines. Par défaut les 16 touches DRUM représentent une mesure de 16 notes.

1. Pour commencer l'enregistrement appuyez sur RECORD. Le LED RECORD à la gauche des touches est maintenant allumé.
2. Sélectionnez la piste que vous voulez éditer via SOUND SELECTION.
3. Appuyez sur PLAY si vous désirez entendre le pattern tout en composant. Les LED au-dessus des touches DRUM s'allumeront pour indiquer le pas courrant dans le pattern. Il se répètera indéfiniment jusqu'à ce que vous appuyez sur STOP pour arrêter le play-back, ou PLAY pour mettre en pause.
4. Appuyez sur les touches DRUM pour activer le trig de la percussion au pas correspondant. Les LED au-dessus des touches DRUM indiqueront quel pas a été activé.



• Sur le Machinedrum, vous travaillez directement dans la mémoire de la pattern. Il n'y a pas besoin de sauvegarder les patterns. Si vous désirez garder les données d'un pattern vous devrez le copier d'abord à un autre emplacement avant de commencer à l'éditer. Voyez la section COPIE DE PATTERN page XX.

• Selon le SCALE SETUP vous pouvez avoir un pattern plus long qu'il n'est possible d'éditer avec les 16 LED et touches DRUM. Dans ce cas vous devez utiliser la touche 1/32 pour passer des 16 pas inférieurs aux supérieurs.

• Si vous quittez le mode enregistrement, vous ne bénéficierez pas des LED avançant au de ssus des touches DRUMS pendant le play-back.



• Les fonctions COPY, CLEAR et PASTE opèrent sur une piste en particulier en mode grid composing. Voyez la section COPIE DE PISTE page XX.

• Les fonctions COPY, CLEAR et PASTE opèrent sur un pattern complet quand vous n'êtes pas en mode grod composing. Voyez la section COPIE DE PATTERN page XX.

ENREGISTREMENT LIVE

L'enregistrement live est la seconde méthode pour enregistrer des trigs de percussions dans le séquenceur. Dans ce mode, les touches DRUM sont jouées comme un drum set (ensemble de percussions). Le kit courant est assigné à chaque touche DRUM si bien que les 16 pistes sont accessibles simultanément.

1. Pour commencer l'enregistrement en direct, tenez RECORD tout en appuyant sur PLAY. Cela démarre l'enregistrement dans le séquenceur et le LED RECORD clignote.

2. vous pouvez maintenant jouer votre rythme en déclenchant les machines de votre kit avec les touches DRUM.
3. Pour stopper l'enregistrement, appuyez sur STOP. Pour quitter l'enregistrement mais garder le séquenceur en route appuyez sur PLAY.
4. Pour supprimer des notes enregistrées, tenir EXIT/NO et la touch DRUM correspondante. Toutes les notes de la partie jouée tout en tenant ces touches seront supprimées.



• Toute donnée enregistrée sera quantisée à la résolution courante (16e ou 32e).

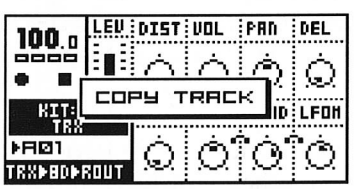


• Si vous voulez éditer les notes enregistrées vous pouvez utiliser grid compose comme indiqué dans la section COMPOSER UN PATTERN page 33.

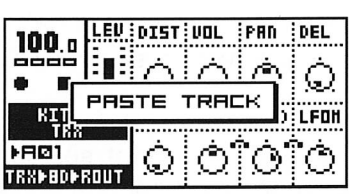
COPIE DE PISTE

En mode grid composing, il est possible de copier le contenu d'une piste dans une autre.

1. Assurez vous que le LED RECORD est allumé et fixe, pour être en grid composing. Sélectionnez la piste source via SOUND SELECTION.
2. Tenir FUNCTION tout en appuyant sur RECORD pour copier les données de la piste. Un message COPY TRCK s'affichera.



3. Sélectionner la destination via SOUND SELECTION.
4. Coller les données en appuyant et tenant FUNCTION et la touche STOP. Un message PASTE TRACK s'affichera.





• Les données copée sont des notes, la machine associée (en mode EXTENDED), et les verrouillages de paramètres.

• Coller des données sur une piste écrase toute note qui y était auparavant, ainsi que donnée et verrouillages des paramètres.

EFFACER UNE PISTE

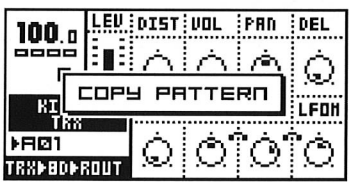
En grid composing, il est possible d'effacer une piste.

1. Assurez-vous d'être en grid composing.
2. Quand vous êtes dans la psite que vous voulez effacer, appuyez et tenez FUNCTION puis PLAY pour effacer la piste. Un message CLEAR TRACK s'affichera.

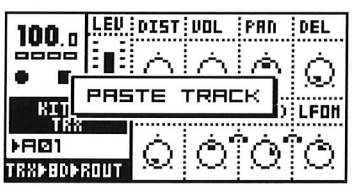
COPIE DE PATTERN

Pour copier le contenu d'un pattern complet vers un autre, suivez les étapes suivantes.

1. Assurez-vous que le LED RECORD n'est pas en grid composing.
2. Choisissez le pattern source. Tenir FUNCTION en pressant RCORD. Un message COPY PATTERN s'affiche.



3. Changez de pattern pour celle de destination.
4. Collez les données en appuyant et tenant FUNCTION puis STOP. UN message PASTE PATTERN s'affiche.





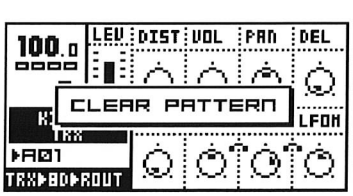
- **les données de pattern copiées sont des notes, le kit associé (en mode EXTENDED) et les verrouillages de paramètres.**

- **Coller des données sur un pattern écrase toute note qui y étaient présentes, ainsi que les données et les verrouillages de paramètres.**

EFFACER UN PATTERN

Il est possible d'effacer le contenu d'un pattern entier.

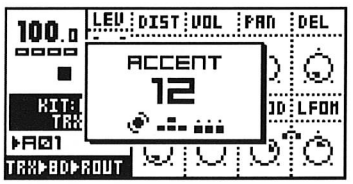
1. Assurez-vous de n'être pas en grid composing.
2. Sélectionnez le pattern que vous voulez effacer. Appuyer et tenez FUNCTION, puis pressez PLAY pour effacer le pattern. Un message CLEAR PATTERN s'affichera.



PISTE ACCENT

L'accent est utilisé pour modifier rapidement l'accentuation d'un pattern dans son ensemble. Accent augmente le volume de toutes les pistes à une certaine position du pattern. La piste accent se programme depuis la fenêtre ACCENT.

1. En mode enregistrement, appuyez sur FUNCTION et tenez, puis pressez B/F pour afficher la fenêtre ACCENT.



2. La valeur d'accent est ajustée par valeurs jusqu'à 15 en utilisant les touches up et DOWN ou SOUND SELECTION.
3. passez sur les pas devant être accentués eb appuyant sur les touche DRUM correspondantes.



• pour changer le volume individuel de notes sur des pistes différentes, vous pouvez utiliser le verrouillage de paramètre pour VOL comme décrit dans la section VERROUILLAGE DE PARAMÈTRE page XX.

MUTE DE PISTE

LA FENÈTRE TRACK MUTE

Les pistes peuvent être mutée individuellement via la fenêtre MUTE . Ceci peut être utile dans un environnement live où les patterns sont changées manuellement au fur et à mesure de la progression de la musique.

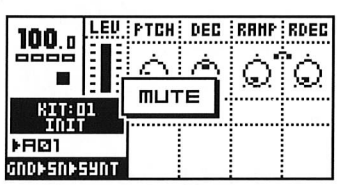
1. Tenir FUNCTION tout en appuyant sur A/E pour afficher la fenêtre MUTE.



2. Dans cette fenêtre, il y a 16 carrés représentant les 16 pistes. Utilisez les touches DRUM pour activer le mute des différentes pistes. Une piste mutée sera affichée avec un signe - .



3. Si vous appuyez sur les touches DRUM dans le menu MUTE tout en tenant FUNCTION, les changements de MUTE seront tenus jusqu'à ce que FUNCTION soit relâché. Une piste mutée mais qui sera activée quand la touche FUNCTION sera relâchée est affichée avec un signe +.



4. Relâchez la touche FUNCTION pour effectuer toutes les opérations de mute préparées.

DIMINUER LA FENÈTRE MUTE

Quand la fenêtre MUTE est active, le contenu de la fenêtre de base est caché en partie. Cela peut être dérangeant si vous voulez travailler avec des mute et accéder en même temps aux paramètres des sons.

Aissu il est possible de diminuer la fenêtre MUTE en une petite fenêtre centrée quand les boutons DATA ENTRY sont utilisés en étant en mode MUTE. Pour retourner à la grande fenêtre de MUTE appuyez sur YES.



- **Les mutes ne sont pas enregistrés dans un pattern ou un song.**

- **Une piste mutée reste une piste mutée, même si le pattern est changé ou le mode SONG est activé ou désactivé.**

SWING

LA FENÊTRE SWING

Le swing est utilisé pour ajouter un « shuffle » rythmique à un pattern . Pour ajouter un swing à un pattern, suivez les étapes suivantes.

1. Tenir FUNCTION en appuyant sur C/G pour ouvrir la fenêtre SWING.
2. Le montant de swing est exprimé en pourcent. 50% est la valeur pas défaut et le maximum est 80%.
3. Les touches DRUM sont utilisées pour désigner sur quel pas de pattern le swing aura de l'influence.

LE PATTERN DE SWING

Par défaut le swing va affecter chaque pas pair. Ceci est l'état où le pattern de swing sera restauré après un CLEAR PATTERN. Ce type de pattern de swing donne le traditionnel « shuffle » pour un pattern simple vitesse à 4/4. Si vous n'êtes pas sur de ce que vous faites vous feriez mieux de laisser les paramétrages aux valeurs par défaut et de modifier seulement le taux de swing.

En basculant en mode double vitesse dans le SCALE SETUP (voir page XX) vous devez modifier le pattern de swing pour obtenir le même résultat qu'avec le pattern de swing en mode simple vitesse. En double vitesse, activer le swing en commençant par la 3e note puis toutes les 4 notes.

Des effets plus complexes de swing peuvent êtr fait avec d'autres réglages de pattern mais cela sort du cadre de ce manuel.

VERROUILLAGE DES PARAMÈTRES

Il est possible de programmer des changements de paramètres pour une piste en mode EXTENDED. Un verrouillage de paramètre est un paramètre fixé à une certaine valeur pour un pas du pattern donné. Les verrouillages de paramètres peuvent être programés en mode grid composing et enregistrés en mode enregistrement live. Tous les paramètres SYNTHESIS, TRACK EFFECT, et ROUTING peuvent être verrouillés. Ces verrouillages sont importants pour créer des boucles dynamiques avec le Machinedrum.

VERROUILLAGE DES PARAMÈTRES EN MODE GRID COMPOSING

Pour programmer les verrouillages de paramètres en mode grid composing, suivez les étpes suivantes.

1. Assurez-vous d'être bien en mode grid composing en vérifiant que le LED RECORD est allumé constamment.
2. Sélectionnez la piste où vous désirez verrouiller des paramètres en utilisant SELECTION WHEEL. Sélectionnez une page de paramètres (Synthesis, Effects ou Routing) via les bouttons DATA ENTRY.
3. Appuyez et tenez le bouton DRUM du pas où le verrouillage doit être.Tout en tenant le bouton DRUM, vous pouvez maintenant modifier le paramètre de votre choix avec les bouttons DATA ENTRY. Vous pouvez savoir qu'un paramètre a été verrouillé quand il est inversé sur l'affichage du LCD. Quand le bouton DRUM est relâché, le trig à cette position contiendra les paramètres que vous avez programmés. Vous pouvez aussi cliquer sur un paramètre non verrouillé pour les verrouiller à sa valeur actuelle.
4. En mode d'enregistrement pas à pas, vous pouvez vérifier quels pas ont un verrouillage de paramètres en regardant les LEDs DRUM. Un LED DRUM allumé constamment n'est PAS verrouillé, alors qu'un LED cligno-

tant rapidement indique qu'il a un ou plusieurs paramètres verrouillés.
5. Si vous voulez voir les paramètres verrouillés pour un pas particulier. Tenez la touche DRUM correspondante lus d'une seconde. Les paramètres verrouillés sont en affichage inversé.
6. Pour déverrouiller complètement tous les paramètres d'un pas. Appuyez sur le bouton DRUM pour supprimer le trigger, puis remettez-le en réappuyant dessus.
7. Vous pouvez copier un trigger avec tous ses paramètres verrouillés. Pour cela, appuyez eet tenez le bouton DRUM du pas que vous voulez copier et appuyez sur REC pour la copie. Enfin tenez le bouton DRUM de la position où vous désirez coller et appuyez sur PLAY pour coller.
8. Pour enlever un ou plusieurs verrouillages de paramètres d'un pas, tenez la touche DRUM et appuyez sur le bouton DATA ENTRY pour le paramètre que vous voulez déverrouiller. Vous pouvez voir que le verrouillage a été enlevé à ce que l'affichage inversé du paramètre est redevenu normal.



- **Un verrouillage est un snapshot d'une valeur de paramètre. Elle change la valeur du paramètre de sa valeur originale incluse dans le kit, mais seulement pour le trig de ce pas. Le paramètre retournera à sa valeur par défaut au trig suivant si aucun pverrouillage n'est fait pur cette note et paramètre.**

- **Plus d'un paramètre peut être verrouillé pour un pas particulier sur une piste. D'autres pistes peuvent avoir des verrouillages sur ce même pas aussi. Un pattern peut contenir jusqu'à 64 verrouillages de paramètres par pattern.**

- **Le verrouillage de paramètre ne fonctionne qu'en mode EXTENDED, mais changer le mode vers CLASSIC ne modifiera pas les verrouillages déjà enregistrés.Ils resteront avec le pattern, mais n'auront d'effets que lorsque le mode EXTENDED sera activé.**

VERROUILLAGE DE PARAMÈTRE EN MODE D'ENREGISTREMENT LIVE
En mode d'enregistrement live vous pouvez enregistrer les verrouillages. Pour ce faire, suivez les étapes suivantes :

1. Passez en mode d'enregistrement live en appuyant sur REC et PLAY.
2. Sélectionnez la piste où vous désirez enregistrer des verrouillages de paramètres. Sélectionnez une page de paramètre (Synthesis, Effects ou Routing) avec les boutons DATA ENTRY.
3. Enregistrez les verrouillages en modifiant les valeurs des boutons DATA ENTRY tout en jouant live. En changeant un paramètre, le verrouillage de paramètre sera assigné au pas suivant joué sur la piste. Si un paramètre n'est pas modifié entre 2 trigs de percussions aucun changement ne sera effectué.
4. Pour enlever un verrouillage paramètre particulier, appuyez et tenez EXIT/NO et un bouton DATA ENTRY. Tous les verrouillages seront ignorés pour cette et piste ce paramètre en particulier tant que EXIT/NO et DATA ENTRY seront tenus.

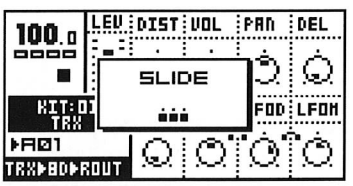


• C'est une bonne idée d'éditer et de régler finement les verrouillages de paramètres en mode GRID COMPOSING après les avoir enregistré en mode live.

VERROUILLAGE DE PARAMÈTRE DE SLIDE

Le comportement par défaut d'un verrouillage de paramètre est que les valeurs changent exactement quand un pas est joué et pas entre deux. En utilisant SLIDE, vous pouvez avoir la valeur d'un paramètre verrouillé sur un pas glisser (SLIDE) graduellement à la valeur suivante. Ceci est contrôlé par le pattern de SLIDE.

1. Tenez FUNCTION en appuyant sur D/H pour appeler la fenêtre SLIDE.



2. Utilisez les touches DRUM pour sélectionner les pas où les paramètres verrouillés glisseront vers leurs destinations.

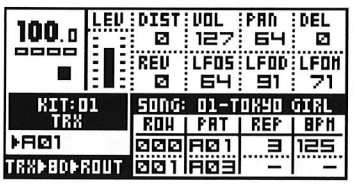


• La vitesse d'un SLIDE est relative au tempo courant. Le SLIDE est toujours terminé exactement quand la nouvelle position d'un trig de percussion est atteint.

MODE SONG

Pour pouvoir créer un song, vous devez créer des patterns d'abords.

Vous entrez dans le mode SONG en appuyant sur PATTERN/SONG de manière à allumer le LED SONG. L'écran changera légèrement pour faire place la la liste de song.



CHARGER UN SONG

1. Pour charger un song depuis la mémoire vous devez d'abords ouvrir la fenêtre SONG en appuyant sur les touches FUNCTION et KIT.



2. Allez sur l'icône LOAD et appuyez sur ENTER/YES.



3. Choisissez le song que vous voulez charger à partir de la liste et appuyez sur ENTER/YES.



- **Charger un song détruira tout song courant. Soyez surs d'enregistrer les travaux non sauvegardés que vous désirez conserver avant de charger un song.**

- **Un song ne contient que les informations sur les patterns utilisés par la séquence. Un play-back juste d'un song mémorisé dépend de ce que les patterns utilisés soient restés inchangés depuis la sauvegarde du song. Autrement le song risque de sonner différemment.**

JOUER UN SONG

1. Assurez-vous d'être en mode SONG et qu'un song est présentement chargé ou créé.
2. Pour commencer le play-back du song appuyez sur PLAY. Le faire à nouveau met en pause.
3. Pour arrêter le play-back, appuyez sur STOP.



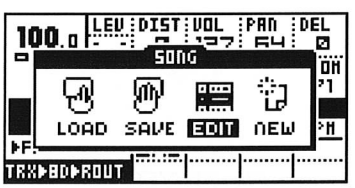
• Un song est joué jusqu'à la fin, puis s'arrête. Bien sûr, des boucles infinies peuvent faire que le morceau ne s'arrête jamais.

• Le tempo courant changera si le song à un changement de tempo.

ÉDITION DE SONG

L'éditeur de song du Machinedrum est un outil pour arranger vos pattern en song. Un song est à la base une liste de pattern joués en séquence. Chaque pas dans le song peut avoir ses propres réglages pour la position de départ de pattern, longueur, tempo et nombre de répétitions. La fonction de répétition est utilisée pour faire répéter un pattern un nombre précis de fois avant que le playback passe au pas suivant du song. Un song peut faire jusque 256 pas et la mémoire contient 32 songs.

1. Ouvrez la page SONG



2. sélectionnez l'icône EDIT et appuyez sur ENTER/YES pour ouvrir l'écran EDIT SONG. Maintenant vous verrez la liste des pattern d'EDIT SONG, comme ci-dessus. La liste de pattern est l'endroit où vous arrangez vos patterns en song. Vous pouvez éditer la liste que le song joue. Les 2 flèches pleines de chaque côté d'un des pas est le pointeur de position dans le song. Il indique quel pas du song est en train de jouer.



3. Utilisez UP et DOWN pour sélectionner le pas de song que vous désirez éditer. LEFT et RIGHT vous permettent de déplacer la sélection entre les valeurs de PATTERN, RÉPÉTITION, OFFSET, LENGTH et BPM. SOUND SELECTION modifie la valeur de chaque règlage.

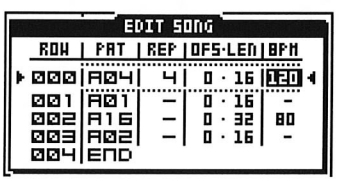
4. Le choix de PATTERN est situé dans la colonne PAT. SOUND SELECTION est utilisée pour pour choisir entre patterns et fontions. Vous pouvez aussi sélectionner un pattern pour la colonne en tenant BANK A-H tout en appuyant sur une touche DRUM. L'affichage END indique la fin du song. Quand ce point est atteint, le séquenceur s'arrêtera. Vous pouvez aussi programmer les boucles dans cette colonne. Voyez la section BOUCLES DE SONG ET SAUTS page XX pour plus d'information sur les boucles.



5. La colonne RÉPÉTITION, REP, contrôle combien de fois le pattern correspondant est répété.



6. Chaque pattern dans le song peut avoir son propre règlage de BPM. Cela se règle dans la colonne BPM. Le séquenceur utilisera le dernier apparaissant dans le song. Si un song n'a pas de réglage de tempo, le séquenceur utilisera le tempo courant.





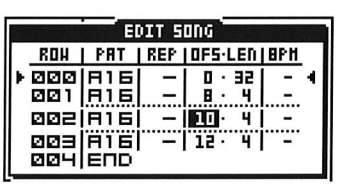
• Pour insérer un pas dans le song, utilisez FUNCTION en conjonction avec la touche DOWN.

• Pour enlever un pas, utilisez FUNCTION en cnjonction avec UP.

• COPIER et COLLER opèrent par rang en SONG EDIT.

OFFSETS ET LONGUEUR DE RANGS DE SONG

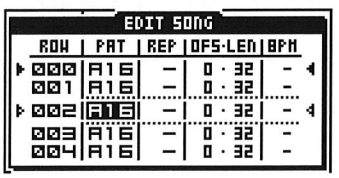
La colonne OFS LEN peut être utilisée pour modifier le départ par défaut et la longueur d'un pattern d'un rang.



Le départ par défaut d'un pattern est toujours zéro, c'est à dire qu'il recommence à jouer à partir du début. La longueur par défaut est celle du SCALE SETUP. (voir section SCALE SETUP, page XX). Les fonctions d'offset et de longueur par rang de song peuvent être utilisées pour construire des structures de rythmes complexes. Elles peuvent aussi être utilisées pour changer certaines parties de pattern à certains rangs du song, pour jouter par exemple un fill à la fin d'un pattern.

SONG TRANSPORT

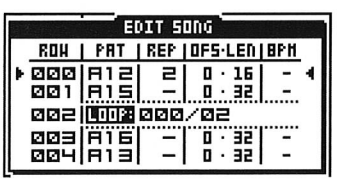
Il est possible de sélectionner n'importe quel rang dans un song pour recommencer à jouer depuis celui-ci en mode EDIT SONG. Pour cela, déplacez la sélection au rang où vous voulez commencer à jouer puis appuyer sur YES. Si vous n'êtes pas en mode play, vous verrez les 2 flèches pleines indiquant la position de replay courante bouger vers le rang courant.



Si le song est en train de jouer, vous verrez d'abords 2 flèches claires de chaque côté du rang courant, indiquant que ce rang sera le suivant à jouer quand le rang joué sera terminé. Voyez le chapitre suivant pour des informations sur comment utiliser song transport et boucles pour créer un environnement live.

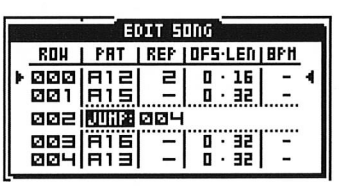
SONG LOOPS ET JUMPS boucles et sauts

Les boucles (loops) et sauts (jumps) sont des outils utiles dans la création de la structure d'un song.

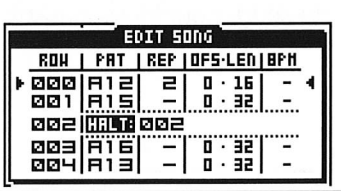


Pour choisir un loop/jump, tournez SELECTION WHEEL dans la colonne PAT juste avant la pattern A01, après l'indicateur END. Quand un loop est sélectionné , la seconde colonne d'édition indique à partir de quel rang boucler. Utilisez SELECTION WHEEL ou BANK A-H avec un bouton DRUM pour indiquer vers quel rang boucler. La 3e valeur donne le nombre d'éxécution du loop. Utiliser SELECTION WHEEL pour choisir le nombre de loop. Le nombre de loop peut aussi être mit sur infinity. Les boucles peuvent être imbriquées.

Vous pouvez changer un loop pour être à un rang différent plus avant dans le song. La boucle deviendra alor un jump et aucun colonne de nombre de loop ne sera disponible.



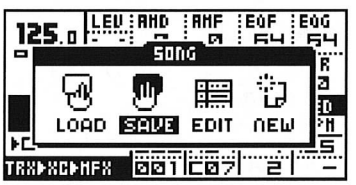
Si vous règlez un loop au rang courant il changera en un arrèt. Quand le play-back d'un song atteint un avis d'arrèt, il mettra le play-back en pause. Vous devrez utiliser SONG TRANSPORT comme indiqué page XX pour sélectionner une nouvelle position d'où partir.



Les boucles peuvent être utilisées pour accélérer la construction d'un song, par exemple pour boucler un ensemble de pattern pour un refrain. Cela peut aussi être utiliser pour étendre la limite du Machinedrum à 32 pas par pattern. Pour cela, utiliser la boucle infinie. UN ensemble de boucles infinies peut être utiliser en live où les fonctions de song transport peuvent être utilisées pour sauter entre les pattern bouclées.

SAUVEGARDER LE SONG

1. Ouvrir la fenêtre song.



2. Utiliser les flèches pour aller sur l'icône SAVE. Appuyer sur ANTER/YES pour afficher le menu de sélection de song.



3. À l'écran vous trouverez une liste des songs enregistrés en mémoire. Utilisez UP et DOWN pour choisir entre les 32 emplacement song. Appuyez sur ENTER/YES pour choisir un emplacement et y sauvegarder votre song.
4. Une fenêtre souvre où vous pouvez nommer le song. Sélectionnez les caractères via SOUND SELECTION. Les flèches LEFT et RIGHT déplacent le curseur sur la ligne.



5. Appuyez sur FUNCTION vous permet d'accéder à la sélection des caractères dans laquelle vous verrez tous les caractères en même temps. Gardez enfoncé FUNCTION tout en navigant avec LEFT, RIGHT, UP et DOWN. Relâchez FUNCTION quand vous êtes sur la bonne lettre.



6. Une fois le nom du song rentré, appuyez sur ENTER/YES pour le sauvegarder.
7. Si vous désirez sortir sans sauvegarder le song appuyez sur EXIT/NO.

RÉGLAGES GÉNÉRAUX

Le SPS-1 dispose de 8 positions de réglages généraux. Ces réglages mutiples sont pratiques pour utiliser le SPS-1 dans plus d'un setup particulier. Vous pouvez avoir un setup de studio et un de live, ou même plusieurs pour des parties différentes de votre live.

Les éléments suivants sont disponibles dans les menus de réglages généraux :

- **Canal MIDI**
- **Piste/pattern lapping sur un clavier MIDI**
- **Envoi de SYSEX pattern, song et data**
- **Réception de SYSEX pattern, song et data**
- **Assignation des sorties des pistes**
- **Réglages de paramètres d'entrée trigger pour des pads externes**
- **Réglages de synchro**

Pour sélectionner un réglage général et l'éditer :

1. Appuyez sur FUNCTION et ensuite PATTERN SONG pour afficher le menu GLOBAL.



2. Allez à l'emplacement de réglage général que vous voulez utiliser et appuyez sur ENTER/YES pour le sélectionner.
3. Si vous désirez entrer le menu EDIT de l'emplacement sélectionné, déplacez la sélection sur ENTER et appuyez sur ENTER/YES.



CANAL MIDI DE BASE

Le canal midi de base est le premier canal MIDI que le SPS-1 écoutera et auquel il enverra des données. Le SPS-1 utilise un total de 4 canaux MIDI. Si le canal de base est réglé sur 1, le Machinedrum utilisera les canaux 1 à 4 pour envoyer et recevoir des données MIDI. La raison d'utiliser 3 canaux additionnels est de permettre un accès aisé aux messages de control change de tous les paramètres.

En utilisant 4 canaux en tout, nous avons pu éviter d'utiliser des paramètres non enregistrés (NRPN, not registered parameters) qu'il est difficile d'utiliser avec des claviers et le beaucoup de séquenceurs sur ordinateurs. Dans les appendices A et B, nous regarderons de plus près comment utiliser le Machinedrum avec des contrôleurs extérieurs.

Suivez les étapes suivantes pour choisir le canal MIDI de base :

1. Sélectionnez la ligne MIDI dans le menu GLOBAL EDIT. puis choisissez BASE CHANNEL et appuyez sur ENTER/YES.



2. Sélectionnez les canaux avec UP et DOWN. Appuyez sur ENTER/YES pour faire la sélection.



MAP EDITOR éditeur d'assignation midi

En utilisant le Machinedrum avec des contrôleurs extérieurs vous pouvez éditer les assignations MIDI utilisées pour trigger les pistes ou patterns.



Dans la colonne GROUP choisissez de quelle catégorie de trigger vous voulez éditer le mapping. Puis appuyez sur RIGHT pour passer à la colonne LAPPING. De là vous réglerez les lapping courant avec les options disponibles pour le groupe. Utilisez SELECTION WHEEL pour sélectionner le lapping MIDI. Puis appuyez sur YES pour confirmer le choix. Notez bien que chaque note MIDI ne peut être assigné qu'à une seule fonction. Si vous choisissez une note MIDI déjà assignée, son assignation précédente sera effacée. Vous pouvez aussi « apprendre » le canal MIDI en vous déplaçant au rang dont vous voulez changer le lapping et en recevant un message NOTE_ON au port MIDI IN (soit en jouant la note depuis un clavier connecté).

SYSEX SEND envoi de sysex

L'envoi de sysex est utilisé pour récupérer (dumper) patterns, songs, kits, réglages généraux ou tout à la fois. Il est aussi possible de récupérer certains patterns, kits et songs.

1. Sélectionnez la ligne MIDI dans le menu GLOBAL EDIT. Puis sélectionnez SYSEX SEND et appuyez sur ENTER/YES.



2. Sélectionnez la méthode d'envoi préférée via les touches UP et DOWN.



3. Si la méthode d'envoi sélectionnée dispose d'options pour sélectionner une plage de valeur ou une valeur spécifique, vous pouvez maintenant déplacer la sélection vers la droite. Après cela vous utilisez UP, DOWN ou SOUND SELECTION pour sélectionner les valeur inférieures et supérieures de l'intervalle. Pour la sélection de pattern BANK A-H avec un bouton DRUM peut aussi être utilisé.



4. Assurez-vous que l'appareil auquel vous envoyez est près et en attente.

5. Pour effectuer l'envoi, appuyez sur ENTER/YES. Vous verrez un décompte de byte sysex à l'écran qui comptera une ou plusieurs fois selon le type de données que vous transfèrez.

ENVOI DE TOUTES LES DONNÉES SYSEX

Utilisez cette option si vous avez besoin de sauvegarder toute la mémoire de votre Machinedrum. Tous les patterns, songs kits et réglages généraux seront transmis.





- **Aucune plage de valeur ne peut être sélectionné par cette méthode.**

À cause de l'important quantité de données envoyée, cette opération peut prendre de nombreuses minutes.

ENVOI SYSEX GLOBAL

Envoie tout ou partie des réglages généraux des emplacements disponibles.



SONG + PATTERN (+KIT) SYSEX SEND envoi

Envoie le song ou les songs avec les patterns inclus dedans. Si vous êtes en mode EXTENDED vous enverrez aussi les kits contenus dans les patterns. En mode CLASSIC, vous n'enverrez que les patterns et les songs. Bien qu'envoyés en mode CLASSIC, les verrouillages de paramètres éventuels seront transmis. RANGE sélection quels songs seront envoyés.



PATTERN (+kit) SYSEX SEND envoi

Envoie un pattern ou plusieurs. Si vous êtes en mode EXTENDED, vous enverrez aussi les kits contenus dans les patterns. En CLASSIC vous n'enverrez que les patterns. Bien qu'envoyé en mode CLASSIC les verrouillages de paramètres seront transmis. RANGE sélectionne l'étendue des patterns consécutif que vous désirez envoyer.



KIT SYSEX SEND envoi

Envoie un kit ou plusieurs. RANGE sélectionne l'étendue des kits consécutifs.



SYSEX RECEIVE réception

La fonction sysex receive permet le retour vers des données préalablement sauvegardées. Il y a 2 méthodes pour recevoir du sysex, data « oginal place » et « specific ». Le Machinedrum n'accepte que les paramètres sysex qui iront changer la mémoire alimentée par la pile. Quand SYSEX reçoit est sélectionné « WAITING... » est affiché à l'écran.



- **Recevoir des données fonctionne de la même manière en mode CLASSIC ou EXTENDED. Si pr exemple des patterns sont sauvegardées avec leurs kits (en mode EXTENDED) et que vous les recevés ensuite alors que vous êtes en mode EXTENDED, vous recevrez les kits aussi. Ils ne seront bien entendu pas chargés des patterns durant le play-back à moins que vous ne basculiez en EXTENDED.**

ORIGINAL PLACE SYSEX RECEIVE
réception de sysex à l'emplacement original

Pour récupérer des données sysex au même endroit ou elles furent sauvegardées, suivez les étapes suivantes :

1. Assurez-vous que le port MIDI In du Machinedrum est bien connecté au port MIDI Out de l'appareil qui envoie les données sysex.



2. Sélectionnez la ligne MIDI dans le menu GLOBAL EDIT, puis choisissez SYSEX REC et appuyez sur ENTER/YES.



3. Sélectionnez ORIG comme méthode de réception avec les touches UP et DOWN.
4. Appuyez sur ENTER/YES pour commencer à recevoir les données. Un message « WAITING... » s'affiche dans le menu.



5. Commencez la transmission depuis l'appareil qui envoie les données.
6. Un message est affiché sur l'écran pour chaque paquet de données reçues.



• Les données reçues écraseront toutes les données précédentes en mémoire aux position où elles sont placées. Assurez-vous d'avoir sauvegardé toutes données importantes via sysex send.

• Recevoir du sysex prend du temps, selon la taille des données transmises.

SPECIFIC PLACE SYSEX RECEIVE
recevoir du sysex à un emplacement particulier

Pour changer l'emplacement des données que vous envoyez au Machinedrum, vous avez besoin d'utiliser le mode de réception « specific place » (emplacement particulier). Vous pouvez spécifier les positions de départ de chaque catégorie de données ; Comme le Machinedrum ne sait pas par avance quel genre de données et quelles quantitées vous allez envoyer, tout ce que vous saurez à l'avance sera que le données seront à un emplacement commençant par celui spécifié par vous. Si vous spécifiez KIT:03 et recevez 4 kits, les positions 3 à 7 seront écrites quel que soient les emplacement originaux de ceux-ci.

Pour recevoir les données à un emplacement donné vous devez :

1. Assurez-vous que le port MIDI In du Machinedrum est bien connecté au port MIDI Out de l'appareil qui envoie les données sysex.
2. Sélectionnez la ligne MIDI dans le menu GLOBAL EDIT, puis choisissez SYSEX REC et appuyez sur ENTER/YES.



3. Sélectionnez SPEC comme méthode de réception avec les touches UP et DOWN.



4. Allez au cadre à droite où vous pouvez sélectionner la position de départ pour les données que vous voulez recevoir. Le KIT en première position sera le numéro de kit à partir duquel vous désirez commencer. Le second, PAT est le pattern de même. Le troisième SONG, idem.

Enfin il y a le GLOB qui est l'emplacement de GLOBAL SETTING. Vous pouvez laisser les autres paramètres vides tout en spécifiant le numéro de kit si vous désirez seulement transférer des kits. Les colonnes non remplies seront traitées comme dans le mode ORIG.



5. Appuyez sur ENTER/YES pour commencer la réception de données. un message «WAITING...» s'affiche.
6. Lancez l'envoi de données depuis l'appareil émetteur.
7. UN message s'affiche à l'écran pour chaque paquet de données reçues.

ASSIGNATION DES PISTES

L'assignation par défaut est d'envoyer toutes les pistes au MAIN MIX. En éditant l'assignation vous pouvez à la place router les pistes vers les sorties individuelles A à F. Ceci est utile pour placer certain pistes sur des canaux de mixage différents et pour utiliser des effets externes.

Vous disposez de 6 sorties physiques. N'importe quelle des 16 pistes peut être assignée à n'importe quelle des sorties. Par défaut, tout est connecté à la sortie MAIN, qui sont les sorties A et B configurées en paire stéréo.

Une fois que vous routez une piste vers une des sorties séparées (A, B, C, D, E et F) vous ne passez plus par le Stéréo Master Effect System, qui est seulement disponible pour la sortie MAIN. L'effet de piste est toujours disponible pour toutes les sorties. Vous routez plus d'une piste vers une unique sortie si vous le désirez.

Pour modifier l'assignation des pistes vers les sorties, suivez les étapes suivantes :

1. Sélectionnez la ligne ROUTING dans le menu GLOBAL EDIT.



2. Sélectionnez EDIT et appuyez sur ENTER/YES pour afficher le menu ROUTING.



3. Utilisez UP et DOWN pour sélectionner les pistes que vous désirez router.

4. Sélectionner la sortie que vous voulez router avec LEFT et RIGHT.





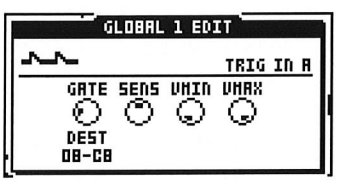
• Il est possible de router des pistes vers la sortie MAIN et d'autres vers A et B. Ce n'est pas très utile car les pistes assignées à A et B apparaîtront comme n'ayant pas d'effets et placées tout à gauche ou tout à droite. Si vous utilisez a et/ou B comme sortie individuelle, vous ne désirez probablement pas utiliser le MAIN A+B stéréo du tout.

TRIG

Le Machinedrum SPS-1 permet aux 2 entrées audio d'être utilisé pour connecter des pads de percussion externes. Le système de trig est configuré pour pour des éléments piézo standards comme utilisés dans la plupart des pads et n'a besoin d'aucune amplification avant d'être utilisé par le SPS-1.



L'écran d'édition du TRIG A et le TRIG B permet de régler finement le système pour votre configuration.



Le réglage de GATE gère la sensibilité de l'entrée. Une valeur basse rend le trig plus sensible.

Le réglage SENSE ajuste la sensibilité de l'entrée. Plus la sensibilité est élevée, meilleur est la réaction aux signaux faibles.

Les options VMIN et VMAX règle la vélocité minimum et maximum. Cela contrôle la plage dynamique des pads connectés.

SYNC synchronisation

Le tempo peut être synchronisé à une horloge MIDI interne ou externe. Il peut aussi être configuré pour réagir à et transmettre différent message de contrôle ce qui est intéressant dans un environnement où il est connecté à d'autres appareils MIDI.



SYNC TEMPO IN

Le tempo peut être généré en interne à partir d'un signal externe.

Le SPS-1 donne les meilleures performances de timing quand il est règlé en synchronisation interne. Il transmet une horloge MIDI de haute précision à la sortie MIDI Out pour synchroniser d'autres appareils avec le Machinedrum.

Règlé sur une source externe d'horloge MIDI, le Machinedrum est contrôlé par une horloge externe MIDI . Le timing est verrouillé sur la source externe et la précision est limité à celle de l'appareil émettant l'horloge MIDI. Verrouillée sur une horloge externe, l'indicateur de BPM sur l'écran d'affichage indique EXT. Si aucune horloge n'arrive pendant environ 2 secondes le Machinedrum bascule sur sa source interne jusqu'à la reconnaissance d'une source externe.

SYNC CTRL IN

Quand le paramètre MIDI SYNC CTRL IN est activé, les messages MIDI start, stop et continue sont reconnus. En mode pattern MIDI song pointer position est reconnu pour commencer le pattern à la note correcte.

Quand MIDI SYNC CTRL IN est désactivé, ces mêmes messages sont ignorés. Cela est utile quand vous voulez le SPS-1 connecté à votre studio avec le tempo synchronisé, mais ne désirez pas que le pattern commence chaque fois que vous appuyez sur PLAY dans le séquenceur. À la place vous pouvez préférer la fonction de déclenchement de pattern. Ou vous pouvez utiliser le SPS–1 comme un module de son, mais avoir le tempo synchronisé pour le LFO et le Rhythm Echo.

SYNC OUT

Quand l'option SYNC OUT est activée, le PS-1 transmet star, stop, continue et un horloge MIDI timing. Quand MIDI SYNC OUT n'est pas activé, le SPS-1 ne transmet pas ces mêmes messages. Cela peut être utilisé dans une configuration où vous désirez avoir le SPS-1 comme maître, mais ne voulez pas déranger d'autres appareil avec des messages start, stop et tempo.



• Quand le Machinedrum est verrouillé à des messages d'horloges MIDI externes, et que l'horloge n'est plus détectée, il basculera automatiquement en synchronisation interne. Toutefois, cela ne modifiera pas la source de synchronisation dans les GLOBAL SETTING. Ce qui veut dire que dès que le flot de messages d'horloge MIDI redevient normal la synchronisation refera en externe.

• Le Machinedrum transmet toujours une horloge MIDI de haute précision. C'est souvent une bonne idée d'utiliser le Machinedrum comme maître et non esclave, car le timing des autres équipements MIDI dont certains séquenceurs biens connus n'est pas toujours très fiable.

AMÉLIORATION DES OPÉRATIONS

FUNCTION + DRUM sélectionne maintenant la piste active.
En mode grid composing, appuyez sur FUNCTION + LEFT ou FUNCTION + RIGHT change la piste courante par rotation vers la gauche ou la droite.

Les patterns assignés à des notes MIDI externes se répètent juqu'à ce que la note soit interrompue puis joue jusqu'à la fin du pattern. Si un pattern en cours de jeu est interrompu, cela interrompra le jeu. Si le jeu du song est interrompu, cela continuera au rang suivant.

En envoyant des messages sysex le nombre de message envoyé est affiché. De même le nombre de messages reçus et de messages erronés est affiché.

Un nouveau menu GLOBAL : SYSEX VERIFY a été ajouté. Cela montre la même chose que SYSEX REC mais ne'installe aucune donnée ? Ce mode permet de vérifier l'intégrité des dumps sysex.

Mute agis au niveau MIDI au lieu d'agir sur l'audio. Cela donne aux percussions le temps de s'éteindre de façon naturelle.

CHANGEMENTS AU MODE PATTERN

En mode pattern le chaînage est possible en tenant un bouton BANK et en appuyant sur les pattern à chaîner. Il n'est possible de chaîner les patterns que d'une seule banque, et chaque pattern ne peut être chaîné qu'une fois. Le chaînage est indiqué par une double flèche entre le pattern courant et le suivant.

STOP change le pattern si le pattern a été sélectionné comme pattern suivant. Cela veut dire que si le pattern A01 commence à jouer, A02 est mis en queue pour jouer ensuite. Appuyer sur STOP puis PLAY commencera à A02...

CHANGEMENTS AU MODE SONG

JOUER UN SONG

Il est possible de naviguer dans un song sans entrer dans l'édition de song. Utiliser les touches flèches vous permettent de manœuvrer à l'intérieur du song dans la nouvelle liste song. Appuyez sur ENTER déplacera le pointeur jusqu'à la position des flèches. En jouant, les flèches clignoteront et chaque 4e clignotement elles pointeront dans la direction du pointeur de position dans le song. Pendant une boucle, le nombre de boucles restantes est indiqué à droite de l'affichage du pattern courant.

En mode Song, STOP tient la position et un autre STOP bouge le pointeur de position au début du song.

MIDI song pointer position est reconnu en mode song vous permettant de synchroniser à un séquenceur externe.

ÉDITER UN SONG

L'édition du song vous permet un mute séparé à chaque rang d'un song. Le pattern de mute à chaque pas est accessible en déplaçant le curseur à la colonne MUT.

Cela vous amène à la fenêtre de mute que vous connaissez. Les rangs avec des pistes mutées sont marquées avec un M et un motif de 4 fois 4 indique les pistes mutées ou pas. Les pistes mutées ne s'appliquent qu'à ce rang précis. La fonction de mute global s'applique de même donc les pistes mutées dans l'une ou l'autre sont silencieuses.