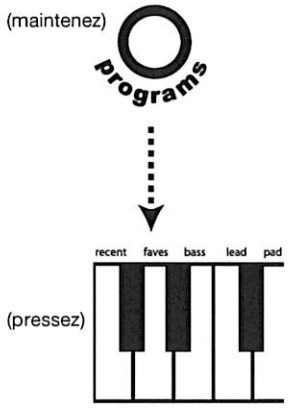
micron

Mode d'emploi

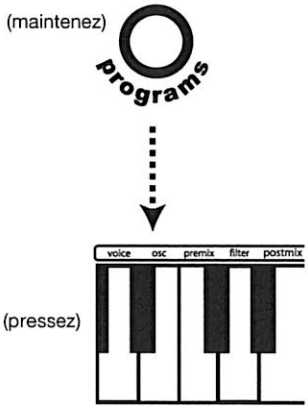
ALESIS

Raccourcis du Micron

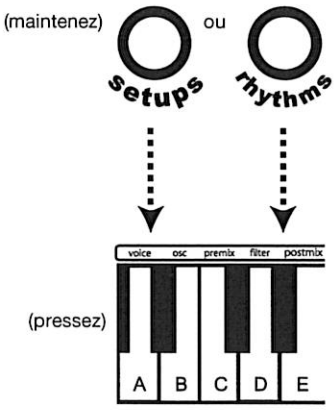
Accès à une catégorie de programme...



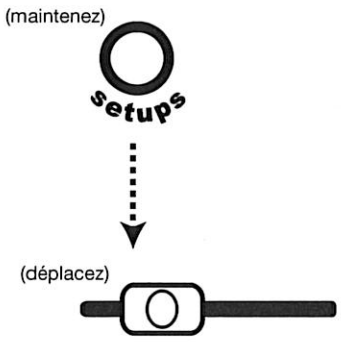
Accès à un paramètre de programme...



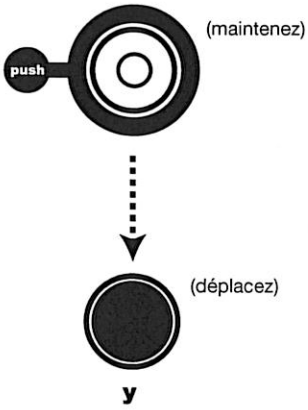
Navigation entre parties ou batteries...



Affectation d'un contrôleur ou d'une commande à une partie...



Affectation d'un paramètre de programme à une commande...



y

Retour d'un paramètre à sa valeur par défaut...

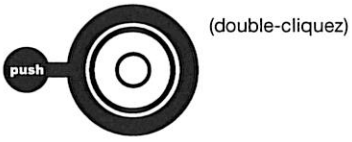


Table des matières

Introduction **5**
Bienvenue! 5
Déballage et inspection **6**
Comment utiliser ce manuel **6**

Chapitre 1: Connexions **7**
Schéma de connexion 7
Branchement de l'alimentation secteur 7
Connexions audio 7
Branchement des pédales 7

Chapitre 2: Première session **9**
Tout du Micron **9**
La façade du Micron **9**
Volume 9
Contrôleurs en temps réel 9
Boutons de jeu 10
Afficheur 10
Cercle de commandes 10
Concepts essentiels **10**
Programmes (Programs) 10
Patterns 10
Rythmes (Rhythms) 10
Setups 10
Navigation avec la commande transparente et ses boutons 11
Jeu des programmes **12**
Navigation dans les programmes 12
Changement d'octave **13**
Exploration des patterns intégrés **14**
Exploration des rythmes **15**
Exploration des setups **16**
Enregistrement de quelques phrases **17**
Branchement d'instruments externes **18**
Waouh! **18**

Chapitre 3: Patterns **19**
Jeu de patterns **19**
Emploi du maintien [latch] 19
Emploi du marquage manuel de tempo [tap] 19
Types de pattern: arpèges et séquences **20**
Edition de patterns **21**
1. Revert –> stored? / Unrevert –>edited? 21
2. Send to setup? 22
3. Start new setup? 23
4. Pattern program 23
5. Pattern Length 23
6. Pattern grid 24
7. Pattern type 24
8. Arpeggio span (arpèges seulement) 24
9. Arpeggio order (arpèges seulement) 24
10. Enregistrement en temps réel 25

Table des matières

11. Edition pas à pas 26
12. Clear controllers? 27
13. Clear pattern? 27
14. Pattern name 28
15. Send MIDI sysex? 28
16. Send syx bundle? 28
17. Delete pattern? 28
18. Store a copy? 29
Mémorisez vos changements! 29
Sortie de l'édition de pattern 29

Chapitre 4: Rythmes 31
Jeu des rythmes 31
Emploi du marquage de tempo manuel [tap] 31
Edition des rythmes 32
1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited? 32
2. Send to setup? 33
3. Start new setup? 34
4. Length 34
5. Grid 34
6. Enregistrement de rythme (en temps réel) 35
7. Sons de batterie (Drum A à Drum H) 36
8. Add? 38
9. Clear rhythm? 39
10. Rhythm name 39
11. Send MIDI sysex? 39
12. Send syx bundle? 39
13. Delete rhythm? 40
14. Store a copy? 40
Mémorisez vos changements! 40
Sortie de l'édition de rythme 40

Chapitre 5: Setups 41
Jeu de setups 41
Composants d'un setup 41
Edition des setups 41
1. Parties 44
2. Use as 48
3. Add? 48
4. Beats 49
5. Add? 51
6. FX Balance, FX Type 1, FX Type 2 52
7. Clear 52
8. Setup name 52
9. Send MIDI sysex? 53
10. Send syx bundle? 53
11. Delete setup? 53
12. Store a copy? 53
Mémorisez vos changements! 53
Sortie de l'édition de setup 54

Chapitre 6: Programmes 55
Qu'est-ce qu'un "programme"? 55
Comment le Micron produit le son 55
Les oscillateurs 55
Le mixage pré-filtre 56
Les filtres 56
Le mixage post-filtre 56
Sortie 57
Schéma synoptique du signal 57
Modulation 58
Les LFO 58
Les enveloppes 59
Jeu des programmes 59
Edition de programme 60
1. Revert-to-Stored? / Unrevert-to-Edited? 60
2. Add to Faves? / Remove Fave? 60
3. Send to Setup? 60
4. Start New Setup? 62
5. Paramètres de voix 62
6. Paramètres de l'oscillateur 66
7. Paramètres de mixage avant filtre 67
8. Paramètres de filtre 68
9. Paramètres de mixage après filtre 70
10. Sortie 71
Effets FX1 72
Effets FX2 79
11. Enveloppes 84
12. Réglage de l'oscillateur basse fréquence (LFO) 87
13. Réglages d'échantillonneur bloqueur (Sample-and-Hold ou S&H) 89
14. Track (Générateur d'asservissement) 90
15. Mod (Routage de modulation) 91
16. Category 95
17. Program name 95
18. Delete? 95
19. Send MIDI sysex? 96
20. Store a copy?. 96
Mémorisez vos changements! 97
Sortie de l'édition de programme 97

Chapitre 7: Config 99
Configuration 99
Paramètres de configuration 99
1. Contrast (Contraste) 99
2. Tuning (Accord) 99
3. Transpose (Transposition) 99
4. Velocity Curve (Courbe de dynamique) 100
5. Local Control (Commande locale) 100
6. MIDI Setup Mode (Mode de configuration MIDI) 101
7. MIDI channel (Canal MIDI) 102
8. MIDI sync (Synchronisation MIDI) 103
9. Store Protect (Protection des mémoires) 103
10. Sysex: send all (Système exclusif: tout envoyer) 103

Table des matières

Chapitre 8: MIDI 105
Qu'est-ce que le MIDI 105
Connexions MIDI 105
Sauvegarde des programmes, setups, rythmes et patterns par messages exclusifs MIDI 107
Chargement de programmes, rythmes et patterns et setups par MIDI 108
Qu'est-ce qu'un bundle? 108
Compatibilité avec les programmes de l'Ion Alesis 108
Partage de programmes entre le Micron et l'Ion d'Alesis 109
Mise à jour du logiciel par MIDI 109
All Notes Off 109

Appendice A: Questions fréquentes 111
Il y a des intitulés de catégorie ("bass", "lead", "pad") au-dessus des touches, comment les utiliser? 111
Il y a des noms de paramètre de programme ("voice", "osc", "filter") au-dessus des touches, comment les utiliser? 111
Comment ajouter un programme à la catégorie des favoris "("faves")? 111
Comment assigner un paramètre de programme à une des commandes? 111
Comment enregistrer un nouveau pattern? 112
J'ai enregistré un pattern et me suis trompé. Comment effacer le pattern et recommencer? 112
Comment faire des partages et superpositions sur le clavier? 113
Comment changer le programme d'une partie de setup? 113
Comment voir rapidement quels programmes sont associés aux parties du setup? 114
Comment ajouter un rythme à mon setup? 114
Comment assigner différents programmes à différents canaux MIDI pour pouvoir jouer de plusieurs programmes à la fois depuis le séquenceur de mon PC? 114
Comment régler les canaux MIDI utilisés par mon Micron? 115
Comment sélectionner un programme/setup/pattern/rythme par MIDI? 115
Pourquoi mon Micron ne répond-t-il pas aux messages MIDI de changement de programme? 116
Comment régler le tempo? 116
Pourquoi mon Micron ne se synchronise-t-il pas sur l'horloge MIDI? 116
Quand je presse [store], mon Micron dit "Cannot store. Protection is on". Comment désactiver la protection? 116
Comment comparer mon programme édité (ou pattern, rythme ou setup) à celui mémorisé? 116
Le bouton [store] est faiblement allumé. Qu'est-ce que cela signifie? 117
Comment envoyer les notes individuelles d'un pattern ou d'un rythme par MIDI? 117
Une note est bloquée! Comment demander au Micron de la couper? 117
Comment utiliser le vocoder? 117

Appendice B: Guide de dépannage 119
Récupération en cas de plantage 120
Contrôle de la version du logiciel 120
Restauration des réglages d'usine par défaut 120
Nettoyage de votre Micron 120

Index 121

Caractéristiques 127
Moteur sonore 127
Entrée audio 127
Sortie audio 127
Performances audio 127
Physiques 127

Garantie limitée Alesis 129

Introduction

Bienvenue!

Bienvenue et félicitations pour votre achat du Micron Alesis. Le Micron est un puissant synthétiseur à modulation analogique 8 voix basé sur le moteur sonore déjà récompensé de son grand frère Ion d'Alesis.

Pour une maintenance plus efficace et des avis de mise à jour des produits, veuillez enregistrer votre Micron sur le site :
http://www.alesis.com/support/warranty.htm

Le Micron a toute la puissance du DSP de production sonore du Ion ainsi que quelques astuces qui lui sont propres. L'interface de la façade du Micron est directe pour vous donner un accès complet à sa puissance de modélisation analogique tout en répondant aux exigences de l'interprétation en temps réel. Les patches de synthétiseur mais également les patterns mélodiques et les rythmes de batterie sont disponibles dans la plupart des cas en pressant simplement un bouton et en tournant une commande. Vous pouvez créer des rythmes sophistiqués combinant jusqu'à 10 sons différents. Vous pouvez créer des setups vraiment riches associant jusqu'à 26 programmes différents avec de 0 à 26 rythmes différents, tous actifs simultanément.

C'est une période excitante pour les synthétiseurs de style analogique. Après une période de relatif oubli due à l'apparition de synthétiseurs numériques lecteurs d'échantillons (qui excellent dans l'imitation réaliste de différentes sources sonores), les sons uniques des synthétiseurs de style analogique ont été redécouverts. Les basses à modélisation analogique dominent certains styles de musique et d'autres éléments de type analogique – des batteries aux sons solo en passant par les nappes – sont fréquemment entendus en musique populaire contemporaine.

Alesis a été au cœur de cette résurgence. Notre premier produit de la gamme était l'Andromeda A6, un véritable synthétiseur analogique considéré par beaucoup comme étant le plus puissant synthétiseur analogique non modulaire jamais fait. Ensuite vint l'Ion d'Alesis célébré comme un des synthétiseurs à modulation analogique les plus puissants et au meilleur son qu'il y ait jamais eu. A présent, le Micron poursuit cet héritage, amenant les synthétiseurs à modulation analogique dans une direction encore nouvelle.

Veillez à enregistrer votre Micron sur le site web Alesis, www.alesis.com. Et comme le système d'exploitation du Micron peut être mis à jour par MIDI, consultez le site de temps à autre pour des mises à jour et des suppléments.

Nous espérons et sommes certains que vous trouverez dans le Micron un instrument riche d'inspiration qui vous amènera encore et encore vers de nouvelles idées, de nouveaux sons et une nouvelle inspiration.

Sincèrement,
Le personnel d'Alesis

Déballage et inspection

Le carton d'emballage de votre Micron doit contenir les éléments suivants:

- Synthétiseur Micron
- Adaptateur secteur
- Ce mode d'emploi
- Une carte de garantie

Veuillez vous connecter sur le site web d'Alesis à l'adresse www.alesis.com pour enregistrer votre nouveau synthétiseur Micron, cela vous aidera à obtenir la meilleure assistance que nous pouvons vous fournir.

Des astuces et conseils utiles sont donnés dans des surfaces grisées comme celle-ci.

Comment utiliser ce manuel

Nous sommes sûr que vous aimeriez commencer à utiliser votre Micron. Pour cela, référez-vous au Chapitre 1 pour des instructions de branchement, puis lisez le Chapitre 2 "Première session". Cela vous permettra de jouer sans retard. Si vous avez des questions, référez-vous à "Questions fréquentes" de l'Appendice A.

Quand quelque chose d'important apparaît dans le manuel, un point d'exclamation (comme celui représenté à gauche) apparaît avec du texte explicatif.

Les Chapitres 3 à 6 couvrent les principaux modes de fonctionnement du Micron – *les patterns, les rythmes, les setups* et *les programmes*.

Pour des informations sur l'emploi du Micron avec d'autres appareils MIDI, référez-vous au Chapitre 8 "MIDI".

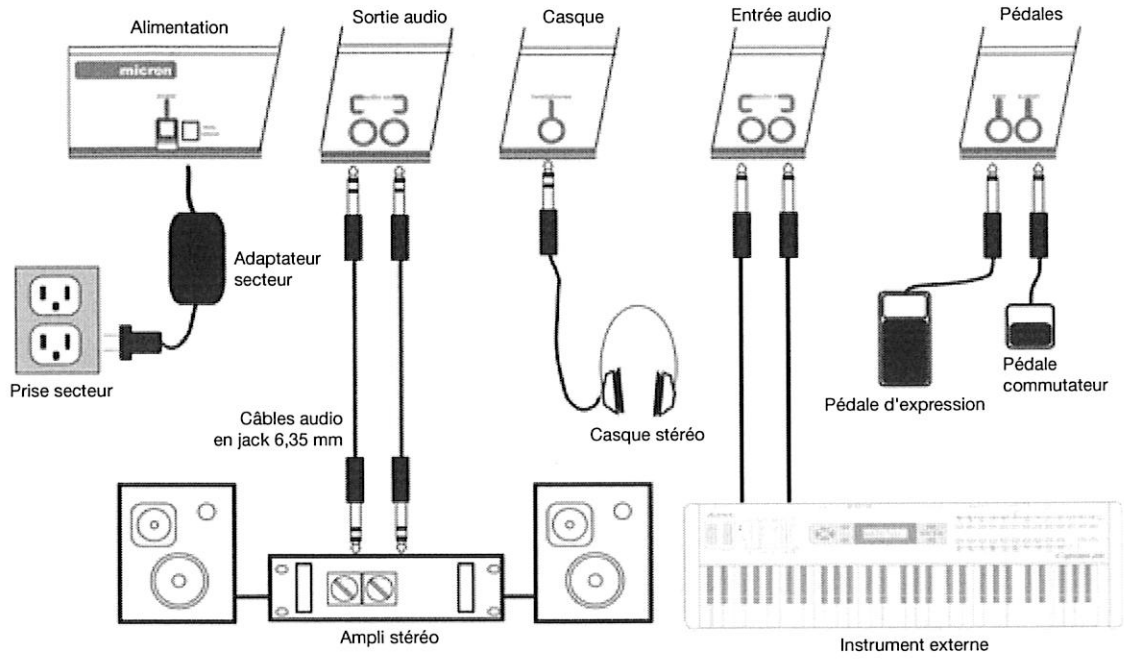
Vers la fin du manuel se trouvent des astuces pour vous aider en cas de problèmes et les caractéristiques.

Les noms de tous les boutons, commandes et molettes du Micron suivent une convention typographique leur permettant d'être aisément identifiés tout au long du manuel. En voici quelques exemples:

[setups]	Les boutons de la façade sont en **gras** et entre **[crochets]**.
(m1)	Les molettes, commandes, curseurs et prises de la face arrière sont en **gras** et entre **(parenthèses)**.
Paramètres	Les paramètres éditables sont en **gras**.
longueur	Les réglages spécifiques des divers paramètres sont en *italique*.

1 Connexions

Schéma de connexion



Branchement de l'alimentation secteur

Avant de faire toute connexion électrique, assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation du Micron est sur Off. Puis branchez l'adaptateur secteur au Micron et enfin dans une prise secteur murale.

Connexions audio

- Sorties stéréo. Branchez deux câbles des sorties gauche et droite du Micron aux deux entrées d'un ampli ou d'une table de mixage.
- Casque. Branchez un casque à la prise casque en face arrière.

AVERTISSEMENT: Quand vous branchez des câbles audio ou allumez et éteignez l'instrument, assurez-vous que les amplificateurs de votre système sont éteints ou leur commande de volume abaissée. Sinon, vous pouvez créer de fortes transitoires de son risquant d'endommager vos haut-parleurs.

Branchement des pédales

Le Micron a deux prises pour pédale marquées **(sustain)** et **(expr)**. Si vous avez une pédale de sustain et/ou d'expression (non fournies avec le Micron), branchez-les dans la prise correspondante.

(sustain) est conçue pour fonctionner avec toute pédale commutateur fugitive standard. Peu importe que la pédale soit normalement ouverte ou fermée, tant que vous la branchez avant de mettre sous tension votre Micron; l'instrument se calibrera lui-même.

(expr) est conçue pour fonctionner avec une pédale EV-5 Roland ou équivalente.

*NOTE: Si la réponse de votre pédale de sustain est inversée (c'est-à-dire que les notes sont tenues quand la pédale est relâchée), éteignez votre Micron et assurez-vous que la fiche de la pédale est insérée à fond en prise **(sustain)**. Puis rallumez le Micron en veillant à ne pas appuyer sur la pédale.*

1 Connexions

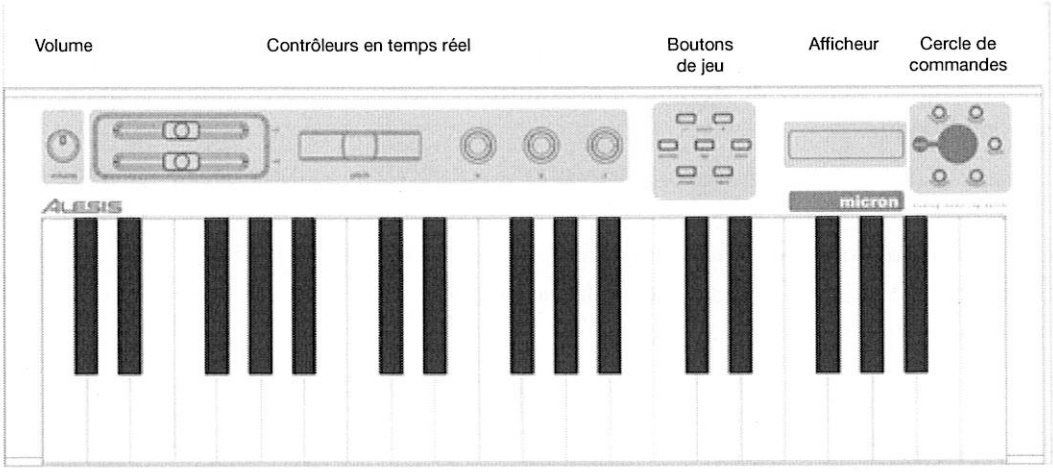
2 Première session

Tour du Micron

Dans cette section, nous:

- Expliquerons la façade du Micron.
- Définirons quelques concepts essentiels.
- Jouerons de quelques sons basiques du Micron (nommés programmes).
- Apprendrons différentes façons de naviguer dans les programmes du micron.
- Explorerons les patterns intégrés.
- Capturerons et reproduirons quelques phrases.
- Explorerons les sons de batterie du Micron et jouerons quelques rythmes.
- Explorerons les setups du Micron. Les setups sont les mémoires où les programmes, patterns, rythmes et autres se regroupent en combinaisons puissantes et souples.

La façade du micron



Volume

La commande **(volume)** à l'extrême gauche du Micron augmente ou diminue le volume. Si vous n'entendez rien quand vous jouez du Micron, vérifiez le réglage de sa commande **(volume)**.

Contrôleurs en temps réel

Les curseurs **(m1)** et **(m2)**, la molette **(pitch)** et les commandes **(x/y/z)** situés du côté gauche du Micron permettent le contrôle en temps réel des sons de celui-ci.

Boutons de jeu
Les boutons de cette zone changent les octaves, déterminent le tempo et accomplissent d'autres fonctions relatives au jeu.

Afficheur
Les informations concernant l'opération en cours s'affichent ici.

Cercle de commandes
Ce sont les commandes les plus importantes du Micron – la commande transparente rotative et les boutons qui l'entourent. Presser un de ces boutons – **[programs]**, **[setups]**, **[config]**, **[patterns]** or **[rhythms]** – fait passer à l'un des modes principaux du Micron. Tourner la commande fait alors défiler les options. Presser la commande vous permet d'éditer ces options.

Concepts essentiels

Voici les concepts les plus importants du Micron:

Programmes (Programs)
Les programmes sont les sons du Micron, constitués par ses oscillateurs, enveloppes, filtres, matrice de modulation et autres composants de style analogique.

Patterns
Les patterns sont des motifs mélodiques et/ou rythmiques répétitifs. Il y a deux types de pattern – les arpèges et les séquences (voir Chapitre 3 pour en savoir plus sur les arpèges et les séquences).

Rythmes (Rhythms)
Les rythmes sont des combinaisons de programmes de batterie mis en séquence. Comparez cela à une boîte à rythmes ayant des sons et séquences interchangeables.

Setups
Les setups combinent plusieurs programmes, rythmes, patterns et autres. Ce sont les éléments du Micron les plus puissants et les plus sophistiqués d'un point de vue sonore.

Navigation avec la commande transparente et ses boutons

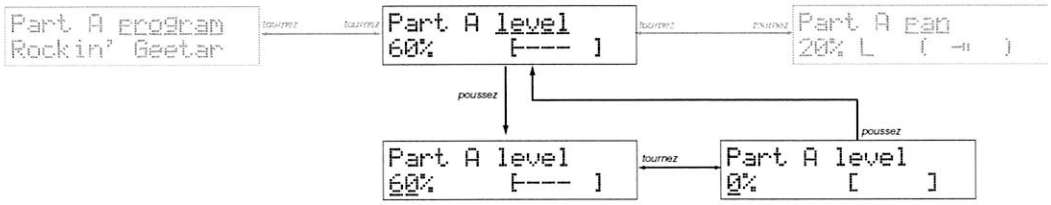
Utilisez la commande transparente à droite de l'afficheur et son cercle de boutons pour naviguer dans les options du Micron. La plupart des fonctions du Micron impliquent de presser les boutons puis de tourner ou de presser cette commande.

"Lumière verte/lumière rouge"
Les boutons entourant la commande s'allument en vert quand ils sont pressés pour la première fois, indiquant que vous êtes en "mode de jeu" et que la commande peut servir à la sélection. Quand la commande est pressée, les boutons s'allument en rouge indiquant que vous êtes en "mode d'édition" et que la commande peut alors servir à l'édition (modification).

A tout moment, un seul des boutons sera allumé, indiquant le mode dans lequel fonctionne le Micron.

"Tournez"
Tournez la commande pour passer en revue les différentes options.

"Pressez"
Pressez la commande pour éditer l'option affichée. Pressez à nouveau pour stopper l'édition. Voir l'illustration suivante:



Jeu des programmes

Les sons de base du Micron sont nommés programmes ("Programs"). Essayez dès maintenant quelques-uns de ces programmes.

Trouvez le bouton **[programs]** sur le côté droit de la façade. Pressez-le; puis tournez la commande. Notez comment les programmes sont organisés par catégories – d'abord les basses, puis les sons solo, puis les nappes etc..

Montez le volume et écoutez quelques-uns de ces programmes. Essayez la molette **(pitch)**, les commandes **(x/y/z)** et les deux curseurs. Quelques points à noter:

- La molette **(pitch)** s'éclaire d'autant plus que vous la tournez.
- Les commandes **(x/y/z)** font des choses différentes en fonction du programme. Quelquefois, elles augmentent ou diminuent la rapidité de l'attaque. Quelquefois, elles changent le timbre en ajustant la résonance du filtre.
- Le curseur **(m1)** ajoute généralement – mais pas toujours – du vibrato.
- Le curseur **(m2)** fait généralement – mais pas toujours – balayer la fréquence du filtre, changeant radicalement le timbre.

Jouez quelques notes avant, pendant et après le déplacement du curseur (m2). Vous entendrez vraisemblablement le son classique de "balayage du filtre" d'un synthétiseur analogique.

Navigation dans les programmes

Si vous tournez suffisamment la commande transparente, vous passerez en revue les 13 catégories de programme. A la fin de la liste, tous les programmes apparaissent par ordre alphabétique, indépendamment de leurs catégories.

Notez le texte rouge juste au-dessus du clavier. Ce texte correspond aux 13 catégories et également au classement sans catégorie intitulé *all.* Pour accéder instantanément à une catégorie, tenez enfoncé **[programs]** puis pressez la touche blanche correspondante.

*Pour sauter instantanément à une catégorie, maintenez enfoncé **[programs]** et pressez la touche blanche correspondante.*

Catégories spéciales

All

Comme nous l'avons déjà vu, la catégorie *all* est un classement alphabétique de tous les programmes.

Recent

Les dix programmes dernièrement joués sont mémorisés de façon automatique dans la catégorie Recent. Ils restent référencés dans leur catégorie d'origine. C'est une copie de liste vous permettant un accès super rapide. Notez que vous ne pouvez pas directement éditer cette liste. Vous devez sélectionner et faire jouer les programmes que vous voulez faire apparaître ici.

Faves

• **Ajout de programmes au favoris (Faves)**

Quand vous trouvez un programme que vous aimez particulièrement, ajoutez-le à la catégorie des favoris ("Faves"). En mode **[programs]**, pressez la commande transparente pour passer en mode d'édition. Il vous sera demandé Add to faves? (Ajouter aux favoris?). Pressez à nouveau la commande pour ajouter le programme à la catégorie des favoris. Il n'y a pas de limites au nombre de favoris que vous pouvez avoir. Pressez à nouveau le bouton **[programs]** si vous désirez annuler cette action et quitter les écrans d'édition.

• **Suppression d'un programme des favoris**

Pour retirer un programme de la liste des favoris, appelez le programme et pressez la commande transparente. Il vous sera demandé Remove fave? (Supprimer favori?). Pressez la commande pour accomplir l'action.

Changement d'octave

Bien que le Micron soit une unité compacte, tous ses sons s'étendent sur la tessiture complète de 128 notes. Utilisez les boutons **[octave]** à gauche de l'afficheur pour transposer le clavier vers le haut et le bas afin de couvrir cette tessiture.

Notez comment l'un ou l'autre des boutons **[octave]** s'allume de façon de plus en plus lumineuse quand vous le pressez. Cela vous donne une indication visuelle du réglage d'octave actuel.

Pressez simultanément les deux boutons **[octave]** pour retourner au réglage d'octave par défaut.

Exploration des patterns intégrés

Le Micron dispose d'un puissant séquenceur de patterns avec beaucoup de possibilités d'édition. Nous évoquerons plus tard les possibilités d'édition. Pour le moment, bougeons un peu en faisant jouer quelques patterns.

Pressez le bouton **[patterns]** à gauche de l'afficheur.

Tournez la commande transparente pour passer en revue les différents patterns préprogrammés (presets). Jouez au clavier pour les entendre.

[tap]
Marquez le tempo sur le bouton **[tap]** à gauche de l'afficheur. Regardez et écoutez comment **[tap]** pilote le tempo. Notez que le tempo du pattern se verrouille immédiatement sur les intervalles avec lesquels vous avez marqué le tempo.

Pour régler le tempo plus finement (un dixième de battement par minute), tenez enfoncé le bouton **[tap]** et tournez la commande vers la gauche ou la droite pour ralentir ou accélérer. L'écran indiquera le tempo actuel.

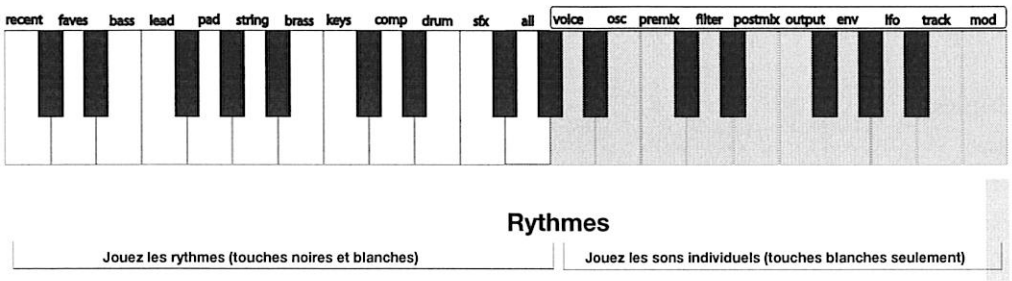
[latch]
Pressez le bouton **[latch]**, également à gauche de l'afficheur. Retirez vos mains du clavier. Le pattern continue de jouer.

Pressez **[latch]** à nouveau pour arrêter le maintien infini du jeu du pattern.

Exploration des rythmes

Les rythmes combinent des programmes de batterie/percussions avec des patterns rythmiques spécialement conçus.

Pressez **[rhythms]**. Tournez la commande transparente pour passer en revue les différents rythmes.



• Pour faire jouer un rythme
Pressez et tenez enfoncée n'importe quelle touche du bas du clavier jusqu'au *sol#* médian (ce sont les touches allant de *recent* à *all*).

• Pour faire jouer un son individuel d'un rythme
Pressez une des touches blanches à partir du *la* médian (nommé *voice*) et au-dessus.

Le *la* médian du clavier correspond au son de batterie A du rythme. La note immédiatement supérieure (le *si*, intitulé *osc*) correspond au son de batterie B. En continuant vers le haut, le son de batterie C, D, E etc. sont déclenchés. Toute touche plus haute que la plus haute note du rythme ne produira rien.

• Pour jouer un rythme sans les mains
Pressez n'importe quelle touche en partie basse du clavier jusqu'au *sol#* médian. En maintenant enfoncée cette touche, pressez **[latch]** pour maintenir le rythme. Pressez **[latch]** une seconde fois pour stopper le rythme.

• Pour changer le tempo
Marquez le tempo quelques fois sur le bouton **[tap]** ou maintenez enfoncé **[tap]** et tournez la commande transparente.

Les sons de batterie, les niveaux de son relatifs, le panoramique gauche/droit, les patterns rythmiques, le format de mesure, la durée, la quantification et le nom de chaque rythme peuvent être édités (nous garderons l'édition pour un chapitre ultérieur).

Exploration des Setups

Pressez **[setups]** pour explorer ce mode. Les setups combinent les éléments suivants:

- Programmes multiples.
- Patterns multiples.
- Rythmes multiples.
- Splits ou partages (comme par exemple placer un rythme sur le côté gauche du clavier, un programme de basse au milieu et un programme de solo sur la droite)..
- Réglages on/off de maintien (Latch).
- Transposition par demi-tons.
- Niveau et panoramique gauche/droit
- Réglages d'effet.
- Assignations de contrôleurs.

D'abord, pressez simplement le bouton **[setups]**, tournez la commande transparente et écoutez les différents presets. Veillez à jouer sur la totalité du clavier pour bénéficier des divers partages (Splits), superpositions (Layers) et déclenchements de rythme. Ces presets vous donnent un bon aperçu de quelques-unes des différentes possibilités que vous pouvez créer par vous-même.

Le Micron a été conçu pour faciliter la composition et la modification de vos propres setups. Essayez de créer votre propre setup. Suivez ces étapes:

Allez dans Programs et trouver un son de basse que vous aimez. Poussez la commande transparente et sélectionnez "*start new setup*" (Démarrer nouveau setup).
Revenez dans Programs et trouvez un instrument solo que vous aimez. Pressez la commande transparente et choisissez "*add to setup?*" (Ajouter au setup?) puis sélectionnez "*Split A high?*" (Partage au *la* aigu?).
Allez maintenant en section "Rhythms" et trouvez un rythme que vous aimez. Maintenez alors enfoncé le bouton **[rhythms]** et pressez le bouton **[setups]**. Cela ajoute le rythme à votre setup.
Commencez à jouer.

Enregistrement de quelques phrases

Vous n'avez pas à être en mode Patterns pour créer un pattern. A tout moment, le Micron peut capturer votre jeu et l'utiliser comme un pattern. Les patterns que vous capturez en temps réel sont nommés "phrases".

• Phrases en mode Programs
Pressez **[programs]** pour passer en mode Programs. Maintenez enfoncé le bouton **[phrase]** et jouez une phrase. Dès que vous jouez la première note, le bouton **[phrase]** commence à clignoter, indiquant qu'il enregistre ce que vous jouez. Vous pouvez relâcher le bouton **[phrase]** à tout moment après avoir joué la première note.
Quand vous avez joué la phrase, pressez à nouveau le bouton **[phrase].** Le bouton s'allumera, indiquant que le Micron est prêt à reproduire votre phrase. Pressez n'importe quelle touche et vous entendrez votre phrase jouer en boucle au tempo.
La dernière phrase enregistrée est conservée dans un pattern nommé "* Phrase", qui apparaît près du début de la liste des patterns. Si vous enregistrez une phrase que vous aimez vraiment et désirez conserver, trouvez simplement ce pattern "* Phrase" et donnez-lui un nouveau nom. Voir page 52.

• Phrases en mode Setups
Les phrases sont plus utiles en mode Setups car vous pouvez utiliser un rythme ou un pattern pour garder le tempo pendant que vous jouez. Les phrases sont un peu plus compliquées en mode Setups, puisque chaque partie peut avoir sa propre phrase. Mais l'idée de base est la même – maintenez enfoncé le bouton **[phrase]** et commencez à jouer. Toute partie dont vous jouerez aura sa propre phrase.
Pour enregistrer une phrase et effacer toutes les autres phrases, maintenez enfoncé **[phrase]** et commencez à enregistrer quand le bouton est éteint. Pour ajouter la phrase à des phrases existantes, commencez à enregistrer quand le bouton est déjà allumé.
Les dernières phrases enregistrées en mode Setups sont mémorisées dans des patterns "* Phrase PartA", "* Phrase PartB", etc. A nouveau, renommez les patterns de phrase que vous désirez conserver.

Essayez d'enregistrer une phrase pour vous-même. Allez dans le preset "Bass/LeadSplit" sous le menu Setups et enregistrez des phrases de basse et de solo. La moitié basse du clavier joue la basse et les notes supérieures le solo. Puis reproduisez vos phrases en enfonçant n'importe quelle touche du clavier.

Si vous ne pouvez pas mémoriser en raison d'une protection activée, voir page 103 pour plus d'informations.

Détails sur les phrases dans les setups: Association des phrases aux parties
La première note que vous jouez dans une phrase détermine la partie à laquelle la phrase sera associée.

Par exemple, envisageons un setup partagé basse/solo avec la basse (partie A) en moitié basse du clavier et le solo (partie B) en moitié haute.

Si vous commencez votre phrase en bas du clavier, même si vous jouez ensuite des notes aiguës – la phrase créée sera associée à la partie A.

Si vous commencez votre phrase sur le haut du clavier – même si vous jouez ensuite des notes basses – la phrase créée sera associée à la partie B.

Qu'en est-il si votre setup joue plusieurs programmes quand vous pressez la première note de votre phrase? Dans ce cas, la phrase sera associée au programme de lettre la plus basse utilisant cette première note.

Branchement d'instruments externes

Vous pouvez brancher des sources audio externes – autres synthétiseurs, tables de mixage, guitares etc. – à l'aide des prises jack 6,35 mm **(audio in)** à l'arrière du Micron. Les prises acceptent des câbles symétriques et asymétriques.

Voir page 65 pour en savoir plus sur les paramètres des filtres du Micron.

Votre audio externe peut être mélangé avec la production sonore des oscillateurs internes du Micron. La combinaison obtenue est alors envoyée au travers des filtres et effets du Micron. Cela ne se fait toutefois pas automatiquement. Vous devez régler quelques paramètres de programme pour envoyer l'audio externe dans le mixage. Voir page 72 pour en savoir plus sur ces filtres et effets.

Utilisez les deux prises pour une entrée stéré0. Utilisez la prise **(left)** pour les sources mono (auquel cas l'entrée sera envoyée à la fois aux canaux gauche et droit).

Un groupe spécial de programmes – incluant les programmes vocoder – existe pour utilisation avec les entrées externes. Ces programmes commencent par "*" et sont accessibles au début de la catégorie de programmes sfx.

Waouh!

Nous avons déjà vu beaucoup de choses. Nous espérons que vous vous sentez maintenant à l'aise dans la navigation au sein du Micron. Les chapitres suivants couvriront l'édition, le MIDI et d'autres fonctions plus avancées. Mais si vous désirez jeter maintenant ce manuel au feu et simplement jouer avec votre Micron, personne ne vous blâmera. Vous avez déjà au moins les bases.

3 Patterns

Jeu de patterns

Les patterns sont des figures mélodiques répétitives que vous déclenchez depuis le clavier.

Pressez **[patterns]** près de la commande transparente. Pour passer en revue les différents patterns, tournez la commande. Le pattern changera, tandis que son nom s'affiche à l'écran.

Pressez une touche pour faire jouer un pattern. Le pattern continue de jouer tant que vous maintenez enfoncée la touche.

Emploi du maintien [latch]

Pressez **[latch]** pour que le pattern continue de jouer après que vous ayez relâché la touche.

Pressez **[latch]** à nouveau pour stopper la lecture du pattern.

Emploi du marquage manuel de tempo [tap]

Marquez le tempo avec le bouton **[tap]** pour augmenter ou diminuer la vitesse du pattern. Pour régler le tempo plus finement, maintenez enfoncé **[tap]** et tournez la commande transparente. L'écran indiquera le tempo précis.

Options de pattern:



Types de pattern: arpèges et séquences

Un pattern peut être de deux types: "arpège" ou "séquence".

Les arpèges et séquences répondent tous deux à l'enfoncement d'une touche en jouant une série de notes selon un pattern rythmique programmé. La différence tient aux types de notes qui sont jouées.

Un arpège joue en boucle les notes que vous maintenez enfoncées au clavier. Si vous maintenez enfoncé un accord, le Micron produira une mélodie en jouant tour à tour chacune des notes de votre accord.

Une séquence, à l'opposé, dispose déjà d'une ligne mélodique intégrée. Aussi, tout ce que vous avez à faire est d'enfoncer une seule touche, et le Micron jouera cette ligne mélodique à une hauteur relative à la touche pressée. Presser une autre touche transposera la séquence.

On peut aisément faire passer un pattern d'un arpège à une séquence, et vice-versa. Le pattern rythmique sous-jacent est conservé – tout ce qui change, c'est le fait que les patterns jouent les notes que vous tenez enfoncées ou les notes qu'il a enregistrées.

Si la distinction n'est pas claire, choisissez votre pattern favori, faites alterner son paramètre "type" entre "arpeggio" et "sequence" (voir page 24) et essayez de jouer avec chaque réglage.

Phrases contre patterns
En modes Programs et Setups, le bouton ***[phrase]*** *vous permet de rapidement enregistrer et répéter une phrase ou une ligne mélodique. Les phrases sont conçues pour être utilisées en "live", quand l'inspiration vous frappe pendant que vous jouez.*

Une phrase n'est rien d'autre qu'un pattern qui a été enregistré à l'aide du bouton ***[phrase]****. En fait, la phrase dernièrement enregistrée est conservée comme un pattern sous le nom "* Phrase". Si vous avez enregistré une phrase que vous aimez vraiment et que vous désirez conserver, trouvez simplement le pattern "* Phrase" et donnez-lui un nouveau nom.*

Edition de patterns

Choisissez un pattern existant à éditer en pressant le bouton **[patterns]** et en tournant la commande transparente. Maintenez enfoncée n'importe quelle touche pour faire jouer le pattern (utilisez le bouton **[tap]** pour changer le tempo).

Une fois que vous avez trouvé un pattern que vous voulez éditer, pressez la commande transparente pour passer en mode d'édition. Tournez la commande transparente pour passer en revue les différentes options. Pressez-la pour éditer un paramètre, pressez-la à nouveau pour quitter l'édition de paramètre.

Voici les options d'édition de pattern:

1. Revert –> stored? / Unrevert –> edited?

Si vous avez édité un pattern, vous pouvez revenir à la version d'origine. Pressez la commande transparente pour cela.

Revenez au statut édité en pressant une seconde fois la commande transparente pour annuler le retour à la version d'origine (*unrevert*).

Vous pouvez revenir (*revert*) et annuler ce retour (*unrevert*) pour comparer vos changements avec le pattern d'origine. Quand vous êtes satisfait de votre travail, pressez **[store]** pour sauvegarder vos changements.



Mémoriser votre pattern
*Le bouton **[store]** s'allume une fois que vous avez édité un pattern.*

*Pressez **[store]** une fois que vos éditions sont satisfaisantes. Autrement vos changements seront perdus quand vous éteindrez le Micron.*

2. Send to setup?

Presser la commande transparente sur cette option vous fait passer en mode Setups et vous permet de faire de ce pattern une partie du dernier setup sélectionné.
Si le setup n'a aucune partie, ce pattern est automatiquement assigné à la partie A.
Si le setup a déjà une ou plusieurs parties, vous pourrez ajouter le pattern d'une des façons suivantes:

1. ***send to part.*** La partie du setup utilisera ce pattern. Rappelez-vous qu'une partie utilise à la fois un programme et un pattern. Si le programme de la partie est réglé sur "(pattern's pgm)" (programme du pattern), alors le pattern sonnera comme en mode pattern. Autrement, le setup fera jouer le pattern en utilisant le programme de la partie.

2. ***layer.*** La partie existante dans le setup est dupliquée, ce qui donne une nouvelle partie. Le pattern est alors envoyé à la nouvelle partie.

3. ***split low.*** La partie existante dans le setup est partagée en deux sur une touche particulière.
Le Micron demande de jouer une note sur le clavier, note à laquelle se fera le partage. Le pattern est alors envoyé à la partie inférieure du clavier. Chaque note sous celle que vous avez sélectionnée utilisera ce nouveau pattern. Toute note supérieure ou égale à la note sélectionnée utilisera la partie existante du setup.
La nouvelle partie se voit assigner la lettre suivante après la partie de split. Par exemple, si le setup contient des parties A, B, C et D et que la partie B est celle qui est divisée (split), alors la partie C devient la nouvelle partie ajoutée. Toutes les lettres des autres parties avancent d'une unité.
Pour sélectionner le point de split, tournez la commande transparente et jouez une touche. Vous pouvez utiliser les boutons **[octave]** si le point de split est hors de la tessiture actuelle.

4. ***split high.*** La partie existante dans le setup est partagée en deux sur une touche particulière.
Tout comme l'option split low, le Micron demande de jouer au clavier la note où doit se faire le partage. Le pattern est alors envoyé à la partie supérieure du clavier. Chaque note au-dessus de celle que vous avez sélectionnée utilisera ce nouveau pattern. Toute note égale ou inférieure à la note sélectionnée utilisera la partie existante du setup.

Send to setup *n'offre que l'option d'envoyer le pattern au setup actuel. Par conséquent, vous devez sortir de l'édition de pattern pour préalablement choisir le setup voulu avant de revenir au pattern et de suivre cette procédure.*

Façon dont les lettres changent quand "layer", "split low" et "split high" sont employés
Quand les parties sont superposées (layer) ou réparties (split), la nouvelle partie se voit affecter la lettre suivant immédiatement la partie visée. Les lettres de toutes les parties suivantes augmentent d'une unité.

Par exemple, considérons un setup avec quatre parties:

A
B
C
D

Si nous partageons (split) la partie D, le résultat devient:

A
B (partie basse de B)
C (partie haute de B)
D (anciennement C)
E (anciennement D).

Pour sélectionner le point de split, tournez la commande transparente et jouez une touche. Vous pouvez utiliser les boutons **[octave]** si le point de split est hors de la tessiture actuelle.

5. ***add part***. Le pattern est ajouté comme une toute nouvelle partie. Tous les autres paramètres de partie sont réglés sur leur valeur par défaut.

3. Start new setup?

Presser la commande transparente sur cette option crée un nouveau setup portant le nom du pattern avec devant un "+" (par exemple "+Liner" et "+Bobbetty") et, si un setup portant ce nom existe déjà, un numéro à la fin (par exemple "+Liner2" et "+Bobbetty2").

4. Pattern program

Choisissez le programme que le pattern utilisera pour produire ses notes. Pour rapidement changer de catégorie de programmes, vous pouvez maintenir enfoncé le bouton **[patterns]** et presser les touches blanches portant les noms des catégories.

Une autre façon de régler le programme du pattern est de passer en mode Programs. Pressez **[programs]** pour passer en mode Programs et pressez le programme voulu. Ensuite, tenez enfoncé **[programs]** et pressez **[patterns]** et le programme du pattern sera réglé. Cela fonctionne également dans l'autre direction – tenez enfoncé **[patterns]** et pressez **[programs]** pour amener le programme du pattern en mode Programs en général pour une édition rapide.

5. Pattern Length

Sélectionnez la longueur du pattern entre *1/4*, *1/2*, *1*, *2* ou *4* mesures (bar).

Le pattern jouera toujours en commençant par la première note de la première mesure. Aussi, si vous sélectionnez une valeur plus courte que la valeur actuelle, les dernières parties du pattern seront coupées. Si vous sélectionnez une valeur plus longueur que l'actuelle et que la dernière partie du pattern ne contient aucune note, les nouvelles notes situées à la fin du pattern seront vides.

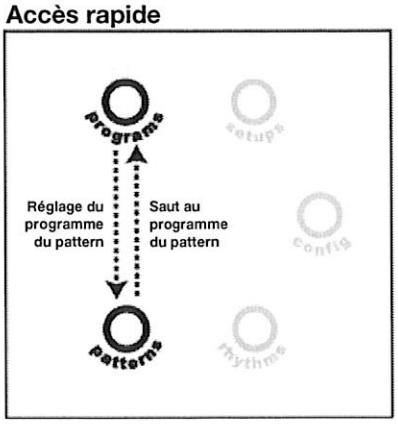
Quantification de longueur et de grille

Le Micron enregistre votre jeu à très haute résolution. Les réglages de longueur et de grille que vous sélectionnez pour la reproduction de vos patterns servent à une quantification non destructrice de ces enregistrements.

Aussi, si vous enregistrez un pattern de 4 mesures et changez ultérieurement sa longueur en 1/4 de mesure, le Micron ne jouera qu'une fraction de votre pattern, mais conservera la totalité. Si vous désirez à tout moment ramener la longueur à 4 mesures, la totalité du pattern restera disponible.

De même, les rythmes de pattern sont quantifiés à l'aide du réglage de grille, mais les informations sous-jacentes restent intactes. Aussi, quand vous passez en revue les différents réglages de grille, vous entendrez vraisemblablement différentes syncopes et "interprétations" apparaître.

Accès rapide



6. Pattern grid

Choisissez pour la grille une valeur de *8, 12, 14, 16, 20, 24*, ou *32* pas par mesure, ou choisissez *unquantized* (pas de quantification). Diminuer l'échelle réduit la résolution de quantification. Vous entendrez plus vraisemblablement les doubles notes et les syncopes simples avec des valeurs faibles.

Les interprétations binaires viennent de l'emploi de *8, 16* et *32* pas par mesure. Les interprétations ternaires et avec swing tendent à venir du choix de 12 ou 24 pas par mesure. Mais vous pouvez créer des patterns assez inusités en utilisant des fractions de mesure conjointement à des valeurs de grille moins évidentes comme 14 et 20.

Quatre temps par mesure
Tous les patterns du ont quatre temps par mesure.

Vous pouvez toujours créer des rythmiques à format de mesure différent. Il faut juste un peu de calcul et la volonté d'ignorer les indications de tempo données par le bouton ***[tap]****.*

Par exemple, une façon de créer une mesure 3/4 est de combiner une longueur d'une demi-mesure avec une grille de 24 pas. Cela vous donne un total de 12 pas sur lesquels travailler.

Ignorez le groupage "6+6" à l'écran. Pensez à la place "4+4+4".

7. Pattern type

Choisissez séquence ou arpège. Voir page 20 pour les différences.

8. Arpeggio span (arpèges seulement)

Choisissez une plage allant d'une seule note (*single note*) – auquel cas la note jouée au clavier sera la seule jouée – jusqu'à une montée, descente ou montée et descente sur 1, 2, 3 ou 4 octaves.

9. Arpeggio order (arpèges seulement)

Quand vous tenez enfoncées plusieurs notes, vous pouvez spécifier leur ordre d'apparition dans l'arpège:

- Ordre de jeu initial (intitulé *as played*).
- *Up*. L'arpégiateur joue les notes tenues de bas en haut. Une fois la note du haut atteinte, l'arpégiateur reprend du bas.
- *Down*. L'arpégiateur joue les notes tenues de haut en bas. Une fois la note du bas atteinte, l'arpégiateur reprend du haut.
- *Up+Down Incl.* C'est un mélange des réglages up et down, jouant les notes que vous maintenez et répétant lors du changement de direction la note du haut et la note du bas. Le incl signifie inclus (pour les notes extrêmes).
- *Up+Down Excl.* C'est un mélange des réglages up et down, jouant les notes que vous maintenez sans répéter lors du changement de direction la note du haut et la note du bas. Le excl signifie exclus (pour les notes extrêmes).
- *Octave Jump*. L'arpégiateur joue les notes que vous maintenez mais joue la première note sur un registre de deux octaves ou plus avant de jouer la seconde, qui a son tour joue sur un registre de deux octaves ou plus.

Arpèges ou séquences?
Les arpèges *contiennent des informations rythmiques et dynamiques (volume relatif).*

Les séquences *contiennent non seulement des informations rythmiques et dynamiques, mais également des informations de hauteur.*

Utilisez les ***arpèges*** *pour des patterns produits par informatique.*

Utilisez les ***séquences*** *pour les mélodies et lignes de basse.*

Octave Jump
Pour entendre la fonction Octave Jump en action, le span ne doit pas être réglé sur "single note".

10. Enregistrement en temps réel

Une fois que vous avez atteint le paramètre "Record", vous entendrez le clic du métronome démarrer. Utilisez cette période de pré-compte pour vous mettre dans le rythme (comme toujours, si le tempo n'est pas bon, vous pouvez utiliser le bouton **[tap]** pour le régler).

Une fois que vous êtes prêt à jouer, commencez simplement à jouer. Le Micron enregistrera dès la première note du pattern. Sinon, si vous ne voulez pas jouer depuis la première note, vous pouvez presser la commande transparente pour lancer l'enregistrement.

Le pattern est bouclé perpétuellement, aussi pouvez-vous ajouter des notes à chaque passage. Quand vous enregistrez en temps réel, rappelez-vous que jouer n'efface jamais quoi que ce soit qui ait été déjà enregistré. Pour effacer une section afin de la rejouer, maintenez enfoncée la commande transparente pendant la lecture.

Pour stopper l'enregistrement, tournez la commande transparente ou pressez un bouton de mode.

Vous voudrez souvent effacer la totalité du pattern et recommencer. Une façon de faire cela consiste à maintenir la commande transparente et à effacer le pattern pendant que vous enregistrez. Mais une façon plus rapide consiste à maintenir le bouton **[patterns]** et à presser la plus haute note du clavier. C'est un raccourci pour l'option "Clear pattern?". Voir page 27.

Le Micron enregistre non seulement les touches que vous jouez, mais également tous les mouvements des curseurs et de la molette de hauteur **(pitch)**. Ces mouvements de contrôleurs n'ont pas besoin d'être enregistrés en même temps que les touches. Une technique utile consiste à jouer d'abord les touches, puis pendant que l'enregistrement tourne en boucle de jouer avec les contrôleurs pour donner de la vie à vos notes. Si vous faites cela, vous utiliserez probablement aussi l'option "Clear controllers?" (Effacer les contrôleurs?) qui vous permet de recommencer vos mouvements de contrôleurs jusqu'à ce que vous soyez satisfait. Voir page 27.

Affichage temporel
Le Micron affiche le temps sous la forme "mesure:temps:tic". Il y a quatre temps dans une mesure et 120 tics dans un temps.

Les 3 divisions du temps tombent sur 0, 40 et 80.

Les 4 divisions du temps tombent sur 0, 30, 60 et 90.

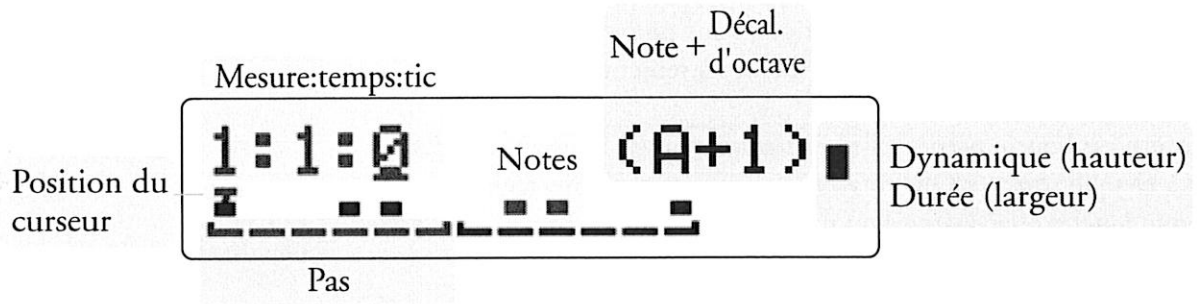
Les 5 divisions du temps tombent sur 0, 24, 48, 72 et 96.

Changement du métronome
*Le métronome que vous entendez quand vous enregistrez est en fait un autre pattern. Il se nomme "*Metronome" et apparaît au début de la liste des patterns. Vous êtes libre d'éditer ce pattern à loisir. Par exemple, vous pouvez choisir un autre programme ou placer les clics sur les croches ou les triolets à la place des noires. Une façon rapide de totalement désactiver le métronome est de simplement renommer ce pattern et de le mémoriser. Vous pouvez toujours rappeler le métronome ultérieurement en lui redonnant son nom.*

11. Edition pas à pas

Tournez la commande transparente pour passer en revue chaque pas. Vous pouvez rapidement sauter au premier pas du pattern en maintenant enfoncé le bouton **[patterns]** et en pressant le *la* au-dessus du *do* médian (portant le nom "voice").

Chaque aspect du pattern est éditable.



a. Ajout et remplacement de notes et d'accords
Jouez une ou plusieurs touches sur n'importe quel pas pour faire (ou remplacer) la programmation de ce pas. La hauteur, la dynamique et la durée seront enregistrées, de même que tout mouvement de molette et curseur que vous faites tant que les touches sont maintenues.

Si le type de pattern est réglé sur "arpeggio", la hauteur ne sera pas utilisée lors de la reproduction du pattern puisque le Micron jouera le pattern à partir des notes que vous maintiendrez enfoncées. Mais si vous basculez ultérieurement ce type sur "sequence", les hauteurs enregistrées seront alors utiles.

Le curseur passe automatiquement au pas suivant.

Contrôleurs et édition pas à pas
Rappelez-vous que les mouvements de contrôleurs sont enregistrés tant qu'une note est maintenue enfoncée. Aussi, il est parfaitement possible d'enregistrer du pitch bend pendant l'édition pas à pas ; maintenez juste la note et tournez la molette pitch.

b. Suppression de note
Pour supprimer une note, placez le curseur sur n'importe quel pas et double-cliquez sur la commande transparente. La note plus tous les mouvements de contrôleurs entre cette note et la suivante seront supprimés.

c. Déplacement de note
Pour déplacer une note, placez le curseur sous elle. Puis pressez et maintenez la commande transparente et tournez-la à gauche ou à droite. Imaginez que vous "tirez" la note.

Suppression de plusieurs notes
Pour supprimer plusieurs notes d'un coup, placez le curseur sur la note la plus à droite de celle que vous désirez supprimer. Puis maintenez enfoncée la commande transparente et tournez-la à fond à gauche avant de relâcher.

d. Edition de la dynamique
Placez le curseur sous la note que vous voulez éditer et pressez la commande transparente. Tournez-la pour augmenter ou diminuer la dynamique.

Vous pouvez supprimer la note en abaissant la dynamique à 0.

Pendant que vous éditez la dynamique, vous pouvez jouer n'importe quelle touche pour entendre comment sonne le son avec cette dynamique.

Note: Bien que la durée de la note soit affichée dans cet écran, elle ne peut pas être éditée ici.

e. Edition de la durée
Pour éditer la durée d'une note, amenez le curseur dessus et jouez la note avec la durée voulue.

La valeur de durée ne peut pas être directement éditée, mais une indication grossière de durée peut être vue en haut à droite de l'afficheur.

Estimation visuelle de la dynamique et de la durée de note
Quand vous placez le curseur sous chaque note, le côté supérieur droit de l'afficheur change.

Les dynamiques élevées sont illustrées par des barres plus larges.

Les notes plus longues sont illustrées par des barres plus épaisses. Les notes peuvent se chevaucher, mais ce chevauchement n'est pas visible dans l'afficheur.

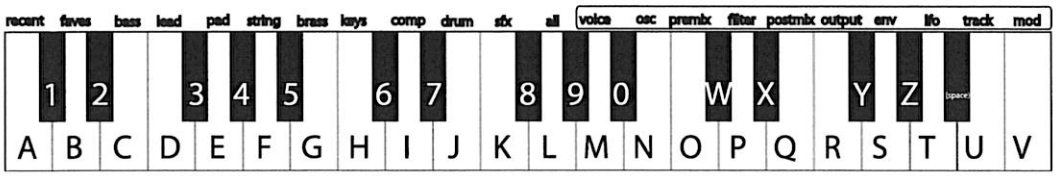
12. Clear controllers?
Pressez la commande transparente pour effacer tous les mouvements de contrôleurs (curseurs et molette pitch) du pattern, mais conserver les notes. C'est pratique si vous avez enregistré des mouvements de contrôleurs dont vous n'êtes pas satisfait et désirez essayer d'autres prises sans reprendre le pattern depuis son début.

13. Clear pattern?
Pressez la commande transparente pour effacer toutes les notes et tous les mouvements de contrôleurs du pattern, mais en conservant les paramètres basiques du pattern. Pour rapidement accéder à cette option, maintenez enfoncé le bouton **[patterns]** et pressez la plus haute note du clavier.

14. Pattern name

Comme les patterns sont classés par ordre alphabétique, un processus d'appellation créatif peut vous aider à vous déplacer sans heurt d'un pattern à l'autre.

Tournez la commande transparente pour sélectionner une position (1 – 14) à éditer. Puis pressez cette commande pour éditer cette position. Editez en tournant la commande transparente ou en pressant les touches sur le clavier.



Pressez deux fois une touche pour alterner entre majuscule et minuscule.

Insertion et suppression de caractères

Pour insérer un espace dans le nom, naviguez jusqu'à la position où vous désirez ajouter l'espace. Maintenez enfoncée la commande transparente et tournez-la dans le sens horaire.

Pour supprimer un caractère, naviguez après lui, maintenez enfoncée la commande transparente et tournez-la dans le sens anti-horaire.

Dans les deux cas, imaginez-vous que vous "tirez" le nom.

15. Send MIDI sysex?

Choisissez cette option pour envoyer par messages exclusifs MIDI le pattern à un ordinateur ou à une autre unité de stockage MIDI via le port **(MIDI OUT)** du Micron.

Cela vous permet de faire une copie de vos patterns sur votre ordinateur à titre de sauvegarde ou de les partager avec des amis ou par internet. Voir page 107 pour des détails sur ce que sont les messages exclusifs (Sysex) et comment les utiliser.

16. Send syx bundle?

Choisissez cette option pour envoyer à la fois le pattern et son programme à un ordinateur ou une autre unité de stockage MIDI via le port **(MIDI OUT)** du Micron sous forme de messages exclusifs.

17. Delete pattern?

Supprimez le pattern si vous le désirez grâce à cette fonction. Il vous sera demandé de confirmer cette action.

18. Store as copy?

Contrairement à de nombreux synthétiseurs, le Micron n'a pas de "banques" fixes de programmes, patterns et autres, chacune avec un nombre prédéterminé d'emplacements de stockage. A la place, vous pouvez librement créer et supprimer des patterns à tout moment, comme sur un ordinateur.

"Store a copy?" est le moyen de créer un nouveau pattern. Cette option crée une toute nouvelle copie du pattern actuel, dont seul le nom diffère. A présent, quand vous faites des changements et pressez le bouton **[store]**, vous mémorisez ces changements dans cette nouvelle copie.

Lorsque vous désirez commencer un nouveau pattern, vous devez trouver un pattern existant duquel partir puis en faire une copie. N'oubliez pas de faire une copie ou vous pourriez accidentellement remplacer le pattern d'origine.

Mémorisez vos changements!

Veillez bien à presser le bouton **[store]** une fois que vous êtes satisfait de vos changements. Autrement, il seront perdus lorsque le Micron sera éteint.

Toutefois, gardez à l'esprit que vous ne perdez aucun changement quand vous changez de mode aussi sentez-vous libre de naviguer dans les programmes ou les setups avant de mémoriser votre pattern. De plus, si vous jouez d'un setup qui utilise le pattern actuel, vous entendrez votre version éditée, même sans l'avoir mémorisée. C'est un très bon moyen de vérifier comment vos éditions sonnent dans le contexte d'un setup sans avoir à le modifier.

Vous pouvez même jouer d'autres patterns sans perdre vos éditions. Pressez juste le bouton **[patterns]** et tournez la commande transparente. Vous pouvez toujours revenir à votre pattern modifié et le retrouver tel que modifié. Le Micron n'annule aucune de vos éditions tant que vous ne commencez pas à éditer un autre pattern. Si vous désirez annuler vos éditions et revenir à la version mémorisée, vous pouvez utiliser l'option "Revert -> Stored?". Voir page 32.

Sortie de l'édition de pattern

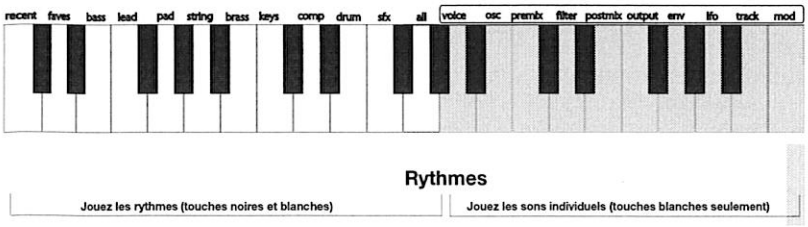
Vous pouvez quitter à tout moment l'édition de pattern. Pressez simplement n'importe lequel des boutons entourant la commande transparente, y compris une seconde fois le bouton **[patterns]**.

3 Patterns

4 Rythmes

Jeu des rythmes

Pressez le bouton [**rhythms**] près de la commande transparente.



Pressez et maintenez n'importe quelle touche sur le côté gauche du clavier pour faire jouer un rythme.

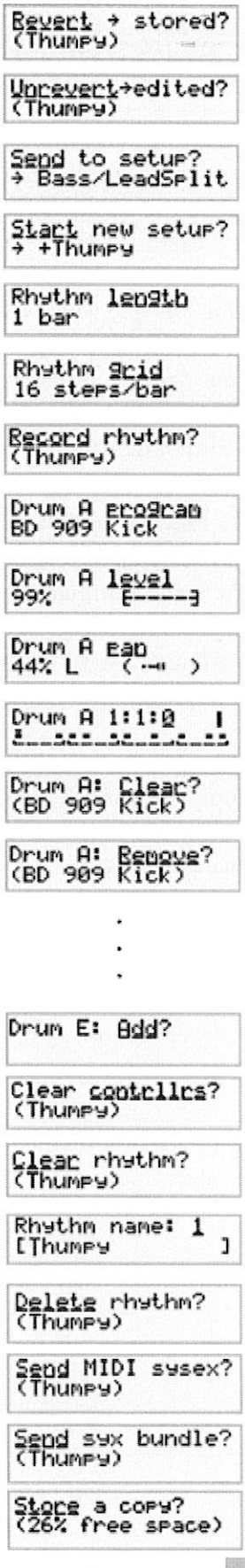
Pressez les touches du côté droit du clavier pour faire jouer individuellement les sons de batterie. Le *la* situé au-dessus du *do* médian du clavier (intitulé voice) correspond au son de batterie A. La note suivante, B (intitulée osc) correspond au son de batterie B, etc.

Tournez la commande transparente pour faire jouer différents rythmes

Emploi du marquage de tempo manuel [tap]

Pressez le bouton [**tap**] à la cadence voulue pour augmenter ou diminuer la vitesse du pattern. Pour régler plus finement le tempo, maintenez enfoncé [**tap**] et tournez la commande transparente. L'écran indiquera le tempo précis.

Options rythmiques



Edition des rythmes

Choisissez un rythme existant à éditer en pressant le bouton **[rhythms]** et en tournant la commande transparente. Maintenez enfoncée n'importe quelle touche sur la moitié gauche du clavier pour faire jouer le pattern (utilisez le bouton **[tap]** pour changer le tempo).

Une fois que vous avez trouvé un rythme que vous voulez éditer, pressez la commande transparente pour passer en mode d'édition. Tournez la commande transparente pour passer en revue les différents paramètres. Pressez-la pour éditer un paramètre, pressez-la à nouveau pour quitter l'édition de paramètre.

Mémoriser votre rythme
*Le bouton **[store]** s'allume une fois que vous avez édité un pattern.*

*Pressez **[store]** quand vos éditions sont satisfaisantes. Autrement vos changements seront perdus quand vous éteindrez le Micron.*

1. Revert-to-stored? / Unrevert-to-edited?

Si vous avez édité un rythme, vous pouvez revenir à la version d'origine. Pressez la commande transparente pour cela.

Revenez au statut édité en pressant une seconde fois la commande transparente pour annuler le retour à la version d'origine (*unrevert*).

Vous pouvez revenir (*revert*) et annuler ce retour (*unrevert*) pour comparer vos changements avec le rythme d'origine. Quand vous êtes satisfait de votre travail, pressez **[store]** pour sauvegarder vos changements.

2. Send to setup?

Presser la commande transparente sur cette option vous fait passer en mode Setups et vous permet de faire de ce rythme une rythmique ("Beat") du dernier setup sélectionné.
Si le setup n'a aucune partie, ce rythme est automatiquement assigné à la rythmique A.
Si le setup a déjà une ou plusieurs rythmiques, vous pourrez ajouter le rythme d'une des façons suivantes:

1. ***send to beat.*** La rythmique du setup est remplacée par le rythme actuel. Le niveau de rythmique du setup, le mixage des effets, la tessiture et le statut de maintien (latch) sont conservés.

2. ***layer.*** La rythmique existante dans le setup est dupliquée, ce qui donne une nouvelle rythmique. Le rythme est alors envoyé à la nouvelle rythmique.

3. ***split low.*** La rythmique existante dans le setup est partagée en deux sur une touche particulière.
Le Micron demande de jouer une note sur le clavier, note à laquelle se fera le partage. Le rythme est alors envoyé à la rythmique inférieure du clavier. Chaque note sous celle que vous avez sélectionnée utilisera ce nouveau rythme. Toute note supérieure ou égale à la note sélectionnée utilisera la rythmique existante du setup.
La nouvelle rythmique se voit assigner la lettre suivante après la partie de split. Par exemple, si le setup contient des rythmiques A, B, C et D et que la rythmique B est celle qui est divisée (split), alors la rythmique C devient la nouvelle rythmique ajoutée. Toutes les lettres des autres rythmiques avancent d'une unité.
Pour sélectionner le point de split, tournez la commande transparente ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les boutons **[octave]** si le point de split est hors de la tessiture actuelle.

4. ***split high.*** La rythmique existante dans le setup est partagée en deux sur une touche particulière.
Tout comme l'option split low, le Micron demande de jouer au clavier la note où doit se faire le partage. Le rythme est alors envoyé à la rythmique supérieure du clavier. Chaque note au-dessus de celle que vous avez sélectionnée utilisera ce nouveau rythme. Toute note égale ou inférieure à la note sélectionnée utilisera la rythmique existante du setup.

Send to setup *n'offre que l'option d'envoyer le rythme au setup actuel. Par conséquent, vous devez sortir de l'édition de rythme pour préalablement choisir le Setup voulu avant de revenir au rythme et de suivre cette procédure.*

Façon dont les lettres changent quand "layer", "split low" et "split high" sont employés
Quand les rythmiques sont superposées (layer) ou réparties (split), la nouvelle rythmique se voit affecter la lettre suivant immédiatement la partie visée. Les lettres de toutes les rythmiques suivantes augmentent d'une unité.

Par exemple, considérons un setup avec quatre rythmiques:

A
B
C
D

Si nous partageons (split) la rythmique D, le résultat devient:

A
B (rythmique basse de B)
C (rythmique haute de B)
D (anciennement C)
E (anciennement D).

Pour sélectionner le point de split, tournez la commande transparente ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les boutons **[octave]** si le point de split est hors de la tessiture actuelle.

5. ***add part.*** Le rythme est ajouté comme une toute nouvelle rythmique. Tous les autres paramètres de rythmique sont réglés sur leur valeur par défaut.

3. Start new setup?

Pressez la commande transparente pour créer un nouveau setup. Le setup aura une rythmique utilisant ce rythme mais sera sinon vide. Vous pouvez alors ajouter des parties et des rythmiques supplémentaires au setup, soit en éditant directement le setup, soit via l'option "Send to setup?" depuis d'autres modes.

Le nom du setup sera celui du rythme excepté qu'il sera précédé du caractère +. Cela permet que le nouveau setup apparaisse en début de liste des setups classés par ordre alphabétique. Vous pouvez changer ultérieurement le nom si vous désirez conserver le setup ou simplement le supprimer dans le cas inverse.

5. Length

Sélectionnez la longueur du rythme entre *1/4, 1/2, 1, 2* ou *4* mesures (bar).
Le rythme jouera toujours en commençant par la première note de la première mesure. Aussi, si vous sélectionnez une valeur plus courte que la valeur actuelle, les dernières parties du rythme seront coupées. Si vous sélectionnez une valeur plus longue que l'actuelle et que la dernière partie du rythme ne contient aucune note, les nouvelles notes situées à la fin du pattern seront vides.

6. Grid

Choisissez pour la grille une valeur de *8, 12, 14, 16, 20, 24*, ou *32* pas par mesure. Diminuer l'échelle réduit la résolution de quantification. Vous entendrez plus vraisemblablement les doubles notes et les syncopes simples avec des valeurs faibles.
Les interprétations binaires viennent de l'emploi de *8, 16* et *32* pas par mesure. Les interprétations ternaires et avec swing tendent à venir du choix de 12 ou 24 pas par mesure. Mais vous pouvez créer des rythmes assez inusités en utilisant des fractions de mesure conjointement à des valeurs de grille moins évidentes comme 14 et 20.

Quantification de longueur et de grille
Le Micron enregistre votre jeu à très haute résolution. Les réglages de longueur et de grille que vous sélectionnez pour la reproduction de vos rythmes servent à une quantification non destructrice de ces enregistrements.

Aussi, si vous enregistrez un rythme de 4 mesures et changez ultérieurement sa longueur en 1/4 de mesure, le Micron ne jouera qu'une fraction de votre rythme, mais conservera la totalité. Si vous désirez à tout moment ramener la longueur à 4 mesures, la totalité du rythme restera disponible.

De même, les rythmes sont quantifiés à l'aide du réglage de grille, mais les informations sous-jacentes restent intactes. Aussi, quand vous passez en revue les différents réglages de grille, vous entendrez vraisemblablement différentes syncopes et "interprétations" apparaître.

6. Enregistrement de rythme (en temps réel)

Une fois que vous avez atteint le paramètre "Record", vous entendrez le clic du métronome démarrer. Utilisez cette période de pré-compte pour vous mettre dans le rythme (comme toujours, si le tempo n'est pas bon, vous pouvez utiliser le bouton **[tap]** pour le régler).

Une fois que vous êtes prêt à jouer, commencez simplement à jouer sur les touches blanches au-dessus du *la* médian. Le Micron enregistrera dès la première note du rythme. Sinon, si vous ne voulez pas jouer depuis la première note, vous pouvez presser la commande transparente pour lancer l'enregistrement.

Le rythme est bouclé perpétuellement, aussi pouvez-vous ajouter des notes à chaque passage. Vous pouvez jouer la totalité du rythme en une fois ou le bâtir instrument de batterie par instrument de batterie.

Quand vous enregistrez en temps réel, rappelez-vous que jouer n'efface jamais quoi que ce soit qui ait été déjà enregistré. Pour effacer une section afin de la rejouer, maintenez enfoncée la commande transparente pendant la lecture. Cela effacera les notes sur tous les instruments de batterie.

Toutefois, vous désirerez fréquemment n'effacer les notes que pour un seul instrument de batterie, laissant les autres intacts. Maintenir une touche noire efface les notes du dernier instrument de batterie joué (affiché).

Pour stopper l'enregistrement, tournez la commande transparente ou pressez un bouton de mode.

Vous voudrez souvent effacer la totalité du rythme et recommencer. Une façon de faire cela consiste à maintenir la commande transparente et à effacer le rythme pendant que vous enregistrez. Mais une façon plus rapide consiste à maintenir le bouton **[rhythms]** et à presser la plus haute note du clavier. Tant que vous avez moins de 10 instruments de batterie, cela vous amènera à l'option "Clear rhythm?". Voir page 39.

Quatre temps par mesure
Tous les rythmes du Micron ont quatre temps par mesure.

Vous pouvez toujours créer des rythmiques à format de mesure différent. Il faut juste un peu de calcul et la volonté d'ignorer les indications de tempo données par le bouton ***[tap]****.*

Par exemple, une façon de créer une mesure 3/4 est de combiner une longueur d'une demi-mesure avec une grille de 24 pas. Cela vous donne un total de 12 pas sur lesquels travailler.

Ignorez le groupage "6+6" à l'écran. Pensez à la place "4+4+4".

Changement du métronome
*Le métronome que vous entendez quand vous enregistrez est en fait un autre pattern. Il se nomme "*Metronome" et apparaît au début de la liste des patterns. Vous êtes libre d'éditer ce pattern à loisir. Par exemple, vous pouvez choisir un autre programme ou placer les clics sur les croches ou les triolets à la place des noires. Une façon rapide de totalement désactiver le métronome est de simplement renommer ce pattern et de le mémoriser. Vous pouvez toujours rappeler le métronome ultérieurement en lui redonnant son nom.*

7. Sons de batterie (Drum A à Drum H)

Tournez la commande transparente dans le sens horaire pour accéder aux réglages de Drum A. Chaque son (Drum) recèle plusieurs options:

- Changement du programme de l'instrument.
- Edition du niveau.
- Edition de la position panoramique.
- Edition du pattern de batterie, y compris le positionnement et la dynamique de chaque note.
- Effacement des informations de pattern.
- Suppression de l'instrument.

a. Programme
Pressez une fois la commande transparente pour changer le programme de l'instrument

Tournez la commande pour passer en revue les programmes.
Pour rapidement passer d'une catégorie de programmes à l'autre, vous pouvez maintenir enfoncé le bouton **[rhythms]** et presser les touches blanches portant le nom de catégorie. Bien que vous vous voudrez la plupart du temps utiliser des programmes de la catégorie "Drum" dans vos rythmes, vous êtes libre de choisir n'importe quel programme. Toutefois, si vous choisissez un programme autre que de batterie, le rythme ne le jouera que sur le *do* médian. Si vous voulez des variations mélodiques, c'est à cela que servent les patterns.

Une autre façon de régler le programme du rythme est de l'appeler par le mode Programs. Pressez **[programs]** pour passer en mode Programs et trouvez le programme que vous voulez. Puis maintenez enfoncé **[programs]** et pressez **[rhythms]** et le programme du rhytme sera défini. Cela fonctionne également dans l'autre direction – tenez enfoncé **[rhythms]** et pressez **[programs]** pour appeler le programme du rythme en mode Programs, en général pour une édition rapide.

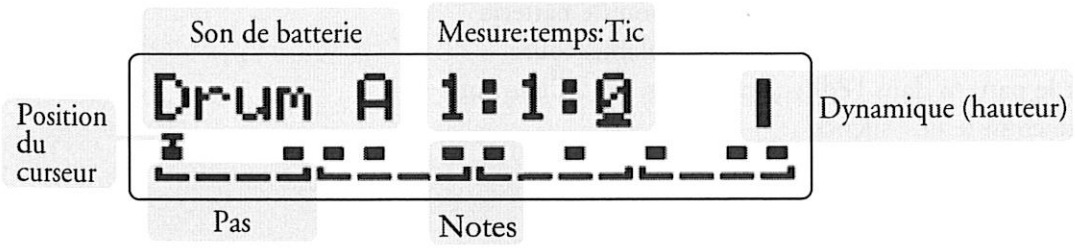
Quand vous avez trouvé le programme que vous voulez utiliser pour ce son de batterie, pressez la commande transparente.

b. Niveau (Level)
Tournez la commande transparente dans le sens inverse pour éditer le volume général du son de batterie.

c. Pan
Tournez la commande transparente pour éditer la position du son de batterie dans le champ stéréo.

Changement de son de batterie
Pour rapidement passer d'un son de batterie à un autre dans un rythme, maintenez le bouton ***[rhythms]*** *et pressez une touche blanche sur le côté droit du clavier. Par exemple, si vous êtes en cours d'édition du niveau du son de batterie A "Drum A level", tenez enfoncé* ***[rhythms]*** *et pressez le* si *(B) au-dessus du* do *médian pour passer au paramètre "Drum B level". C'est particulièrement utile durant l'édition pas à pas.*

d. Pattern
Tournez la commande transparente dans le sens horaire pour éditer le pattern de batterie (rappelez-vous que cela n'éditera le pattern que pour un seul son de batterie, pas pour tous ceux qui constituent le réglage rythmique). Pressez la commande transparente pour éditer le pattern. L'écran affichera une grille du type suivant.



Dans la ligne du haut, l'écran indique que c'est le son *Drum A* qui est édité en mode *pas à pas*.
Le curseur est sur la mesure 1, le temps 1, le tic 0, représenté par *1:1:0*.
En ligne inférieure, chacun des 16 pas est représenté. Des rectangles apparaissent quand des notes sont présentes

Tournez la commande transparente pour voyager entre les différentes notes du pattern. Pour les patterns nécessitant plus de la largeur d'un écran, continuez de tourner la commande – l'afficheur suivra votre position en haut à droite.

a. Ajout de notes
Pour ajouter une note, pressez la touche blanche qui correspond à cet instrument de batterie. Par exemple, Drum A est piloté par le *la* (A) au-dessus du *do* médian, intitulé voice. Votre information de dynamique sera enregistrée ainsi que la position de la molette pitch et des curseurs.

Notez que vous pouvez presser plusieurs touches à la fois pour placer plusieurs instruments de batterie sur un même pas. En fait, vous pouvez saisir un rythme entier d'un coup en jouant simplement les touches voulues, si chaque pas doit contenir au moins une note de batterie.

Si vous jouez une touche qui ne correspond à aucun instrument de batterie, le curseur avance, mais le rythme ne change pas. Quand vous saisissez un rythme, il est parfois utile de presser continuellement la note la plus haute du clavier pour contrôler la vitesse à laquelle le curseur avance.
Après pression de la touche, le curseur avance automatiquement d'un pas.

Affichage temporel
Le Micron affiche le temps sous la forme "mesure:temps:tic". Il y a quatre temps dans une mesure et 120 tics dans un temps.

Les 3 divisions du temps tombent sur 0, 40 et 80.

Les 4 divisions du temps tombent sur 0, 30, 60 et 90.

Les 5 divisions du temps tombent sur 0, 24, 48, 72 et 96.

b. Suppression de note
Pour supprimer une note, pressez n'importe quelle touche noire du clavier. Le pas sera effacé et le curseur avancera d'un pas. La note ne sera supprimée que pour l'instrument de batterie affiché à l'écran; les autres instruments ne seront pas affectés.

Cela facilite le remplacement du motif d'un son de batterie particulier sans explicitement l'effacer au préalable. Jouez simplement le pattern dans l'éditeur pas à pas, en utilisant une touche noire comme un "silence".

c. Changement de la dynamique des notes
A nouveau, vous devez être en écran d'édition de pattern correspondant au programme de la note concernée.
Placez le curseur sous la note que vous voulez éditer et pressez la commande transparente. Tournez-la pour augmenter ou diminuer la dynamique.

Vous pouvez supprimer la note en abaissant la dynamique à 0.

Pendant que vous éditez la dynamique, vous pouvez jouer n'importe quelle touche pour entendre comment sonne le son avec cette dynamique. Vous entendrez tous les sons de batterie pour lesquels des notes ont été programmées sur le pas.

d. Clear?
Pour conserver le programme mais supprimer toutes les notes, choisissez Clear.

e. Remove?
Si ce son de batterie particulier ne sert plus à votre rythme, supprimez-le. Pour répondre à la demande "Remove?", pressez la commande transparente. Ce son de batterie sera supprimé du rythme et tous les autres sons de batterie seront renommés (leur lettre sera changée) en conséquence (par exemple, ce qui était nommé “Drum B” deviendra “Drum A” et ce qui était nommé “Drum C” deviendra “Drum B”).

8. Add?

Après le dernier instrument de batterie, le message d'interrogation *Add?* apparaîtra. Pressez la commande transparente pour ajouter un son de batterie. Il sera nommé avec la prochaine lettre disponible.

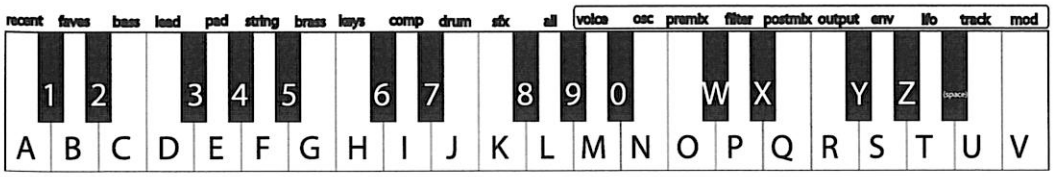
9. Clear rhythm?

Pressez la commande transparente pour effacer toutes les notes et tous les mouvements de contrôleurs du rythme, mais en conservant les paramètres basiques du rythme. Pour rapidement accéder à cette option, maintenez enfoncé le bouton **[rhythms]** et pressez la plus haute note du clavier.

10. Rhythm name

Comme les rythmes sont classés par ordre alphabétique, un processus d'appellation créatif peut vous aider à vous déplacer sans heurt d'un rythme à l'autre.

Tournez la commande transparente pour sélectionner une position (1 – 14) à éditer. Puis pressez cette commande pour éditer cette position. Editez en tournant la commande transparente ou en pressant les touches sur le clavier.



Pressez deux fois une touche pour alterner entre majuscule et minuscule.

Insertion et suppression de caractères

Pour insérer un espace dans le nom, naviguez jusqu'à la position où vous désirez ajouter l'espace. Maintenez enfoncée la commande transparente et tournez-la dans le sens horaire.

Pour supprimer un caractère, naviguez après lui, maintenez enfoncée la commande transparente et tournez-la dans le sens anti-horaire.

Dans les deux cas, imaginez-vous que vous "tirez" le nom.

11. Send MIDI sysex?

Choisissez cette option pour envoyer par messages exclusifs MIDI le rythme à un ordinateur ou à une autre unité de stockage MIDI via le port **(MIDI OUT)** du Micron.

Cela vous permet de faire une copie de vos rythmes sur votre ordinateur à titre de sauvegarde ou de les partager avec des amis ou par internet. Voir page 107 pour des détails sur ce que sont les messages exclusifs (Sysex) et comment les utiliser.

12. Send syx bundle?

Choisissez cette option pour envoyer à la fois le rythme et son programme à un ordinateur ou une autre unité de stockage MIDI via le port **(MIDI OUT)** du Micron sous forme de messages exclusifs.

13. Delete rhythm?

Supprimez le rythme si vous le désirez grâce à cette fonction. Il vous sera demandé de confirmer cette action.

14. Store a copy?

Contrairement à de nombreux synthétiseurs, le Micron n'a pas de "banques" fixes de programmes, patterns et autres, chacune avec un nombre prédéterminé d'emplacements de stockage. A la place, vous pouvez librement créer et supprimer des rythmes à tout moment, comme sur un ordinateur.

"Store a copy?" est le moyen de créer un nouveau rythme. Cette option crée une nouvelle copie du rythme actuel, dont seul le nom diffère. A présent, quand vous faites des changements et pressez le bouton **[store]**, vous mémorisez ces changements dans cette nouvelle copie.
Lorsque vous désirez commencer un nouveau rythme, vous devez trouver un rythme existant duquel partir puis en faire une copie. N'oubliez pas de faire une copie ou vous pourriez accidentellement remplacer le rythme d'origine.

Mémorisez vos changements!

Veillez bien à presser le bouton **[store]** une fois que vous êtes satisfait de vos changements. Autrement, il seront perdus lorsque le Micron sera éteint.

Toutefois, gardez à l'esprit que vous ne perdez aucun changement quand vous changez de mode aussi sentez-vous libre de naviguer dans les programmes ou les setups avant de mémoriser votre rythme. De plus, si vous jouez d'un setup qui utilise le rythme actuel, vous entendrez votre version éditée, même sans l'avoir mémorisée. C'est un très bon moyen de vérifier comment vos éditions sonnent dans le contexte d'un setup sans avoir à la modifier.

Vous pouvez même jouer d'autres rythmes sans perdre vos éditions. Pressez juste le bouton **[rhythms]** ou tournez la commande transparente. Vous pouvez toujours revenir à votre rythme modifié et le retrouver tel que modifié. Le Micron n'annule aucune de vos éditions tant que vous ne commencez pas à éditer un autre rythme.

Sortie de l'édition de rythme

Vous pouvez quitter à tout moment l'édition de rythme. Pressez simplement n'importe lequel des boutons entourant la commande transparente, y compris une seconde fois le bouton **[rhythms]**.

5 Setups

Jeu de setups

Pressez **[setups]** et tournez la molette transparente pour faire jouer différents setups.
Comme les setups ont souvent des éléments différents assignés à différentes parties du clavier, veillez à jouer sur tout le clavier pour tester les partages et combinaisons.

Les setups réunissent des programmes, patterns et rythmes pour produire des paysages sonores riches, des rythmiques et textures sonores complexes et des partages ou "splits" de clavier sophistiqués.

Les setups sont basés sur les programmes, les patterns et les rythmes.
*Quand vous faites des changements dans **[programs]**, **[patterns]** ou **[rhythms]**, les setups qui se réfèrent aux éléments changés reflèteront ces changements*

Composants d'un setup

Les setups sont constituées de deux éléments de base:

- **Parties**. Les parties contiennent des programmes et des patterns avec des réglages de niveau, panoramique et autres.
- **Rythmiques (Beats)**. Les rythmiques contiennent des rythmes ainsi que des réglages similaires.

Considérations de polyphonie
Le Micron vous permet d'empiler plus de sources sonores que son moteur ne peut en produire. Si cela se produit, envisagez de restreindre les tessitures de certaines de vos parties et rythmiques pour que moins de voix soient jouées quand vous pressez une note.

Edition des setups

L'édition de setup comprend de nombreux aspects, détaillés ci-dessous. Au niveau supérieur, cela comprend:

- Ajout et suppression de programmes dans les parties de setup.
- Ajout et suppression de patterns dans les parties de setup.
- Ajout et suppression de rythmes dans les rythmiques de setup.
- Assignation de contrôleurs.
- Réglages de niveau, panoramique gauche/droit, tessiture, split, etc.
- Assignation de types d'effet et de niveaux d'effet par partie et rythmique.
- Appellation du setup.

Rappelez-vous que, dans la plupart des cas, presser deux fois rapidement la commande transparente (double-clic) peut ramener un réglage à sa valeur d'usine d'origine.

Mémorisez votre setup
*Le bouton **[store]** s'allumera lorsque vous aurez édité un setup.*

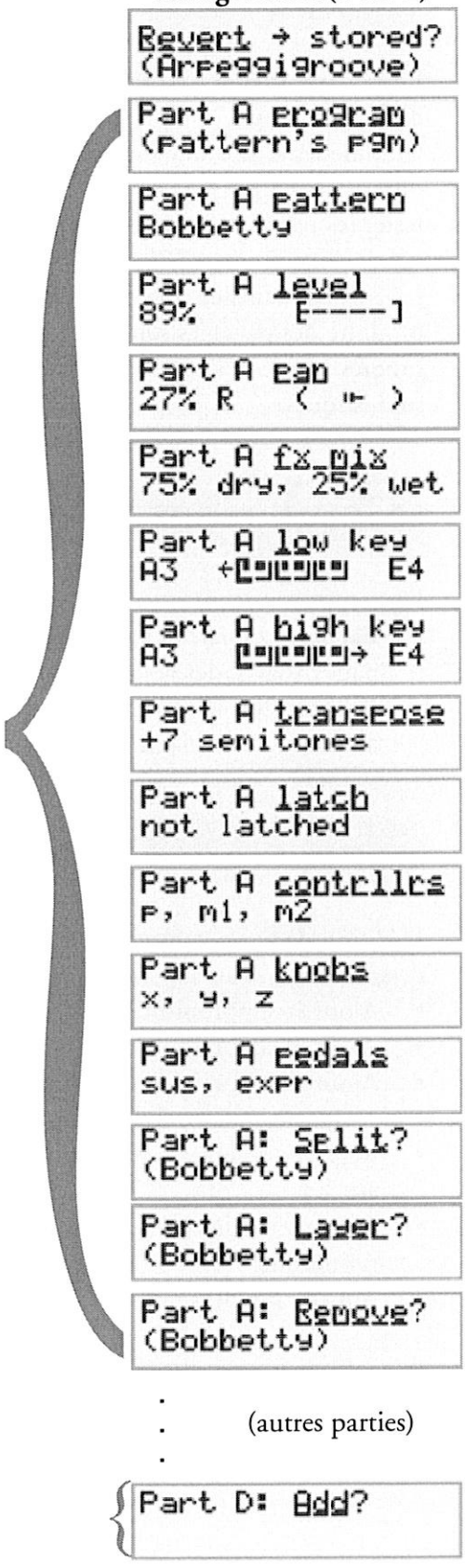
*Pressez **[store]** une fois que vous êtes satisfait de vos éditions. Sinon, vos changements ne sont pas sauvegardés.*

Prenez un moment pour passer en revue ces options. Pressez **[setups]** et tournez la commande transparente pour sélectionner un setup à éditer. Puis pressez la commande transparente pour passer en mode d'édition.

Tournez la commande transparente dans le sens horaire pour passer en revue les différentes parties. Les parties sont intitulées “Part A”, “Part B”, “Part C”, etc.

Après la dernière partie, vous verrez que vous pouvez ajouter une partie.

Options de configuration (1 sur 2)



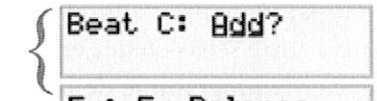
Options de configurations (2 sur 2)

Tournez encore plus loin la commande transparente pour passer en revue toutes les rythmiques (Beats). Les rythmiques sont intitulées "Beat A", "Beat B", "Beat C" etc. comme les parties.



(autres rythmiques)

Après la dernière rythmique, vous pouvez ajouter une nouvelle rythmique.



Continuez de tourner la commande transparente dans le sens horaire pour passer en revue les écrans dédiés aux effets. Ces écrans varieront en fonction de l'effet choisi.



(paramètres d'effet)

Enfin, vous verrez les écrans *clear* (effacer), *name* (nommer), *delete* (supprimer), *MIDI SysEx* (système exclusif MIDI) et *copy* (copier).



1. Parties

Chaque partie dispose des paramètres éditables suivants:

a. Programme
Vous pouvez rendre le programme dépendant du pattern de cette partie, en choisissant *(pattern's pgm)*. Si vous faites ceci, le setup changera automatiquement de programme quand le pattern sera changé. Sinon, vous pouvez spécifier le programme particulier devant être utilisé par la partie.

Pour utiliser le programme du pattern, tournez la commande transparente à fond à gauche, ou pressez-la deux fois rapidement (double-clic).

Pour spécifier un autre programme, tournez la commande transparente pour trouver le programme voulu (pour sauter à une catégorie, tenez enfoncé le bouton **[setups]** et pressez une des touches blanches du bas).

Une autre façon de régler le programme de la partie est de l'appeler en mode programme. Pressez **[programs]** pour passer en mode Programs et trouvez le programme voulu. Puis maintenez **[programs]** et pressez **[setups]**, et le programme de la partie sera réglé. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens – tenez enfoncé **[setups]** et pressez **[programs]** pour appeler le programme de la partie en mode Programs, en général pour une édition rapide.

Pressez à nouveau la commande transparente pour valider votre sélection.

b. Pattern
Sélectionnez le pattern à utiliser dans cette partie. Si vous ne voulez pas utiliser de pattern, tournez la commande transparente à fond à gauche (ou double-cliquez) pour sélectionner *none* (aucun).

Comme pour les programmes, vous pouvez aussi régler le pattern en l'appelant depuis le mode Patterns. Pressez **[patterns]** pour passer en mode Patterns et trouver le pattern voulu. Puis maintenez **[patterns]** et pressez **[setups]**, et le pattern de la partie sera réglé. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens – tenez enfoncé **[setups]** et pressez **[patterns]** pour appeler le pattern de la partie en mode Patterns.

Alternance entre parties et rythmiques (Beats)
Pour rapidement alterner entre les parties et les rythmiques dans un setup, tenez enfoncé le bouton ***[setups]*** *et pressez une touche blanche sur le côté droit du clavier. Les parties commencent au* la *au-dessus du* do *médian et les rythmiques au* la *au-dessus.*

Par exemple, si vous éditez le niveau de la partie A (Part A level), tenez enfoncé ***[setups]*** *et pressez le* ***si*** *au-dessus du* do *médian pour passer à "Part B level". Si vous êtes perdu dans votre setup et ne vous rappelez plus quelle partie fait quoi, maintenez enfoncé* ***[setups]*** *et faites courir vos doigts sur le côté droit du clavier.*

Essayez d'utiliser un programme pour plusieurs parties
Vous pouvez assigner un même programme à plusieurs parties différentes. Différents niveaux, patterns, transpositions et autres réglages entre les parties peuvent créer des résultats intéressants et musicaux.

c. Level (niveau)
Règle le niveau général de la partie par rapport au niveau des autres parties de ce setup.

d. Pan (panoramique)
Règle la position panoramique gauche/droite de la partie.

e. FX Mix (balance d'effet)
Règle la balance son sec/son d'effet pour la partie.

Une partie réglée sur "100% dry" (100% son sec) n'utilise pas du tout les effets master. A l'opposé, une partie réglée à "100% wet" (100% son d'effet) ne produira que le son venant des effets master. La balance d'effet correcte à employer dépend de l'effet voulu, mais pour la plupart des effets tels que phasers et chorus, "70% dry, 30% wet" est un bon point de démarrage.

Quand vous utilisez le vocoder, vous ne voulez généralement entendre aucun son sec, aussi réglez la balance sur "100% wet".

f. Low Key (touche limite inférieure)
Affecter soigneusement les parties et rythmiques aux différentes portions du clavier peut faire la différence entre les bons setups et les setups ordinaires.

Dans cet écran, réglez la note de clavier la plus basse à laquelle répondra la partie. Toute note inférieure à celle sélectionnée ici sera ignorée par cette partie.

Pour sélectionner une note, tournez la commande transparente ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les boutons **[octave]** si la note désirée se situe hors de la tessiture actuelle.

g. High Key (touche limite supérieure)
Réglez la note de clavier la plus haute à laquelle répondra la partie. Toute note supérieure à celle sélectionnée ici sera ignorée par cette partie.

Rappelez-vous que vous pouvez régler la valeur de cette touche sur la totalité de la tessiture MIDI, pas seulement sur les 37 notes du Micron.

Rappelez-vous que vous pouvez toujours utiliser les boutons **[octave]** pour régler la tessiture du clavier du Micron.

Réglage du niveau à 0
Réglez le niveau à 0 pour désactiver une partie sans la supprimer.

Considérez cela comme une astuce quand vous n'êtes pas entièrement sûr de vouloir ou non conserver une partie.

Use As (Utiliser comme)
A la suite de l'écran de pattern, vous pouvez rencontrer un écran affichant "Use As" avec comme choix "instrument" ou "drum". Voir en page 46 des détails sur cette fonction.

Effets
Toutes les parties et rythmiques d'un setup soit n'utilisent pas d'effet soit utilisent un seul effet commun (sélectionné dans un écran ultérieur).

Creuser un trou dans la tessiture du clavier
Les inventifs se demanderont inévitablement ce qui se produit quand vous réglez la limite basse au-dessus de la limite haute. Dans de tels cas, les notes comprises entre les deux limites seront muettes, mais toutes les notes extérieures à ces limites joueront, ce qui entraînera un trou dans la tessiture de jeu.

h. Transpose (transposition)
Règle la transposition sur une plage de 4 octaves. Cela n'affecte pas les notes MIDI auxquelles répond la partie. Cela change simplement la hauteur à laquelle le programme est joué.

Quelques astuces de transposition
Le clavier compact du Micron rend la transposition particulièrement importante.

Certains sons riches peuvent être obtenus en combinant quelques programmes à une hauteur standard avec d'autres transposés une ou deux octaves au-dessus ou en dessous, mais à un niveau réduit.

Certains sons classiques de synthétiseur combinent une partie non transposée avec une autre – de volume plus faible – située une quinte au-dessus (c'est-à-dire avec 7 demi-tons en plus). Bien que ce réglage viole toutes les règles sacrées des professeurs d'harmonie, vous pouvez faire partie du grand nombre de ceux qui trouvent cela très sympa.

i. Latch (maintien)
Règle le statut de maintien de la partie sur *latched* (maintien des notes) ou *not latched* (pas de maintien). Le réglage est par défaut sur *not latched*.

Quand le maintien est activé, la partie continue de jouer après que vous ayez relâché les touches du clavier, comme si la pédale de sustain était enfoncée. Pour arrêter les notes ainsi maintenues, relâchez toutes les touches puis jouez une nouvelle note ou un nouvel accord. Pour stopper entièrement la partie, changez de setup ou pressez un bouton de mode.

Le maintien est particulièrement utile quand vous avez plus de parties à jouer que vous n'avez de mains, ou si vos parties ne tiennent pas toutes dans la tessiture de trois octaves du Micron. Si vos parties de lignes de basse et de nappes sont maintenues, vous pouvez simplement les laisser jouer de leur côté pendant que vous utilisez vos mains pour jouer la partie solo, ne revenant à ces parties que lorsqu'il est nécessaire de changer d'accord.

Le maintien obtenu avec le bouton **[latch]** est similaire. Si vous maintenez enfoncé le bouton **[latch]** et jouez une partie non maintenue (*unlatched*), elle sera maintenue tant que le bouton sera activé.

j. Controllers (contrôleurs)
Activent toute combinaison de la molette **(pitch)** et des curseurs **(m1)** et **(m2)** pour cette partie.

Vous désirerez souvent que chaque contrôleur n'affecte qu'une seule partie. Par exemple, vous pouvez vouloir que la molette **(pitch)** fasse varier la hauteur du son solo ou que le curseur **(m2)** fasse balayer le filtre de vos nappes. Pour assigner exclusivement un contrôleur à la partie actuelle, maintenez enfoncé le bouton **[setups]** et bougez le contrôleur. Cela activera le contrôleur pour cette partie mais le désactivera aussi pour toutes les autres.

k. Knobs (commandes rotatives)
Permet à toute combinaison des commandes **x**, **y** et **z** d'agir sur cette partie. Les fonctions des commandes sont déterminées par les réglages assignés au programme de cette partie en écran **[programs]**.

Comme pour les contrôleurs, vous pouvez assigner une commande exclusivement à la partie actuelle en maintenant enfoncé le bouton **[setups]** et en bougeant la commande. Cela active la commande pour cette partie et la désactive pour les autres parties.

Comme toujours, quand vous tournez une commande, l'écran affiche le paramètre de programme que vous changez. Si vous avez plusieurs parties répondant à la même commande, l'écran n'affichera cette information que pour une seule partie, mais sachez que toutes les autres parties concernées sont affectées.

l. Pedals (pédales)
Assigne la pédale de sustain/d'expression à cette partie. Par défaut, elles sont toutes deux assignées.

m. Split? (partage?)
Le split vous permet de créer une nouvelle partie en fractionnant la tessiture de la partie actuelle. Après le split, une partie utilisera les touches inférieures au point de split et l'autre les touches supérieures. Les deux parties seront autrement identiques.

Si vous choisissez de partager une partie, le Micron vous demandera de sélectionner la touche du clavier à laquelle se fera le partage. Pour sélectionner le point de split, tournez la commande transparente ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les boutons **[octave]** si le point de split désiré est extérieur à la tessiture actuelle.

La nouvelle partie créée sera dotée de la lettre suivant immédiatement celle de la partie actuelle. Par conséquent, toutes les parties suivantes verront leur lettre augmenter d'une unité.

n. Layer? (superposition)
Choisissez *layer* pour dupliquer la partie actuelle.
La nouvelle partie créée sera dotée de la lettre suivant immédiatement celle de la partie actuelle. Par conséquent, toutes les parties suivantes verront leur lettre augmenter d'une unité.

o. Remove? (supprimer?)
Choisissez *remove* pour supprimer la partie actuelle. Toutes les parties suivantes changeront de lettre en conséquence.

Saut entre parties
Pour sauter d'une partie à l'autre, tenez enfoncé le bouton ***[setups]*** *et pressez une touche sur le côté droit du clavier, à partir du* la *situé au-dessus du* do *médian.*

2. Use as (utiliser comme)

Supposons que vous ayez obtenu un rythme qui convienne parfaitement à votre setup à l'exception de la caisse claire qui ne sonne pas bien. Vous pouvez éditer le rythme, mais cela affecterait tous les autres setups utilisant ce rythme. A la place, vous aimeriez simplement échanger ce son de batterie uniquement pour ce setup particulier.

Pour cela, choisissez un programme pour remplacer la caisse claire inadéquate et ajoutez-le comme une partie au setup. Tant que le programme fait partie de la catégorie "drum" et qu'il n'y a pas de pattern assigné, une option masquée apparaîtra après les paramètres de pattern: "use as".

Normalement, ce paramètre est réglé sur "use as instrument", indiquant que la partie sera utilisée comme un instrument et fonctionnera donc comme toute autre partie. Mais si vous changez le paramètre en "use as drum A in beat", tous les rythmes remplaceront leur son drum A. Vous pouvez ainsi "utiliser comme" n'importe quel son de batterie de A à J. Une fois que vous avez repéré à quel son correspond la caisse claire, vous pouvez le remplacer par le programme de votre choix.

"Use as" n'affecte pas seulement un programme de batterie – mais aussi le niveau, le panoramique et le mixage d'effet de batterie. Aussi, si vous aimez le programme de caisse claire mais le trouvez un peu trop fort, "use as" peut vous aider à baisser le niveau. Ou bien, si vous voulez la plupart de la rythmique sans effet, mais désirez donner un traitement d'effet supplémentaire à la caisse claire, "use as" vous permettra de régler individuellement le mixage d'effet (FX mix).

3. Add? (Ajouter?)

Après avoir tourné la commande transparente au-delà de toutes les parties, vous pourrez ajouter une partie avec l'option "*add?*". En écran *add*, pressez la commande transparente pour ajouter une nouvelle partie vide.

Notez que les parties ajoutées par la fonction *add* s'ajoutent toujours après la dernière partie. Pour insérer une partie entre d'autres parties, utilisez les fonctions *split* ou *layer* depuis les écrans d'édition de partie.

4. Beats (Rythmiques)

Une fois les écrans de partie dépassé, vous atteignez les écrans de rythmique (Beat).

a. Rhythm (rythme)
Choisissez le rythme voulu pour cette rythmique. Toutes les informations associées au rythme – les sons, le panoramique, les niveaux relatifs des différents sons – seront incluses.

Une façon de régler le rythme est de l'appeler en mode Rhythms. Pressez **[rhythms]** pour passer en mode Rhythms et trouvez le rythme voulu. Puis maintenez **[rhythms]** et pressez **[setups]**, et le rythme de la rythmique sera réglé. Cela fonctionne aussi dans l'autre sens – tenez enfoncé **[setups]** et pressez **[rhythms]** pour appeler le rythme de la rythmique en mode Rhythms, en général pour une édition rapide.

Emploi de plusieurs rythmiques par setup
Un setup peut avoir plusieurs rythmiques, comme il peut avoir plusieurs parties. Assigner différentes rythmiques à différentes petites sections du clavier (avec les paramètres "low key "et "high key") peut vous procurer beaucoup de variations pour vos interprétations.

b. Level (niveau)
Règle le niveau de cette rythmique par rapport aux autres rythmiques et parties du setup.

Effets
Toutes les parties et rythmiques d'un setup soit n'utilisent pas d'effet soit utilisent un seul effet commun (sélectionné dans un écran ultérieur).

c. FX Mix (balance d'effet)
Règle la balance son sec/son d'effet pour la rythmique. Ce mixage affecte de façon équivalente tous les sons de batterie du rythme.

Pour traiter un son de batterie particulier, voir le paramètre "use as" en page 48.

Saut entre rythmiques
*Pour passer d'une rythmique à l'autre, tenez enfoncé le bouton **[setups]** et pressez une des touches du haut, en commençant par le* la *le plus haut du clavier.*

Réduire les rythmiques au silence
*Si vous voulez désactiver les rythmiques d'un setup, pressez **[accomp]**. Cela coupe toutes les rythmiques. Pressez **[accomp]** une seconde fois pour réactiver la rythmique.*

d. Low Key (touche limite inférieure)
Affecter soigneusement les parties et rythmiques aux différentes portions du clavier peut faire la différence entre les bons setups et les setups ordinaires.
Dans cet écran, réglez la note de clavier la plus basse à laquelle répondra la rythmique. Toute note inférieure à celle sélectionnée ici sera ignorée par cette rythmique.

Pour sélectionner une note, tournez la commande transparente ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les boutons **[octave]** si la note désirée se situe hors de la tessiture actuelle.

e. High Key (touche limite supérieure)
Réglez la note de clavier la plus haute à laquelle répondra la rythmique. Toute note supérieure à celle sélectionnée ici sera ignorée par cette rythmique.
Rappelez-vous que vous pouvez régler la valeur de cette touche sur la totalité de la tessiture MIDI, pas seulement sur les 37 notes du Micron.

Rappelez-vous que vous pouvez toujours utiliser les boutons **[octave]** pour régler la tessiture du clavier du Micron.

h. Latch (maintien)
Règle le statut de maintien de la rythmique sur *latched* (maintien des notes) ou *not latched* (pas de maintien). Le réglage est par défaut sur *not latched*.

Quand le maintien est activé, la rythmique continue de jouer après que vous ayez relâché les touches du clavier, comme si la pédale de sustain était enfoncée. Si vous jouez une touche associée à une rythmique dont le maintien est différent, cette rythmique s'arrêtera et la nouvelle jouera à la place. Pour stopper entièrement la rythmique, pressez le bouton **[accomp]** ou changez de mode.
Le maintien est particulièrement utile quand vous avez plus de parties à jouer que vous n'avez de mains, ou si vos parties ne tiennent pas toutes dans la tessiture de trois octaves du Micron. Si vos parties de lignes de basse et de nappes sont maintenues, vous pouvez simplement les laisser jouer de leur côté pendant que vous utilisez vos mains pour jouer la partie solo, ne revenant à ces parties que lorsqu'il est nécessaire de changer d'accord.

Le maintien obtenu avec le bouton **[latch]** est similaire. Si vous maintenez enfoncé le bouton **[latch]** et jouez une rythmique non maintenue (*unlatched*), elle sera maintenue tant que le bouton sera activé.

Creuser un trou dans la tessiture du clavier
Les inventifs se demanderont inévitablement ce qui se produit quand vous réglez la limite basse au-dessus de la limite haute. Dans de tels cas, les notes comprises entre les deux limites seront muettes, mais toutes les notes extérieures à ces limites joueront, ce qui entraînera un trou dans la tessiture de jeu.

g. Split? (partage?)
Le split vous permet de créer une nouvelle rythmique en fractionnant la tessiture de la rythmique actuelle. Après le split, une rythmique utilisera les touches inférieures au point de split et l'autre les touches supérieures. Les deux rythmiques seront autrement identiques.

Si vous choisissez de partager une rythmique, le Micron vous demandera de sélectionner la touche du clavier à laquelle se fera le partage. Pour sélectionner le point de split, tournez la commande transparente ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les boutons **[octave]** si le point de split désiré est extérieur à la tessiture actuelle.

La nouvelle rythmique créée sera dotée de la lettre suivant immédiatement celle de la rythmique actuelle. Par conséquent, toutes les rythmiques suivantes verront leur lettre augmenter d'une unité.

h. Layer? (superposition)
Choisissez *layer* pour dupliquer la rythmique actuelle.
La nouvelle rythmique créée sera dotée de la lettre suivant immédiatement celle de la rythmique actuelle. Par conséquent, toutes les rythmiques suivantes verront leur lettre augmenter d'une unité.

i. Remove? (supprimer?)
Choisissez *remove* pour supprimer la rythmique actuelle. Toutes les rythmiques suivantes changeront de lettre en conséquence.

5. Add? (Ajouter?)

Après avoir tourné la commande transparente au-delà de toutes les parties, vous pourrez ajouter une rythmique avec l'option "*add?*". En écran *add*, pressez la commande transparente pour ajouter une nouvelle rythmique.

Notez que les rythmiques ajoutées par la fonction *add* s'ajoutent toujours après la dernière rythmique. Pour insérer une rythmique entre d'autres rythmiques, utilisez les fonctions *split* ou *layer* depuis les écrans d'édition de rythmique.

6. FX Balance, FX Type 1, FX Type 2

Choisissez un effet à appliquer au setup ou tournez la commande transparente à fond à gauche (ou double-cliquez dessus) pour court-circuiter les effets.
Si vous choisissez un effet, les paramètres éditables associés à cet effet s'afficheront dans les écrans suivants.
Chaque partie et rythmique a un paramètre "FX mix" pour contrôler combien de son passe au travers de la section d'effet master. Si une partie ou une rythmique est réglée sur "100% dry" (100% son sec), elle n'est pas affectée par les effets du setup.

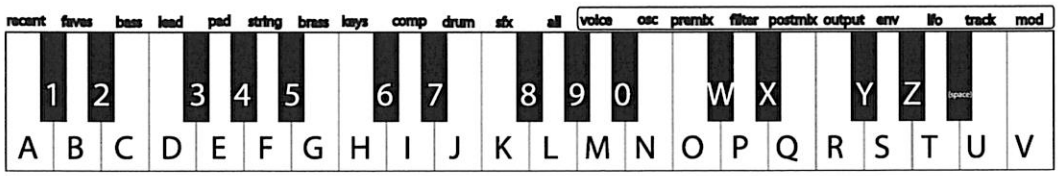
7. Clear

Choisissez Clear pour supprimer toutes les parties et rythmiques du setup mais conserver le nom de setup.

8. Setup name

Comme les setups sont classés par ordre alphabétique, un processus d'appellation créatif peut vous aider à vous déplacer sans heurt d'un setup à l'autre.

Tournez la commande transparente pour sélectionner une position (1 – 14) à éditer. Puis pressez cette commande pour éditer cette position. Editez en tournant la commande transparente ou en pressant les touches sur le clavier.



Pressez deux fois une touche pour alterner entre majuscule et minuscule.

Insertion et suppression de caractères

Pour insérer un espace dans le nom, naviguez jusqu'à la position où vous désirez ajouter l'espace. Maintenez enfoncée la commande transparente et tournez-la dans le sens horaire.

Pour supprimer un caractère, naviguez après lui, maintenez enfoncée la commande transparente et tournez-la dans le sens anti-horaire.

Dans les deux cas, imaginez-vous que vous "tirez" le nom.

9. Send MIDI sysex?

Choisissez cette option pour envoyer par messages exclusifs MIDI le setup à un ordinateur ou à une autre unité de stockage MIDI via le port **(MIDI OUT)** du Micron.

Cela vous permet de faire une copie de vos setups sur votre ordinateur à titre de sauvegarde ou de les partager avec des amis ou par internet. Voir page 107 pour des détails sur ce que sont les messages exclusifs (Sysex) et comment les utiliser.

10. Send syx bundle?

Choisissez cette option pour envoyer à la fois le setup et ses programmes, patterns et rythmes à un ordinateur ou une autre unité de stockage MIDI via le port **(MIDI OUT)** du Micron sous forme de messages exclusifs.

11. Delete setup?

Supprimez le setup si vous le désirez grâce à cette fonction. Il vous sera demandé de confirmer cette action.

12. Store a copy?

Contrairement à de nombreux synthétiseurs, le Micron n'a pas de "banques" fixes de programmes, patterns et autres, chacune avec un nombre prédéterminé d'emplacements de stockage. A la place, vous pouvez librement créer et supprimer des setups à tout moment, comme sur un ordinateur.

"Store a copy?" est le moyen de créer un nouveau setup. Cette option crée une toute nouvelle copie du setup actuel, dont seul le nom diffère. A présent, quand vous faites des changements et pressez le bouton **[store]**, vous mémorisez ces changements dans cette nouvelle copie.
Lorsque vous désirez commencer un nouveau setup, vous devez trouver un setup existant duquel partir puis en faire une copie. N'oubliez pas de faire une copie ou vous pourriez accidentellement remplacer le setup d'origine.

Mémorisez vos changements!

Veillez bien à presser le bouton **[store]** une fois que vous êtes satisfait de vos changements. Autrement, il seront perdus lorsque le Micron sera éteint.

Toutefois, gardez à l'esprit que vous ne perdez aucun changement quand vous changez de mode aussi sentez-vous libre de naviguer dans les programmes ou les setups avant de mémoriser votre setup.

Vous pouvez même jouer d'autres setups sans perdre vos éditions. Pressez juste le bouton **[setups]** ou tournez la commande transparente. Vous pouvez toujours revenir à votre setup modifié et le retrouver tel que modifié. Le Micron n'annule aucune de vos éditions tant que vous ne commencez pas à éditer un autre setup.

Sortie de l'édition de setup

Vous pouvez quitter à tout moment l'édition de setup. Pressez simplement n'importe lequel des boutons entourant la commande transparente, y compris une seconde fois le bouton **[setups]**.

6 Programmes

Qu'est-ce qu'un "programme"?

Un programme du Micron est un son constitué à partir des oscillateurs, filtres et générateurs d'enveloppe internes du Micron. Les programmes du Micron couvrent la palette des sons de synthèse analogique classiques. Si vous avez déjà entendu un son, vous le trouverez probablement parmi les presets du Micron.

Comment le Micron produit le son

Le Micron génère le son en émulant, ou "modélisant", le comportement d'un synthétiseur analogique. Les oscillateurs produisent le son brut. Ils alimentent ensuite les filtres qui à leur tour alimentent les amplificateurs.

Durant le déplacement du signal dans ce trajet basique, vous pouvez régler le mixage du signal en plusieurs points, appliquer diverses modulations et enveloppes, et appliquer des effets. De cette façon, le Micron peut générer une variété de sons virtuellement illimitée.

Regardons rapidement le trajet du signal de le Micron du début à la fin.

Les oscillateurs

Les oscillateurs sont l'endroit où le son naît. Vous pouvez avoir entendu que ce que vous percevez comme un "son" est simplement la vibration de molécules d'air venant heurter vos tympans. Cette vibration doit commencer quelque part, et dans le Micron, cela part des oscillateurs. En faisant varier la *fréquence* de vibration, les oscillateurs peuvent produire différentes hauteurs, qui sont ressenties comme des notes musicales. En ajustant *le type et la forme d'onde*, les oscillateurs peuvent produire diverses harmoniques, entendues comme différents timbres. Chacune des voix du Micron contient 3 oscillateurs.

Le mixage pré-filtre

Les sorties des oscillateurs, ainsi que de quelques autres sources de signal, alimentent une table de mixage virtuelle appelée "Pre Filter Mix" (mixage pré-filtre). Sa tâche est de canaliser toutes ces sources dans les entrées de l'étage de traitement sonore suivant – les filtres. Pour chaque source, vous pouvez spécifier son niveau (*level*), c'est-à-dire le volume qu'elle doit avoir, et sa *balance*, qui détermine quelle quantité va aller vers le Filtre 1 et quelle quantité va aller vers le Filtre 2.

Les filtres

Le son produit par les oscillateurs est très brut, et habituellement non adapté à l'utilisation directe dans un instrument. Pour faire ressortir les textures sonores que vous avez à l'esprit, vous voudrez typiquement atténuer certaines harmoniques et en amplifier d'autres. C'est ici qu'entrent en jeu les filtres. Les filtres modifient le contenu fréquentiel du signal et ont un effet radical sur le son. Un filtre vous permet typiquement de régler sa fréquence de coupure, qui représente la plage d'harmoniques sur laquelle le filtre agit, ainsi que sa résonance, qui détermine quelle amplification sera donnée aux harmoniques proches de la fréquence de coupure. Chacune des voix du Micron contient 2 filtres et chaque filtre peut être de 18 types différents, chacun ayant son propre caractère et sa propre ambiance sonore.

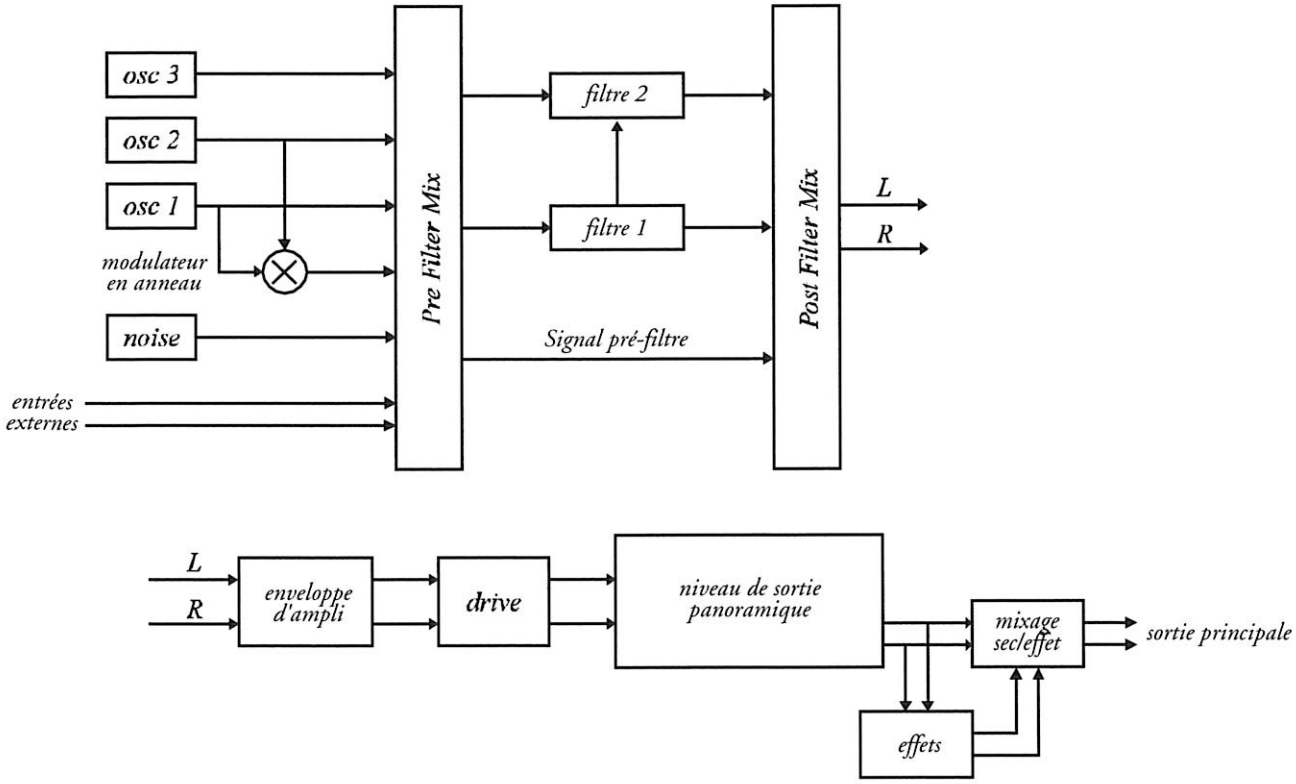
Le mixage post-filtre

Les sorties des filtres ont également leur propre table de mixage virtuelle appelée "Post Filter Mix" (mixage post-filtre). Pour chaque sortie de filtre, comme pour le signal pré-filtre de votre choix, vous pouvez spécifier un niveau (*level*), c'est-à-dire le volume qu'elle doit avoir et un panoramique (*pan*), qui détermine combien du son ira vers l'enceinte gauche et combien vers l'enceinte droite.

Sortie

Le son approche de la fin de son voyage, mais doit encore passer par un étage de traitement. A l'étage de sortie, le Micron vous permet d'appliquer un effet *Drive*, pour donner une dernière touche au son et lui ajouter de la compression, de la distorsion ou autre effet d'amplification. Vous devez également choisir le niveau général du son, ainsi que la quantité qui en est envoyée au processeur d'effet dédié du Micron.

Schéma synoptique du signal



Modulation

A ce point, vous pouvez penser que produire un son avec le Micron est simplement une question de configuration des paramètres des oscillateurs, filtres et mixers, puis de presser une touche. Et bien qu'il soit vrai que vous puissiez concevoir ainsi quelques remarquables instruments, générer des sons réellement hors du commun implique invariablement de faire évoluer certains de ces paramètres pendant qu'une note joue. Le problème est que, si vous êtes comme tout le monde, vous n'avez que deux mains et vous en utilisez probablement au moins une pour jouer les notes. Heureusement, le Micron va vous prêter une main supplémentaire – une douzaine en fait.

Le Micron vous permet de configurer 12 routages de modulation. Chacun d'entre eux est une connexion virtuelle entre une source physique ou générée en interne et un certain paramètre de Programme. Basiquement, un routage de modulation indique au synthétiseur de bouger automatiquement une commande pendant qu'une note joue. Bien qu'il y ait plusieurs sources qui puissent servir à vos modulations, les plus communes sont les LFO et les enveloppes.

Les LFO

LFO signifie "low frequency oscillator" (oscillateur basse fréquence). Contrairement aux oscillateurs normaux, les LFO ne sont pas conçus pour produire du son. A la place, ils agissent sur un paramètre de Programme avec un motif répétitif (cyclique). Par exemple, si vous voulez ajouter du vibrato à votre instrument, vous avez besoin que la hauteur ondule continuellement. Un LFO est parfait pour cette application. Associez simplement un LFO au paramètre de hauteur de l'oscillateur et vous obtiendrez l'effet voulu. Chacune des voix du Micron contient 2 LFO.

Les enveloppes

Si vous frappez une touche sur un piano, vous entendrez beaucoup d'énergie sonore au moment où le marteau frappe la corde, puis un niveau plus faible quand vous gardez la note enfoncée en laissant la corde résonner, qui disparaît rapidement dès que vous relâchez la note et que l'étouffoir s'applique. Les concepteurs de synthétiseurs ont modélisé ce comportement à l'aide d'enveloppes ADSR. ADSR signifie "attack, decay, sustain, release" (attaque, déclin, maintien, fermeture) et cela représente les différentes étapes par lesquelles passe le son au cours de la vie d'une note. Comme l'application la plus importante de l'enveloppe est de contrôler le volume du son, le Micron fournit une enveloppe spécifiquement destinée à cet emploi. C'est l'enveloppe d'ampli. Toutefois, les enveloppes sont utiles dans toutes sortes de routage de modulation, c'est pourquoi vous pouvez associer n'importe laquelle des enveloppes du Micron à n'importe lequel des paramètres de Programme modulables.

Chacune des voix du Micron contient 3 enveloppes. "Env1" est l'*enveloppe d'amplificateur*. "Env2" est l'*enveloppe de filtre*. "Env3" est l'*enveloppe de hauteur (pitch)/modulation*.

Assignation d'enveloppe
Les enveloppes peuvent être affectées à différents paramètres en fonction des routages de modulation choisis.

Jeu des programmes

Pressez le bouton **[programs]** pour passer en mode Programs. Relâchez le bouton **[programs]** et tournez la commande transparente pour passer en revue les programmes d'abord par catégories, puis – une fois le dernier programme de la dernière catégorie atteinte, à nouveau par ordre alphabétique.

Vous pouvez aussi rapidement sauter à n'importe quelle catégorie en pressant **[programs]** puis en pressant la touche blanche du clavier du Micron portant le nom de la catégorie voulue.

Notez que la catégorie "recent" est automatiquement créée. A l'opposé, la catégorie des favoris "faves" est contrôlée par vous, comme détaillé un peu plus loin.

Edition de programme

1. Revert-to-Stored? / Unrevert-to-Edited?

Si vous avez édité un programme, vous pouvez revenir à la version d'origine. Une fois sur ctte page, pressez la commande transparente pour cela.

Revenez au statut édité en pressant une seconde fois la commande transparente pour annuler le retour à la version d'origine (*unrevert*).

Vous pouvez revenir (*revert*) et annuler ce retour (*unrevert*) pour comparer vos changements avec le programme d'origine. Quand vous êtes satisfait de votre travail, pressez **[store]** pour sauvegarder vos changements.

Accès aux favoris
Pressez et tenez le bouton ***[programs]*** *et pressez la touche ré du bas (intitulée "faves") pour accéder aux programmes que vous avez mémorisés dans la catégorie des favoris.*

2. Add to Faves? / Remove Fave?

Pressez la commande transparente pour passer en mode d'édition. Une fois dans cette page, pressez-la à nouveau pour ajouter ce programme à votre liste de favoris (*faves*). Quand vous faites d'un programme un favori, il est accessible non seulement via sa propre catégorie, mais également dans la catégorie *faves*.

Pour supprimer un programme de votre liste de favoris, sélectionnez-le dans la catégorie *faves* (voir ci-contre), puis passez en mode d'édition en pressant la commande transparente. "remove fave?" (Supprimer favori?) est la première option qui s'affiche. Pressez la commande transparente pour confirmer l'action.

Send to setup *n'offre que l'option d'envoyer le rythme au setup actuel. Par conséquent, vous devez sortir de l'édition de programme pour préalablement choisir le setup voulu avant de revenir aux programmes et de suivre cette procédure.*

3. Send to Setup?

Presser la commande transparente sur cette option vous fait passer en mode Setups et vous permet de faire de ce programme une partie du dernier setup sélectionné.

Tout setup existant a déjà une ou deux parties, aussi il vous sera offert l'option d'ajouter ce programme au setup d'une des façons suivantes:

1. ***send to part.*** La partie du setup est remplacée par le programme actuel. Le niveau de la partie de setup, le mixage d'effet, la tessiture de clavier et le statut de maintien (Latch) sont conservés. Voir ci-après une description de la façon dont se font les affectations des lettres aux parties.

2. ***layer***. La partie existante dans le setup est dupliquée, ce qui donne une nouvelle partie. Cette nouvelle partie utilise le programme mais conserve le niveau, le mixage d'effet et les autres informations de la partie d'origine du setup. Voir ci-contre une description de la façon dont se font les affectations des lettres aux parties.

3. ***split low***. La partie existant dans le setup est partagée en deux sur une touche particulière.

Le Micron demande de jouer une note sur le clavier, note à laquelle se fera le partage. Le programme est alors envoyé à la partie inférieure du clavier. Chaque note sous celle que vous avez sélectionnée utilisera ce nouveau programme. Toute note *supérieure ou égale* à la note sélectionnée utilisera la partie existante du setup.

La nouvelle partie se voit assigner la lettre suivante après la partie de split. Par exemple, si le setup contient des parties A, B, C et D et que la partie B est celle qui est divisée (split), alors la partie C devient la nouvelle partie ajoutée. Toutes les lettres des parties suivantes augmentent d'une unité.

Pour sélectionner le point de split, tournez la commande transparente ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les boutons [**octave**] si le point de split est hors de la tessiture actuelle.

4. ***split high***. La partie existant dans le setup est partagée en deux sur une touche particulière.

Tout comme l'option *split low*, le Micron demande de jouer au clavier la note où doit se faire le partage. Le programme est alors envoyé à la partie supérieure du clavier. Chaque note *au-dessus* de celle que vous avez sélectionnée utilisera ce nouveau programme. Toute note égale ou inférieure à la note sélectionnée utilisera la partie existante du setup.
Pour sélectionner le point de split, tournez la commande transparente ou jouez une touche. Vous pouvez utiliser les boutons [**octave**] si le point de split est hors de la tessiture actuelle.

5. ***add part.*** Le programme est ajouté comme une toute nouvelle partie sur la totalité de la tessiture du clavier. Tous les autres paramètres de partie sont également réglés sur leur valeur par défaut.

Façon dont les lettres changent quand "layer", "split low" et "split high" sont employés
Quand les parties sont superposées (layer) ou réparties (split), la nouvelle partie se voit affecter la lettre suivant immédiatement la partie visée. Les lettres de toutes les parties suivantes augmentent d'une unité.

Par exemple, considérons un setup avec quatre parties:

A
B
C
D

Si nous partageons (split) la partie B, le résultat devient:

A
B (partie basse de B)
C (partie haute de B)
D (anciennement C)
E (anciennement D).

4. Start New Setup?

Presser la commande transparente quand cette option est affichée crée un nouveau setup portant le nom du programme précédé d'un "+" (par exemple "+Repeater" ou "+TranceTube") et, si un setup portant ce nom existe déjà, un numéro à la fin (par exemple "+Repeater2" ou "+TranceTube2"). Après cela, vous noterez que le bouton du mode Programs n'est plus allumé, le Micron est passé en mode Setups.

Si vous n'avez pas choisi de démarrer un nouveau setup, alors vous êtes toujours en mode Programs. Tourner la commande transparente plus loin dans le sens horaire passe en revue les nombreux paramètres d'édition de programme, comme suit:

5. Paramètres de voix

Polyphony (Polyphonie)
monophonic (monophonique)
Une note à la fois.

polyphonic (polyphonique)
Jusqu'à 8 notes à la fois.

Unison (Unisson)
one voice/note (une voix par note)
Les voix sont distribuées de façon homogène entre les 8 touches tenues simultanément.

two voices/note (deux voix par note)
Chaque touche déclenche deux voix, ramenant la polyphonie disponible à 4.

four voices/note (quatre voix par note)
Chaque touche déclenche quatre voix, ramenant la polyphonie disponible à 2.

all voices/note
Réduit le Micron à un fonctionnement monophonique, toutes les voix disponibles étant dédiées à une seule note.

UsnDetune (Désaccord d'unisson)
Sélectionne la plage de hauteur correspondant au décalage des voix jouées à l'unisson. Des valeurs plus élevées donnent un son plus épais, mais plus désaccordé.

Note: quand le paramètre Unison est réglé sur one voice/note, le paramètre UsnDetune n'a bien sûr pas d'effet.

Affectation des commandes (x/y/z)
*Tout paramètre peut être associé aux commandes **x**, **y** et **z**. Quand le paramètre est à l'écran, maintenez simplement enfoncée la commande transparente et bougez la commande à laquelle vous désirez associer ce paramètre.*

Accès rapide à l'édition
*Pour sauter à la catégorie des voix, tenez enfoncé le bouton **[programs]** et pressez la touche intitulée "voice".*

Portamento
Règle le "glissement" entre notes successives:

off
Pas de portamento.

legato only (legato seulement)
Le portamento n'intervient que si vous jouez une seconde touche avant d'avoir relâché la première.

always (toujours)
Le portamento se produit toujours même s'il n'y a pas de chevauchement entre une note et la suivante.

PortaType (Type de portamento)
Règle le type de portamento:

fixed (fixe)
Quelle que soit la distance des touches consécutives, il faut le même temps pour passer de l'une à l'autre. Le paramètre PortaTime détermine ce temps.

scaled (proportionnel)
Avec ce réglage, le paramètre PortaTime détermine le temps nécessaire pour un glissement correspondant à une octave.

gliss fixed (glissement fixe)
Identique à *fixed*, mais avec un défilement chromatique *do*, *do#*, *ré*, *ré#* etc.) plutôt que continu.

gliss scaled (glissement proportionnel)
Identique à *scaled*, mais avec un défilement chromatique *do*, *do#*, *ré*, *ré#* etc.) plutôt que continu.

PortaTime (Durée de portamento)
Règle le temps de base nécessaire au portamento pour glisser d'une note à la suivante.

Pitch Wheel (Molette pitch)
Quand ce paramètre est sur *bend all notes* (agir sur toutes les notes), bouger la molette pitch fera varier la hauteur de toutes les voix en cours, même si elles sont tenues par la pédale branchée en **(sust pedal)** ou si elles en sont à leur phase de relâchement.

Quand ce paramètre est réglé sur *bend held notes* (agir sur les notes tenues), seules les voix pour lesquelles les touches restent enfoncées verront leur hauteur varier suite à l'action de la molette pitch.

AnlgDrft (dérive analogique)
Règle la quantité de dérive analogique simulée, jusqu'à 100%.

Les synthétiseurs analogiques ont des circuits qui se désaccordent au cours du temps. Ajouter un peu de cette dérive peut accroître le réalisme de l'émulation analogique du Micron.

Osc Sync (synchronisation de l'oscillateur)
Détermine comment les oscillateurs se synchronisent entre eux.

off
Les oscillateurs jouent indépendamment les uns des autres.

hard 2 to 1 (synchronisation dure du 2 sur le 1)
Le synchronisation dure ("hard sync") ramène l'oscillateur 2 au début de sa forme d'onde quand c'est le cas pour l'oscillateur 1. Cela a pour effet de forcer la fréquence fondamentale de l'oscillateur 1 à suivre celle de l'oscillateur 2. Ce comportement est appelé "synchronisation dure" ou "hard sync" car la forme d'onde esclave est "ramenée" à 0 à la fréquence voulue par l'oscillateur maître, ce qui peut créer des sons bruts et râpeux même à partir d'ondes sinusoïdales.

hard 2+3 to 1 (synchronisation dure 2+3 sur 1)
Les oscillateurs 2 et 3 sont forcés à une synchronisation dure sur l'oscillateur 1.

soft 2 to 1 (synchronisation douce de 2 sur 1)
Chaque fois que l'oscillateur 1 commence son cycle, l'oscillateur 2 change de direction. L'onde résultante n'a plus de bords brutaux comme en synchronisation dure mais présente un mélange d'harmoniques qui peut avoir des propriétés sonores intéressantes.

soft 2+3 to 1 (synchronisation douce de 2+ 3 sur 1)
Les oscillateurs 2 et 3 sont forcés à à se synchroniser en douceur sur l'oscillateur 1.

FM Amount (Quantité de modulation de fréquence)
La FM ou "modulation de fréquence", vous permet d'utiliser un oscillateur pour piloter la fréquence d'un autre. Règle le pourcentage d'affectation de la fréquence de l'oscillateur cible par la forme d'onde de l'oscillateur maître.

FM Type (Type de FM)

A. Types de FM linéaire

lin 2 > 1
L'oscillateur 2 est ajouté à la phase de l'oscillateur 1. La FM linéaire est le style utilisé par les synthétiseurs musicaux FM typiques. Moduler une onde sinusoïdale par une autre sinusoïdale de fréquence plus élevée produit une fréquence fondamentale enrichie d'une variété d'harmoniques et cela peut servir à reproduire les sons de nombreux instruments de musique physiques.

lin 2+3 > 1
Les oscillateurs 2 et 3 sont ajoutés à la phase de l'oscillateur 1.

lin 3 > 2 > 1
L'oscillateur 3 est ajouté à la phase de l'oscillateur 2. La forme d'onde résultante est ajoutée à la phase de l'oscillateur 1.

Avec la FM linéaire, *FM Amount* contrôle un "index de modulation", un niveau de 100% donnant un index de 32.

B. Types de FM exponentielle

exp 2 > 1
L'oscillateur 2 module la hauteur de l'oscillateur 1.

exp 3 > 2 > 1
L'oscillateur 3 module la hauteur de l'oscillateur 2. La forme d'onde résultante module la hauteur de l'oscillateur 1

Avec la FM exponentielle, *FM Amount* contrôle la plage de modulation de hauteur, un niveau de100% amenant la hauteur vers le haut et le bas sur une tessiture de 6 octaves.

6. Paramètres d'oscillateur

Ces paramètres sont repris par chacun des trois oscillateurs du Micron.

Waveform (Forme d'onde)
sine (sinusoïdale)
Son doux et pur.

tri/saw (triangulaire/dents de scie)
Une onde triangulaire, une onde en dents de scie ou toute intermédiaire. Une onde triangulaire a un son plus plein qu'une onde sinusoïdale, tandis qu'une onde en dents de scie a un caractère sonore plus râpeux.

Pulse (rectangulaire)
Harmoniquement la plus riche des trois ondes, l'onde rectangulaire peut aller d'une onde carrée au son très plein à une onde à impulsions courtes, nasillarde.

Waveshape (Façonnage d'onde)
Ce paramètre transforme la forme d'onde.

Pour l'onde sinusoïdale (*sine*), une forme de 0 vous donne un son pur. Quand vous augmentez ce paramètre, l'onde sinusoïdale se déforme pour ajouter des harmoniques supérieures.

Pour l'onde *tri/saw*, une forme de 0 donne une onde triangulaire. Quand vous changez la valeur de ce paramètre, l'onde s'incline sur la gauche ou la droite, pour devenir une onde en dents de scie descendantes ou montantes respectivement à –100% ou 100%).

Pour l'onde *pulse*, ce paramètre gère le facteur de forme (largeur d'impulsion). Une valeur de 0 pour ce paramètre vous donne une onde carrée, le diminuer ou l'augmenter réduit ou grossit respectivement la largeur d'impulsion.

Octave
Transpose la hauteur vers le haut ou le bas sur une plage de ± 3 octaves.

Accès rapide à l'édition
*Pour sauter à la catégorie oscillateur, tenez enfoncé le bouton **[programs]** et pressez la touche intitulée "osc".*

Transpose (Transposition)
Transpose la hauteur vers le haut ou le bas sur une plage de ±7 demi-tons.

Pitch (Hauteur)
Transpose la hauteur sur une plage de ± 99,9 centièmes.

PwhlRange (Plage d'action de la molette pitch)
Règle la plage d'action de la molette pitch, de 0 demi-ton (off) à ±12 demi-tons (une octave).

7. Paramètres de mixage avant filtre

Avant que les sources sonores ne soient envoyées aux filtres, elles sont mixées ensemble. Utilisez les paramètres de mixage avant filtre pour régler les niveaux de chacun des oscillateurs, de la modulation en anneau, du bruit et des sources externes. Réglez aussi les quantités de chacune de ces sources devant être envoyées au filtre 1 (f1) et au filtre 2 (f2).

Accès rapide à l'édition
Pour sauter à la catégorie de mixage avant filtre, tenez enfoncé le bouton ***[programs]*** *et pressez la touche "premix".*

Réglez aussi le type de bruit sur *white* (blanc) ou *pink* (rose). Le bruit blanc a la même quantité d'énergie sur toutes ses fréquences, sonnant comme un souffle. Comme il y a beaucoup plus de fréquences élevées (dans la plage des aigus) que basses (dans la plage des graves), le bruit blanc sonne de façon aiguë. Le bruit rose, à l'opposé, réduit progressivement l'énergie des hautes fréquences pour produire un son homogène sur la totalité du spectre de fréquences. Si le bruit blanc sonne comme un souffle, le bruit rose sonne plutôt comme un rugissement ou une vague d'océan.

Le bruit blanc a un son tranchant qui l'adapte particulièrement aux effets percussifs, tandis que les caractéristiques fréquentielles du bruit rose sont plus apaisantes et agréables à l'oreille humaine.

8. Paramètres de filtre

Chacun des deux filtres a les paramètres éditables suivants:

Type
Choisissez parmi une collection de types de filtre classiques et modernes:

bypass
Pas de filtre. Ce réglage est utile pour une écoute du signal sans filtrage.

lowpass ob_2pole
Modélise la sortie passe-bas du filtre multi-mode intégré à un module expandeur synthétiseur classique.

lowpass tb_3pole
Modélisé sur le filtre d'un petit synthétiseur de basse argenté dont le son est devenu omniprésent dans de nombreux styles de musique électroniques.

lowpass mg_4pole
Modélisé sur le filtre trouvé dans le plus célèbre synthétiseur analogique monophonique jamais fait. Le filtre, avec une pente raide et une résonance profonde, est particulièrement estimé pour son gros son. Ce filtre auto-oscillera avec des réglages de résonance élevés.

lowpass rp_4pole
Modélisé sur le filtre d'un très populaire synthétiseur semi-modulaire. Ce filtre écrêtera (saturera) s'il reçoit un niveau d'entrée élevé.

lowpass jp_4pole
Modélisé sur le filtre passe-bas d'un populaire synthétiseur 8 voix remarqué pour ses boutons colorés et ses sonorités polyvalentes et elles aussi colorées. Comparez sa sonorité à celle des filtres mg ou rp.

lowpass al_8pole
Unique au Micron. 8 pôles (48dB par octave) donnent à ce filtre une pente de coupure extrêmement brutale.

bandpass ob_2pol
Modélisé sur la sortie passe-bande du filtre multi-mode ob.

bandpass al_6pol
Unique au Micron. Ce filtre sonne comme une version exagérée du précédent.

Accès rapide à l'édition
Pour sauter à la catégorie filtre, tenez enfoncé le bouton ***[programs]*** *et pressez la touche "filter".*

bandpass 8vedual
Unique au Micron. Deux filtres passe-bande 2 pôles, espacés d'un intervalle d'une octave.

bandpass bndlimit
Unique au Micron. Un filtre passe-haut 2 pôles et un filtre passe-bas 2 pôles en série, limitant le signal à tout ce qui se trouve entre eux. La commande de résonance règle la largeur de bande.

highpass ob_2pol
Modélisé sur la sortie passe-haut du filtre multi-mode ob.

highpass op_4pol
Unique au Micron. Un filtre passe-haut 4 pôles.

vocal formant 1
Unique au Micron. Les filtres de formants sont modélisés sur la voix humaine. Cette version 3 bandes (trois filtres passe-bande) émule les sons de voyelles "ah" et "oo".

vocal formant 2
Unique au Micron. Un filtre de formants 3 bandes qui émule les sons de voyelles "oh" et "ee" (prononcées à l'anglaise).

vocal formant 3
Unique au Micron. Un filtre de formants 5 bandes basé sur un modèle idéalisé de cordes vocales.

comb 1 - 4
Unique au Micron. Ce filtre à peigne crée de multiples crêtes et encoches résonantes sans relations harmoniques.

phase warp
Unique au Micron. Il est basé sur un effet de phaser analogique. 8 filtres passe-tout en série créent dans la réponse de fréquence quatre encoches liées harmoniquement.

Freq (Fréquence)
Saisissez la fréquence à laquelle le filtre commence à agir.

Res (Résonance)
Accentue les fréquences proches de la fréquence actuelle du filtre. Des réglages très élevés de résonance peuvent amener certains types de filtre à "siffler" ou auto-osciller.

Keytrk (Asservissement au clavier)
Détermine si la fréquence du filtre montera et descendra pour suivre la hauteur des touches jouées ou restera constante quelles que soient les touches jouées. Un réglage de 0 signifie que la fréquence du filtre restera constante sur toute la longueur du clavier. Si ce paramètre est réglé à +100, le filtre est parfaitement asservi au clavier et avec suffisamment de résonance, peut être joué comme s'il s'agissait d'un oscillateur. Des réglages négatifs signifient que le filtre donnera un son d'autant plus feutré que des notes aiguës seront jouées.

EnvAmt (Intensité d'enveloppe)
Détermine le degré d'action de l'enveloppe de filtre sur la fréquence du filtre. Un réglage négatif inverse l'enveloppe.

Affectation des commandes (x/y/z)
Tout paramètre peut être associé aux commandes ***x****,* ***y*** *et* ***z****. Quand le paramètre est à l'écran, maintenez simplement enfoncée la commande transparente et bougez la commande à laquelle vous désirez associer ce paramètre.*

De plus, le filtre 2 a le paramètre suivant:

Offset
absolute
La valeur assignée aux réglages de fréquence du filtre 2 est appliquée normalement.

offset
La valeur assignée à la fréquence du filtre 2 est verrouillée sur une position relative à la fréquence du filtre 1. La fréquence du filtre 2 monte et descend automatiquement en rapport avec la fréquence du filtre 1.

9. Paramètres de mixage après filtre

Réglez les niveaux de mixage et les positions de panoramique gauche-droite pour le filtre 1, le filtre 2 et le mixage pré-filtre.
Réglez aussi les paramètres suivants:

Accès rapide à l'édition
Pour sauter à la catégorie du mixage après filtre, tenez enfoncé le bouton ***[programs]*** *et pressez la touche intitulée "postmix".*

Preflt Src (Source pré-filtre)
Les sorties des oscillateurs ainsi que d'autres sources de signal entrent dans une table de mixage virtuelle appelée mixeur pré-filtre (Pre Filter Mix). Le travail de cette table de mixage consiste à servir d'entonnoir pour toutes ces sources devant arriver aux entrées de l'étage de traitement sonore suivant – les filtres. Pour chaque source, vous pouvez spécifier son niveau, c'est-à-dire le volume qu'elle doit avoir, et sa balance, c'est-à-dire combien va aller au filtre 1 et combien au filtre 2.

Flt 1 Sign (Polarité du filtre 1)
Choisissez une polarité *positive* pour la somme normale des signaux du filtre 1 et du filtre 2. Choisissez une polarité *négative* pour envoyer les deux filtres en opposition de phase, créant des crêtes et des encoches à des fréquences diverses.

10. Sortie

Drive Type (Type de saturation)
Sélectionnez bypass pour court-circuiter la saturation et obtenir un son clair ou une des options *compressor* (compresseur), *rms limiter* (limiteur rms), *tube overdrive* (saturation à lampes), *distortion* (distorsion), *tube amp* (ampli à lampes) ou *fuzz pedal* (pédale fuzz).

Drive Level (Niveau de saturation)
Règle l'intensité de saturation, de 0 à 100%.

Prgrm Level (Niveau de programme)
Ce paramètre simple mais très important détermine le volume de votre programme. A 0, le programme est muet, tandis qu'à 100%, il joue à son volume maximal. Si vous entendez votre son saturer, c'est un bon paramètre à régler. Vous pouvez aussi utiliser ce paramètre pour niveler les différences de volume des divers programmes que vous créez, afin qu'ils aient tous le même niveau quand vous passez de l'un à l'autre, quels que soient leurs réglages individuels d'oscillateur, de filtre et de mixage.

FX Mix (Mixage d'effet)
Réglez le mixage effet (wet)/son sec (dry) pour l'audio traité par effet, de 0 à 100%.

FX Balance (Balance d'effet)
Règle la balance entre les deux modules d'effet du Micron et détermine combien de chacun d'entre eux est entendu.

FX1 Type (Type d'effet 1)
Sélectionnez bypass pour court-circuiter l'effet, ou un des effets de hauteur intégrés (chorus, theta flanger, thru-0 flanger, super phaser, string phaser ou 40-band vocoder).

FX1 Param (Paramètres d'effet)
Différents écrans apparaissent dans cette zone en fonction du type d'effet choisi. Réglez ici les paramètres de l'effet.

FX2 Type (Type d'effet 2)
Sélectionnez bypass pour court-circuiter l'effet, ou un des effets de retard intégrés (mono delay, stereo delay, split L/R delay, hall reverb, plate reverb, room reverb).

FX2 Param (Paramètres d'effet)
Différents écrans apparaissent dans cette zone en fonction du type d'effet choisi. Réglez ici les paramètres de l'effet.

Accès rapide à l'édition
*Pour sauter à la catégorie sortie, tenez enfoncé le bouton **[programs]** et pressez la touche intitulée "output".*

Deux modules d'effet
Le Micron contient deux modules d'effet indépendants. Vous pouvez choisir un effet pour chaque module.

FX1 contient des effets basés sur la hauteur – chorus, flangers, phasers et un vocoder 40 bandes.

FX2 contient des effets de retard et de reverb.

Voir les pages suivantes pour des détails supplémentaires.

Effets FX1

Le module d'effet 1 offre 6 effets différents basés sur la hauteur. Vous pouvez choisir d'utiliser n'importe lequel d'entre eux.

Chorus

Un effet chorus utilise un LFO pour moduler la hauteur du signal entrant, le résultat étant ensuite ajouté au signal d'origine. A petites doses, cela crée l'illusion de multiples voix jouant simultanément. Montez la réinjection (Feedback) et l'intensité (Depth) pour un éclat plus prononcé et des sons plus "humides".

A. Feedback (Réinjection)
C'est la quantité de la sortie du chorus qui est renvoyée à l'entrée pour produire un effet plus intense.
Plage: 0 - 100%

B. Manual Delay (Retard manuel)
C'est le temps de retard de base modulé par le LFO pour créer l'effet flanger. Il détermine les fréquences des encoches et des crêtes.
Plage: 0 – 100%

C. LFO Rate (Vitesse du LFO)
C'est la cadence de l'oscillateur basse fréquence.
Plage: 0.010Hz – 4.800Hz, ou 1/16 (4 rondes) à 16 (quadruple croche) si la synchronisation sur le tempo (Tempo Sync) est activée.

D. LFO Depth (Intensité du LFO)
Règle la magnitude de la modulation par le LFO. Avec un réglage à 0%, le LFO n'a pas d'effet sur les fréquences des encoches.
Plage: 0 – 100%

E. LFO Shape (Forme d'onde du LFO)
Permet de choisir entre les deux formes d'onde du LFO.
Plage: sine wave (sinusoïdale), triangle wave (triangulaire)

F. LFO Tempo Sync (Synchronisation du LFO sur le tempo)
Détermine si la cadence du LFO sera synchronisée ou non sur le tempo du Micron. Quand "follow tempo" est sélectionné, le paramètre LFO Rate s'affiche sous la forme d'un multiple du tempo.
Plage: fixed rate, follow tempo

Theta Flanger
Le Theta Flanger est une combinaison d'effet phaser et d'effet flanger. L'entrée est filtrée par un phaser à 32 étages puis entre dans un flanger. Le son est très intéressant et très musical.

A. Feedback (Réinjection)
C'est la quantité de la sortie du flanger qui est renvoyée à l'entrée pour produire un effet plus intense.
Plage: -100% à 0 à 100%

B. Manual Delay (Retard manuel)
C'est le temps de retard de base modulé par le LFO pour créer l'effet flanger. Il détermine les fréquences des encoches et des crêtes.
Plage: 0 – 100%

C. LFO Rate (Vitesse du LFO)
C'est la cadence de l'oscillateur basse fréquence.
Plage: 0.010Hz – 4.800Hz, ou 1/16 (4 rondes) à 16 (quadruple croche) si la synchronisation sur le tempo (Tempo Sync) est activée

D. LFO Depth (Intensité du LFO)
Règle la magnitude de la modulation par le LFO. Avec un réglage à 0%, le LFO n'a pas d'effet sur les fréquences des encoches.
Plage: 0 – 100%

E. LFO Shape (Forme d'onde du LFO)
Permet de choisir entre les deux formes d'onde du LFO.
Plage: sine wave (sinusoïdale), triangle wave (triangulaire)

F. LFO Tempo Sync (Synchronisation du LFO sur le tempo)
Détermine si la cadence du LFO sera synchronisée ou non sur le tempo du Micron. Quand "follow tempo" est sélectionné, le paramètre LFO Rate s'affiche sous la forme d'un multiple du tempo.
Plage: fixed rate, follow tempo

Thru Zero Flanger
Un effet flanger utilisant deux lignes de retard (par côté de la stéréo) pour émuler l'effet flanger classique produit par l'emploi de deux machines à bande analogiques. Comme il y a deux lignes de retard en mouvement constant, le temps de retard peut tomber à 0 ou même devenir négatif. Cela donne un son unique ne pouvant être reproduit avec un flanger standard à retard simple.

A. Feedback (Réinjection)
C'est la quantité de la sortie du flanger qui est renvoyée à l'entrée pour produire un effet plus intense.
Plage: -100% à 0 à 100%

B. Manual Delay (Retard manuel)
C'est le temps de retard de base modulé par le LFO pour créer l'effet flanger. Il détermine les fréquences des encoches et des crêtes.
Plage: 0 – 100%

C. LFO Rate (Vitesse du LFO)
C'est la cadence de l'oscillateur basse fréquence.
Plage: 0.010Hz – 4.800Hz, ou 1/16 (4 rondes) à 16 (quadruple croche) si la synchronisation sur le tempo (Tempo Sync) est activée

D. LFO Depth (Intensité du LFO)
Règle la magnitude de la modulation par le LFO. Avec un réglage à 0%, le LFO n'a pas d'effet sur les fréquences des encoches.
Plage: 0 – 100%

E. LFO Shape (Forme d'onde du LFO)
Permet de choisir entre les deux formes d'onde du LFO.
Plage: sine wave (sinusoïdale), triangle wave (triangulaire)

F. LFO Tempo Sync (Synchronisation du LFO sur le tempo)
Détermine si la cadence du LFO sera synchronisée ou non sur le tempo du Micron. Quand "follow tempo" est sélectionné, le paramètre LFO Rate s'affiche sous la forme d'un multiple du tempo.
Plage: fixed rate, follow tempo

Super Phaser

L'effet phaser classique est créé en couplant de multiples étages de filtre passe-tout pour créer des "encoches", c'est-à-dire des incisions étroites dans le spectre de fréquences. Les fréquences de ces filtres passe-tout sont généralement modulées par LFO pour créer un son de balayage spectaculaire. Le SuperPhaser suit cette formule classique, mais vous permet de sélectionner de 4 à 64 étages passe-tout pour une grande variété de timbres.

A. Feedback (Réinjection)
C'est la quantité de la sortie du phaser qui est renvoyée à l'entrée pour produire un effet plus intense.
Plage: -100% à 0 à 100%

B. Notch Frequency (Fréquence d'encoche)
C'est la fréquence de la première encoche (la plus basse), non modulée par le LFO.
Plage: 0 – 100%

C. LFO Rate (Vitesse du LFO)
C'est la cadence de l'oscillateur basse fréquence.
Plage: 0.010Hz – 4.800Hz, ou 1/16 (4 rondes) à 16 (quadruple croche) si la synchronisation sur le tempo (Tempo Sync) est activée

D. LFO Depth (Intensité du LFO)
Règle la magnitude de la modulation par le LFO. Avec un réglage à 0%, le LFO n'a pas d'effet sur les fréquences des encoches.
Plage: 0 – 100%

E. LFO Shape (Forme d'onde du LFO)
Permet de choisir entre les deux formes d'onde du LFO.
Plage: sine wave (sinusoïdale), triangle wave (triangulaire)

F. Stages (Etages)
Détermine combien d'étages de filtrage passe-tout et donc combien d'encoches sont utilisées.
Plage: 4, 8, 16, 32, 48, 64

G. LFO Tempo Sync (Synchronisation du LFO sur le tempo)
Détermine si la cadence du LFO sera synchronisée ou non sur le tempo du Micron. Quand "follow tempo" est sélectionné, le paramètre LFO Rate s'affiche sous la forme d'un multiple du tempo.
Plage: fixed rate, follow tempo

String Phaser
Cet effet est basé sur le phaser intégré à un synthétiseur de cordes analogique classique. Il a 14 étages et utilise une combinaison de réinjections positive et négative pour produire un son riche et complexe.

A. Feedback (Réinjection)
C'est la quantité de la sortie du phaser qui est renvoyée à l'entrée pour produire un effet plus intense.
Plage: 0 - 100%

B. Notch Frequency (Fréquence d'encoche)
C'est la fréquence de la première encoche (la plus basse), non modulée par le LFO.
Plage: 0 – 100%

C. LFO Rate (Vitesse du LFO)
C'est la cadence de l'oscillateur basse fréquence.
Plage: 0.010Hz – 4.800Hz, ou 1/16 (4 rondes) à 16 (quadruple croche) si la synchronisation sur le tempo (Tempo Sync) est activée

D. LFO Depth (Intensité du LFO)
Règle la magnitude de la modulation par le LFO. Avec un réglage à 0%, le LFO n'a pas d'effet sur les fréquences des encoches.
Plage: 0 – 100%

E. LFO Shape (Forme d'onde du LFO)
Permet de choisir entre les deux formes d'onde du LFO.
Plage: sine wave (sinusoïdale), triangle wave (triangulaire)

F. Tempo Sync (Synchronisation du LFO sur le tempo)
Détermine si la cadence du LFO sera synchronisée ou non sur le tempo du Micron. Quand "follow tempo" est sélectionné, le paramètre LFO Rate s'affiche sous la forme d'un multiple du tempo.
Plage: fixed rate, follow tempo

40-band vocoder

Un vocoder utilise deux jeux de filtres passe-bande (banques de filtres) pour appliquer les caractéristiques d'une source sonore à une autre. La banque du filtre d'analyse détermine le niveau de l'entrée à différentes fréquences. Ces niveaux servent à moduler les niveaux de sortie des fréquences correspondantes de la banque du filtre de synthèse. L'emploi le plus commun de ceci consiste à envoyer un signal de synthétiseur à l'entrée de synthèse et une voix (enregistrée ou en direct via un microphone) dans l'entrée d'analyse pour obtenir un effet de synthétiseur parlant.

A. Analysis Gain (Gain d'analyse)
Parfois aussi nommé "sensibilité d'analyse", ce paramètre règle le gain de l'entrée de la banque de filtres d'analyse.
Plage: -100% - +100%

B. Sibilance Boost (Accentuation des sibilants)
Règle le niveau d'un filtre en plateau passe-haut à l'entrée de la banque de filtres d'analyse. Cela augmente ou diminue les fréquences sibilantes (sons de consonnes) pour améliorer l'intelligibilité ou changer la tonalité du vocoder.
Plage: 0% - 100%

C. Decay (Déclin)
Règle la vitesse à laquelle les filtres de synthèse réagissent au signal entrant. Une réponse plus rapide (réglages plus bas) sera habituellement plus intelligible, mais des temps de déclin plus longs (réglages plus élevés) peuvent être plus musicaux.
Plage: 0 - 100%

D. Band Shift (Décalage de banque)
Cela décale les fréquences de la banque de filtres de synthèse, par rapport aux filtres d'analyse. Le résultat est un pseudo effet transpositeur (pitch shifter).
Plage: -100% - +100%

E. Synthesis Input (Entrée de synthèse)
Sélectionne quel signal est envoyé à la banque de filtres de synthèse.
Plage: Effects Send (départ d'effets), Audio In Left (Entrée audio gauche), Audio In Stereo (Entrée audio stéréo)

F. **Analysis Signal In (Entrée de signal d'analyse)**
Sélectionne quel signal est envoyé à la banque de filtres d'analyse.
Plage: **Effects Send (départ d'effets), Audio In Right (Entrée audio droite), Audio In Stereo (Entrée audio stéréo)**

G. **Analysis Mix (Mixage d'analyse)**
Détermine combien du signal d'analyse est mélangé dans la sortie.
Plage: **0 - 100%**

Effets FX2

Le module d'effet 2 offre 6 effets différents de retard (delay) et réverbération (reverb). Vous pouvez choisir d'utiliser n'importe lequel de ces effets.

Mono Delay (Retard mono)
Un delay prend le signal original, attend durant un temps déterminé puis le reproduit à nouveau et ainsi de suite.

Le retard mono réduit en mono l'entrée du Micron avant d'appliquer l'effet de retard. Le résultat est un son moins complexe mais plus "focalisé".

Le retard mono permet un temps de retard maximal double de celui offert par le retard stéréo et le retard gauche/droit.

A. Delay Time (Temps de retard)
C'est le temps attendu par le retard avant de reproduire le son.
Plage **1 ms – 680 ms ou x1 (noire) – x16 (quadruple croche) quand Sync est réglé sur "follow tempo".**

B. Regeneration Percentage (Pourcentage de régénération)
C'est le volume de chaque nouvelle régénération par rapport à celui de la précédente. A 0, un effet de retour unique se produit – le signal d'origine n'est répété qu'une fois.
Plage **0 – 100%**

C. Brightness (Brillance)
Comme le signal retardé décline au cours du temps, il est souvent avantageux de rendre le son plus "feutré" en retirant progressivement de plus en plus de hautes fréquences à chaque nouvelle régénération. 100% correspond à une absence de réduction de brillance.
Plage: **0 – 100%**

D. Sync (Synchronisation)
Le retard peut soit suivre le tempo du Micron, soit se produire à un nombre déterminé de milli-secondes. Quand "follow tempo" est sélectionné, le paramètre de temps de retard (Delay Time) s'affiche sous la forme d'un multiple du tempo.
Plage: **fixed time, follow tempo**

Stereo Delay
Ce retard stéréo fonctionne comme le retard mono mais en vraie stéréo. Le temps de retard maximal est la moitié de celui possible avec le retard mono.

A. Delay Time (Temps de retard)
C'est le temps attendu par le retard avant de reproduire le son.
Plage **1 ms – 340 ms ou x1 (noire) – x16 (quadruple croche) quand Sync est réglé sur "follow tempo".**

Note: Un retard de noire à 120 BPM (ou moins) ne peut pas être entendu car le retard dépasse alors 340 ms.

B. Regeneration Percentage (Pourcentage de régénération)
C'est le volume de chaque nouvelle régénération par rapport à celui de la précédente. A 0, un effet de retour unique se produit – le signal d'origine n'est répété qu'une fois.
Plage **0 – 100%**

C. Brightness (Brillance)
Comme le signal retardé décline au cours du temps, il est souvent avantageux de rendre le son plus "feutré" en retirant progressivement de plus en plus de hautes fréquences à chaque nouvelle régénération. 100% correspond à une absence de réduction de brillance.
Plage: **0 – 100%**

D. Sync (Synchronisation)
Le retard peut soit suivre le tempo du Micron, soit se produire à un nombre déterminé de milli-secondes. Quand "follow tempo" est sélectionné, le paramètre de temps de retard (Delay Time) s'affiche sous la forme d'un multiple du tempo.
Plage: **fixed time, follow tempo**

Split Left/Right Delay
Ce retard stéréo vous permet de régler indépendamment les temps de retard gauche et droit. Contrairement aux autres retards, il ne permet pas de synchronisation sur le tempo.

A. Left Delay Time (Temps de retard gauche)
C'est le temps attendu par le retard du canal gauche avant de reproduire le son.
Plage: 1 ms – 340 ms

B. Regeneration Percentage (Pourcentage de régénération)
C'est le volume de chaque nouvelle régénération par rapport à celui de la précédente. A 0, un effet de retour unique se produit – le signal d'origine n'est répété qu'une fois.
Plage 0 – 100%

C. Brightness (Brillance)
Comme le signal retardé décline au cours du temps, il est souvent avantageux de rendre le son plus "feutré" en retirant progressivement de plus en plus de hautes fréquences à chaque nouvelle régénération. 100% correspond à une absence de réduction de brillance.
Plage: 0 – 100%

D. Right Delay Time (Temps de retard droit)
C'est le temps attendu par le retard du canal droit avant de reproduire le son.
Plage: 1 ms – 340 ms

Hall Reverb
Réverbération de type hall qui simule des espaces acoustiques, fournissant un ensemble dense d'échos similaires à ceux produits les murs, le sol et le plafond d'une pièce.

La reverb Hall simule la reverb d'une salle de concert (que vous pouvez comparer à une pièce extrêmement grande).

A. Diffusion
Plue élevée est la diffusion, plus diffus et indistinct devient le son réverbéré.
Plage: 0 – 100%

B. Decay (Déclin)
Ce pourcentage représente la rapidité avec laquelle la reverb décline dans le temps. Des valeurs basses donnent un déclin plus rapide.
Plage: 0 – 100%

C. Brightness (Brillance)
Comme la réverbération décline au cours du temps, il est souvent avantageux de rendre le son plus "feutré" en retirant progressivement de plus en plus de hautes fréquences à chaque nouvelle régénération. 100% correspond à une absence de réduction de brillance.
Range: 0 – 100%

D. Color (Couleur)
Ce paramètre ajoute un contenu harmonique pour un son plus riche.
Plage: 1 ms – 340 ms

Plate Reverb
Cet algorithme de reverb reproduit le comportement d'une unité de réverbération à plaque.
Une reverb à plaque est une feuille d'acier large (environ 1m x 2m) et fine (0,4mm) avec un excitateur fixé en son centre pour la faire vibrer et des microphones de contact fixés à la périphérie pour capter la vibration résultante.

La reverb à plaque est un son de reverb classique entendu sur des enregistrements jusqu'au début des années 80, date à laquelle les reverbs numériques sont entrées en scène.

Les paramètres de la reverb à plaque sont les mêmes que ceux de la reverb Hall.

Room Reverb
Cette reverb est très comparable à la reverb Hall, à ceci près qu'elle émule un espace plus réduit.

A nouveau, les paramètres de cette reverb sont identiques à ceux des reverb Hall ou Plate.

11. Enveloppes

Pour chacune des trois enveloppes, vous pouvez régler la durée et la forme d'attaque (Atk), la durée et la pente de déclin (Dcy), la durée et le niveau de maintien (Sust) et la durée et la pente de relâchement (Rel).

Le paramètre *sustain time* détermine la durée du segment de maintien de l'enveloppe. Si vous êtes habitué aux synthétiseurs analogiques, ce paramètre peut vous surprendre puisqu'un synthétiseur traditionnel reste au segment de maintien tant que la touche est tenue enfoncée. Le Micron propose aussi bien entendu ce comportement – il suffit de régler ce paramètre sur "hold" et votre note sera maintenue tant que la touche restera enfoncée. Mais de nombreux instruments physiques ne fonctionnent pas comme ceci. Un piano, par exemple, présente une attaque et un déclin (Decay) distincts quand le marteau frappe la corde, mais la corde ne résonne pas éternellement – le volume diminue lentement jusqu'au retour de la corde au silence. Le Micron vous permet de modéliser ce comportement en spécifiant une durée de maintien. C'est le temps nécessaire au niveau de l'enveloppe pour chuter du niveau de maintien à 0. Une fois que l'enveloppe est redescendue à 0, elle est terminée et reste à 0. Quand l'enveloppe d'ampli est redescendue du niveau de maintien à 0, cela signifie que la note est terminée et n'utilise plus les voix du synthé.

Le paramètre *sustain level* détermine le niveau auquel se maintient le son quand l'enveloppe a terminé son déclin (Decay) et arrive au segment de maintien (Sustain). A 100%, le déclin est inaudible. A 0%, le déclin est total, finissant par un retour au silence. Généralement, ce sont les valeurs médianes de cette plage qui sont les plus utiles

Pour les enveloppes de filtre et de hauteur/modulation, ce paramètre peut être négatif. Comme les étages d'enveloppe suivants retournent toujours à 0, un niveau de maintien négatif vous donnera une enveloppe en zigzag entre le haut et le bas qui se terminera quelque part au milieu.

Voici les paramètres d'enveloppe supplémentaires:

Types d'enveloppe
"Env1" est l'enveloppe d'amplitude.

"Env2" est l'enveloppe de filtre.

"Env3" est l'enveloppe de hauteur/modulation, bien que son assignation puisse varier.

Toutes les enveloppes peuvent être utilisées pour moduler n'importe quel paramètre dans la matrice de modulation.

Accès rapide à l'édition
Pour sauter à la catégorie des enveloppes, tenez enfoncé le bouton ***[programs]*** *et pressez la touche intitulée "env".*

Affectation des commandes (x/y/z)
Tout paramètre peut être associé aux commandes ***x, y*** *et* ***z****. Quand le paramètre est à l'écran, maintenez simplement enfoncée la commande transparente et bougez la commande à laquelle vous désirez associer ce paramètre.*

Velocity (Asservissement à la dynamique du clavier)
Ce paramètre détermine à quel point la dynamique de jeu des notes affecte l'enveloppe. A 0%, l'enveloppe a toujours son amplitude maximale quelle que soit la force de frappe des touches. A 100%, l'amplitude de l'enveloppe correspond directement à la dynamique et un toucher très léger donne des enveloppes très aplaties. Les valeurs intermédiaires de ce paramètre donnent une mise à l'échelle correspondante.

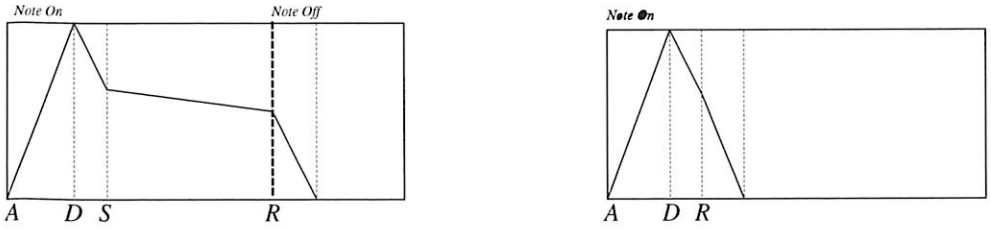
Dans tous les cas, une forte dynamique donne une forte enveloppe. Ce paramètre vous permet juste de choisir l'amplitude de l'enveloppe pour les dynamiques faibles.

Reset (Réinitialisation)
on every note (sur chaque note)
Chaque fois que vous pressez une touche, l'enveloppe redémarre à son début.

unless legato (sauf legato)
Si vous jouez une note en maintenant toujours une autre note, l'enveloppe de la nouvelle note démarre à la position actuelle dans l'enveloppe de la note tenue.

Freerun (roue libre)
Ce paramètre détermine comment l'enveloppe gère sa portion de maintien (sustain). Sur *off*, l'enveloppe passe du segment d'attaque au segment de déclin (Decay) puis au segment de maintien (sustain) tant que vous maintenez la touche enfoncée. Dès que vous relâchez la touche, l'enveloppe passe au segment de relâchement.

"off" **"on"**



Si ce paramètre est réglé sur *on*, alors il n'y a pas de segment de maintien (sustain) – l'enveloppe passe de l'attaque au déclin au relâchement. De plus, peu importe la durée de maintien de la touche; l'enveloppe suit toujours ce programme de durée fixe.

Si vous utilisez la fonction de bouclage **Loop** de l'enveloppe, ce paramètre aura d'autres effets sur le comportement de l'enveloppe et ceux-ci seront évoqués ci-dessous.

Loop (Bouclage)
Ces réglages déterminent comment l'enveloppe est employée quand des notes sont maintenues.

off
L'enveloppe fonctionne normalement (quand la fin de l'enveloppe est atteinte, la note cesse de jouer).

attack/decay
Les segments d'attaque et de déclin (Decay) de l'enveloppe sont lus en boucle (si **Freerun** est sur *on*, l'enveloppe continue son bouclage même après que vous ayez relâché la note. Vous n'utiliserez normalement cette configuration qu'avec vos enveloppes de filtre ou de hauteur/modulation. Si vous réglez l'enveloppe d'ampli sur un bouclage éternel, vous ne pourrez stopper la note qu'en en jouant beaucoup d'autres jusqu'à ce que vous lui voliez ses voix).

entire envelope (totalité de l'enveloppe)
La totalité de l'enveloppe est mise en boucle. Comme dans *attack/decay*, si **Freerun** est sur *on*, l'enveloppe continue son bouclage après relâchement de la note.

while note held (tant que la note est tenue)
Les segments d'attaque et de déclin (Decay) de l'enveloppe sont bouclés mais seulement tant que la note est maintenue, quel que soit le réglage **Freerun**.

Sus Pedal (Pédale de sustain)
on
Le Micron traite la pédale de sustain comme si vous mainteniez les touches du clavier, conservant les notes dans le segment de sustain de l'enveloppe tant que la pédale de sustain est maintenue enfoncée.

off
Le Micron ignore la pédale de sustain en ce qui concerne l'enveloppe. L'enveloppe passe au segment de relâchement quand la touche est relâchée.

12. Réglages de l'oscillateur basse fréquence (LFO)

TempoSync (Synchronisation sur le tempo)

fixed rate (cadence fixe)
La cadence du LFO est indépendante du tempo réglé avec le bouton **[tap]**.

follow tempo (suivi du tempo)
La cadence du LFO est un multiple du tempo établi avec le bouton **[tap]**.

Si le LFO n'est pas synchronisé sur le tempo, sa cadence se règle de 0.010 à 1000 Hz (cycles par seconde).

Si le LFO est synchronisé sur le tempo, sa cadence représente une fraction du tempo déterminé avec le bouton **[tap].** Quand la valeur est réglée sur *x 1* ("fois un"), le cycle du LFO se fait en une noire, comme voulu par le réglage de tempo. Quand la valeur est réglée sur *x 2*, le cycle du LFO se fait en une croche. Une valeur de *x 16* donne un cycle de LFO sur une quadruple croche et une valeur de x *1/ 16* donne un cycle de LFO s'étalant sur 16 noires.

Il est bipolaire (non il ne l'est pas. Oui il l'est. Non il ne l'est pas)
Les LFO du synthétiseur peuvent être unipolaires (montant et descendant dans une plage supérieure ou égale à 0) ou "bipolaires" (montant et descendant de part et d'autre du 0 dans des valeurs positives ou négatives). Les LFO du Micron sont bipolaires. Vous pouvez les faire fonctionner en mode unipolaire en programmant un décalage positif neutralisant dans la matrice de modulation (ne changez pas l'intensité de modulation de LFO une fois que vous avez fait ceci ou votre décalage n'aura plus l'exactitude voulue).

Accès rapide à l'édition
Pour sauter à la catégorie de l'oscillateur basse fréquence, tenez enfoncé le bouton ***[programs]*** *et pressez la touche intitulée "LFO".*

Il est bipolaire (non il ne l'est pas. Oui il l'est. Non il ne l'est pas)
Les LFO du synthétiseur peuvent être unipolaires (montant et descendant dans une plage supérieure ou égale à 0) ou "bipolaires" (montant et descendant de part et d'autre du 0 dans des valeurs positives ou négatives).

Les LFO du Micron sont bipolaires. Vous pouvez les faire fonctionner en mode unipolaire en programmant un décalage positif neutralisant dans la matrice de modulation (ne changez pas l'intensité de modulation de LFO une fois que vous avez fait ceci ou votre décalage n'aura plus l'exactitude voulue).

Reset (Réinitialisation)

mono

Le LFO est partagé par les voix d'un programme. Il peut se trouver à n'importe quel point de son cycle quand la première touche est pressée. De nouvelles voix utiliseront ce LFO, rejoignant les autres voix exactement au même point du cycle du LFO. Les LFO de chaque programme sont indépendants les uns des autres, aussi peuvent-il tourner à des vitesses différentes.

poly

Chaque LFO de voix est totalement indépendant des autres. Quand une touche est pressée, le LFO de cette voix peut être en haut de son cycle, en bas ou n'importe où entre quand il commence à affecter la voix.

key-mono

Le LFO est partagé par les voix d'un programme. Quand la première touche est pressée, le cycle du LFO redémarre à son début. Quand une seconde touche est pressée, le LFO redémarre son cycle à son début.

key-poly

Chaque voix a son propre LFO qui redémarre quand la voix est déclenchée.

tempo lock

Le LFO se réinitialise quand l'horloge de tempo maître atteint le "1", tant que TempoSync est réglé sur "follow tempo".

M1 Slider (Curseur M1)

Pour placer l'amplitude du LFO sous le contrôle total du curseur **(m1)**, réglez cette valeur à 100%. Pour ignorer le curseur **(m1)**, réglez la valeur à 0%. Les valeurs intermédiaires permettent un contrôle limité de **(m1)** sur le LFO.

Rappelez-vous qu'il est possible de régler indépendamment les LFO pour que le paramètre Reset d'un LFO puisse par exemple être réglé sur poly *tandis que celui d'un autre est réglé sur* ***key-mono***

Synchronisation des LFO sur vos patterns et rythmes

Si vous voulez que vos LFO se synchronisent avec vos patterns et rythmes, réglez TempoSync sur "follow tempo" et réglez Reset sur "tempo lock".

Pourquoi mon LFO ne fonctionne-t-il pas?

Si vous avez dirigé un LFO vers une destination de la matrice de modulation mais qu'il ne semble pas avoir d'effet, vérifiez le paramètre "m1 Slider". Si ce paramètre est réglé à 100%, alors le LFO ne sera actif que si le curseur m1 est monté. Si vous voulez que le LFO soit toujours actif, réglez ce paramètre à 0%.

13. Réglages d'échantillonneur bloqueur (Sample-and-Hold ou S&H)

Les trois premiers réglages – *TempoSync, Rate* et *Reset* – fonctionnent comme ceux du LFO expliqués précédemment. Voici les réglages de S&H supplémentaires:

Input (Entrée)
L'entrée dans le Sample & Hold détermine la source des valeurs de S&H. Si la source est continuellement active, comme un LFO, il y aura une fourniture ininterrompue de nouvelles valeurs pour que le Sample & Hold alimente sa destination dans la matrice de modulation. Si la source est plus statique comme une des molettes ou pédales, la destination ne recevra de nouvelles valeurs du Sample & Hold que lorsque la valeur de l'entrée aura changé et qu'un autre échantillonnage sera fait.

Les entrées du générateur S&H sont les mêmes que les sources de modulation de la matrice de modulation (évoquée ultérieurement). Voir page 92 pour une liste de ces entrées.

Smoothing (Lissage)
Ce paramètre gère les sauts de valeurs d'un échantillon au suivant. Une valeur de lissage faible entraîne un changement instantané de valeur d'échantillon pour la suivante quand le nouvel échantillon est pris. Une valeur de lissage élevée fait "glisser" l'échantillonneur bloqueur d'une valeur à la suivante.

Que signifie échantillonneur bloqueur (Sample & Hold)?
C'est un terme qui vient des débuts des synthétiseurs modulaires analogiques. Il décrit le processus par lequel une lecture ou "échantillon" est prise à intervalles réguliers dans une source d'entrée particulière, comme un LFO. Cet échantillon devient une valeur qui est envoyée à une destination, comme la fréquence du filtre. Le paramètre de destination reste à cette valeur jusqu'à ce que la période de blocage ("Hold") soit expirée, auquel cas un autre échantillon de la source entrante est pris et envoyé à la destination et ainsi de suite.

Lissage de S&H
Avec le lissage (Smoothing) sur des valeurs élevées, il est possible que des changements très faibles voire inexistants soient ressentis à la destination. Si vous n'entendez pas la quantité de S&H désirée, essayez de réduire la valeur de lissage.

14. Track (Générateur d'asservissement)

Le générateur d'asservissement vous permet de créer vos propres courbes pour les sources de modulation. Cela autorise les effets non linéaires. Par exemple, quand l'amplitude d'une source augmente, la destination peut d'abord être affectée négativement, puis positivement puis à nouveau négativement.

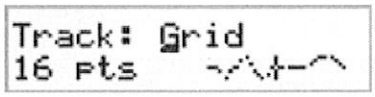
Accès rapide à l'édition
Pour sauter à la catégorie du générateur d'asservissement, tenez enfoncé le bouton ***[programs]*** *et pressez la touche intitulée "track".*

Les entrées du générateur d'asservissement, telles que celles du générateur de S&H – sont les mêmes que les sources de modulation de la matrice de modulation (évoquée ultérieurement). Voir page 92 pour une liste de ces entrées.

Grid (grille)
L'entrée du générateur d'asservissement est quantifiée sur 12 ou 16 points au-dessus ou en dessous de 0.

Point x
Après avoir créé votre grille, vous pouvez passer en revue chaque point et régler sa valeur de -100% à +100%.

Un exemple aidera à expliquer ce concept:



Sur la gauche, *16 points* sont indiqués. C'est le nombre de points positifs. Il y a 32 points au total, si vous comptez les négatifs. En réalité, l'afficheur présente 32 points, 16 à gauche et 16 à droite de l'axe des y.

Maintenant, ce qui est affiché est une génération d'asservissement assez radicale. Comme vous pouvez le voir, avant le point médian de cette plage de sources, les valeurs augmentantes sont interceptées par le générateur d'asservissement et transformées en résultat non linéaire, inattendu. Quand le point médian est atteint, le générateur d'asservissement verrouille la sortie de la source à 0 (sa valeur médiane). Puis, au huitième point positif, le générateur d'asservissement fait progressivement monter la valeur de sortie de la source. Il la maintient stable durant un instant puis commence une descente progressive à partir du quatorzième point positif. Comment cela sonne-t-il? Assez étrangement.

Rappelez-vous que sans le générateur d'asservissement, la sortie de la source fonctionnerait normalement – vous verriez une ligne diagonale partant d'en bas à gauche et finissant en haut à droite sans interruption. Le but du générateur d'asservissement est de transformer cette ligne de correspondance.

15. Mod (Routage de modulation)

Pour chacun des 16 routages de modulation possibles, réglez la *source*, la *destination*, le niveau (*level*), le décalage (*offset*).

Le niveau (*level*) détermine avec quelle intensité la source affecte la destination.

Le décalage (*offset*) change la valeur de la destination avant que la modulation ne commence.

Après le dernier routage de modulation, vous pouvez ajouter un nouveau routage, jusqu'à un maximum de 12 routages.

Pour supprimer un routage de modulation, double-cliquez sur "Dest". Le Micron vous demandera “Remove mod?” (Supprimer modulation?). Poussez la commande transparente pour confirmer.

Accès rapide à l'édition
Pour sauter à la catégorie de routage de modulation, tenez enfoncé le bouton ***[programs]*** *et pressez la touche intitulée "mod".*

Sources de modulation

Voici les entrées pour la matrice de modulation:

Source	Description
(none)	Pas d'effet
Aftertch	Aftertouch polyphonique (par note), en MIDI seulement
Env 1	Niveau d'enveloppe d'ampli
Env 2	Niveau d'enveloppe de filtre
Env 3	Niveau d'enveloppe de hauteur/modulation
ExpPedal	Valeur de position de pédale d'expression ou CC MIDI entrant comme assigné
Keytrack	Numéro de touche MIDI servant de modulateur. La note MIDI 60 équivaut à 0.
KeytrackXt	Comme Keytrack mais avec la sortie multipliée par 4.
LFO 1 Saw	Sortie d'onde en dents de scie de LFO1
LFO 1CSaw	Sortie d'onde en dents de scie de LFO1, phase décalée de 90°
LFO 1 Sin	Sortie d'onde sinusoïdale de LFO1
LFO 1CSin	Sortie d'onde sinusoïdale de LFO1, phase décalée de 90°
LFO 1 Sqr	Sortie d'onde carrée de LFO1
LFO 1CSqr	Sortie d'onde carrée de LFO1, phase décalée de 90°
LFO 1 Tri	Sortie d'onde triangulaire de LFO1
LFO 1CTri	Sortie d'onde triangulaire de LFO1, phase décalée de 90°
LFO 2 Saw	Sortie d'onde en dents de scie de LFO2
LFO 2CSaw	Sortie d'onde en dents de scie de LFO2, phase décalée de 90°
LFO 2 Sin	Sortie d'onde sinusoïdale de LFO2
LFO 2CSin	Sortie d'onde sinusoïdale de LFO2, phase décalée de 90°
LFO 2 Sqr	Sortie d'onde carrée de LFO2
LFO 2CSqr	Sortie d'onde carrée de LFO2, phase décalée de 90°
LFO2 Tri	Sortie d'onde triangulaire de LFO2
LFO2CTri	Sortie d'onde triangulaire de LFO2, phase décalée de 90°
M1Slider	Valeur de position du curseur M1, ou message CC00 MIDI entrant
M2Slider	Valeur de position du curseur M2, ou mess. MIDI entrant de pression par canal
P Wheel	Valeur de position de la molette pitch ou message MIDI entrant de pitch bend
PortaEfx	Niveau de portamento proportionnel à la position du clavier, pour que le niveau de modulation suive la hauteur de note.
PortaLvl	Niveau de portamento, sous forme de pourcentage du "glissement" allant de la note de départ à la note de fin.
Press ure	Aftertouch monophonique (par canal MIDI), MIDI seulement
RndmGlbl	Source de modulation aléatoire, commune à toutes les voix
RndmVoic	Source de modulation aléatoire, propre à chaque voix
S/H	Sortie du processeur échantillonneur bloqueur (Sample & Hold)
SusPedal	Position (haute/basse) de la pédale de sustain, ou message CC64 MIDI entrant
Track	Sortie du générateur d'asservissement, interpolée
TrackStp	Sortie du générateur d'asservissement, par paliers
Velocity	Dynamique (force) de jeu de la touche
VelociUp	Dynamique de relâchement de la touche
CC 1...119	Valeur des messages MIDI entrants de contrôleurs continus

Destinations de modulation

Voici les destinations possibles pour la matrice de modulation:

Destination	Description
Pitch	Module la hauteur des 3 oscillateurs sur la totalité de la tessiture de 10 octaves
PtchNar	Module la hauteur des 3 oscillateurs, en se limitant à une octave
FM Amnt	*Voir paramètre de programme équivalent*
Osc1Pit	Module la hauteur de l'oscillateur 1 sur la totalité de la tessiture de 10 octaves
Osc1Nar	Module la hauteur de l'oscillateur 1, en se limitant à 1 octave
Osc1Shp	Module la forme de l'oscillateur 1
Osc2Pit	Module la hauteur de l'oscillateur 2 sur la totalité de la tessiture de 10 octaves
Osc2Nar	Module la hauteur de l'oscillateur 2, en se limitant à 1 octave
Osc2Shp	Module la forme de l'oscillateur 2
Osc3Pit	Module la hauteur de l'oscillateur 3 sur la totalité de la tessiture de 10 octaves
Osc3Nar	Module la hauteur de l'oscillateur 3, en se limitant à 1 octave
Osc3Shp	Module la forme de l'oscillateur 3
Osc1Lvl	
Osc2Lvl	
Osc3Lvl	
RingLvl	
NoisLvl	
ExInLvl	
Osc1Bal	
Osc2Bal	
Osc3Bal	
RingBal	
NoisBal	
ExInBal	
F1F2Lvl	
PortaTm	
UnsnDtn	
Flt1Frq	
Flt1Res	
Flt1Env	
Flt1Ktk	
Flt2Frq	
Flt2Res	
Flt2Env	
Flt2Ktk	
Flt1Lvl	*Voir paramètres de programme équivalent*
Flt2Lvl	
PfltLvl	

Flt1Pan	
Flt2Pan	
PfltPan	
DrivLvl	
PgmLvl	Niveau de sortie du programme
Pan	
FxMix	Intensité d'effet
Fx1 A	*Voir paramètres d'effet équivalents*
Fx1 B	
Fx1 C	
Fx1 D	
Env1Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie d'enveloppe – affecte donc l'intensité avec laquelle l'enveloppe module le reste.
Env1Rat	Module tous les segments de temps de l'enveloppe – Attack, Decay, Sustain et Release – simultanément.
Env1Atk	*Voir paramètres de programme équivalents*
Env1Dcy	
Env1STm	
Env1SLv	
Env1Rel	
Env2Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie d'enveloppe – affecte donc l'intensité avec laquelle l'enveloppe module le reste.
Env2Rat	Module tous les segments de temps de l'enveloppe – Attack, Decay, Sustain et Release – simultanément.
Env2Atk	*Voir paramètres de programme équivalents*
Env2Dcy	
Env2STm	
Env2SLv	
Env2Rel	
Env3Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie d'enveloppe – affecte donc l'intensité avec laquelle l'enveloppe module le reste.
Env3Rat	Module tous les segments de temps de l'enveloppe – Attack, Decay, Sustain et Release – simultanément.
Env3Atk	*Voir paramètres de programme équivalents*
Env3Dcy	
Env3STm	
Env3SLv	
Env3Rel	
LFO1Rat	*Voir paramètres de partie équivalents*
LFO1Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie du LFO1 – affecte donc l'intensité avec laquelle le LFO module le reste.
LFO2Rat	*Voir paramètre de programme équivalent*

LFO2Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie du LFO2 – affecte donc l'intensité avec laquelle le LFO module le reste.
S/H Rat	*Voir paramètre de programme équivalent*
S/H Sm	
S/H Amp	Proportionne l'amplitude de la sortie du S&H – affecte donc l'intensité avec laquelle le S&H module le reste.

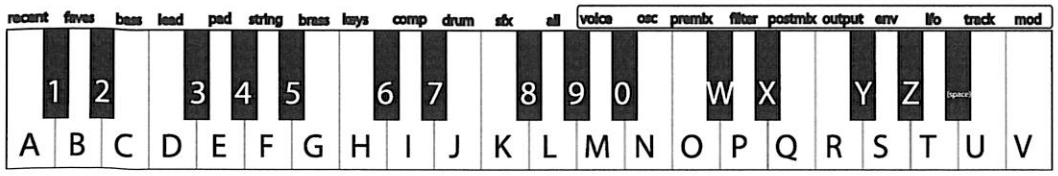
16. Category

Placez le programme dans une des catégories pré-définies du Micron.

17. Program name

Comme les programmes sont classées par ordre alphabétique, un processus d'appellation créatif peut vous aider à vous déplacer sans heurt d'un programme à l'autre.

Tournez la commande transparente pour sélectionner une position (1 – 14) à éditer. Puis pressez cette commande pour éditer cette position. Editez en tournant la commande transparente ou en pressant les touches sur le clavier.



Pressez deux fois une touche pour alterner entre majuscule et minuscule.

Insertion et suppression de caractères

Pour insérer un espace dans le nom, naviguez jusqu'à la position où vous désirez ajouter l'espace. Maintenez enfoncée la commande transparente et tournez-la dans le sens horaire.

Pour supprimer un caractère, naviguez après lui, maintenez enfoncée la commande transparente et tournez-la dans le sens anti-horaire.

Dans les deux cas, imaginez-vous que vous "tirez" le nom.

18. Delete?

Supprimez la programme si vous le désirez grâce à cette fonction.

19. Send MIDI sysex?

Choisissez cette option pour envoyer le programme par messages exclusifs MIDI à un ordinateur ou à une autre unité de stockage MIDI via le port **(MIDI OUT)** du Micron.

Cela vous permet de faire une copie de vos programmes sur votre ordinateur à titre de sauvegarde ou de les partager avec des amis ou par internet. Voir page 107 pour des détails sur ce que sont les messages exclusifs (Sysex) et comment les utiliser.

20. Store a copy?

Contrairement à de nombreux synthétiseurs, le Micron n'a pas de "banques" fixes de programmes, patterns et autres, chacune avec un nombre prédéterminé d'emplacements de stockage. A la place, vous pouvez librement créer et supprimer des programmes à tout moment, comme sur un ordinateur.

"Store a copy?" est le moyen de créer un nouveau programme. Cette option crée une toute nouvelle copie du programme actuel, dont seul le nom diffère. A présent, quand vous faites des changements et pressez le bouton **[store]**, vous mémorisez ces changements dans cette nouvelle copie.
Lorsque vous désirez commencer un nouveau programme, vous devez trouver un programme existant duquel partir puis en faire une copie. N'oubliez pas de faire une copie ou vous pourriez accidentellement remplacer le programme d'origine.

Mémorisez vos changements!

Veillez bien à presser le bouton [**store**] une fois que vous êtes satisfait de vos changements. Autrement, il seront perdus lorsque le Micron sera éteint.

Toutefois, gardez à l'esprit que vous ne perdez aucun changement quand vous changez de mode aussi sentez-vous libre de naviguer dans les programmes ou les setups avant de mémoriser votre programme. De plus, si vous jouez un setup qui utilise le programme actuel, vous entendrez votre version éditée, même sans l'avoir mémorisée. C'est une façon remarquable de vérifier comment sonnent vos éditions dans le contexte d'un setup sans avoir à le modifier.

Vous pouvez même jouer d'autres programmes sans perdre vos éditions. Pressez juste le bouton [**programs**] et tournez la commande transparente. Vous pouvez toujours revenir à votre programme modifié et le retrouver tel que modifié. Le Micron n'annule aucune de vos éditions tant que vous ne commencez pas à éditer un autre programme.

Sortie de l'édition de programme

Vous pouvez quitter à tout moment l'édition de programme. Pressez simplement n'importe lequel des boutons entourant la commande transparente, y compris une seconde fois le bouton [**programs**].

6 Programmes

7 Config

Configuration

Pressez **[config]** pour régler les options de configuration globale du Micron. **[config]** ne s'allume qu'en rouge, indiquant qu'il est toujours en mode d'édition.

Double-cliquez pour restaurer les réglages par défaut
Les options de configuration peuvent être réinitialisées en pressant rapidement deux fois la commande transparente (double-clic).

Paramètres de configuration

1. Contrast (Contraste)
Règle le contraste de l'écran LCD.

Si vous allumez votre Micron et que l'écran est vide, il est possible que votre réglage de contraste ait été abaissé. Comme le contraste est la première des options de configuration, vous pouvez y accéder même en naviguant à l'aveugle. Pressez simplement le bouton **[config]** et double-cliquez sur la commande transparente.

2. Tuning (Accord)
Règle l'accord général du Micron sur une plage de ± 200 centièmes.

Un centième équivaut à un centième de demi-ton, aussi cela signifie que l'accord global peut être monté ou baissé d'un ton entier.

L'accord par défaut du Micron est fait sur un *la* à 440 Hertz.

3. Transpose (Transposition)
Décale le positionnement du clavier du Micron dans la tessiture MIDI de 128 notes. Par défaut, le clavier du Micron va de do4 à do7; cette option vous permet de décaler cette tessiture. Vous pouvez aussi utiliser les boutons **[octave]** pour rapidement transposer vers le haut ou le bas par octave.

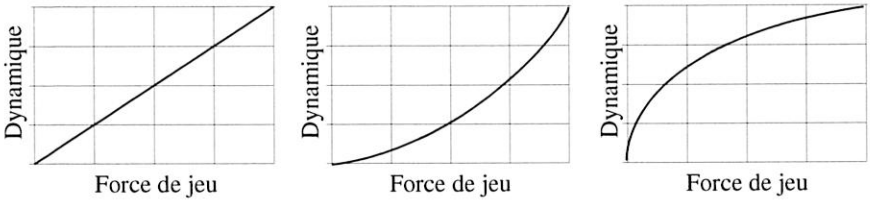
Cette option n'affecte pas la façon dont les notes MIDI entrantes sont interprétées.

4. Velocity Curve (Courbe de dynamique)

Modifie la réponse du clavier à votre dynamique de jeu.

Cette option affecte les valeurs de dynamique produites quand vous jouez au clavier; elle n'a pas d'effet sur les notes MIDI entrantes.

Les options sont linear (linéaire) low, medium et high; exponential (exponentiel) low, medium et high et logarithmic (logarithmique) low, medium et high, low correspondant à bas, medium à moyen et high à haut.



Linéaire Exponentiel Logarithmique

Pressez la commande transparente pour éditer la courbe de dynamique. Tournez la commande pour sélectionner une nouvelle courbe. Pressez à nouveau la commande pour accepter le réglage de courbe et revenir au menu principal de configuration.

5. Local Control (Commande locale)

Tournez dans le sens horaire la commande transparente pour éditer le réglage Local Control du clavier. Les options sont “on”, “off”, ou “off + send ptns”.

Par défaut, local control est réglé sur "on". Dans ce cas, le Micron fonctionne normalement – le clavier, la molette pitch, les curseurs, la pédale commutateur et la pédale pilotent tous le Micron.

Régler local control sur "off" isole le moteur sonore du Micron de tous ces contrôleurs.

Laissez local control sur "on" dans la plupart des situations. Il y a trois exceptions principales:

a. Séquenceurs externes
Envisagez de régler local control sur "off" quand vous utilisez des câbles MIDI pour relier le Micron à un séquenceur externe, tel qu'une station de travail audio numérique autonome ou sur ordinateur. Quand vous enregistrez avec un séquenceur, en général celui-ci "renvoie" ce que vous lui envoyez. Aussi, si vous laissez local control sur "on", tout ce que

vous jouez sera déclenché deux fois – une fois directement suite à votre jeu et l'autre suite au renvoi par le séquenceur de ce que vous avez joué. C'est généralement indésirable.

b. Emploi du Micron dans une installation à multiples contrôleurs
Imaginez un saxophoniste qui veut piloter le Micron avec un contrôleur MIDI par souffle. En même temps, le saxophoniste a un module de sons monté en rack qu'il veut contrôler depuis le clavier du Micron. Régler local control sur off est judicieux dans ce cas puisque jouer sur le contrôleur par souffle déclenchera le Micron et jouer sur le Micron déclenchera le module de sons.

c. Emploi du Micron avec une baie de connexion MIDI
Si vous employez une baie de connexion MIDI pour diriger les contrôleurs et sources sonores, vous devrez probablement régler local control sur off.

Le Micron a également un mode spécial "off + send ptns" qui envoie en réalité toutes les données de pattern (toutes les notes, dynamiques, informations de changement de commande) plutôt qu'une simple commande de démarrage et d'arrêt d'un pattern mémorisé dans le Micron. Certains utilisateurs peuvent trouver cette option utile s'ils veulent enregistrer leurs patterns dans un séquenceur informatique.

6. MIDI Setup Mode (Mode de configuration MIDI)

Les options de mode MIDI sont "single-channel" (un seul canal) et "multi-channel" (plusieurs canaux).

Ce réglage affecte les setups. En mode "single-channel", le Micron n'envoie et ne reçoit des données MIDI que sur un des 16 canaux MIDI possibles. En mode "multi-channel", chaque partie et rythmique envoie et reçoit ses données MIDI sur un canal distinct.

Tournez la commande transparente pour sélectionner "single-channel" ou "multi-channel".

7. MIDI channel (Canal MIDI)

Vos options diffèreront selon le réglage choisi précédemment pour le mode MIDI:

- Si le Micron est réglé en mode "single-channel", vous pourrez sélectionner le canal MIDI.

- Si le Micron est réglé en mode "multi-channel", vous pourrez sélectionner le canal MIDI de la première partie. Le canal de chaque partie et rythmique supplémentaire sera réglé de façon croissante en partant de là (par exemple, si vous réglez le canal sur "4", alors la partie A utilisera le canal MIDI 4, la partie B le canal MIDI 5 etc.).

Même en mode multi-channel, le Micron n'utilise jamais un canal MIDI inférieur à celui spécifié dans cette option, aussi pouvez-vous réserver les canaux de numéro inférieur à d'autres instruments MIDI.

Comme il n'y a que 16 canaux MIDI, un setup avec plus de 16 parties et rythmiques ne fonctionnera pas bien en mode multi-channel. Les parties qui devraient être assignées à des canaux supérieurs à 16 n'enverront et ne recevront pas de données MIDI.

8. MIDI sync (Synchronisation MIDI)

Le réglage MIDI Sync détermine comment sont traités les signaux de synchronisation envoyés par le MIDI.

Le réglage par défaut pour MIDI Sync est "off". Dans ce mode, toute donnée de synchronisation MIDI entrante est ignorée. Cela vous permet de régler normalement le tempo du Micron, en utilisant le bouton **[tap]** et la commande transparente.

Quand MIDI sync est réglé sur "ext MIDI sync", le Micron accepte les informations de tempo venant d'appareils MIDI externes tels que des séquenceurs. Quand il reçoit de telles informations, le tempo de l'appareil externe contrôle le réglage de tempo du Micron.

Un troisième réglage "gen MIDI clock", génère des informations de tempo et les envoie via le port **(MIDI OUT)** du Micron.

Pour résumer:

- **off**: le Micron règle son tempo indépendamment des autres appareils.
- **ext MIDI sync**: la synchronisation reçue des autres appareils contrôle le tempo du Micron.
- **gen MIDI clock**: le Micron contrôle le tempo des autres appareils.

Le tempo semble détraqué?
Si votre tempo semble n'en faire qu'à sa tête, voyez si MIDI Sync est réglé sur "ext MIDI sync". Réglez-le sur "off" ou "gen MIDI clock" pour rectifier le comportement du tempo.

9. Store Protect (Protection des mémoires)

Par défaut, cette protection est activée ("on"). Quand la protection est activée, vous ne pouvez pas sauvegarder ou supprimer des réglages dans le Micron. Une fois que vous êtes sûr de vouloir sauvegarder des changements, mettez cette protection sur "off".

10. Sysex: send all (Système exclusif: tout envoyer)

Pressez la commande transparente pour envoyer un message SysEx à un ordinateur ou à un autre appareil externe via le port **(MIDI OUT)** à l'arrière du Micron. Ce message SysEx contiendra tout ce que vous avez mémorisé dans votre Micron – tous les programmes, setups, rythmes et patterns. Cela peut servir à sauvegarder toutes vos données d'un coup ou à partager votre collection avec d'autres.



Config

8 MIDI

Qu'est-ce que le MIDI?

Le MIDI est le standard de communication pour les instruments de musique électronique. Vous pouvez utiliser le MIDI pour:

- enregistrer dans un séquenceur ou un ordinateur ce que vous jouez sur le Micron.
- faire reproduire par le Micron des séquences venant d'un séquenceur ou d'un ordinateur.
- mémoriser et rappeler des programmes et setups dans un ordinateur.
- employer un ordinateur afin de modifier les sons de votre Micron.
- employer votre Micron afin de piloter un autre synthétiseur ou module de sons.
- employer un autre clavier afin de faire jouer les sons de votre Micron.

Parmi les appareils MIDI que vous pouvez adjoindre à votre synthétiseur Micron se trouvent les claviers de commande, modules de sons, boîtes à rythmes, séquenceurs et ordinateurs ayant des interfaces MIDI.

Connexions MIDI

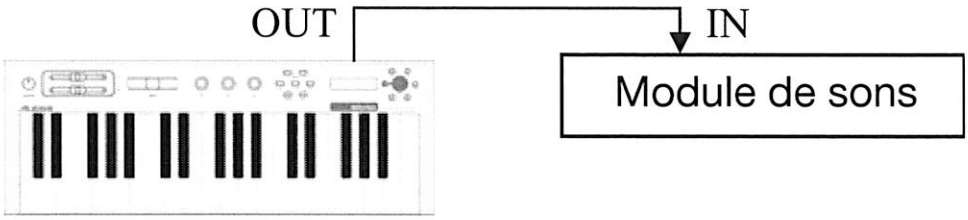
Le Micron a trois prises MIDI:

- **(MIDI IN)** pour recevoir des informations MIDI d'un autre appareil MIDI
- **(MIDI OUT)** pour envoyer des informations MIDI à un autre appareil MIDI.
- **(MIDI THRU)** renvoie ce qui est reçu en prise **(MIDI IN)**.

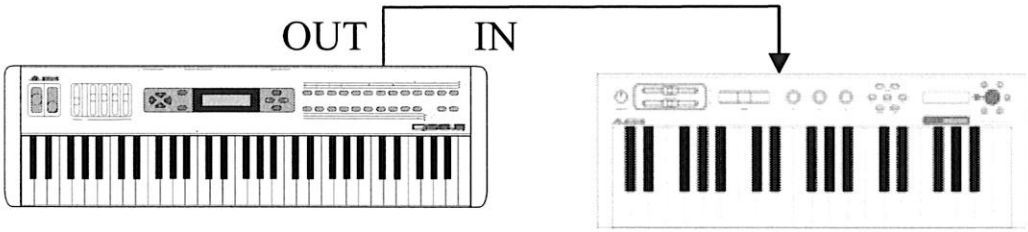
Il existe quatre configurations MIDI typiques pour votre Micron, avec des connexions appropriées pour chacune d'entre elles:

Clavier de commande (maître)
Avec cette configuration, vous pouvez employer votre Micron pour "jouer" d'autres instruments MIDI (synthétiseur, module de sons, boîte à rythmes, etc.). Connectez un câble MIDI entre la prise **(MIDI OUT)** du Micron et la prise MIDI IN de l'appareil que vous désirez piloter.

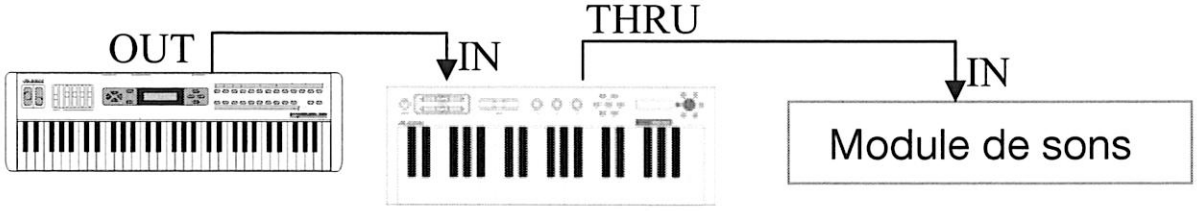
Pour ce type d'installation, assurez-vous que le réglage Local Control du Micron est réglé sur ON (dans les réglages **[config]**).



Esclave
Avec cette configuration, vous pouvez employer un autre clavier pour "jouer" avec les sons de votre Micron. Connectez un câble MIDI entre la prise MIDI OUT de l'appareil maître et la prise **(MIDI IN)** du Micron.

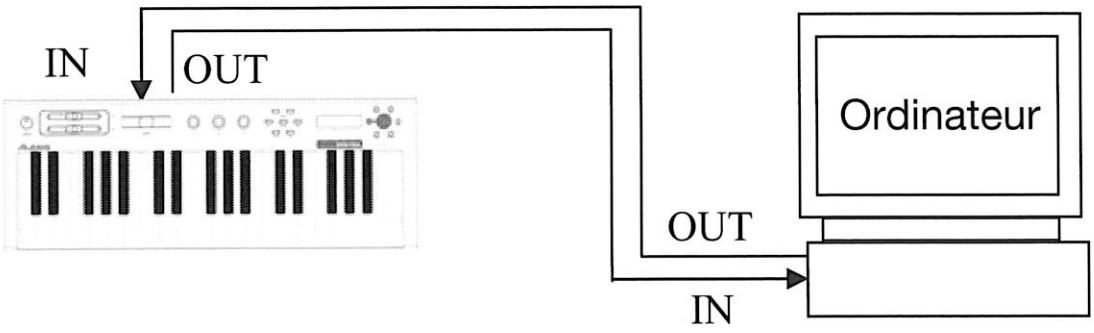


Esclave avec renvoi
Avec cette configuration, les signaux MIDI peuvent traverser votre Micron pour atteindre plusieurs unités. Cela permet à un appareil MIDI d'en piloter plusieurs. Connectez un câble MIDI entre la prise MIDI OUT de l'appareil maître et la prise **(MIDI IN)** du Micron, puis un autre entre la prise **(MIDI THRU)** du Micron et la prise MIDI IN de l'appareil suivant (le troisième).



Séquence
Avec cette configuration, vous pouvez employer votre Micron avec un séquenceur MIDI ou un ordinateur ayant une interface MIDI. Connectez un câble MIDI entre la prise MIDI OUT du séquenceur ou de l'ordinateur et la prise **(MIDI IN)** du Micron, puis un autre entre la prise **(MIDI OUT)** du Micron et la prise MIDI IN du séquenceur ou de l'ordinateur.

Pour ce type d'installation, assurez-vous que le réglage Local Control du Micron est réglé sur OFF (dans les réglages **[config]**).



Sauvegarde des programmes, setups, rythmes et patterns par messages exclusifs MIDI

Le Micron vous permet de transmettre les données de programmes, setups, rythmes et patterns à un appareil externe (tel qu'un ordinateur, séquenceur, unité de stockage ou autre synthétiseur Micron) par MIDI.

Les appareils MIDI utilisent un protocole intitulé messages "exclusifs de système" (SysEx en raccourci) pour transmettre et recevoir ces communications.

Utilisez les commandes *Send Sysex* et *Send SysEx Bundle* depuis les modes **[programs]**, **[setups]**, **[rhythms]** ou **[patterns]** pour envoyer ces informations.

Pour enregistrer un message SysEx dans votre ordinateur, vous pouvez généralement lancer l'enregistrement sur votre séquenceur, envoyer le SysEx depuis le Micron puis sauvegarder le fichier MIDI dans votre séquenceur. Votre séquenceur peut également disposer de fonctions spéciales pour recevoir et stocker directement un transfert par message exclusif ("SysEx Dump"). Consultez le mode d'emploi de votre séquenceur.

Chargement de programmes, rythmes, patterns et setups par MIDI

Le Micron n'a pas besoin d'être dans un mode spécial pour recevoir des informations SysEx MIDI. Branchez simplement un câble MIDI entre la prise MIDI OUT de votre lecteur MIDI et le port **(MIDI IN)** de votre Micron et lancez le transfert de SysEx sur votre unité de stockage MIDI ou ordinateur. Si tout fonctionne correctement, le Micron affiche "Receiving..." (Réception) et le programme, le setup, le pattern ou le rythme est chargé.

NOTE: Certains ordinateurs ne sont pas suffisamment rapides pour transmettre correctement des données SysEx MIDI. Si vous rencontrez des problèmes, essayez de changer les réglages de votre logiciel MIDI. Certains programmes permettent de ralentir le taux de transmission pour que l'interface de l'ordinateur puisse suivre le logiciel.

Qu'est-ce qu'un bundle?

Il y a deux options pour envoyer un setup, un rythme ou un pattern: "Send MIDI sysex?" et "Send syx bundle?". La différence concerne les dépendances.

Par exemple, un setup peut être basé sur des patterns et rythmes qui sont mémorisés dans votre Micron. Si vous envoyez un setup à un ami et que son Micron n'a pas les patterns et rythmes employés par votre setup, celui-ci ne sonnera pas de la même façon. De même, les setups, rythmes et patterns dépendent tous des programmes. Si le Micron de votre ami a un jeu de programmes différent du vôtre, rien de ce vous lui enverrez ne sonnera de la même façon.

Pour résoudre ce problème, vous pouvez envoyer un bundle. Celui-ci contient le setup, le rythme ou le pattern que vous voulez envoyer plus tout ce sur quoi il est basé – tous les rythmes, patterns et programmes dont votre ami a besoin pour entendre votre création exactement comme elle sonnerait sur votre Micron.

Compatibilité avec les programmes de l'Ion Alesis

Les programmes du Micron sont 100% compatibles avec l'Ion Alesis. Toutefois, les patterns, rythmes et setups du Micron ne sont pas compatibles avec l'Ion.

Partage de programmes entre le Micron et l'Ion d'Alesis

Envoi de programmes depuis le Micron vers l'Ion
Branchez le port **(MIDI OUT)** du Micron au port MIDI IN de l'Ion. Envoyez les programmes à l'aide de l'écran *Send SysEx* depuis le mode **[programs]** du Micron.

Envoi de programmes de l'Ion vers le Micron
Branchez le port MIDI OUT de l'Ion au port **(MIDI IN)** du Micron. Envoyez les programmes de l'Ion comme indiqué dans le mode d'emploi de l'Ion Alesis.

Mise à jour du logiciel par MIDI

Le système d'exploitation du Micron peut être mis à jour par MIDI. De temps à autre, Alesis fournira des mises à jour qui ajouteront ou amélioreront des fonctionnalités. Les mises à jour logicielles seront mises à disposition sur le site web Alesis.

Pour mettre à jour le logiciel du Micron, il vous faut un ordinateur à interface MIDI et un logiciel de séquence MIDI.

Pour mettre à jour votre logiciel dans votre Micron:

- Reliez la MIDI OUT de l'ordinateur à la **(MIDI IN)** du Micron.
- Ouvrez le fichier logiciel ".syx" ou ".mid" téléchargé dans votre programme séquenceur.
- Mettez le Micron sous tension en maintenant enfoncés les deux boutons **[programs]** et **[setups]**.
- Après affichage rapide de la version actuelle du système d'exploitation, l'écran indique "Ready to receive OS through MIDI" (Prêt à recevoir le système d'exploitation par MIDI)
- Reproduisez le fichier ".syx" ou ".mid".

All Notes Off

La commande MIDI **All Notes Off** sert à réduire au silence un synthétiseur dont une ou plusieurs notes sont bloquées. Cela est généralement dû à la réception d'un message Note On non suivi de la réception d'un message Note Off correspondant. Pressez deux fois le bouton **[programs]** rapidement pour forcer toutes les notes à se couper.



MIDI

A Questions fréquentes

Il y a des intitulés de catégorie ("bass", "lead", "pad") au-dessus des touches, comment les utiliser?

Maintenez enfoncé **[programs]** et pressez une de ces touches. Tournez la commande transparente pour écouter les autres programmes de la catégorie.

Il y a des noms de paramètres de programme ("voice", "osc", "filter") au-dessus des touches, comment les utiliser?

Maintenez enfoncé **[programs]** et pressez une de ces touches. Tournez la commande transparente pour voir les autres paramètres du même groupe.

Comment ajouter un programme à la catégorie des favoris "("faves")?

1. Trouvez le programme que vous voulez ajouter et pressez la commande transparente.

2. L'écran indique "Add to faves?" (Ajouter aux favoris?). Pressez à nouveau la commande transparente pour valider cet ajout.

Comment assigner un paramètre de programme à une des commandes?

1. Trouvez le paramètre que vous voulez assigner, soit en pressant **[programs]** et en pressant la commande transparente soit comme décrit dans la question précédente.

2. Tenez enfoncée la commande transparente et bougez la commande (**X/Y/Z**) à laquelle vous voulez assigner ce paramètre.

Comment enregistrer un nouveau pattern?

1. Pressez **[patterns]** et faites défiler à fond sur la gauche jusqu'à ce qu'apparaisse "* Empty Pattern" (Pattern vide).

2. Pressez la commande transparente, faites-la défiler à fond sur la droite et choisissez "Store a copy?" (Enregistrer une copie?).

3. Faites défiler sur la gauche jusqu'à "Record pattern?" (Enregistrer un pattern?). Vous entendrez le clic du métronome démarrer.

4. Jouez!

5. Veillez à presser le bouton **[store]** à un moment pour mémoriser votre nouveau pattern.

Vous pouvez changer le programme utilisé par votre pattern en faisant défiler jusqu'à "Pattern program" ou en tenant **[programs]** et en pressant **[patterns]**. Vous voudrez sans doute aussi à un moment donner un nouveau nom à votre pattern.

J'ai enregistré un pattern et me suis trompé. Comment effacer le pattern et recommencer?

Faites défiler jusqu'à "Clear pattern?" (Effacer pattern?) et pressez la commande transparente. Sinon, vous pouvez tenir **[patterns]** et presser la note la plus haute du clavier pour accéder directement ici.

Comment faire des partages et superpositions sur le clavier?

Vous devez créer un setup. Le Micron a été conçu pour rendre aussi simples que possible le partage et la superposition. Suivez cette procédure:

1. Pressez **[programs]** et trouvez un programme que vous aimez.

2. Pressez la commande transparente, tournez-la jusqu'à "Start new setup?" (Démarrer nouveau setup?) et pressez-la à nouveau.

3. Pressez **[programs]** et trouvez un autre programme que vous aimez.

4. Pressez la commande transparente, tournez-la jusqu'à "Send to setup?" (Envoyer au setup?) et pressez-la à nouveau.

5. Selon ce que vous voulez faire, accédez à "Layer part A?" (Superposition de la partie A?), "Split A low?" (Partage A bas?) ou "Split A high?" (Partage A haut?) et pressez à nouveau.

6. Si vous avez choisi un partage (split), il vous sera demandé de sélectionner un point de split.

7. Continuez d'envoyer des programmes au setup jusqu'à ce que vous ayez créé tous les partages (splits) et superpositions (layers) voulus.

Comment changer le programme d'une partie de setup?

Il y a trois façons de faire. Utilisez celle qui vous convient:

- En mode Setups, pressez la commande transparente, tournez-la jusqu'à "Part x Program" et choisissez le programme voulu.
- Pressez **[programs]** et trouvez le programme voulu. Pressez la commande transparente, choisissez "Send to setup?" puis "Send to part x?".
- Pressez **[programs]** et trouvez le programme voulu. Tenez enfoncé **[programs]** et pressez **[setups]**. Cela envoie le programme à la dernière partie visualisée.

Les trois méthodes conveinnent aussi aux les patterns et rythmes.

Comment voir rapidement quels programmes sont associés aux parties du setup?

Tenez enfoncé **[setups]** et pressez les touches en commençant par le *la* au-dessus du *do* médian (intitulé "voice"). Presser la touche *la* fait s'afficher la partie A, la touche *si* la partie B etc. (en notation anglaise, le *la* s'écrit A, le *si* s'écrit B etc.). Pour naviguer dans les rythmiques, montez d'une octave. Le *la* plus aigu fait s'afficher la rythmique (Beat) A et ainsi de suite.

Comment ajouter un rythme à mon setup?

De la même façon que vous ajoutez un programme ou un pattern. Mais comme vous n'aurez souvent qu'une seule rythmique dans un setup, la façon la plus rapide de l'ajouter ou de le changer est de presser **[rhythms]**, de trouver le rythme voulu puis de simplement tenir **[rhythms]** pendant que vous pressez **[setups]** pour l'envoyer.

Comment assigner différents programmes à différents canaux MIDI pour pouvoir jouer de plusieurs programmes à la fois depuis le séquenceur de mon PC?

Vous devez créer un setup. Suivez cette procédure:

1. Pressez **[programs]**, et trouvez un programme que vous aimez.
2. Pressez la commande transparente, tournez-la jusqu'à "Start new setup?" et pressez-la à nouveau.
3. Pressez **[programs]** et trouvez un autre programme que vous aimez.
4. Pressez la commande transparente, tournez-la jusqu'à "Send to setup?" et pressez-la à nouveau.
5. Tournez jusqu'à "Add part B?" (Ajouter partie B?) et pressez à nouveau.
6. Continuez d'ajouter des parties jusqu'à ce que le setup contienne tous les programmes que vous voulez.

Vous pouvez maintenant faire jouer ces programmes depuis votre séquenceur. Par défaut, la partie A est sur le canal 1, la partie B sur le canal 2 et ainsi de suite. Si cela ne semble pas fonctionner, lisez la question suivante.

Comment régler les canaux MIDI utilisés par mon Micron?

Pressez **[config]**, et faites défiler jusqu'au paramètre "MIDI: Channel". En mode Programs, Patterns et Rhythms, c'est le seul canal MIDI que le Micron utilise.

En mode Setups, vous avez un choix. Si vous voulez que chaque partie (Part) et rythmique (Beat) utilise un canal différent, faites défiler jusqu'au paramètre précédent "MIDI: Setup mode" et assurez-vous qu'il est réglé sur "multi-channel". Cela signifie que la partie A utilisera le canal réglé par "MIDI: Channel", la partie B utilisera la suivante et ainsi de suite. Si vous voulez que la totalité du setup n'utilise qu'un seul canal, réglez "MIDI: Setup mode" sur "single-channel".

Comment sélectionner un programme/setup/pattern/rythme par MIDI?

D'abord, il vous faut les numéros de banque et de patch MIDI. Pour un programme, maintenez enfoncé le bouton **[programs]** durant une seconde et ces numéros s'afficheront. Pour un setup, utilisez le bouton **[setups]** et ainsi de suite.

Ensuite, saisissez le numéro de banque et de patch dans votre séquenceur. Si cela ne semble pas fonctionner, il vous faut vérifier la méthode de sélection de banque de votre séquenceur. Le Micron utilise le protocole de sélection de banque MIDI standard dans lequel le numéro de banque est donné par le CC32 associé à 128 valeurs de CC0. D'autres synthés s'écartent de ce standard et votre séquenceur peut être configuré pour s'y accommoder.

Si cela ne fonctionne toujours pas, voir la question suivante.

Pourquoi mon Micron ne répond-t-il pas aux messages MIDI de changement de programme?

Pressez [**config**], faites défiler jusqu'au paramètre "MIDI: Pgm change" et assurez-vous que ce paramètre est sur "on".

Comment régler le tempo?

Il y a trois façons de faire. Utilisez celle qui vous convient.

- Marquez le tempo avec le bouton [**tap**] (toutes les noires).
- Tenez enfoncé le bouton [**tap**] et tournez la commande transparente pour régler précisément le tempo.
- Reliez votre PC au Micron via MIDI et demandez au séquenceur du PC d'envoyer des messages MIDI d'horloge ou de synchronisation. Vous pouvez alors régler le tempo sur le séquenceur et le Micron le suivra. Si cela ne fonctionne pas, voir la question suivante.

Pourquoi mon Micron ne se synchronise-t-il pas sur l'horloge MIDI?

Pressez [**config**], faites défiler jusqu'au paramètre "MIDI: Sync" et assurez-vous qu'il est réglé sur "ext MIDI sync".

Quand je presse [store], mon Micron dit "Cannot store. Protection is on". Comment désactiver la protection?

Pressez [**config**], faites défiler jusqu'au paramètre "Store: Protect" et réglez-le sur "off".

Comment comparer mon programme édité (ou pattern, rythme ou setup) à celui mémorisé?

Pressez la commande transparente et faites-la tourner à fond à gauche jusqu'à "Revert to stored?" (retour à la version mémorisée?). Pressez-la pour faire jouer la version mémorisée. L'affichage indique maintenant "Unrevert to edited?" (Retour à la version éditée?) aussi pouvez-vous la presser à nouveau pour revenir à la version éditée.

Le bouton [store] est faiblement allumé. Qu'est-ce que cela signifie?

Cela signifie que vous avez des réglages non mémorisés dans un autre mode. Par exemple, si vous êtes en mode Setups et que [store] est allumé de façon atténué, alors le setup actuel a été mémorisé mais sans doute y a-t-il un programme ou un pattern avec des changements non mémorisés. Si votre setup utilise ce programme ou ce pattern, alors vous entendrez toujours la version modifiée dans votre setup. Le bouton faiblement allumé est là pour vous rappeler de vérifier les autres modes avant d'éteindre votre Micron pour la nuit.

Comment envoyer les notes individuelles d'un pattern ou d'un rythme par MIDI?

Pressez **[config]**, faites défiler jusqu'au paramètre "Kbd: Local control" et réglez-le sur "off + send patterns".

Une note est bloquée! Comment demander au Micron de la couper?

Double-cliquez sur le bouton **[programs]** ou sur n'importe quel bouton rond.

Comment utiliser le vocoder?

Tenez enfoncé le bouton **[programs]** et pressez la touche intitulée "sfx". Au début de la catégorie "sfx" se trouve un groupe de programmes qui commencent par un astérisque (par exemple, "* 101 Vocoder"). Ce sont des programmes spéciaux conçus pour traiter une entrée audio externe. Sélectionnez un de ces programmes, branchez un micro dans la prise "audio in left", jouez au clavier et parlez comme un robot!



Questions fréquentes

B Guide de dépannage

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation de votre Micron, veuillez utiliser le tableau suivant pour rechercher les causes et solutions possibles avant de contacter le service clientèle Alesis pour de l'assistance

Symptômes	Cause	Solution
L'afficheur ne s'allume pas quand l'interrupteur on/off est mis en service.	Pas d'alimentation.	Vérifiez que l'adaptateur secteur est bien branché.
Pas de son.	Mauvaises connexions.	Vérifiez vos câbles audio. Si nécessaire, changez de câbles.
	Le volume est abaissé.	Montez la commande **Volume** ou la pédale d'expression.
	Le clavier est localement inactif.	Dans le menu *config*, réglez Local Control sur "on".
	L'appareil MIDI externe a envoyé des commandes de volume (CC7) ou d'expression (CC11) avec une valeur proche de 0.	Changez de setup pour revenir aux valeurs par défaut. Retransmettez des valeurs plus élevées depuis l'appareil MIDI.
Les notes se maintiennent continuellement.	La pédale de sustain a été branchée après la mise sous tension.	Eteignez l'appareil. Attendez un moment et rallumez-le.
	Des notes sont bloquées en raison de données MIDI incomplètes.	Pressez deux fois rapidement le bouton **[programs]** (double-clic).
Les notes jouées depuis le Micron ont un son "doublé" ou de type 'flanger".	Local Control est réglé sur "on" alors que le renvoi MIDI (echo/Thru) est activé sur l'appareil MIDI ou ordinateur externe.	Dans le menu *config*, réglez Local Control sur "off". Désactivez le renvoi MIDI sur l'appareil MIDI externe.
Le tempo ne peut être piloté depuis le Micron.	MIDI Sync est réglé sur "on".	Dans le menu *config*, réglez MIDI Sync sur "off" ou "gen MIDI clock". Sinon, assurez-vous que les appareils externes n'envoient pas d'informations de synchro MIDI au Micron.

Impossible de mémoriser et de supprimer.	La protection contre l'écriture est activée ("on").	Dans le menu *config*, réglez "Protect" sur off.

Récupération en cas de plantage

Si votre Micron se comporte de façon erratique ou se "bloque", éteignez-le, attendez un moment et rallumez-le. Veillez bien à couper d'abord toute amplification.

Si votre instrument ne fonctionne toujours pas après cela, alors débranchez le câble [MIDI IN] et répétez la séquence d'extinction/rallumage. Cela devrait fonctionner si votre problème est causé par d'étranges données MIDI reçues d'un appareil MIDI externe.

Contrôle de la version du logiciel

Pour savoir quelle version du système d'exploitation est actuellement installée dans votre Micron, tenez enfoncés **[setups]** et **[programs]** pendant que vous allumez le Micron. La version actuelle du logiciel s'affiche brièvement. Puis le Micron indique qu'il est prêt à recevoir une nouvelle version du système d'exploitation MIDI. Pour revenir au fonctionnement normal, éteignez le Micron et rallumez-le.

Restauration des réglages d'usine par défaut

Vous pouvez ramener le Micron à ses réglages d'usine par défaut à tout moment. Eteignez le Micron. Puis tenez enfoncés les boutons **[programs]**, **[setups]** et **[octave down]** et rallumez le Micron.

Nettoyage de votre Micron

Avant d'effectuer tout nettoyage, débranchez toujours l'adaptateur secteur.

Pour un simple dépoussiérage et la suppression de taches mineures, essuyez l'instrument avec un chiffon légèrement humidifié.

Pour des taches rebelles, utilisez un nettoyant ménager non abrasif. Vaporisez le nettoyant sur un chiffon, pas sur l'appareil, puis utilisez le chiffon pour nettoyer l'unité.

Ne vaporisez jamais un nettoyant directement sur le Micron – cela pourrait détruire les lubrifiants utilisés dans les boutons et commandes.

Index

Accord 99
Accord 99
Ajout de notes 41
Ajout de rythme dans une rythmique 42
All Notes Offd 117
AnlgDrft (Dérive analogique) 64
Andromeda 5
Arpèges 24
Arpeggio order (arpèges seulement) 24
Arpeggio span (arpèges seulement) 24
Beats (Ajout) (setups) 51
Boutons de jeu 10
Boutons X/Y/Z 12
Bundle, SysEx 108
Cercle de commandes 10
Changement de la dynamique des notes 38
Chorus 73
Clear Controllers 27
Clear pattern 27
Commande transparente 11
Comment le Micron produit du son 55
Contraste, LCD 99
Contrôleurs (setups) 46
Contrôleurs en temps réel 11
Courbe de dynamique 100
Delay, Mono 79
Delay, Split Left/Right 81
Delay, Stereo 80
Drive 71
Effects mix 72
Effets (sortie) 70
Effets FX1 71
Effets FX2 79
Enveloppe, définition 59
Enveloppes, Freerun 85
Etage de sortie, définition 57
Favoris (Faves) 62

Filtres 68
asservissement au clavier 70
intensité d'enveloppe 70
offset 70
résonance 69
type 68
Filtres, définition 56
Flanger, Theta 73
Flanger, Thru Zero 74
FM 65
Forme d'onde 66
Freerun 85
Générateur d'asservissement 90
Guide de dépannage 119
Hauteur, Oscillateur 67
Instruments externes, Connexion 18
Intensité d'enveloppe, Filtre 70
Ion 5, 110, 111
Compatibilité 110
Knobs (setups) 47
Latch 19
LFO, définition 58
Local Control 100
m1 (curseur) 12
m2 (curseur) 12
Métronome 29
MIDI 113
chargement de programmes et setups via . . .108
connexions 105
définition 105
esclave 106
esclave avec renvoi 106
mise à jour logicielle via 120
sauvegarde 107
séquence 107
MIDI channel 102
MIDI Setup Mode 102

MIDI sync 101
Mixage post-filtre, définition 56
Mixage pré-filtre, définition 60
Mod (Routage de modulation) 91
Modulation de fréquence 65
Modulation, définition 58
Molette pitch 11, 14, 48
Nettoyage 120
Octave Jump 24
Octaves 13
Offset, filtre 70
Osc Sync 66
Oscillateur basse fréquence (LFO) 87
Oscillateur, Paramètres 66
Oscillateurs, définition 55
Paramètres de filtre 68
Paramètres de mixage avant filtre 67
Paramètres de mixage après filtre 70
Paramètres de voix 62
Parties (setups) 44
Patterns 10, 19
- Add part 23
- Clear 27
- Clear Controllers 27
- Delete 28, 40, 53
- Edition pas à pas 30
- Enregistrement en temps réel 25
- Grid 34
- Layer 22
- Length 23
- Name 28, 52
- Program 23
- Revert-to-Stored / Unrevert-to-Edited 21
- Send MIDI SysEx 28
- Send SysEx Bundle 28
- Send to Setup 22
- split high 22

split low 22
Start New Setup 23
Pédale de sustain 7
Pédale d'expression 7
Pedals (setups) 47
Phaser, String 76
Phaser, Super 75
Phrases 17
Pitch Wheel, Edition de programme 63
Polyphonie 64
Portamento 63
PortaTime 63
PortaType 63
Programmes 55
add part 61
layer 61
split high 61
split low 61
Start New Setup 62
Protection contre l'écriture 103, 120
Protection des mémoires 103, 120
Récupération en cas de plantage 120
Résonance, filtre 69
Restauration des réglages d'usine 120
Restauration des réglages d'usine par défaut 120
Reverb, Hall 82
Reverb, Plate 83
Reverb, Room 83
revert 119
Rythmes 15, 31
Add notes 37
add part 34
Changement de la dynamique de note 38
Drums A-H 36
Rythmiques (setups) 53
Sample-and-Hold (S&H) 89
Schéma synoptique du signal 57

Séquences 20
Setups 16, 41
Sortie 71
Split 51
Splits 47
Store Protect 103, 120
Superposition (Layer) 47, 51
Suppression de notes 38
Synchronisation des LFO 88
Synthèse sonore 55
SysEx: Send all 103
Tap 19
Transposition 46, 99
Transposition 99
Type, Patterns 24
Unisson 62
Use As (setups) 52
UsnDetune 62
Version logicielle 120
Vocoder 77

Index