ALESIS

DRUMS

STRIKE MULTIPAD

Mode d’emploi

(2 – 28)

Annexe

(29 – 32)

Mode d’emploi

Introduction

Merci d'avoir acheté le Strike MultiPad. Chez Alesis, nous savons à quel point vous prenez la musique au sérieux. C'est pourquoi nous n’avons qu’un objectif en tête lors de la conception de nos équipements : vous permettre d’offrir votre meilleure prestation.

Contenu de la boîte

Strike MultiPad

Adaptateur secteur

Carte de téléchargement de logiciels

Guide de prise en main rapide

Manuel de sécurité et de garantie

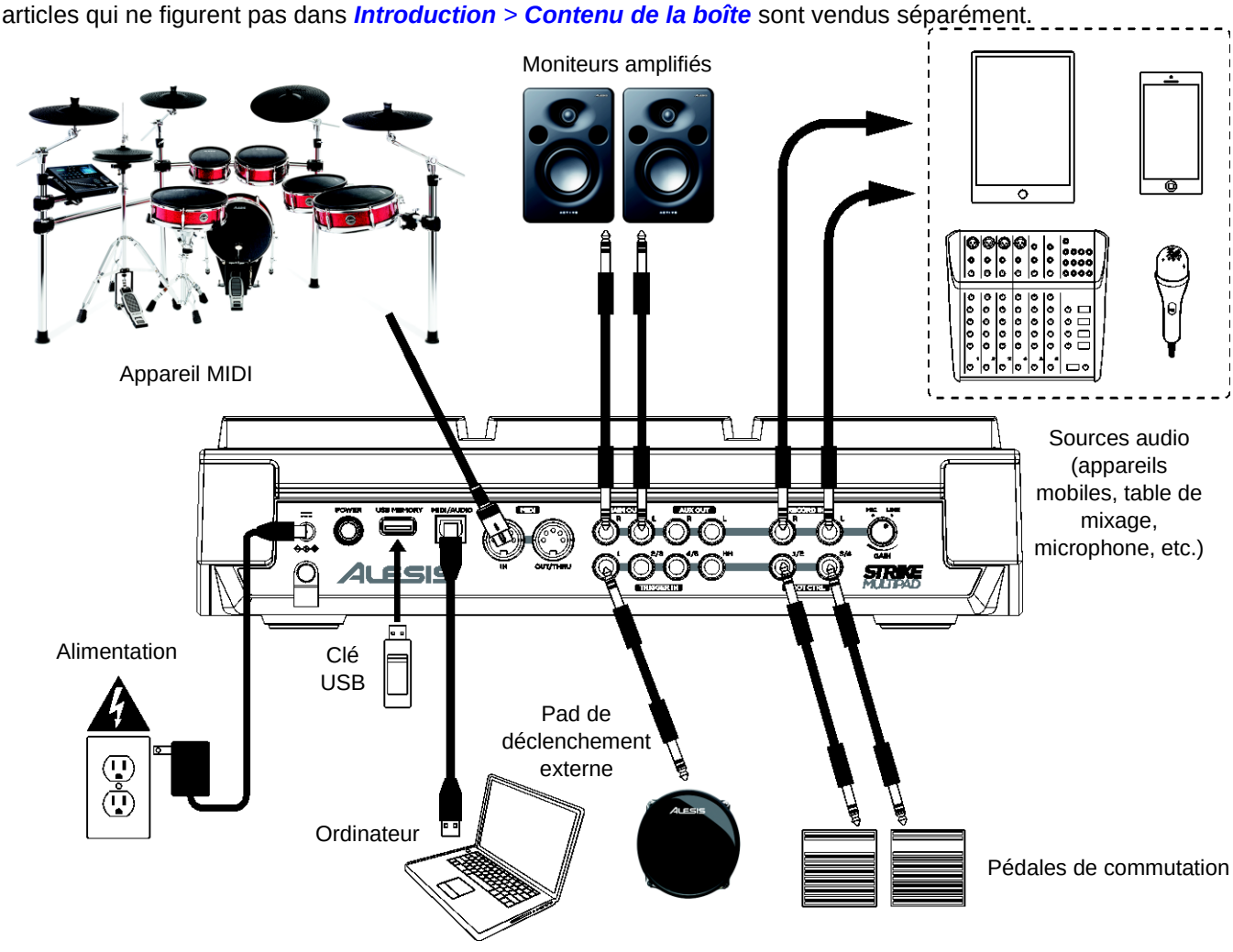
Assistance

Pour obtenir les dernières informations sur ce produit (configuration requise, informations de compatibilité, etc.) et l’enregistrer, visitez **alesis.com**.

Pour une assistance supplémentaire sur le produit, visitez **alesis.com/support**.

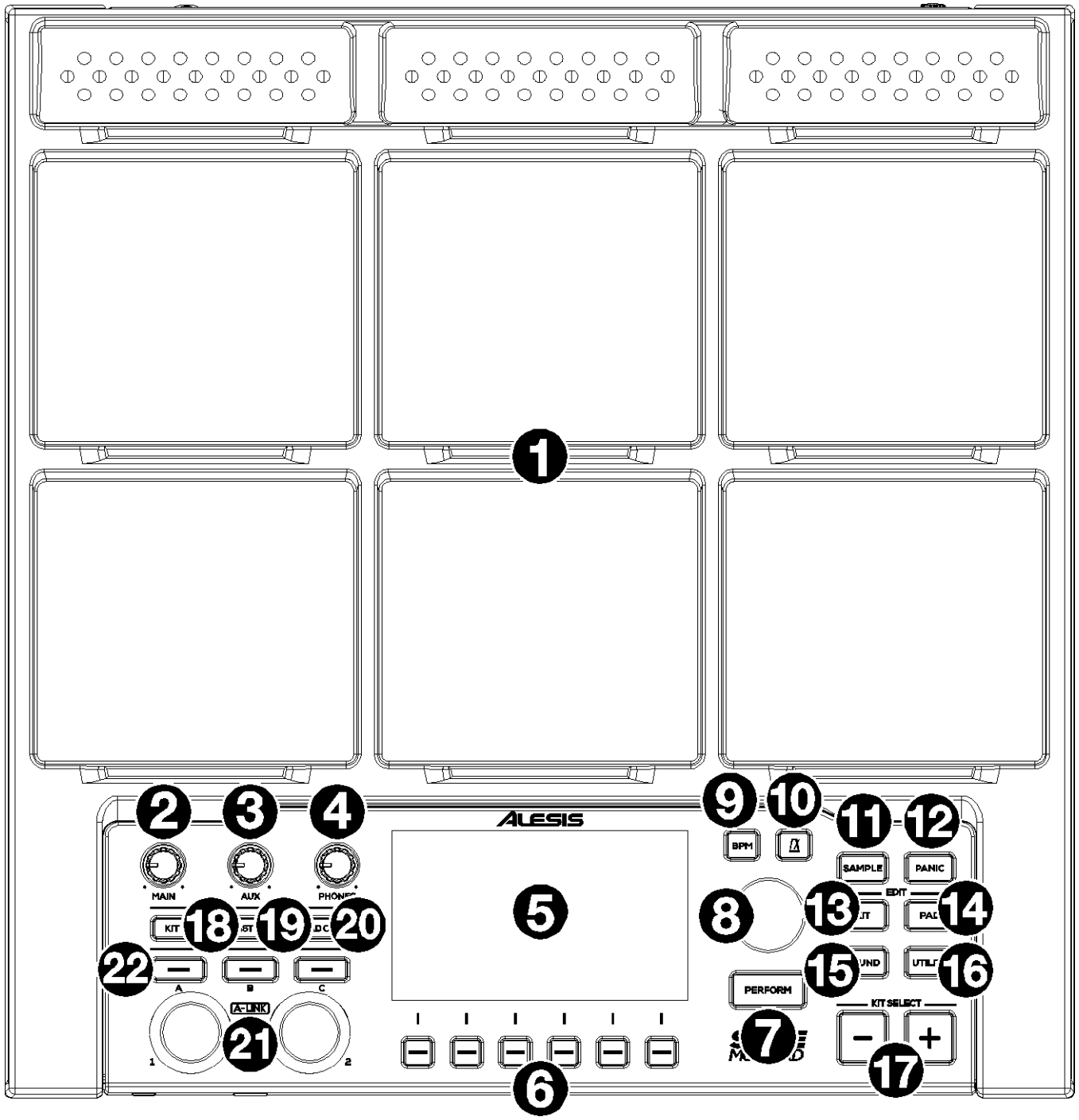
Mise en service

Les articles qui ne figurent pas dans ***Introduction*** > ***Contenu de la boîte*** sont vendus séparément.



Description

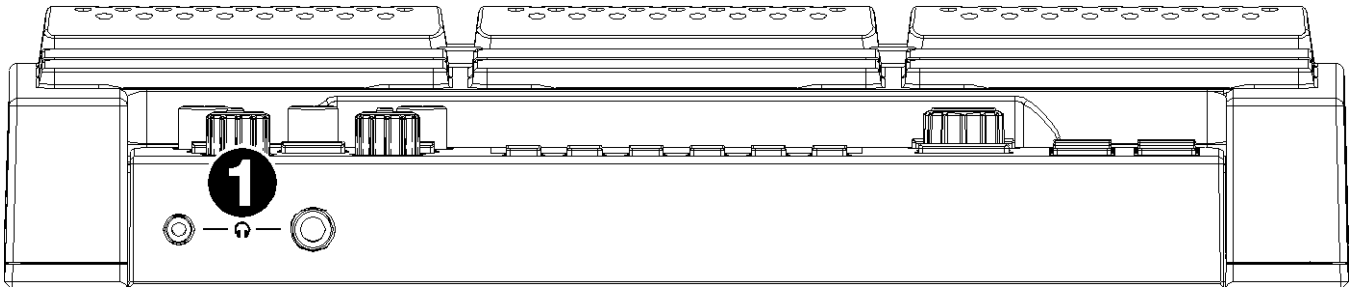
Face supérieure



1. **Pads :** utilisez ces pads pour déclencher des samples ou des fonctions de commande.
2. **Bouton Main :** tournez ce bouton pour régler le volume des sorties principales (**Main Out**) de la face arrière.
3. **Bouton Aux :** tournez ce bouton pour régler le volume des sorties auxiliaires (**Aux Out**) de la face arrière.
4. **Bouton Phones :** tournez ce bouton pour régler le volume des **sorties casque** de la face avant.
5. **Écran :** élément central pour agir sur les kits, pads, effets et samples, cet écran couleur affiche le kit actif, les réglages actuels et d'autres informations. Tournez l'**encodeur principal** pour faire défiler les options disponibles et modifier les valeurs des paramètres, puis pressez-le pour sélectionner. Utilisez les **touches de fonction** (**F1**–**F6**) pour sélectionner des onglets et des fonctions affichés au bas de l'écran.
6. **Touches de fonction (F1 – F6) :** appuyez sur une de ces 6 touches pour sélectionner l'onglet ou fonction lui correspondant, affiché juste au-dessus (au bas de l'écran).

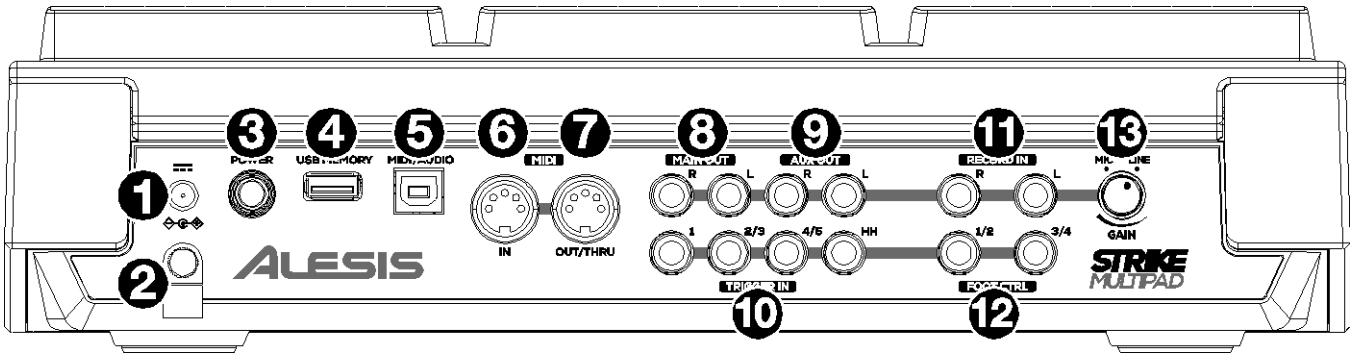
7. **Perform :** appuyez plusieurs fois sur cette touche pour passer en revue les trois pages du mode Perform (mode de jeu) : **vue des pads**, **vue des entrées de déclenchement** et **vue des commandes au pied**. Pour plus d'informations, voir ***Fonctionnement de base*** > ***Mode de jeu (Perform)***.
8. **Encodeur principal :** ce bouton rotatif est le principal outil pour régler les paramètres affichés à l'**écran**. Tournez-le pour faire défiler les kits, réglages et paramètres. Pour modifier un réglage, sélectionnez-le en appuyant sur l'encodeur, tournez l'encodeur pour régler sa valeur, et appuyez à nouveau sur l'encodeur pour valider le changement.
9. **BPM (battements par minute) :** appuyez sur cette touche pour faire apparaître la fenêtre des réglages de tempo (BPM) et de chiffrage de mesure (signature rythmique). Utilisez l'**encodeur principal** pour faire les réglages. Sinon, vous pouvez utiliser les touches **F3** ou **F4** pour battre le tempo.
10. **Clic :** appuyez brièvement sur cette touche pour activer ou désactiver le clic du métronome. Lorsqu'il est activé, cette touche clignote au tempo actuel et le clic est produit par la sortie audio qui lui est assignée. Maintenez cette touche pressée pour modifier les paramètres **Sound** (son), **Level** (niveau), **Pan** (panoramique), **Interval** (intervalle) et **Output** (sortie) du clic.
11. **Sample :** appuyez sur cette touche pour passer en **mode d'échantillonnage** dans lequel vous pouvez enregistrer un signal audio par les entrées d'enregistrement (**Record In**) ou par le port **USB MIDI/Audio** s'il est connecté à un ordinateur. Voir ***Fonctionnement de base*** > ***Personnalisation des kits et des sons*** > ***Enregistrement d'un sample*** pour plus d'informations.
12. **Panic :** appuyez sur cette touche pour immédiatement interrompre la production de tous les sons par toutes les sorties.
13. **Kit :** appuyez sur cette touche pour afficher une liste des kits et modifier les réglages au niveau du kit.
14. **Pad :** appuyez sur cette touche pour modifier les réglages au niveau des pads, comme l'éclairage RVB, la réponse des pads et leur routage vers les sorties.
15. **Sound :** appuyez sur cette touche pour parcourir et modifier les nombreux sons fournis avec le Strike MultiPad, ou pour importer les vôtres.
16. **Utility :** appuyez sur cette touche pour régler les paramètres globaux et sauvegarder vos données personnelles.
17. **Kit Select :** appuyez sur ces touches pour sélectionner un kit.
18. **Kit FX :** appuyez sur cette touche pour passer en **mode d'effet de kit** dans lequel vous pouvez modifier les réglages des trois effets du kit et les appliquer individuellement aux pads, aux entrées de déclenchement ou aux pédales de commutation.
19. **MST FX :** appuyez sur cette touche pour passer en **mode d'effet master** dans lequel vous pouvez appliquer des effets, un égaliseur et une compression à tous les signaux adressés aux sorties principales (**Main Out**).
20. **Pad Cue :** appuyez sur cette touche pour n'écouter les sons déclenchés ensuite que par les **sorties casque**. Lorsque cette touche est activée, sa LED clignote et les sons de tous les pads déclenchés sont directement envoyés au casque sans interrompre la sortie audio principale.
21. **Encodeurs A-Link :** ces encodeurs peuvent être affectés au contrôle de paramètres de pad ou d'effet. Voir ***Autres fonctionnalités*** > ***A-Link*** pour plus d'informations.
22. **Touches de banque A-Link :** appuyez sur ces touches pour sélectionner la banque d'assignations actuellement active pour les **encodeurs A-Link**. Maintenez l'une de ces touches pressée afin de changer les assignations des encodeurs de cette banque.

Face avant



1. **Sorties casque** (mini-jack 3,5 mm ou jack 6,35 mm) **:** branchez votre casque ou vos écouteurs stéréo à cette sortie. Réglez le volume à l'aide du bouton de volume **Phones**.

Face arrière



1. **Entrée d'alimentation :** branchez l'adaptateur d'alimentation secteur fourni (CC 9 V, 1500 mA) à cette entrée.
2. **Retenue de câble :** vous pouvez sécuriser le maintien du câble de l'adaptateur secteur en le faisant passer par cette retenue afin d'éviter une déconnexion accidentelle.
3. **Interrupteur d'alimentation :** appuyez sur cet interrupteur pour allumer le multipad. Ne l'allumez qu'**après** avoir connecté tous vos périphériques d'entrée et avant d'allumer tout système de sonorisation connecté. Maintenez cet interrupteur pressé pour éteindre le multipad. Tous vos réglages seront automatiquement sauvegardés lors de la mise hors tension. Éteignez vos enceintes **avant** d'éteindre le multipad.
4. **USB Memory :** insérez une clé USB dans ce port pour charger et sauvegarder des fichiers WAV, des kits et des réglages globaux. Voir ***Fonctionnement de base*** > ***Personnalisation des kits et des sons*** > ***Importation de fichiers par USB*** pour plus d'informations.
5. **USB MIDI/Audio :** utilisez un câble USB standard pour raccorder ce port USB à un port USB libre de votre ordinateur. Des messages MIDI et des données audio sont envoyés et reçus par cette connexion à l'ordinateur.
6. **MIDI In** (DIN à 5 broches) **:** raccordez cette entrée à la sortie MIDI d'un appareil MIDI externe (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.).
7. **MIDI Out/Thru** (DIN à 5 broches) **:** raccordez cette sortie à l'entrée MIDI d'un appareil MIDI externe (synthétiseur, boîte à rythmes, etc.). En mode Thru (renvoi), les messages MIDI reçus par l'entrée MIDI sont renvoyés par cette sortie. Pour activer le mode Thru, allez dans **Utility > MIDI** et réglez le paramètre MIDI Thru sur **On**.
8. **Main Out** (sorties principales sur jacks 6,35 mm à 2 contacts, TS) **:** raccordez ces sorties à vos enceintes, à une interface audio, etc. Tournez le **bouton Main** de la face supérieure pour régler le niveau de volume.
9. **Aux Out** (sorties auxiliaires sur jacks 6,35 mm à 2 contacts, TS) **:** utilisez ces sorties pour envoyer le signal audio vers une autre destination. Vous pouvez individuellement envoyer les sons de chaque pad, entrée de déclenchement ou commande au pied aux sorties principales (**Main Out**) ou aux sorties auxiliaires (**Aux Out**) en allant dans le menu **Edit Pad > Output** et en changeant le réglage **Audio Output** (sortie audio).
10. **Trigger In** (entrées de déclenchement) (jacks 6,35 mm à 2 et 3 contacts, TS et TRS) **:** raccordez ces entrées à vos dispositifs de déclenchement acoustiques ou électroniques. Après connexion, frapper un déclencheur envoie un signal électrique au multipad qui produit le son correspondant. **Trigger In 1** est une connexion pour déclencheur à simple zone et les entrées **Trigger In 2/3** et **4/5** sont des connexions pour déclencheurs à double zone. L'entrée pour pédale de charleston (**HH**) peut être connectée à une commande On/Off ou à une pédale switch.
11. **Record In** (entrées d'enregistrement) (jacks 6,35 mm à 2 contacts, TS) **:** raccordez ces entrées à une source audio telle qu'un smartphone, microphone, instrument ou table de mixage pour enregistrer des samples que vous pourrez ensuite affecter aux pads. Le son de ces entrées est également transmis aux sorties principales (**Main Out**), auxiliaires (**Aux Out**) ou **casque**. Pour changer le routage et le niveau de volume, allez dans le menu **Utility > Audio**.
12. **Foot Ctrl** (entrées de commande au pied (jacks 6,35 mm à 3 contacts, TRS) **:** branchez à ces entrées des pédales de commutation optionnelles pour des fonctions supplémentaires en matière de son ou de contrôle.
13. **Mic/Line Gain :** tournez ce bouton pour régler le niveau de gain des entrées d'enregistrement (**Record In**). Si le son entrant est de niveau micro, tournez le bouton vers le côté **Mic**. Si le son entrant est de niveau ligne, tournez le bouton vers le côté **Line**. Utilisez l'indicateur de niveau du mode d'échantillonnage pour évaluer le niveau d'entrée.

Fonctionnement de base

Mode de jeu (Perform)



Le mode Perform est le mode principal du Strike MultiPad. Dans ce mode, vous pouvez voir des informations sur le kit actif, sélectionner un nouveau kit, activer ou désactiver des effets et accéder au looper intégré.

En haut de l'écran du mode Perform, le nom du kit actif et le tempo actuel sont affichés.

- **Pour changer de kit**, tournez l'**encodeur principal**. Le nom du kit en haut de l'écran clignotera en bleu pour indiquer qu'il a été sélectionné mais pas encore chargé. Appuyez sur l'**encodeur principal** pour charger le kit.

  Sinon, vous pouvez également utiliser les touches **Kit Select −/+** et les kits seront chargés automatiquement.

- **Pour alterner entre les kits préréglés (presets), les kits personnels (User) et les Setlists (le cas échéant)**, appuyez sur la touche de fonction **F1**.

Il y a trois pages en mode Perform : **vue des pads**, **vue des entrées de déclenchement** et **vue des commandes au pied**. Appuyez plusieurs fois sur la touche **Perform** pour passer en revue ces affichages :

- **Vue des pads :** c'est la vue par défaut à la mise sous tension du Strike MultiPad et lorsqu'on appuie sur la touche **Perform** depuis un autre mode ou menu. Cette vue affiche des informations sur les 9 pads. Chaque icône de pad donne la couleur qui a été choisie pour représenter un pad non joué, le nom du fichier de son actuel ou du paramètre de commande, et le mode de jeu actif :
  - **Contrôle :** 
  - **Bouclage :** 
  - **Lecture unique jusqu'au bout :** 
  - **Lecture unique pouvant être interrompue :** 

- **Vue des entrées de déclenchement :** elle affiche les mêmes informations que la vue des pads mais pour les entrées de déclenchement externe (**Trigger In**) et non pour les pads.

- **Vue des commandes au pied :** elle affiche les mêmes informations que la vue des pads, mais pour les quatre entrées de commande au pied (**Foot Ctrl**) et non pour les pads.

Affichage des effets

En mode Perform, vous pouvez également alterner entre deux affichages différents pour les **touches de fonction F2–F5** en appuyant sur **F6–View**. L'affichage des effets est celui obtenu par défaut à la mise sous tension du Strike MultiPad.

En affichage des effets, les touches de fonction sont utilisées pour les opérations suivantes :

- **F2–F4 – Commutation de FX1 / FX2 / FX3 :** appuyez sur ces touches pour activer ou désactiver les effets (FX) correspondants.
- **F5 – Commutation de l'effet général (Master) :** appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver les effets généraux (MST FX).

Pour en savoir plus sur les effets, voir ***Autres fonctionnalités*** > ***Effets***.

Affichage du Looper



Appuyez sur la touche de fonction **F6–View** en affichage des effets du mode Perform pour accéder au Looper intégré.

Lorsque le Looper est activé, vous pouvez régler les paramètres suivants pour votre enregistrement :

- **Nombre de mesures (Measures) :** appuyez sur la touche **F4** pour faire défiler les longueurs de boucle en fonction du réglage global actuel de la signature rythmique (chiffrage de la mesure) et du tempo (BPM ou « battements par minute »). Sélectionnez **1** à **8**, **12** ou **16**. Le réglage est par défaut de **4** mesures.
- **À la fin de la boucle d'enregistrement :** appuyez sur la touche **F5** pour ouvrir la fenêtre locale des réglages. Ici, vous pouvez sélectionner le comportement du Looper une fois la boucle d'enregistrement terminée. Sélectionnez **Playback** pour que la boucle passe en mode de lecture, ou **Overdub** pour que la boucle passe en mode de superposition d'enregistrement.
- **BPM et signature rythmique (chiffrage de mesure) :** affichent les paramètres globaux actuels de tempo (BPM) et de signature rythmique. Pour changer leur valeur, appuyez sur la touche BPM.

Enregistrement d'une boucle

Une fois que vous avez réglé les paramètres voulus pour votre boucle, vous pouvez commencer à enregistrer.

1. Appuyez sur la touche **F3–Arm to Record** pour armer l'enregistrement. Vous pouvez également appuyer sur **F2–Cancel** pour désarmer l'enregistrement.
2. Appuyez sur **F3–Start Rec** pour lancer l'enregistrement. Appuyer sur la touche active le clic et lance un précompte d'une mesure. La barre de progression au-dessus des commandes du Looper se remplira en fonction du nombre de mesures et de temps sélectionnés dans les paramètres de signature rythmique.
3. Une fois l'enregistrement commencé, l'écran affiche une barre de progression rouge qui se remplit en fonction du nombre de battements et du nombre de mesures sélectionnés, qui sont également affichés à droite de la barre.

   Pendant l'enregistrement, vous pouvez appuyer sur la touche **F3–Recording** (enregistrement) pour arrêter l'enregistrement et passer en mode de lecture au prochain temps fort.

   Vous pouvez également appuyer sur **F2–Cancel** pour annuler l'enregistrement et revenir à la page précédente.
4. Une fois que vous avez enregistré le nombre de battements et de mesures fixé, le Looper passe en mode de lecture. Le décompte de la barre de progression sera toujours affiché, mais en vert. En mode de lecture, les options offertes par les touches de fonction sont les suivantes :

   - **F2–Play/Stop :** appuyez sur cette touche pour lancer ou arrêter la lecture de la boucle.
   - **F3–Start Dub :** appuyez sur cette touche pour lancer immédiatement l'enregistrement par-dessus l'enregistrement précédent. La barre de progression redevient rouge pour indiquer que l'enregistrement est activé, et l'écran affiche **Dubbing** (superposition) au-dessus de la touche. Appuyez à nouveau sur cette touche pour arrêter la superposition, ou appuyez sur **F2–Play/Stop**.
   - **F4–Save :** appuyez sur cette touche pour sauvegarder la boucle actuelle comme un fichier WAV. Les boucles enregistrées seront automatiquement stockées dans la catégorie **User** > **New Sample** (Utilisateur > Nouveau sample).
   - **F5–Cancel :** avec la lecture à l'arrêt, appuyez sur cette touche pour supprimer l'enregistrement et revenir au mode d'armement pour l'enregistrement (Arm to Rec). Une fenêtre de confirmation apparaîtra ; utilisez l'**encodeur principal** pour sélectionner **No** et revenir à la page précédente, ou **Yes** et supprimer la boucle.

Personnalisation des kits et des sons

Le Strike MultiPad comprend 30 kits préréglés qui peuvent être librement personnalisés. Vous pouvez également créer des kits à partir de zéro en utilisant les 70 kits personnels vides. Les menus **Kit**, **Pad** et **Sound** servent à créer et personnaliser des kits. Le menu **Utility** (utilitaires) contrôle les paramètres généraux du Strike MultiPad. Voir ***Menus*** pour en savoir plus sur ces pages.

Les menus **KitFX** et **MstFX** servent à paramétrer et à appliquer des effets. Voir ***Autres fonctionnalités*** > ***Effets*** pour en savoir plus.

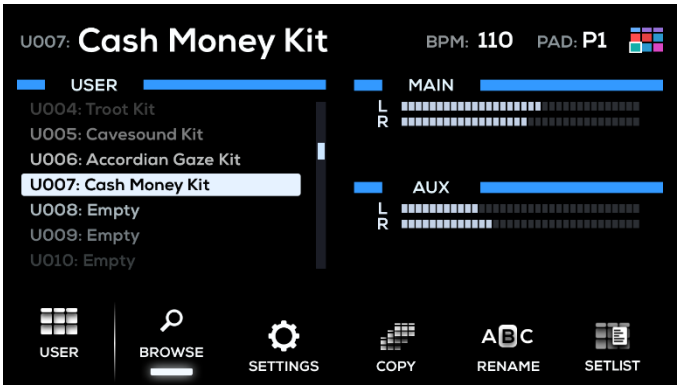
Barre d'outils

Dans les menus **Kit**, **Pad** et **Sound**, la barre d'outils en haut de l'écran affiche les informations suivantes :

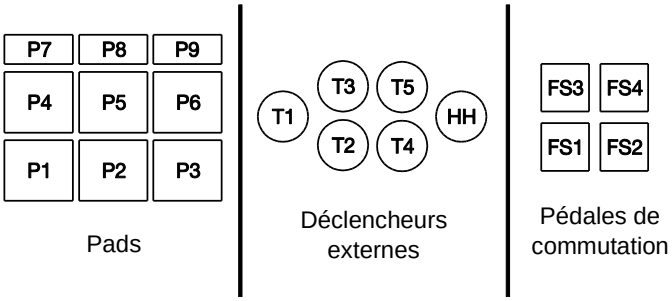
- **Nom du kit :** affiche le nom du kit actif. Pour changer de kit, tournez l'**encodeur principal** et le nom du kit clignotera en bleu pour indiquer qu'il n'a pas encore été chargé. Appuyez sur l'**encodeur principal** pour charger le kit. Sinon, vous pouvez également appuyer sur les touches **Kit Select −/+** et le kit sera chargé automatiquement.
- **BPM (battements par minute) :** indique le tempo actuel du kit. Pour changer le tempo, appuyez sur la touche **BPM**. Tournez l'**encodeur principal** pour régler la valeur et pressez-le pour confirmer. Sinon, pour déterminer le tempo, vous pouvez également le battre au moins 3 fois sur les touches **F3** ou **F4**, en mesure avec la musique.
- **Pad :** montre le pad qui est actuellement sélectionné et affiché (voir l'illustration).

  Lorsqu'un pad **P1**–**P9** est sélectionné, l'appareil affiche la couleur affectée à chaque LED pour représenter un pad non joué (les couleurs se choisissent dans le menu Edit Pad). Le pad surligné se présentera avec un contour blanc/lumineux.

  Si un déclencheur externe **T1**–**T5** ou **HH** (charleston) est sélectionné, la représentation graphique de sélection de pad change pour montrer les déclencheurs externes (tous de la même couleur), le déclencheur sélectionné étant surligné.



Menu Kit

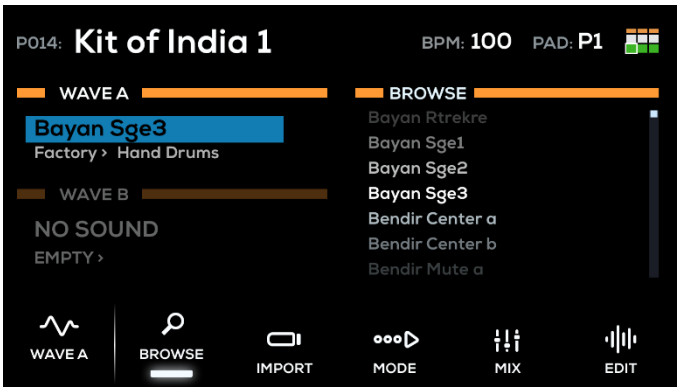


Pads | Déclencheurs externes | Pédales de commutation

Si une pédale de commutation **FS1**–**FS4** est sélectionnée, la représentation graphique de sélection de pad affiche les pédales de commutation, en surlignant celle sélectionnée.

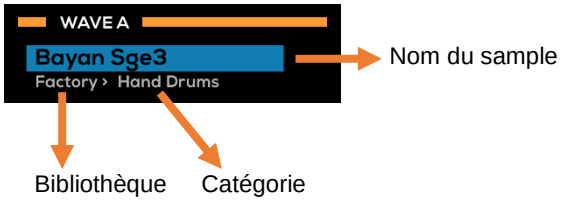
Navigation et ajout de sons

1. Appuyez sur la touche **Kit** pour ouvrir le menu Kit. Vous pouvez y choisir un kit préréglé (**Preset**) ou un kit personnel (**User**) en appuyant sur la touche **F1**.
2. Utilisez l'**encodeur principal** pour sélectionner le kit que vous souhaitez personnaliser. Le nom du kit clignotera dans la barre d'outils en haut de l'écran pour indiquer qu'il n'a pas encore été chargé. Appuyez sur l'**encodeur principal** pour charger le kit. Sinon, vous pouvez également appuyer sur les touches **Kit Select −/+** et le kit sera chargé automatiquement.



Menu Sound

3. Appuyez sur la touche **Sound** pour ouvrir le menu Sound (« son »). La page **F2–Browse** est affichée par défaut lorsque vous passez en mode de modification du son (Edit Sound). Elle vous permet de parcourir les catégories et les samples.
4. Sélectionnez le pad, le déclencheur ou la pédale auquel vous souhaitez ajouter un son en jouant dessus. Chaque section Wave (« onde ») contient un champ pour le **nom du sample**, suivi de l'indication de sa **Bibliothèque** > **Catégorie**.
5. Commencez par sélectionner une bibliothèque. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner en bleu le champ Bibliothèque. Appuyez sur l'encodeur pour sélectionner ce champ. Une fois sélectionné, le champ est surligné en blanc et vous pouvez alors tourner l'encodeur pour choisir **Factory** (usine) pour accéder à la bibliothèque des sons d'usine fournis d'origine. Appuyez à nouveau sur l'encodeur pour sélectionner la bibliothèque.



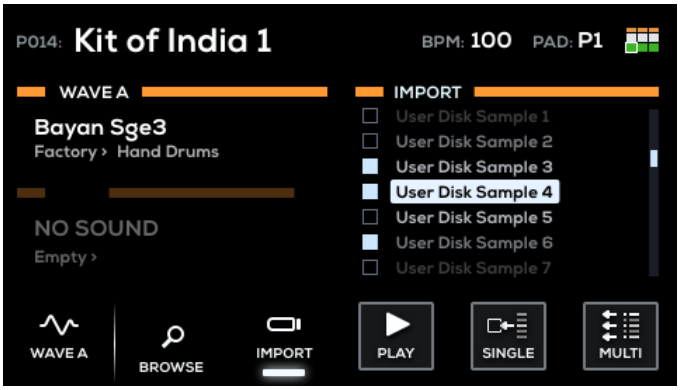
6. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner le champ Catégorie. Appuyez sur l'encodeur pour sélectionner le champ, puis tournez-le pour parcourir les catégories de la bibliothèque actuellement sélectionnée. Appuyez à nouveau sur l'encodeur pour sélectionner la catégorie.
7. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner le nom du sample. La liste des samples de la catégorie actuellement sélectionnée s'affiche sur le côté droit de l'écran, sous l'intitulé **Browse** (« parcourir »). Appuyez sur l'encodeur pour déplacer le curseur sur le champ Browse, puis tournez-le pour parcourir la liste des samples. Appuyez à nouveau sur l'encodeur pour charger le sample surligné dans l''emplacement Wave sélectionné.
8. Une fois qu'un sample a été ajouté, vous pouvez utiliser les touches **F4–Mode** et **F5–Mix** du menu **Sound** pour régler les paramètres du sample, tels que Playback Mode (mode de lecture), Poly/Mono, Volume, Pan (panoramique), et plus encore.

Importation de fichiers par USB

En plus des sons préréglés en usine, vous pouvez importer vos propres sons dans la bibliothèque personnelle (User) pour les ajouter aux kits.

1. Commencez par transférer les fichiers de son d'un ordinateur dans une clé USB (classe de stockage de masse).

   IMPORTANT : votre clé USB doit être formatée en FAT32, et tous les fichiers WAV doivent être au format 44,1 kHz/16 bit et se trouver dans le répertoire racine de la clé (et non dans un dossier ou un sous-dossier).
2. Insérez la clé USB dans le port **USB Memory** de la face arrière.
3. Appuyez sur la touche **Sound** pour ouvrir le menu Sound, puis appuyez sur le pad, le déclencheur ou la pédale de commande pour lequel vous souhaitez importer le sample.
4. Appuyez sur la touche **F3–Import** et attendez que l'analyse du support USB soit terminée. Si le Strike MultiPad n'est pas en mesure de lire votre clé USB, un message d'erreur apparaît à l'écran et l'écran de navigation (Browse) réapparaît.



Menu Sound

5. Si des fichiers WAV sont trouvés sur la clé USB, ils apparaissent dans la liste intitulée Import. Utilisez l'**encodeur principal** pour faire défiler les samples, et pressez-le pour sélectionner un sample. Pendant cette navigation dans les samples, vous pouvez appuyer sur **F4–Play/Stop** pour écouter le fichier surligné.
6. Vous pouvez rapidement importer le fichier WAV choisi dans le pad actuellement sélectionné en appuyant sur la touche **F5–Single** (importation simple).

Si vous souhaitez importer plusieurs samples à la fois, utilisez l'**encodeur principal** pour sélectionner les samples, puis appuyez sur la touche **F6–Multi** (importation multiple) pour commencer l'importation.

7. Lorsque l'importation d'un sample est terminée, ce dernier est automatiquement ajouté à l'emplacement Wave A ou B du pad actuellement sélectionné, et assigné à la bibliothèque personnelle (**User**) dans la catégorie **New Sample** (nouveau sample).

   Note : les samples ne seront automatiquement ajoutés que si l'importation se fait en mode **Single**.

8. Pour ajouter un autre sample à un autre pad, il suffit de sélectionner un autre pad. La liste Import restant la même, vous pouvez rapidement sélectionner un pad, puis un sample et l'importer, avant de sélectionner un autre pad et d'importer un autre sample.
9. Pour visualiser tous vos samples nouvellement importés, appuyez sur la touche **F2–Browse** (parcourir), sélectionnez la bibliothèque **User** (bibliothèque personnelle) et la catégorie **New Sample** (nouveau sample).

Enregistrement d'un sample

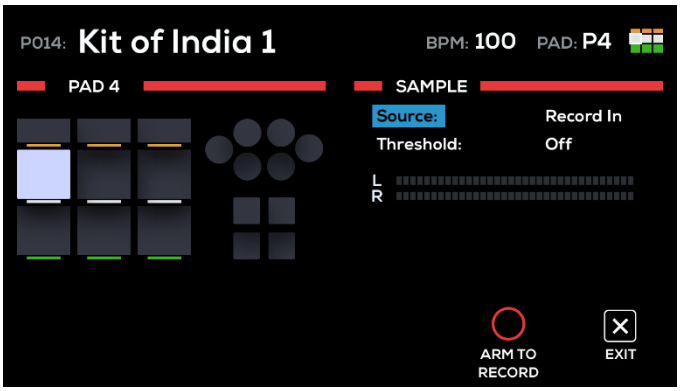
Vous pouvez également utiliser le Strike MultiPad pour créer des samples à partir d'un appareil mobile, d'un instrument, d'un microphone ou d'un autre dispositif connecté aux entrées d'enregistrement (**Record In**), ou directement à partir de votre ordinateur en utilisant le port **USB Audio**.

Afin d'enregistrer un sample pour le Strike MultiPad :

1. Pressez la touche **Sample** pour ouvrir le menu Sample.
2. Tournez l'**encodeur principal** pour régler l'entrée d'enregistrement (**Source**) sur **Record In** ou **USB Audio**.

   Note : veillez bien à sélectionner **Alesis Strike MultiPad** comme option de sortie audio sur votre ordinateur.

3. Si vous le souhaitez, fixez un niveau seuil à partir duquel l'enregistrement commencera automatiquement. Si vous ne voulez pas que l'enregistrement démarre automatiquement, utilisez l'**encodeur principal** pour monter le seuil jusqu'à **0 dB**.

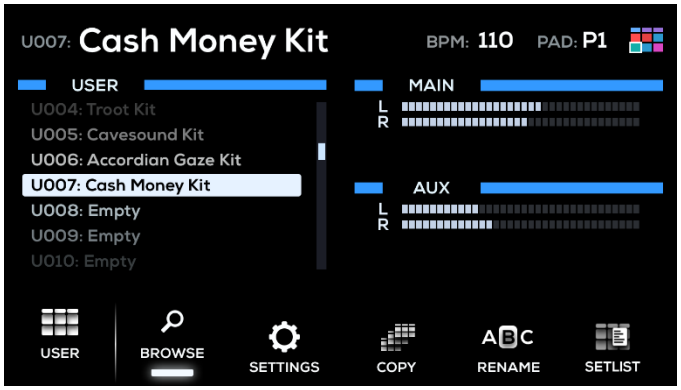


Menu Sample

4. Appuyez sur **F5–Arm to Record** pour armer l'enregistrement.
5. Réglez votre source d'enregistrement (platine tourne-disque, table de mixage, smartphone ou ordinateur) à son niveau de sortie optimal. Si vous le souhaitez, faites jouer la source pour visualiser son volume dans l'indicateur de niveau d'entrée à l'écran.
6. Lorsque vous êtes prêt à commencer l'enregistrement, appuyez sur **F5–Start Recording**. Vous pouvez sinon appuyer sur **F6–Exit** pour désarmer l'enregistrement.
7. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, appuyez sur **F5–Stop Recording**. Vous pouvez également appuyer à tout moment sur **F6–Exit**.
8. Pour pré-écouter l'enregistrement, appuyez sur **F4–Play/Stop**. Si vous êtes satisfait du résultat, sauvegardez le sample en appuyant sur **F5–Save**. Il sera automatiquement associé au pad, à l'entrée de déclenchement ou à la commande au pied actuellement sélectionné dans le kit actuel.

Menus

Menu Kit



Le menu Kit vous permet de parcourir et de gérer les kits disponibles, ainsi que de modifier leurs paramètres.

À tout moment, appuyez sur la **touche de fonction F1** pour faire alterner l'affichage entre Preset (kits préréglés fournis) et User (kits personnels de l'utilisateur), ainsi que d'éventuelles Setlists. La barre d'outils en haut de l'écran affiche le kit actuellement sélectionné.

Browse (parcourir)

Appuyez sur la touche **F2–Browse** pour ouvrir le menu Browse, dans lequel vous pouvez parcourir les kits disponibles. Tournez l'**encodeur principal** pour faire défiler la liste.
Le nom du kit sélectionné clignotera en haut de l'écran pour indiquer qu'il n'a pas encore été chargé. Appuyez sur l'**encodeur principal** pour charger le kit surligné. Sinon, vous pouvez également appuyer sur les touches **Kit Select −/+** pour charger automatiquement les kits ainsi sélectionnés.

Le côté droit de l'écran affiche deux paires d'indicateurs de niveau. Les indicateurs de niveau **Main** affichent le niveau du signal produit par les sorties **Main Out**, et les indicateurs de niveau **Aux** celui du signal produit par les sorties **Aux Out**.

Settings (réglages)

Appuyez sur la touche **F3–Settings** pour ouvrir le menu des **réglages de kit**, dans lequel vous pouvez modifier les paramètres suivants du kit :

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Kit Level	Volume global du kit.	**0**–**100** (par défaut 90)
Kit Tempo	Tempo du kit, en battements par minute (BPM). Ce réglage remplacera le tempo global une fois le kit chargé.	**30**–**280 BPM** (par défaut 120 BPM)
Kit Time Sig	Signature rythmique (chiffrage de la mesure) du kit. Ce réglage aura priorité sur le réglage global de signature rythmique une fois le kit chargé.	**1/2** – **9/2**, **1/4** – **9/4**, **1/8** – **9/8**, **1/16** – **9/16** (par défaut 4/4)
Logo Color	Couleur des logos Alesis au dos et sur les côtés du Strike MultiPad. Ce réglage modifiera également la couleur des barres d'onde dans tous les menus, sauf Utility.	**Red**, **Coral**, **Deep Pink**, **Light Pink**, **Magenta**, **Purple**, **Plum**, **Blue**, **Sky Blue**, **Cyan**, **Aquamarine**, **Lime**, **Green**, **Yellow**, **Orange**, **Orange Red**, **White**
Logo Mode	Permet d'ajuster les effets d'éclairage des logos Alesis à l'arrière et sur les côtés du Strike MultiPad.	**Off :** l'éclairage est éteint. **Color Soft :** couleur fixe et pâle. **Color Medium :** couleur fixe d'éclat moyen. **Color Full :** couleur fixe et lumineuse. **Trigger :** l'éclairage passe de faible à fort lorsqu'un son est déclenché. **BPM Pulse :** l'éclairage clignote au rythme du tempo du kit. **Audio Level :** l'éclairage clignote en fonction du niveau de sortie audio.
Logo Beat	Lorsque **Logo Mode** est réglé sur **BPM Pulse**, ce réglage détermine la division rythmique que suit le clignotement de l'éclairage.	**1/2**, **1/4**, **1/8**, **1/16**

Copy (copier)

Appuyez sur la touche **F4–Copy** pour ouvrir le menu Copy du kit. Dans ce menu, vous pouvez exécuter les fonctions suivantes :

- **Copy Current Kit :** copie le kit actuellement sélectionné, affiché en haut à gauche de l'écran.
- **Paste to Current Kit :** colle le kit copié (indiqué au-dessus) dans le kit actuellement sélectionné.
- **Swap with Current Kit :** échange le kit copié avec le kit actuellement sélectionné.

Pour copier un kit :

1. Utilisez les touches **Kit Select** pour choisir le kit que vous souhaitez copier. Vous pouvez appuyer sur la touche de fonction **F1** pour alterner entre les kits de type Preset (préréglé) et User (personnel).
2. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner **Copy Selected Kit** (copier le kit sélectionné) et appuyez dessus pour sélectionner cette action. Les informations relatives au **kit** copié seront affichées.
3. Utilisez les touches **Kit Select** pour choisir le kit dans lequel vous souhaitez amener la copie. Vous pouvez appuyer sur la touche de fonction **F1** pour alterner entre les kits de type Preset (préréglé) et User (personnel). Le kit copié sera mémorisé jusqu'à ce qu'un autre kit soit copié ou que le Strike MultiPad soit éteint.
4. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner **Paste To Current Kit** (coller dans le kit actuel) et appuyez dessus pour remplacer le kit actuellement sélectionné par le kit copié.

   Vous pouvez également tourner l'**encodeur principal** pour surligner **Swap With Current Kit** (échanger avec le kit actuel) et appuyer dessus pour échanger le kit copié et le kit actuellement sélectionné.

   Après avoir sélectionné l'une ou l'autre de ces options, une fenêtre de confirmation apparaît pendant deux secondes.

Rename (renommer)

Appuyez sur la touche **F5–Rename** pour ouvrir la fenêtre **Rename Kit** (renommer le kit), qui vous permet de renommer vos kits. Lorsque cette fenêtre est ouverte, les **touches de fonction** remplissent les fonctions suivantes :

- **F1–Type :** appuyez sur cette touche pour passer d'un type de caractères à l'autre : majuscules, minuscules, chiffres et symboles. Tournez l'**encodeur principal** pour parcourir les options et appuyez dessus pour en sélectionner une.
- **F2–Insert :** appuyez sur cette touche pour insérer un nouveau caractère avant le caractère surligné.
- **F3–Delete :** appuyez sur cette touche pour supprimer le caractère surligné.
- **F4–Clear :** appuyez sur cette touche pour effacer tous les caractères actuels.
- **F5–Save :** appuyez sur cette touche pour enregistrer le nom du kit actuel.
- **F6–Exit :** appuyez sur cette touche pour quitter la fenêtre Rename Kit sans enregistrer de nom.

Setlists

En plus des kits des types Preset et User, vous pouvez créer une liste personnalisée de n'importe lesquels de ces kits en établissant une Setlist, qui sera accessible en mode Perform.

Pour créer et modifier des Setlists, appuyez sur la touche **F6–Setlist** en mode Kit afin d'ouvrir le menu **Setlist**. Lorsque ce menu est ouvert, les **touches de fonction** remplissent les fonctions suivantes :

- **F2–Exit :** appuyez sur cette touche pour quitter le menu Setlist.
- **F3–Insert/Replace/Remove :** appuyez sur cette touche pour faire défiler les options de modification de la Setlist : **Insert** (ajoute le kit à la Setlist), **Replace** (ajoute le kit à la Setlist, en remplaçant le kit déjà présent à cet endroit), ou **Remove** (supprime le kit de la Setlist).
- **F4–Clear :** appuyez sur cette touche pour effacer la Setlist actuelle.
- **F5–Rename :** appuyez sur cette touche pour renommer la Setlist actuelle. Cela fonctionne comme la fenêtre ***Rename Kit***.
- **F6–Setlist :** appuyez sur cette touche pour sélectionner une Setlist.

Pour créer une Setlist :

1. Appuyez sur **F6-Setlist** afin d'ouvrir le menu Setlist.
2. Tournez l'**encodeur principal** pour sélectionner la Setlist à modifier et appuyez dessus pour confirmer. 20 Setlists sont disponibles, et chacune peut contenir jusqu'à 99 kits.
3. Appuyez sur la touche **F2** pour sélectionner **Insert** (insérer), et le curseur ira sur la liste des kits. À tout moment, vous pouvez appuyer sur la touche **F1** pour faire alterner l'affichage entre les kits préréglés (Preset) et les kits personnels de l'utilisateur (User), ainsi que les autres Setlists.
4. Tournez l'**encodeur principal** pour sélectionner le kit à ajouter et appuyez dessus pour charger le kit à pré-écouter. Pour confirmer et ajouter le kit à la Setlist, appuyez à nouveau sur l'**encodeur principal**.
5. Utilisez l'**encodeur principal** pour sélectionner l'emplacement où le kit sera ajouté. Par exemple, si le nouveau kit est placé entre les emplacements 2 et 3, il prendra l'emplacement 3. Appuyez sur l'**encodeur principal** pour confirmer.

Pour remplacer un kit, appuyez sur la touche **F2** afin de sélectionner **Replace** (remplacer), puis suivez les instructions ci-dessus pour sélectionner un kit. Lors de l'ajout du kit à la Setlist, le nouveau kit remplace celui occupant l'emplacement surligné.

Pour retirer un kit, appuyez sur la touche **F2** afin de sélectionner **Remove** (retirer). Tournez l'**encodeur principal** pour vous déplacer parmi les kits de la Setlist et surlignez le kit que vous souhaitez retirer, puis appuyez dessus pour confirmer.

Pour accéder aux Setlists, appuyez sur la touche **F1** en mode Perform jusqu'à ce que la fenêtre **Setlist** apparaisse. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner la Setlist à charger et appuyez dessus pour confirmer. Lorsque la Setlist est chargée, il suffit de tourner l'**encodeur principal** ou d'utiliser les touches **Kit Select −/+** pour passer d'un kit à l'autre en suivant l'ordre de la Setlist.

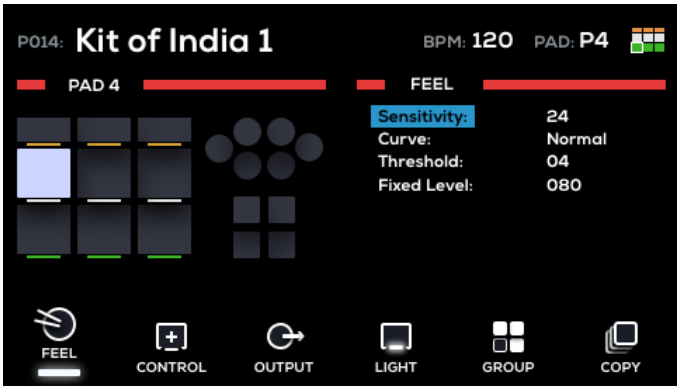
Les kits d'une Setlist peuvent également être modifiés dans le menu Kit comme n'importe quels autres kits. Appuyez sur la touche **F1** dans le menu Kit jusqu'à ce que **Setlist** s'affiche sur le côté gauche de l'écran. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner une Setlist, puis appuyez dessus pour afficher les kits de cette liste. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner le kit à modifier et appuyez dessus pour confirmer.

Menu Pad

Le menu Pad vous permet de visualiser et de modifier tous les paramètres relatifs aux pads.

Le côté gauche de l'écran représente les pads, les déclencheurs externes et les pédales. La commande actuellement sélectionnée sera surlignée.

Le côté droit de l'écran affiche les paramètres en cours de modification. Voir ci-dessous pour plus de détails.



Feel (sensation)

Appuyez sur la touche **F1–Feel** pour régler la dynamique de jeu pour le pad.

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Sensitivity	Commande de gain du pad, du déclencheur externe ou de la pédale. Plus le réglage est élevé, plus il sera facile de déclencher des sons plus forts malgré des coups plus légers. Lorsque vous réglez ce paramètre, frappez le déclencheur pour écouter le son. S'il est trop fort même quand vous frappez légèrement le pad, baissez ce réglage.	**01**–**32**
Curve	Détermine la façon dont le volume d'un son est affecté par votre force de frappe, c'est-à-dire la réaction dynamique du pad ou du déclencheur aux nuances de votre jeu. Tous les pads et déclencheurs de votre Strike MultiPad utilisent par défaut le réglage **Normal**, qui offre le jeu le plus précis et le plus naturel.	**Normal**, **Exp1**, **Exp2**, **Log1**, **Log2**, **Loud** (fort)
Threshold	Ce réglage de seuil détermine la dynamique (force) nécessaire pour déclencher un son. Avec un réglage de seuil élevé, vous devrez frapper plus fort le pad ou le déclencheur pour produire un son. Avec un réglage bas, des coups très légers sur le pad ou le déclencheur suffisent pour produire des sons. S'utilise typiquement lorsqu'un capteur de batterie acoustique est connecté à une entrée Trigger In et que les basses d'une enceinte proche entraînent des déclenchements inattendus. Montez alors le seuil de déclenchement avec ce paramètre pour éviter cela.	**00–32** (par défaut 04)
Fixed Level	Vous permet de faire sonner tous les pads, déclencheurs et pédales avec une dynamique fixe que vous spécifiez ici, quelle que soit la force avec laquelle vous frappez. Si vous préférez que les pads et les déclencheurs réagissent à votre dynamique de jeu, laissez ce réglage sur **Off**.	**Off**, **001**–**127**

Control (commande)

Appuyez sur la touche **F2–Control** afin de modifier le mode de commande pour chaque pad, ainsi que pour savoir si un son sera joué ou non.

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Mode	Détermine la fonction de commande que la frappe du pad déclenchera, le cas échéant.	**Off** : frapper le pad ne déclenche pas de fonction de commande. **Next Kit** : frapper le pad déclenche le chargement du kit suivant. **Previous Kit** : frapper le pad déclenche le chargement du kit précédent. **Click On/Off** : frapper le pad active ou désactive le clic. **Tap Tempo** : frapper le pad sert à battre le tempo voulu. **Panic :** frapper le pad envoie un message de panique MIDI, interrompant toutes les notes encore en cours. **Looper Rec :** frapper le pad permet de gérer l'état d'enregistrement du Looper. Notez que le Looper doit être affiché à l'écran pour qu'un déclenchement puisse se faire. Le premier déclenchement permet de faire passer le Looper de Arm to Record à Start Record. Le déclenchement suivant déclenchera l'enregistrement du Looper, en commençant par un précompte. En cas de nouveau déclenchement avant que le nombre de mesures défini ne soit atteint, le Looper arrête l'enregistrement et passe en lecture au temps suivant. Une fois la lecture lancée, frappez le pad pour démarrer ou arrêter l'enregistrement par superposition (overdub). **Looper Play/Stop** : le déclenchement du pad lance ou arrête la lecture de la boucle. Notez que le Looper doit être affiché à l'écran et qu'une boucle doit avoir été enregistrée pour qu'un déclenchement puisse se faire. **Kit FX 1 On/Off :** frapper le pad active ou désactive l'effet FX1 du kit. **Kit FX2 On/Off :** frapper le pad active ou désactive l'effet FX2 du kit. **Kit FX 3 On/Off :** frapper le pad active ou désactive l'effet FX3 du kit. **MST FX On/Off :** frapper le pad active ou désactive l'effet général (Master).
Sound	Détermine si le son du pad sera déclenché.	**On**, **Off**

Output (sortie)

Appuyez sur la touche **F3–Output** pour modifier les paramètres de sortie du pad.

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Audio Output	Détermine la sortie audio du pad, du déclencheur ou de la pédale.	**Main+Phone**, **FX1**–**3, Aux+Phone**, **Phone Only** (casque uniquement)
Kit FX Level	Détermine le niveau de sortie des effets appliqués au kit.	**000**–**127**
MIDI Note Output	Détermine la note MIDI envoyée lorsqu'un pad, un déclencheur ou une pédale est pressé.	**000**–**127**

Light (éclairage)

Appuyez sur la touche **F4–Light** pour modifier les paramètres des LED des pads.

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Play Color	Détermine la couleur des LED de pad et de déclencheur en cas d'activité.	**Red**, **Coral**, **Deep Pink**, **Light Pink**, **Magenta**, **Purple**, **Plum**, **Blue**, **Sky Blue**, **Cyan**, **Aquamarine**, **Lime**, **Green**, **Yellow**, **Orange**, **Orange Red**, **White**
Play Mode	Détermine le comportement des LED de pad et de déclencheur en cas d'activité.	**Off :** les LED gardent le réglage du paramètre **Stop Mode** lors du déclenchement. **Trigger :** l'éclairage passe de faible à fort lorsqu'un son est déclenché. **Audio Meter :** les LED forment de gauche à droite un indicateur de volume du pad. **Audio Breath :** les LED clignotent avec un éclairage faible à fort qui suit l'évolution du niveau de volume sonore. **Fill :** les LED s'allument de gauche à droite en fonction de la longueur du son. **BPM Pulse :** les LED clignotent en mesure avec le tempo du kit. **BPM Pong :** un « point » de couleur vive se déplace de gauche à droite et recommence conformément à la mesure et au tempo du kit.
Play Beat	Pour les réglages de **Play Mode** dépendant du tempo, ce réglage détermine la division rythmique suivie.	**1/2**, **1/4**, **1/8**, **1/16**
Stop Color	Détermine la couleur des LED de pad et de déclencheur quand aucun son n'est joué.	**Red**, **Coral**, **Deep Pink**, **Light Pink**, **Magenta**, **Purple**, **Plum**, **Blue**, **Sky Blue**, **Cyan**, **Aquamarine**, **Lime**, **Green**, **Yellow**, **Orange**, **Orange Red**, **White**
Stop Mode	Détermine le comportement des LED de pad et de déclencheur en cas de non-activation.	**Off :** l'éclairage est éteint. **Solid Dim :** couleur fixe et pâle. **Solid Medium :** couleur fixe moyenne **Solid Bright :** couleur fixe et lumineuse. **BPM Pulse :** les LED clignotent en mesure avec le tempo du kit. **BPM Pong :** un « point » de couleur vive se déplace de gauche à droite et recommence conformément à la mesure et au tempo du kit.

Stop Beat	Pour les réglages de **Stop Mode** dépendant du tempo, ce réglage détermine la division rythmique suivie.	**1/2**, **1/4**, **1/8**, **1/16**

Group (groupe)

Appuyez sur la touche **F5–Group** pour modifier les paramètres des groupes de pads.

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Sync Group	Vous permet de déclencher plusieurs pads. Chaque kit peut avoir jusqu'à 16 de ces groupes de jeu simultané.	**Off**, **1**–**16**
Sync Mode	Détermine la façon dont sont déclenchés les pads d'un même groupe (Sync Group).	**Mute :** les pads d'un même groupe s'excluent mutuellement, donc en déclencher un coupe le son d'un autre. **Cycle :** les pads d'un même groupe seront déclenchés tour à tour, de **P1**–**9** à **T1**–**6** puis **FS1**–**4**. Cela ressemble à une fonction de tourniquet ou « round robin ». **Random :** les pads d'un même groupe seront déclenchés tour à tour dans un ordre aléatoire. **Together :** les pads d'un même groupe (jusqu'à 9) joueront en même temps. **Hihat :** les pads d'un groupe **Hihat** (« charleston ») tourneront en fonction de la position de la pédale de charleston connectée à l'entrée **Trigger In HH**. Les pads de numéro inférieur sont des positions fermées et ceux de numéro supérieur des positions ouvertes.

Copy (copier)

Appuyez sur la touche **F6–Copy** pour ouvrir le menu Pad Copy (copie de pad). Dans ce menu, vous pouvez exécuter les fonctions suivantes :

- **Copy Selected Pad :** copie le pad actuellement sélectionné, surligné à gauche.
- **Paste With Selected Pad :** colle le pad copié (indiqué au-dessus) dans le pad actuellement sélectionné.

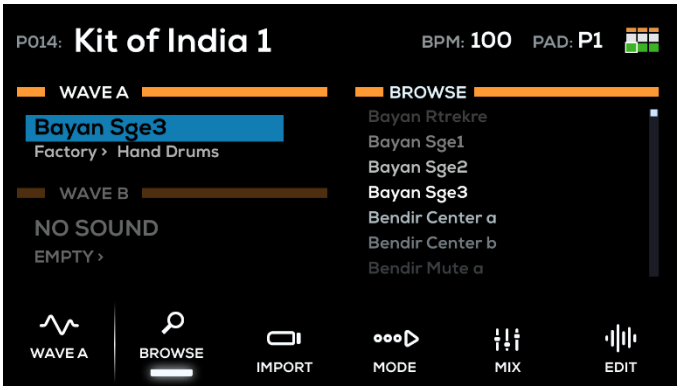
Pour copier un pad :

1. Frappez ou sélectionnez le pad que vous souhaitez copier.
2. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner **Copy Selected Pad** (copier le pad sélectionné) et appuyez dessus pour sélectionner cette action. Les informations relatives au **kit** et au **pad** sources de la copie seront affichées.
3. Frappez ou sélectionnez le pad dans lequel vous voulez coller le pad copié. Vous pouvez sélectionner n'importe quel pad dans n'importe quel kit et le pad copié sera mémorisé jusqu'à ce qu'un autre pad soit copié ou que le Strike MultiPad soit éteint.
4. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner **Paste With Selected Pad** (coller le pad sélectionné) et appuyez dessus pour sélectionner cette action. Le pad copié sera collé dans le pad sélectionné, et une fenêtre de confirmation apparaîtra pendant deux secondes.

   Vous pouvez continuer à copier le même pad, ou tout recommencer en copiant un nouveau pad.

Menu Sound

Le menu Sound est l'endroit où vous pouvez sélectionner et importer des fichiers WAV et les affecter à chaque couche (Wave A ou Wave B) pour chaque pad, déclencheur externe ou pédale, modifier les paramètres des fichiers WAV et retravailler la forme d'onde elle-même.

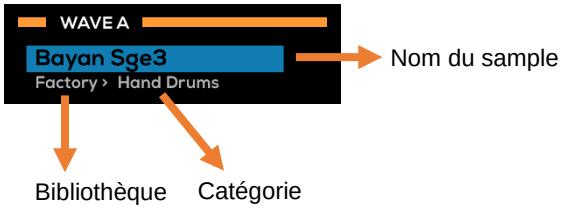


À tout moment, vous pouvez appuyer sur la touche **F1–Wave** pour faire alterner l'objet de vos modifications entre les couches Wave A et Wave B.

Vous pouvez également maintenir pressée la touche **F1–Wave** pour copier un son d'une couche Wave à l'autre. Dans la fenêtre Copy Wave qui apparaît, tournez l'**encodeur principal** pour sélectionner **Yes** (oui) et appuyez dessus pour copier l'onde (Wave) sélectionnée dans l'autre couche, ou sélectionnez **No** (non) pour annuler.

Browse (parcourir)

Appuyez sur la touche **F2–Browse** pour ouvrir le menu Browse, dans lequel vous pouvez rechercher les sons d'usine (Factory) fournis, ainsi que les sons que vous créez ou importez (User).

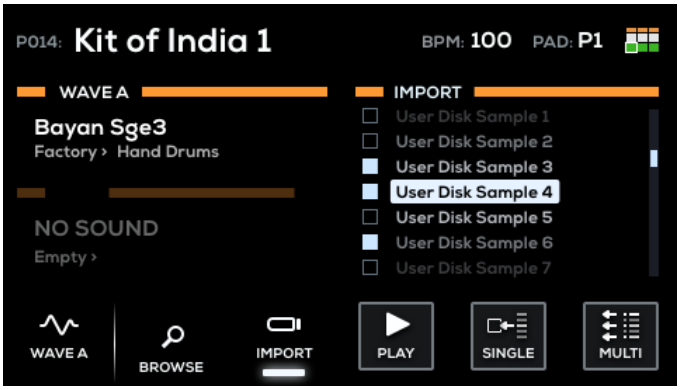


Le côté gauche de ce menu affiche les deux Waves modifiables. Chaque section Wave (« onde ») contient un champ pour le **nom du sample**, suivi de l'indication de sa **Bibliothèque** > **Catégorie**. Tournez l'**encodeur principal** pour sélectionner le champ à modifier et appuyez dessus pour confirmer. Tournez l'**encodeur principal** pour parcourir les sons, les bibliothèques ou les catégories, et appuyez dessus pour valider votre sélection.

La partie droite de ce menu affiche la liste des sons à parcourir.

Import (importer)

Appuyez sur la touche **F3–Import** pour importer des fichiers WAV depuis une clé USB (classe de stockage de masse, formatée en FAT32) connectée au Strike MultiPad. Tournez l'**encodeur principal** pour faire défiler les samples de votre clé USB sur le côté droit de l'écran, et appuyez dessus pour sélectionner le sample voulu. Une fois la sélection faite, la case à gauche du nom du sample est remplie.



- Appuyez sur la touche **F2–Browse** pour quitter le menu Import et revenir à la fonction Browse.
- Appuyez sur **F4–Play** pour effectuer une pré-écoute du sample enregistré. Pour arrêter la pré-écoute, appuyez sur **F4–Stop** en cours de lecture.
- Appuyez sur **F5–Single** pour charger un seul sample sélectionné. Le sample sélectionné sera alors chargé directement dans le pad, le déclencheur ou la pédale actuellement sélectionné.
- Appuyez sur **F6–Multi** pour charger plusieurs samples sélectionnés. Tous les samples sélectionnés seront placés dans la catégorie **User**>**New Sample** (nouveau sample).

Mode

Appuyez sur la touche **F4–Mode** pour ouvrir le menu Mode, où se règlent les options du mode de lecture de sample.

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Playback Mode	Détermine la façon dont la ou les couches d'onde sont jouées.	**OneShot :** après déclenchement, le son joue jusqu'à la fin et s'arrête. **Alter :** frappez le pad pour lancer le sample, et frappez à nouveau pour l'arrêter. **Loop :** frappez le pad pour lancer la boucle, et frappez à nouveau pour l'arrêter. **RoundRobin :** chaque frappe successive alterne entre Wave A et Wave B. Lorsqu'une onde (Wave) est réglée sur Round Robin, l'autre est automatiquement réglée aussi sur Round Robin. Si une onde abandonne le mode Round Robin, l'autre passe par défaut en mode One Shot (Mono). **Hi-hat :** affecte respectivement les intitulés HH Open (charleston ouverte) et HH Closed (charleston fermée) à Wave A et à Wave B, pour une configuration rapide et facile de la charleston sur un même pad. Utilisez une commande on/off ou une pédale de commande variable connectée à l'**entrée Trigger In HH** pour passer du son de charleston ouverte au son de charleston fermée. Lorsqu'on fait jouer le son de charleston fermée, il coupe le son de la charleston ouverte. **FS1–4 :** affecte respectivement les intitulés FS Open (pédale ouverte) et FS Closed (pédale fermée) à Wave A et à Wave B. Utilisez une commande on/off ou une pédale de commande variable connectée à une **entrée Foot Ctrl** pour passer du son de pédale ouverte au son de pédale fermée.
Poly/Mono	Détermine le nombre de voix disponibles pour la lecture de samples. **Note :** lorsque **Playback Mode** est réglé sur **Loop**, le réglage est automatiquement **Mono**.	**Mono :** une seule voix sera active à la fois. **Poly :** plusieurs voix peuvent être jouées en même temps.

Mix (mixer)

Appuyez sur la touche **F5–Mix** pour ouvrir le menu Mix, où se règle le mixage audio du sample.

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Volume	Détermine le niveau de volume du pad.	**000**–**100**
Pan	Détermine la position du son du pad dans le champ stéréo.	**L15**–**Center**–**R15**
Fade In	Ajoute un fondu d’entrée au son du pad.	**Off**, **1**–**100%**
Fade Out	Ajoute un fondu de sortie au son du pad.	**Off**, **1**–**100%**
Velocity High	Détermine la dynamique la plus haute qui déclenchera le son. Aucune frappe supérieure à cette limite de dynamique ne déclenchera le son.	**001**–**127**
Velocity Low	Détermine la dynamique la plus basse qui déclenchera le son. Aucune frappe inférieure à cette limite de dynamique ne déclenchera le son.	**000**–**126**
Prior	Détermine la priorité d'un son dans la polyphonie du Strike MultiPad. 32 voix mono ou 16 voix stéréo peuvent être simultanément actives. Lorsque cette limite est atteinte, des voix s'arrêtent pour faire place aux nouvelles. Utilisez ce paramètre pour définir la priorité des voix face à cette interruption. Avec un réglage **Low** (basse priorité), le son a plus de chances d'être interrompu ; avec un réglage **High** (haute priorité), le son a moins de chances d'être interrompu. **Note :** les sons lus en boucle ne seront jamais interrompus par l’atteinte de la polyphonie maximale.	**Low**, **Medium**, **High**

Edit (modifiier)

Appuyez sur la touche **F6–Edit** pour ouvrir le menu de modification des sons, dans lequel vous pouvez effectuer diverses modifications, destructrices ou non, de vos fichiers WAV.

Les samples d'usine (Factory) ne peuvent pas être modifiés de manière destructrice. Si vous souhaitez modifier un sample d'usine, vous devez d'abord le copier dans le menu Edit, qui n'affichera d'abord qu'une seule option, **Copy to User** (copier dans la bibliothèque User).

Une fois le sample copié dans la bibliothèque User, les options suivantes seront disponibles :

- **Rename :** sélectionnez cette option pour renommer l'onde (Wave) sélectionnée.

- **Edit Start/End :** sélectionnez cette option pour modifier les points de début et de fin du sample. Dans cette page, vous pouvez exécuter les actions suivantes :

  Utilisez l'**encodeur principal** pour déplacer en même temps les points de début et de fin.

  Utilisez les encodeurs **A-Link 1** et **2** pour régler séparément les points de début et de fin. Vous pouvez définir la précision de réglage avec les **touches de banque A-Link** – appuyez sur **A** pour un réglage **grossier**, **B** pour un réglage **moyen** et **C** pour un réglage **fin**.

  En outre, utilisez les **touches de fonction** pour effectuer les actions supplémentaires suivantes :
  - **F1–Play/Stop :** appuyez sur cette touche pour lancer ou arrêter la lecture du sample.
  - **F3-Grid :** appuyez sur cette touche pour établir une grille de points (« Grid ») prédéfinie. Sélectionnez **Free** pour déplacer librement les points de début et de fin dans le sample, ou sélectionnez **Grid 4**, **Grid 8** ou **Grid 16** pour placer des marqueurs régulièrement espacés le long de la forme d'onde en fonction de la valeur du tempo global. Quand on tourne les **encodeurs A-Link**, les marqueurs de début et de fin se positionnent désormais sur ces points.

    C'est particulièrement utile pour modifier des boucles ou sélectionner une petite « tranche » dans un sample plus grand. Réglez le tempo global avec la touche **BPM** pour déplacer les points de grille dans la forme d'onde jusqu'à ce qu'ils soient correctement alignés avec le tempo du sample.
  - **F4–Zoom :** appuyez sur cette touche pour faire alterner la vue entre zoom avant et zoom arrière. Maintenez cette touche pressée et tournez l'**encodeur principal** pour modifier le niveau de zoom.
  - **F5–Save :** appuyez sur cette touche pour sauvegarder le sample modifié.
  - **F6–Exit :** appuyez sur cette touche pour quitter la fonction de recadrage du sample sans sauvegarder.

- **Normalize :** sélectionnez cette option pour normaliser le niveau audio du sample. Appuyez sur **F1/F2** pour écraser (**Overwrite**) le fichier audio, sur **F3/F4** pour enregistrer dans un nouveau fichier audio (**Save As New**), ou sur **F5/F6** pour annuler (**Cancel**). Les nouveaux fichiers seront placés dans la même catégorie User que le sample en cours d'édition.

- **Pitch :** sélectionnez cette option pour régler la hauteur du sample jusqu'à **1200 cents** (centièmes de demi-ton) dans l'une ou l'autre des directions. Utilisez l'**encodeur principal** pour sélectionner le degré de changement de hauteur, puis appuyez sur **F1/F2** pour écraser (**Overwrite**) le fichier audio, **F3/F4** pour enregistrer dans un nouveau fichier audio (**Save As New**) ou **F5/F6** pour annuler (**Cancel**). Les nouveaux fichiers seront placés dans la même catégorie User que le sample en cours d'édition.

- **Reverse :** sélectionnez cette option pour inverser le sample audio. Appuyez sur **F1/F2** pour écraser (**Overwrite**) le fichier audio, sur **F3/F4** pour enregistrer dans un nouveau fichier audio (**Save As New**), ou sur **F5/F6** pour annuler (**Cancel**). Les nouveaux fichiers seront placés dans la même catégorie User que le sample en cours d'édition.

- **Copy :** sélectionnez cette option pour copier le sample dans un nouveau fichier.

- **Delete :** sélectionnez cette option pour supprimer le fichier du sample.

  Important : cette action ne nécessite pas de confirmation et ne peut pas être annulée.

Menu Utility

Le menu Utility (utilitaires) vous permet de modifier divers paramètres concernant les fonctionnalités matérielles et logicielles du Strike MultiPad.

MIDI

Appuyez sur la touche **F1–MIDI** pour ouvrir le menu MIDI, où se règlent les paramètres MIDI du Strike MultiPad.

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Global MIDI Channel	Détermine le canal MIDI sur lequel le Strike MultiPad envoie ses messages.	**1**–**16**
MIDI Sync	Détermine si le Strike MultiPad reçoit les signaux d'une horloge MIDI externe. Lorsqu'il est sur **On**, les signaux d'horloge MIDI reçus ont priorité sur le tempo global.	**On**, **Off**
Local Control	Détermine si le Strike MultiPad déclenche ses propres sons internes.	**On**, **Off**
MIDI Thru	Détermine si les messages MIDI reçus par l'entrée MIDI doivent être renvoyés par la sortie MIDI.	**On**, **Off**
Program Change Switch	Détermine si les messages MIDI de changement de programme font changer le kit du Strike MultiPad. Sur **On**, les messages d'augmentation/ diminution de numéro de programme agissent comme les touches **Kit +/−**, et ceux de changement de programme correspondent à l'affichage des numéros de kit à l'écran (Banque 0 = Presets, Banque 1 = User).	**On**, **Off**
5-Pin MIDI to USB	Détermine si les messages MIDI reçus par l'entrée MIDI DIN à 5 broches sont transmis au port USB.	**On**, **Off**

Audio

Appuyez sur la touche **F2–Audio** pour ouvrir le menu Audio, où se règlent les paramètres audio du Strike MultiPad.

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Rec In Vol	Détermine le niveau numérique de l'entrée d'enregistrement Record In, indépendamment du gain analogique.	**0**–**100**
USB In Vol	Détermine le niveau de l'entrée audio USB.	**0**–**100**
USB Out Vol	Détermine le niveau de la sortie audio USB.	**0**–**100**
Rec In Output	Détermine la sortie à laquelle est envoyé le signal analogique reçu par l'entrée d'enregistrement Record In.	**Main**, **Aux**, **Phone**
USB In Output	Détermine la sortie à laquelle est envoyé le signal numérique reçu de l'entrée USB.	**Main**, **Aux**, **Phone**
System Gain	Détermine le gain numérique supplémentaire pour les sorties Main Out.	**0dB**, **6dB**, **12dB**
FX1 Output	Détermine la sortie à laquelle est envoyé le signal audio de l'effet FX1.	**Main+Phone**, **Aux+Phone**
FX2 Output	Détermine la sortie à laquelle est envoyé le signal audio de l'effet FX2.	**Main+Phone**, **Aux+Phone**
Sortie FX3	Détermine la sortie à laquelle est envoyé le signal audio de l'effet FX3.	**Main+Phone**, **Aux+Phone**

Triggers (déclencheurs)

Appuyez sur la touche **F3–Triggers** pour ouvrir le menu Triggers, où se règlent les paramètres avancés de déclenchement pour les cinq prises Trigger In de la face arrière (1, 2/3, 4/5).

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Trigger In	Détermine l'entrée Trigger In sur laquelle porteront les modifications. Les options supplémentaires disponibles dans cette page varient en fonction de l'entrée de déclenchement sélectionnée.	**[1]–[5]**
Trigger In [1]		
Type	Détermine le type de commande de déclenchement.	**Velocity :** le déclencheur enverra une diversité de valeurs de dynamique. **Switch :** le déclencheur n'envoie que des valeurs fixes (on/off) de dynamique.
Scan Time	Lorsque **Type** est réglé sur Velocity, ce réglage détermine le temps durant lequel le firmware du Strike MultiPad analyse la tension pour détecter une frappe. Des réglages plus faibles réduisent la latence, mais peuvent diminuer la précision dynamique.	**1–20ms**
Retrigger	Lorsque **Type** est réglé sur Velocity, ce réglage permet de réduire les doubles déclenchements. Une valeur plus élevée rendra les doubles déclenchements moins fréquents, mais si elle est trop élevée, le déclenchement peut manquer des frappes en cas de jeu rapide, comme lors d'un roulement.	**0–32**
Filter Time	Lorsque **Type** est réglé sur Velocity, ce réglage fonctionne en conjonction avec **Retrigger** pour réduire les doubles déclenchements.	**1–50ms**
Crosstalk	Lorsque **Type** est réglé sur Velocity, augmentez la valeur de ce paramètre pour réduire les déclenchements accidentels des sons de bord de pad par des frappes au centre, ou vice versa, quand on utilise un pad à deux zones.	**0–32**
Fix Lev	Lorsque **Type** est réglé sur **Switch**, ce réglage détermine le niveau de dynamique fixe envoyé par le déclencheur.	**0–127**
Trigger In [2]–[5]		
Type	Détermine le type de commande de déclenchement.	**2 Trigger :** un câble en Y divisant un jack TRS en deux jacks TS est utilisé pour relier deux déclencheurs de batterie. **Head+Rim :** le déclencheur connecté a deux zones.
Scan Time	Voir la description ***ci-dessus***.	**1–20ms**
Retrigger	Voir la description ***ci-dessus***.	**0–32**
Filter Time	Voir la description ***ci-dessus***.	**1–50ms**
Crosstalk	Voir la description ***ci-dessus***.	**0–32**
Rim Gain	Lorsque **Type** est réglé sur Head+Rim, cela détermine la sensibilité propre à la zone de rimshot.	**0–32**

Pedals (pédales)

Appuyez sur la touche **F4–Pedals** pour ouvrir le menu Pedals, où se règlent les paramètres pour les trois prises Foot Ctrl de la face arrière (HH, 1/2, 3/4).

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Pedal	Détermine la pédale à paramétrer. Les options supplémentaires disponibles dans cette page dépendent de la pédale sélectionnée.	**[HH]**, **[1]**–**[4]**
Type	Détermine le type de commande par charleston ou pédale.	**Variable :** la pédale de charleston ou la pédale de commande envoient une diversité de valeurs de dynamique. **Switch :** la pédale de charleston ou la pédale de commande n'envoient que des valeurs fixes (on/off) de dynamique.
[HH]		
Fix Level	Lorsque **Type** est réglé sur **Switch**, ce réglage détermine le niveau de dynamique fixe envoyé.	**0**–**127**
Open Position / Close Position	Lorsque **Type** est réglé sur **Variable**, ces réglages déterminent la dynamique de la position ouverte (Open Position) du charleston et celle de la position fermée (Close Position).	**0**–**127**
[1]–**[4]**		
Polar	Détermine la polarité de la pédale.	**Normal**, **Inverse**

System (système)

Appuyez sur la touche **F5–System** pour ouvrir le menu System, où se règlent les paramètres de système du Strike MultiPad.

Paramètre	Description	Valeurs/Réglages
Display Brightness	Détermine le niveau de luminosité de l'écran.	**1**–**100**
Auto Power-Off	Détermine la durée d'inactivité au bout de laquelle le Strike MultiPad s'éteint automatiquement.	**Off**, **30min**, **60min**
Firmware Version	Affiche la version actuelle du firmware du Strike MultiPad.	Recherchez des mises à jour du firmware sur **alesis.com**.
Space on Internal Drive	Affiche la quantité d'espace encore disponible sur le disque de stockage interne.	

De temps en temps, Alesis peut publier un nouveau firmware pour le Strike MultiPad afin d'ajouter de nouvelles fonctionnalités ou de corriger des problèmes. Consultez le site **alesis.com** et cherchez en page produit du Strike MultiPad s'il y a un nouveau firmware. Vous pouvez voir la version du firmware sous laquelle votre Strike MultiPad fonctionne actuellement en allant dans le menu **Utility**>**System**.

Pour mettre à jour le firmware de votre Strike MultiPad :

1. Téléchargez le fichier du firmware sur votre ordinateur.
2. Insérez une clé USB (classe de stockage de masse, formatée en FAT32) dans un port USB libre de votre ordinateur, puis transférez le fichier du firmware au **niveau racine** de la clé USB. Le Strike MultiPad ne lira pas correctement le fichier du firmware s'il est placé dans un dossier en dessous du niveau racine.
3. Avec le Strike MultiPad éteint, insérez la clé USB dans le port **USB Memory** de la face arrière.
4. Maintenez simultanément pressées les touches **BPM** et **Click** et allumez le Strike MultiPad avec l'**interrupteur d'alimentation**.
5. Le Strike MultiPad détectera automatiquement le fichier de mise à jour du firmware et lancera la procédure de mise à jour. L'écran affichera la progression de la mise à jour du firmware.

   Important : n'éteignez pas le Strike MultiPad pendant la procédure de mise à jour. Ce faisant, vous risqueriez d'endommager l'instrument ou votre clé USB.
6. Lorsque la mise à jour du firmware est terminée, l'écran du Strike MultiPad affiche un message de réussite de la mise à jour et vous invite à faire redémarrer l'instrument. Utilisez l'interrupteur d'alimentation pour éteindre puis rallumer le Strike MultiPad. Votre Strike MultiPad est désormais mis à jour avec le dernier firmware !

Backup (sauvegarde)

Appuyez sur la touche **F6–Backup** pour ouvrir le menu Backup, où vous pouvez créer et gérer des sauvegardes des données de vos kits sur une clé USB connectée (classe de stockage de masse, formatée en FAT32).

- **Save All User Kits :** sélectionnez cette option pour sauvegarder tous vos kits personnels (User) sur votre clé USB.
  1. Assurez-vous d'avoir bien inséré une clé USB dans le port **USB Memory** de la face arrière.
  2. Sélectionnez **Save All User Kits** (sauvegarder tous les kits personnels) dans le menu **Utility**>**Backup**, puis appuyez sur l'**encodeur principal**.
  3. Une fenêtre apparaîtra dans laquelle vous pourrez attribuer un numéro au fichier de sauvegarde, ce qui vous permettra de conserver plusieurs sauvegardes dans votre clé USB.
  4. Appuyez sur l'**encodeur principal** pour poursuivre la sauvegarde, ou appuyez sur **F6–Exit** pour fermer la fenêtre sans sauvegarder.
  5. Une fois la procédure de sauvegarde lancée, une fenêtre apparaît à l'écran pour indiquer sa progression.
  6. Une fois terminée, un dossier nommé **Strike** est créé sur votre clé USB, et vos fichiers de sauvegarde apparaîtront dans un sous-dossier nommé **BackUp**.

- **Load All User Kits :** sélectionnez cette option pour charger tous vos kits personnels (User) depuis une clé USB.
  1. Assurez-vous d'avoir bien inséré une clé USB dans le port **USB Memory** de la face arrière.
  2. Sélectionnez **Load All User Kits** (charger tous les kits personnels) dans le menu **Utility**>**Backup**, puis appuyez sur l'**encodeur principal**.
  3. Tous les fichiers de sauvegarde disponibles seront affichés dans la page suivante. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner la sauvegarde que vous souhaitez charger, puis appuyez dessus pour confirmer. Appuyez sur **F6–Exit** pour fermer la fenêtre sans charger.

- **Restore Factory Settings :** sélectionnez cette option pour rétablir les paramètres d'usine par défaut du Strike MultiPad. Une fois les paramètres réinitialisés, une fenêtre apparaîtra, vous invitant à réinitialiser le Strike MultiPad. Appuyez sur l'**encodeur principal** pour confirmer, et le Strike MultiPad se réinitialisera automatiquement.

  Important : cette action ne peut pas être annulée. La restauration des paramètres d'usine efface les kits personnels (User) que l'utilisateur a enregistrés.

Autres fonctionnalités

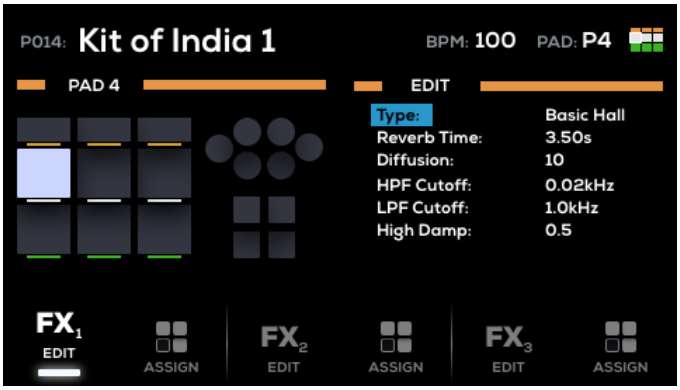
Effets

Le Strike MultiPad possède 3 effets de kit (Kit FX) qui peuvent être appliqués à n'importe quel pad, déclencheur ou pédale, ainsi qu'un effet général (Master FX) qui peut être appliqué à l'ensemble du kit.

Voir ***Annexe*** > ***Effets*** pour une liste complète des effets disponibles et de leurs paramètres.

Kit FX

Appuyez sur la touche **Kit FX** pour afficher le menu Kit FX. Le côté gauche de l'écran affiche une représentation des pads, des déclencheurs et des pédales. Le côté droit de l'écran sert à parcourir les effets et régler leurs paramètres.



- **Pour modifier les paramètres d'effet,** appuyez sur les touches **F1–FX1 Edit**, **F3–FX2 Edit** ou **F5–FX3 Edit**.
- **Pour assigner l'effet à un pad,** déclencheur ou pédale, maintenez pressées les touches **F2–FX1 Assign**, **F4–FX2 Assign** ou **F6–FX3 Assign** et appuyez sur le pad, déclencheur ou pédale auquel vous souhaitez assigner l'effet correspondant. Le pad, déclencheur ou pédale sélectionné sera alors surligné sur le côté gauche de l'écran.

Master FX

Appuyez sur la touche **MST FX** pour afficher le menu Master FX (effet général). Il y a un emplacement disponible qui peut être attribué à n'importe quel effet, ainsi que des effets dédiés, le compresseur (**Comp**) et l'égaliseur (**EQ**).

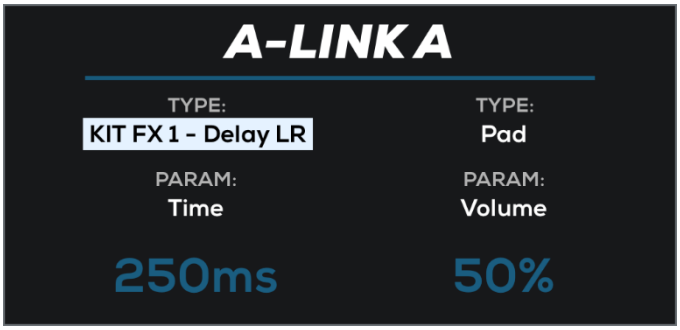


- **Pour modifier les paramètres d'effet,** appuyez sur les touches **F1–FXM Edit**, **F3–Comp Edit** ou **F5–EQ Edit**.
- **Pour entendre les effets appliqués,** activez et désactivez les effets généraux au moyen des touches **F2–FXM**, **F3–Comp** et **F4–EQ**. En outre, assurez-vous que l'emplacement **Master FX** est bien réglé sur **On** en appuyant sur la touche **F5–MFX** en mode **Perform**.

A-Link

Les encodeurs A-Link peuvent se voir assigner librement des paramètres fréquemment utilisés pour un accès rapide et facile. Les deux encodeurs A-Link peuvent avoir jusqu'à trois ensembles d'assignations, auxquels on accède à l'aide des touches de **banque A-Link**. Une seule banque peut être active à la fois.

Appuyer sur une touche de banque A-Link ou tourner un encodeur A-Link fait s'afficher une fenêtre temporaire indiquant les paramètres actuels et leur valeur.



Pour changer l'affectation des encodeurs A-Link :

1. Maintenez pressée l'une des touches de banque A-Link (**A**, **B** ou **C**). La touche de la banque clignote et la fenêtre A-Link apparaît à l'écran.
2. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner le **Type** de l'**encodeur A-Link 1** ou **2**, et appuyez dessus pour le sélectionner.
3. Tournez l'encodeur principal pour sélectionner le type de commande A-Link voulu, **MFX** (effet général), **FX1**–**3** (effets 1–3), **PAD-Wave A** (onde A du pad), **PAD-Wave B** (onde B du pad) ou **PAD-Output** (sortie du pad), et appuyez dessus pour le sélectionner.
4. Tournez l'**encodeur principal** pour surligner le champ **Param** de l'**encodeur A-Link 1** ou **2** et appuyez dessus pour le sélectionner.
5. Utilisez l'**encodeur principal** pour sélectionner le paramètre désiré.

Les affectations A-Link peuvent être sauvegardées avec le kit. Voir ***Menus*** > ***Menu Utility*** > ***Backup*** pour en savoir plus sur la sauvegarde des kits.

Pad Cue

Pad Cue permet d'entendre les sons directement par les **sorties casque**. Cette fonction est utile pour pré-écouter les sons sans que votre public ne les entende.

De plus, lorsque Pad Cue est activé, vous pouvez utiliser l'**encodeur principal** pour sélectionner n'importe quel pad, déclencheur ou pédale. C'est utile pour modifier les paramètres des déclencheurs ou des pédales qui ne sont peut-être pas encore connectés à votre Strike MultiPad.

Pour activer cette pré-écoute « silencieuse », appuyez sur la touche **Pad Cue**. Quand elle est activée :

- La touche **Pad Cue** et les touches **F1**–**F5** clignotent et la fenêtre Pad Cue apparaît à l'écran.
- Tout son produit par les sorties **Main Out** ou **Aux Out** avant l'activation de la fonction Pad Cue continuera de l'être. Tous les sons déclenchés après l'activation de la fonction Pad Cue seront envoyés directement aux **sorties casque**.
- Pendant cette activation, les sorties casque ne produisent le son que d'un seul pad à la fois.

Pour sélectionner un son, appuyez sur le pad, le déclencheur ou la pédale, ou tournez l'**encodeur principal**.

Pour pré-écouter le son, appuyez sur le pad ou sur la touche **F6–Play/Stop**. Pendant la lecture du son, vous pouvez appuyer à nouveau sur la touche **F6–Play/Stop** pour l'arrêter.

Annexe

Catégories de presets

- Chinas Acoustic
- Crashes Acoustic
- Crashes Electronic
- Hand Drums
- HiHats Acoustic
- HiHats Electronic
- Hybrid Elements
- Kicks Acoustic
- Kicks Electronic
- Loops Acoustic Guitar
- Loops African Drums
- Loops Arabic
- Loops Dance
- Loops Dance Drums
- Loops DnB
- Loops DnB Drums
- Loops EDM
- Loops House
- Loops Jazz
- Loops Latin Drums
- Loops Pop
- Loops Pop Drums
- Loops RnB
- Loops Rock
- Loops Rock Perc
- Loops SFX
- Melodic
- Multi Samples
- Percussion Electronic
- Mallets
- Percussion Orchestra
- Percussion Toys
- Rides Acoustic
- Rides Electronic
- Snares Acoustic
- Snares Electronic
- Sound Effects
- Splashes Acoustic
- Toms Acoustic
- Toms Electronic
- Timpani
- SFX

Effets

Effets de kit

Nom de l'effet	Paramètres				
Bypass					
Basic Hall / Ballad Hall	Time	Diffuse	HPF Frequency	LPF Frequency	Hi-damp
Echo / Delay LR	Time	Feedback			
Chorus 1 / 2	Frequency	Depth	Feedback	Phase Difference	
Flanger 1 / 2	Frequency	Depth	Feedback	Phase Difference	
Phaser 1 / 2	Frequency	Depth	Feedback	Phase Difference	
Tremolo 1 / 2 / 3	Frequency	Am Depth	Pm Depth	Phase Difference	
Touch Wah 1 / 2	Depth	Cutoff	Resonance	Hi-gain	Sensitivity
Pitch Change 1 / 2	Pitch	Cent	Feedback		
Lofi 1 / 2	Sample Rate	Hi-cut	Filter	Resonance	
Amp 1 / 2	Drive	Amp Type	Lo-cut	Output	
RFilter 1 / 2	Frequency	Step	Depth	Resonance	
RFlanger 1 / 2	Frequency	Step	Depth	Feedback	
RingMod 1 / 2	Pre-LPF	Frequency	Depth		

Effets généraux (Master)

Nom de l'effet	Paramètres						
Bypass							
Basic Hall / Ballad Hall	Dry/Wet	Diffuse	HPF Frequency	LPF Frequency	Time		
Chorus 1 / 2	Dry/Wet	Depth	Feedback	Phase Difference	Frequency		
Phaser 1 / 2	Dry/Wet	Depth	Feedback	Phase Difference	Frequency		
Touch Wah 1 / 2	Dry/Wet	Cutoff	Resonance	Hi-gain	Sensitivity	Depth	
Pitch Change 1 / 2	Dry/Wet	Pitch	Cent	Feedback			
Lofi 1 / 2	Dry/Wet	Hi-cut	Filter	Resonance	Sample Rate		
Amp 1 / 2	Dry/Wet	Amp Type	Lo-cut	Output	Drive		
RFilter 1 / 2	Dry/Wet	Step	Depth	Resonance	Frequency		
RFlanger 1 / 2	Dry/Wet	Step	Depth	Feedback	Frequency		
RingMod 1 / 2	Dry/Wet	Frequency	Depth	Pre-LPF			
Filter 1	Mode	Slope	Cutoff	Resonance	Rate	Depth	
Flanger 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / GM	Frequency	Depth	Feedback	Phase Difference	Dry/Wet		
Rear Slicer / Manual Slicer / Fore Slicer	Rt Sync	Speed	Loop Length	Loop Volume	Dry/Wet		
Echo / **LR** (Delay) / **LCR 1** (Delay) / **LCR 2** (Delay) / **Cross** (Delay) /	Time	Feedback	Dry/Wet				
Tremolo 1 / 2 / 3	Frequency	Am Depth	Pm Depth	Phase Difference			
Compressor	Threshold	Attack	Release	Ratio	Level		
EQ	Low Freq.	Low Gain	Mid Freq.	Mid Gain	Mid Q	High Freq.	High Gain

Caractéristiques techniques

Connecteurs	(4) sorties audio sur jack 6,35 mm 3 points (TRS) (1) sortie casque sur jack 6,35 mm 3 points (TRS) (1) sortie casque sur mini-jack 3,5 mm 3 points (TRS) (1) sortie/renvoi MIDI sur prise DIN (2) entrées audio sur jack 6,35 mm 3 points (TRS) (1) entrée de déclenchement sur jack 6,35 mm 2 points (TS) (2) entrées de déclenchement sur jack 6,35 mm 3 points (TRS) (1) entrée HH pour pédale de charleston sur jack 6,35 mm 3 points (TRS) (2) entrées pour pédale de commutation sur jack 6,35 mm 3 points (TRS) (1) entrée MIDI sur prise DIN (1) port USB de type B (1) port USB de type A (1) entrée pour adaptateur secteur
Clé USB	**Format pris en charge :** FAT32 **Types de fichier pris en charge :** fichiers .WAV 16 bits, mono ou stéréo, fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz
Alimentation	**Adaptateur secteur :** CC 9 V, 1 500 mA **Tension** : 100-240 V, 50/60 Hz, 1,5 A max.
Dimensions (largeur x profondeur x hauteur)	349,25 x 355,6 x 76,2 mm
Poids	3,85 kg

Les caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.

Marques de commerce et licences

Alesis est une marque de commerce d'InMusic Brands, Inc., enregistrée aux États-Unis et dans d'autres pays. Tous les autres noms de produit, noms de société, marques de commerce ou noms de marque sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

alesis.com

Mode d'emploi de la version 1.2