++++++

MICRO
PERFORMANCE

NOUVEAU MANUEL

DU

SUPER BAT II

(ré-écrit en 2020)

Ce manuel ne peut pas être utilisé pour la 1ère génération du SUPER BAT.

Néanmoins, il peut servir pour en comprendre le principe de fonctionnement qui reste le même.

TABLE DES MATIÈRES

Le **MIDI**: ce que vous devez connaître ..... p 2

Description des **FACES AVANT** et **ARRIÈRE** ..... p 4

Connexions générales et réglages préliminaires ..... p 5

Les modes **PROG. JOB** et **SYSTEM** de l'afficheur ..... p 6

Le **MODE SYSTEM** en détail ..... p 7

Connexion des pads et réglage des sensibilités d'entrée ..... p 8

Principe de fonctionnement du **SUPER BAT II** ..... p 9

Les **DRUMSETS** ..... p 10

Les **STYLES** de déclenchement: le **JOB** 10 PEDAL / VELOCITY SWITCH / MIX ..... p 11

Les **GROUPES** LOW et HIGH JOB PROG.

- les CHEFS de groupe: les **JOB**s 05 et 15 ..... p 12
- le **JOB** 02 ou 12 **NOTE** (ou CONTROL) ..... p 13
- le **JOB** 03 ou 13 **CHANNEL** ..... p 13
- le **JOB** 04 ou 14 **VELOCITY** ..... p 13

La **pédale** et le **charleston** ..... p 13

Le **SÉQUENCEUR** et ses **JOB**s 17, 18, 19 et 20 ..... p 14

Le **JOB** 22 **CHANNEL TRANSPOSE** ..... p 16

Gestion des **PROGRAM CHANGE** ..... p 16

- les **JOB**s 23 **MIDI CHANNEL** et 24 **EXT. PROG. CHANGE** ..... p 16
- les 2 modes d'association **PROGRAM CHANGE / DRUMSET** ..... p 17

Les Fonctions SPÉCIALES du **MODE SYSTEM** 0 ..... p 18

- Pédale Charleston ..... p 18
  délai d'ouverture automatique
  Sens de la pédale
- Métronome MIDI ..... p 18
- Temps de gate ..... p 18
- Copie de DRUMSET ..... p 19
- DUMP MIDI : sauvegarde et récupération des mémoires ..... p 19

Perte des **MÉMOIRES** - Changement de la **PILE** ..... p 19

Récapitulatif des **JOB**s et de leurs **PROG**rammes ..... p 20

Récapitulatif des **JOB**s et de leurs **PROG**rammes en mode **SYSTEME** 0 ..... p 22

ANNEXE (photo intérieur pour le repérage d'éléments utiles) ..... p 23

Le MIDI: ce que vous devez connaître

Il est nécessaire d'avoir un minimum de connaissances sur le MIDI pour jouir pleinement des possibilités de votre appareil. Bien lire ce manuel, ainsi que celui des différents appareils que vous utiliserez avec votre **SUPER BAT II, est tout aussi indispensable.**

Les canaux MIDI ou MIDI CHANNEL

Le fonctionnement des canaux MIDI est similaire à la radio. Votre poste reçoit toutes les stations en même temps mais vous n'entendez que la station que vous avez choisie. En choisissant votre station, vous avez réglé le CANAL de RÉCEPTION de votre poste.

Avec le MIDI, il y a 16 canaux possibles. Pour qu'une machine 1 comprenne ce que lui envoie une machine 2, il faut que le canal réception de la machine 1 soit le même que le canal d'émission de la machine 2 et inversement.
Notez que certaines informations n'ont pas de canal MIDI.(voir page suivante)

Attention : Il y a un mode appelé OMNI qui accepte tous les canaux sans distinction. Ce mode doit être désactivé si vous voulez que des instruments chromatiques différents jouent chacun leur partition. Au sein d'une même machine, les percussions peuvent elles avoir un canal MIDI unique et être distinguées uniquement par un numéro de note différent.

Les notes MIDI

Toutes les notes de musique ont été numérotées pour le MIDI, en partant du grave vers l'aigu. Le N°60 correspond, en général, au do du milieu d'un clavier de piano. Pour une boîte à rythmes, les instruments sont numérotés au gré du fabricant (par exemple caisse claire n°30, grosse caisse n°53). Vous pouvez en général les renuméroter à votre guise.
Une note a un début et une fin. Pour le MIDI, le début correspond à l'information NOTE ON, la fin à NOTE OFF. Pour les percussions, la NOTE OFF est rarement utilisée.

Une note a aussi un « volume » appelé dynamique ou VELOCITY.

Pour résumer, lorsque vous déclenchez un son «note» par le MIDI, les informations qui sortent par la prise MIDI OUT sont:
- au départ de la note: NOTE ON sur CHANNEL x, N° NOTE, VELOCITY.
- à l'arrêt de la note : NOTE OFF sur CHANNEL x, N° NOTE, VELOCITY.

Les contrôleurs MIDI

Un contrôleur permet de modifier diverses choses selon le modèle et la marque de l'appareil MIDI considéré. Par exemple, la hauteur de note (PITCH) ou le panoramique (droite, gauche en stéréo). Là aussi, le canal MIDI permettra de préciser quel appareil répondra à ce contrôleur.
Les informations d'un contrôleur sont donc:

- son NUMERO
- son CANAL MIDI
- sa VALEUR

Les changements de programme ou PROGRAM CHANGE

Ce nom est assez explicite. Le code permet de changer le n° de programme (la mémoire) d'un appareil. Ceci permet par exemple de passer du programme "son violon" au programme "son piano". Encore une fois, le canal MIDI permettra de préciser quel appareil changera de programme.
Les codes envoyés sont donc:

PROGRAM CHANGE
CANAL MIDI
N° de PROGRAMME

PAS DE CANAL MIDI pour certaines informations

Certains codes n'ont pas de canal MIDI, notamment les informations dites « temps réel » qui correspondent au Tempo, au démarrage ou à l'arrêt d'un morceau, d'une séquence ou d'un pattern enregistré sur séquenceur, boîte à rythmes, etc ...
Ce sont ces codes qui permettent de SYNCHRONISER 2 machines qui ont besoin d'un Tempo. L'une des machines (l'esclave) suit le rythme de l'autre (le maître).

Les informations MIDI sont:

- au démarrage d'un morceau : Départ ou START
- durant le morceau : Horloge ou CLOCK (qui correspond au TEMPO)
- à l'arrêt du morceau : Arrêt ou STOP

Les prises MIDI

Il y a 3 sortes de prises MIDI:

Prise **MIDI IN**: L'appareil reçoit les informations MIDI par cette prise.

Prise **MIDI OUT**: L'appareil envoie les informations MIDI par cette prise.

Prise **MIDI THRU**: Les informations reçues par MIDI IN sont renvoyées sans modification par cette prise pour d'autre appareils.

⚠ ATTENTION

Ces prises doivent être reliées uniquement avec des câbles MIDI.
Certains câbles utilisés en Hi-Fi ressemblent aux câbles MIDI mais ne sont **pas utilisables**.

DESCRIPTION des FACES AVANT et ARRIÈRE

FACE AVANT



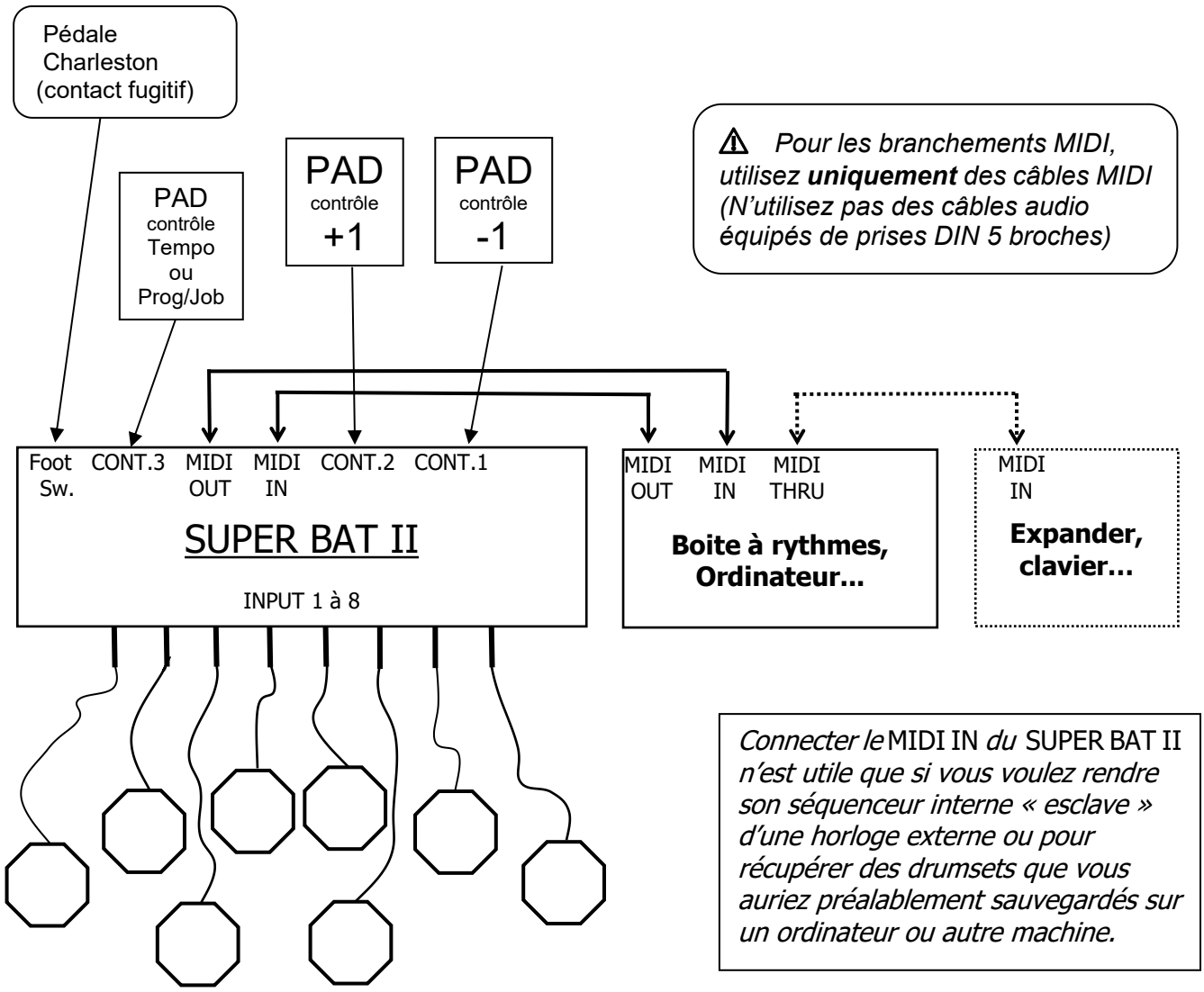
1 POWER ON/OFF: Interrupteur marche/arrêt
2 INPUTS (1 à 8): Entrées pour 8 pads de jeu
3 Rappel des jobs et de leurs fonctions
4 PROG/JOB: Touche de fonction PROGRAMME, JOB ou SYSTEM
5 Afficheur
6 < -1: Touche de diminution -1
7 +1 >: Touche d'augmentation +1
} de la valeur affichée

FACE ARRIÈRE



7 CONT. 1: Entrée pad de diminution (action identique à la touche -1)
8 CONT. 2: Entrée pad d'augmentation (action identique à la touche +1)
9 MIDI IN: Entrée MIDI
10 MIDI OUT : Sortie MIDI
11 CONT.3: Entrée pad de tempo ou de fonction (action identique à la touche PROG./JOB)
12 FOOT SW: Entrée pédale (entrée n° 9)

CONNEXIONS GÉNÉRALES et RÉGLAGES PRÉLIMINAIRES



8 pads de jeu
La connexion des pads de jeu sera vu en détail en page 8

Les 3 pads de contrôle sont facultatifs mais FORTEMENT RECOMMANDES. Ils permettent de changer le tempo, les drumsets et autres paramêtres en TEMPS REEL.

RÉGLAGES PRÉLIMINAIRES

Sur boîte à rythmes:
Si vous voulez pouvoir déclencher des séquences ou patterns externes, réglez la boîte à rythmes en synchro ou horloge MIDI externe.
Sur clavier ou module de son:
Si vous utilisez plusieurs modules de son (ou un module « multi-timbral »), il vous faut attribuer un canal MIDI de réception différent pour chaque « part timbral » et/ou chaque module de son.

Les modes **PROG, JOB** et **SYSTEM** de l'AFFICHEUR

SACHEZ « LIRE » LE SUPER BAT II

L'afficheur du **SUPER BAT II** a 3 états correspondant à 3 modes.

1er état → **2** chiffres **FIXES** sont allumés : c'est le mode « **PROG** » (programme).
2ème état → **2** chiffres **CLIGNOTANTS** sont allumés : c'est le mode « **JOB** » (ou paramètre).
3ème état → **1** seul chiffre ou **1** seule lettre **clignote** : c'est le mode « **SYSTEM** » (système).

Un appui sur la touche PROG/JOB vous bascule du mode PROG, au mode JOB et inversement.
Un double clic (2 appuis rapides) sur la touche PROG/JOB vous passe au mode SYSTEM.

2 chiffres fixes = PROG	2 chiffres clignotants = JOB	1 chiffre ou 1 lettre clignotant = SYSTEM

Les numéros des JOBs et leur signification sont indiqués sur la face avant du **SUPER BAT II**.
(*En mode* SYSTEM [0] , *les JOBs ont d'autres fonctions que ces indications*).

Exemple:
Lorsque vous allumez votre **SUPER BAT II**, il affiche pendant 3 secondes 2 points avec un numéro de version puis affiche [01] FIXE.
Appuyez une fois sur la touche PROG/JOB : l'afficheur clignote et indique [00]. Regardez sur la face avant, vous voyez que le JOB [00] correspond à DRUMSET.
Ré-appuyez une fois sur la touche PROG/JOB : l'afficheur ne clignote plus et indique [01] .
Vous êtes donc sur le DRUMSET n° 1.

JOB	PROG.	
[00] (clignotant)	[01] (fixe)	= Drumset n° 1

En appuyant sur les boutons < -1 ou > +1 vous diminuez ou augmentez la valeur du PROG, du JOB ou du SYSTEM.
Une avance rapide est obtenue en maintenant l'une de ces touches enfoncée.

⚠ **ATTENTION:**
Un même nombre peut être affiché dans les 3 modes, ne confondez pas par exemple,

[0] et [00] ou [01] fixe et [01] clignotant

Les points sur l'afficheur indiquent les centaines (sauf points clignotants)
1 point ajoute 100 au chiffre indiqué, 2 points ajoute 200
Exemple: [12] = 112 [.12] = 212

Le **MODE SYSTEM**

Le **mode SYSTEM** sert à 3 choses :

1- Choisir l'une des 9 entrées pour voir ou modifier ses PROGs.
2- Choisir la fonction de l'entrée CONT. 3.
3- Accéder à des fonctions spéciales.

Rappel

Le mode SYSTEM s'enclenche par un double clic sur le bouton PROG/JOB. Une lettre ou un SEUL chiffre clignote et vous indique le mode SYSTEM activé. Utilisez les touches +1 ou -1 pour choisir celui que vous désirez puis ré-appuyez sur le bouton PROG/JOB.

Selon le SYSTEM, le choix de l'entrée peut se faire de manière :
- AUTOMATIQUE→ en frappant simplement sur le pad qui lui correspond.
- MANUEL → en choisissant un numéro SYSTEM identique à celui de l'entrée.

Selon le SYSTEM choisi, le PAD branché sur l'entrée CONT. 3 peut :
- donner le tempo au séquenceur interne du SUPER BAT II.
- agir comme le bouton JOB / PROG de la face avant.

MODE SYSTEM	Choix de l'entrée à visualiser / éditer	Action du PAD (entrée CONT. 3)
C	en frappant le pad correspondant	TEMPO par 2 coups sur le pad
A	en frappant le pad correspondant	Identique au bouton JOB / PROG
1 à 9	par le N° du SYSTEM	TEMPO par 2 coups sur le pad
0	⚠ Accès à des Fonctions SPÉCIALES	

La lettre C de SYSTEM C signifie **C**lock / tempo.
Ce qui veut dire qu'un pad branché sur l'entrée CONT. 3 vous permet de donner le tempo.

Note: *Le SUPER BAT II se met en mode* SYSTEM C *à chaque fois que vous l'allumez.*

La lettre A de SYSTEM A , signifie **A**utomatique total.
Ce qui veut dire que si vous avez branché 3 pads sur les entrées de contrôle (CONT. 1, CONT. 2 et CONT. 3) vous pouvez tout programmer avec vos baguettes.

⚠ **MODE SYSTEM** 0

Ce mode SYSTEM modifie la fonction des JOBs et sera expliqué plus loin.
NE RESTEZ PAS SUR CE MODE SYSTEM SANS RAISON.

CONNEXION des PADS et RÉGLAGE des SENSIBILITÉS d'ENTRÉE

Connexion des PADS à l'aide du JOB 01 INPUT

Vérifiez que vous êtes bien en mode SYSTEM C ou A .
Mettez-vous en JOB 01, puis en mode PROG. En tapant successivement sur vos pads, l'afficheur vous indique sur quelle entrée ils sont branchés. Nous vous conseillons d'adopter l'ordre suivant:

entrée 1: grosse caisse
" 2: caisse claire
" 3: charleston (pad)

entrée 4: tom 1
" 5: tom 2
" 6: tom 3

entrée 7: tom basse
" 8: cymbale
" 9: charleston (pédale)

Note : L'entrée 3 a un réglage spécial adapté au charleston

Réglage des sensibilités à l'aide du JOB 21 DYN. DISPLAY

Pour obtenir la meilleure dynamique possible, il est INDISPENSABLE d'ajuster la sensibilité de chaque entrée en fonction des modèles de pads et de votre manière de frapper. Des pads supposés identiques ne le sont pas forcément. Chaque batteur a son propre jeu et ne frappe pas forcément de la même manière sur le pad cymbale et le pad tom basse pour ne citer qu'un exemple.
Ce réglage s'effectue à l'intérieur du SUPER BAT II.

DÉBRANCHEZ LA PRISE DE COURANT DU SUPER BAT II

Dévissez sans l'ôter la petite vis sur le dessus du SUPER BAT II. Faites glisser le capot vers l'arrière d'environ 5 cm. Vous apercevez en face de chaque entrée un petit potentiomètre bleu. **(voir photo en annexe page 23)** Rebranchez la prise de courant et mettez en marche votre appareil.

⚠ **ATTENTION !**
NE TOUCHEZ À RIEN D'AUTRE QUE LES POTENTIOMÈTRES ET À L'AIDE D'UN PETIT TOURNEVIS ISOLÉ CAR LA PARTIE GAUCHE DE L'APPAREIL (INTERRUPTEUR ON/OFF ET PORTE FUSIBLE) PRÉSENTE DES RISQUES DE CHOC ÉLECTRIQUE.

→ Ne touchez pas à la pédale pendant tous les réglages qui suivent (ou re-frappez le pad après)

- Mettez-vous en JOB 21, puis en mode PROG (toujours en SYSTEM C ou A)
- Frappez le pad connecté à l'entrée N°1 : l'afficheur vous indique la dynamique de chaque frappe.
- Régler le potentiomètre de l'entrée pour afficher environ 255 (255) lorsque vous frappez fort.

Frapper fort ne veut pas dire "bastonner" mais frapper à votre force NATURELLE en tenant compte de la nature du pad (grosse caisse, caisse claire, etc.).

***ATTENTION**: Si, pour un seul coup, vous voyez très brièvement une valeur quelconque suivie immédiatement d'une valeur faible, l'une des autres entrées est trop sensible et vient parasiter votre réglage. Passez alors en JOB 01 pour savoir laquelle et baissez légèrement sa sensibilité. puis revenez au JOB 21 et continuez vos réglages.*

Procédez ainsi pour chacune des 8 entrées. Débranchez le SUPER BAT II et refermez-le.

Branchez vos pads toujours aux mêmes entrées car ils peuvent être de sensibilités différentes.

***Astuce**: Utilisez le JOB 21 pour vérifier un pad et son jack en vérifiant que la dynamique varie bien sur l'afficheur quand vous frappez (très utile quand on n'a pas de son).*

PRINCIPE de FONCTIONNEMENT du SUPER BAT II

Les STYLES DE DÉCLENCHEMENT: Le **JOB** 10

Chaque entrée du SUPER BAT II peut déclencher 1 ou 2 GROUPES de commande MIDI.
Pour chacun de ces 2 groupes, le JOB 10 vous offre 9 STYLES de déclenchement qui vont vous permettre d'avoir 9 « styles de jeu ». Le JOB 10 est en quelque sorte, le MAÎTRE du JEU.
Nous détaillerons les styles plus loin.

LES TYPES DE COMMANDES MIDI

Pour chacun de ces 2 groupes, vous disposer de 4 TYPES de commandes MIDI.

1- une NOTE MIDI (son numéro, son canal MIDI et sa vélocité)
2- un CONTRÔLEUR MIDI (son numéro, son canal MIDI et sa valeur)
3- une SÉQUENCE (ou pattern) en mode break (que vous aurez pré-enregistrée)
4- une SÉQUENCE (ou pattern) en mode boucle (que vous aurez pré-enregistrée)

LES CHEFS DE GROUPE : Les **JOB**s 05 **et** 15

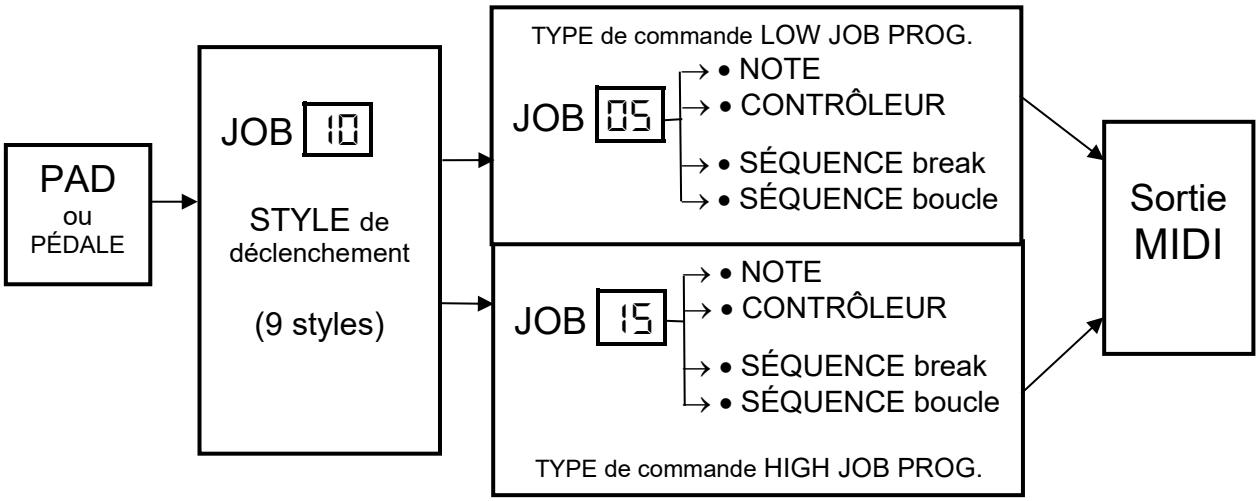
C'est avec eux que vous choisissez le TYPE de commande qui sera envoyée lors de la frappe d'un pad (sous le contrôle du Maître du jeu).

Le 1er groupe géré par le JOB 05 est appelé **LOW** JOB PROG. car:

- les numéros de ses JOBs sont inférieurs à 10 (au JOB 10)
- on peut lui associer la position basse de la pédale
- on peut lui associer la partie basse de la dynamique de frappe

Le 2ème groupe géré par le JOB 15 est appelé **HIGH** JOB PROG. car:

- les numéros de ses JOBs sont supérieurs à 10 (au JOB 10)
- on peut lui associer la position haute de la pédale
- on peut lui associer la partie haute de la dynamique de frappe



Chacune des 8 entrées « pad » située en face avant ainsi que l'entrée 9 « FOOT SW *» (pédale) située en face arrière suivent ce schéma :*

En résumé : Le JOB 10 dit comment et quel GROUPE sera activé,

Les JOBs 05 et 15 disent ce que les GROUPES vont déclencher.

LES DRUMSETS : Le JOB 00

Choisir un drumset, c'est comme s'asseoir devant une batterie plus ou moins sophistiquée !
Il y a 32 drumsets. Donc, vous voilà face à 32 batteries plus ou moins sophistiquées.

Les PROGs (programmes) de 9 JOBs permettent de choisir le STYLE et les TYPES de commande MIDI du groupe LOW JOB PROG. et du groupe HIGH JOB PROG.
Un DRUMSET contient donc 9 PROGs (1 par JOB) pour chacune des 9 entrées, soit 81 programmes, que l'on peut regrouper dans un tableau comme ci-dessous :

DRUMSET — Pédale

	JOB	PROG								
	01 INPUT	1	2	3	4	5	6	7	8	9
LOW JOB	02 NOTE*									
	03 CHANNEL									
	04 VELOCITY									
	05 SÉQUENCE									
	10 PED.VEL.SW.MIX									
HIGH JOB	12 NOTE*									
	13 CHANNEL									
	14 VELOCITY									
	15 SÉQUENCE									

*NOTE ou CONTRÔLEUR

Le tableau est ici représenté vide mais en réalité il contient toujours des valeurs.

Vous disposez de 32 DRUMSETS soit 32 tableaux comme ci-dessus. Il est indispensable que vous compreniez l'organisation de ce tableau pour jouir pleinement de votre SUPER BAT II.

Le JOB 00 vous permet de choisir l'un de ces 32 drumsets:

JOB 00 : PROG 01 → DRUMSET n°1

PROG 02 → DRUMSET n°2

etc.

Note: *A chaque changement de drumset, un ou deux* PROGRAM CHANGE *peuvent être envoyé aux modules MIDI connecté au SUPER BAT II.* *(voir page 17)*

Après avoir choisi un DRUMSET, il faut le programmer. Pour cela, vous devez choisir les entrées, une à une, afin de remplir le tableau avec les PROGs correspondant aux STYLES et aux TYPES de déclenchement que vous désirez.

SÉLECTIONNEZ l'entrée à PROGRAMMER en utilisant l'un des modes SYSTEM vu en page 7

***Note** : Vous pouvez le faire avec le job 01 INPUT mais ce job est plutôt destiné à vérifier l'ordre de branchement des pads et à régler la sensibilité des entrées comme vu en page 8.*

Nous allons maintenant voir les JOBs et leurs PROGs en détail.

LES STYLES DE DÉCLENCHEMENT
LE JOB 10 PEDAL / VELOCITY SWITCH / MIX

Rappel : *Dans chaque drumset et pour chaque entrée, le JOB 10 , c'est le MAîTRE DU JEU ! Quand vous frappez sur un pad ou que vous appuyez sur la pédale, il active le groupe LOW ou/et HIGH JOB PROG. selon le STYLE de déclenchement que vous avez programmé.*

Les PROGs de STYLE du JOB 10 PEDAL/VELOCITY SWITCH MIX sont :

PROG 00 : C'est la pédale qui permet de choisir.
- Pédale enfoncée: GROUPE LOW (JOB 02, 03, 04 et 05)
- Pédale relâchée: GROUPE HIGH (JOB 12, 13, 14 et 15)

Note: En cas d'inversion, voir *page 18, Charleston, sens* de la pédale .

PROG 01 : Seul le GROUPE LOW est activé.

PROG 02 : Les 2 GROUPES sont activés. (voir aussi le PROG 11 du JOB 04)

PROG 03 : Seul le GROUPE HIGH est activé.

PROG 04 : Quand la pédale est enfoncée, le GROUPE LOW est activé.
Quand la pédale est relâchée, les 2 GROUPES sont activés.

PROG 05 : C'est l'accent intelligent ou accent relatif. Une frappe plus prononcée PAR RAPPORT AU COUP PRÉCÉDENT vous fera passer du GROUPE LOW au GROUPE HIGH.

PROG 06 : Identique au PROG 05 mais l'accent déclenchera les 2 GROUPES.

PROG 07 **à** 255 (255): Tous ces PROG fonctionnent selon les 2 principes suivants:

Pour les PROGs impairs :

Exemple PROG 81 : Une frappe < à 81 déclenche le GROUPE LOW.
Une frappe > à 81 déclenche le GROUPE HIGH.

Pour les PROGs pairs :

Exemple PROG 64 : Une frappe < à 64 déclenche le GROUPE LOW.
Une frappe > à 64 déclenche les 2 GROUPES.

Tableau récapitulatif des STYLES

Type de déclenchement	PROG	Critère	Groupe activé
Direct	01	-	LOW
	02	-	LOW + HIGH
	03	-	HIGH
Position de la pédale	00	Position BASSE	LOW
		Position HAUTE	HIGH
	04	Position BASSE	LOW
		Position HAUTE	LOW + HIGH
Accent intelligent	05	Sans ACCENT	LOW
		Avec ACCENT	HIGH
	06	Sans ACCENT	LOW
		Avec ACCENT	LOW + HIGH
Force de frappe	Autre n° IMPAIR	Frappe < au n°	LOW
		Frappe > au n°	HIGH
	Autre n° PAIR	Frappe < au n°	LOW
		Frappe > au n°	LOW + HIGH

ASTUCE
A chaque fois que le PROG du JOB 10 est PAIR, les 2 GROUPES seront déclenchés simultanément à un moment donné.

LES CHEFS DE GROUPE : le JOB 05 et 15 SÉQUENCE (lecture)

Les JOBs 02 , 03 , 04 et leur chef, le JOB 05 constituent le GROUPE LOW .

Les JOBs 12 , 13 , 14 et leur chef, le JOB 15 constituent le GROUPE HIGH.

Rappel : Sur ordre du maître du jeu (PROG du JOB 10)*, chaque chef de groupe peut déclencher:*
- *soit une note MIDI avec son canal et sa dynamique*
- *soit un contrôleur MIDI avec son canal et sa valeur*
- *soit une séquence en mode break (que vous aurez préalablement enregistrée).*
- *soit une séquence en mode boucle (que vous aurez préalablement enregistrée).*

Selon le PROG du JOB **05 OU 15 SÉQUENCE,** les commandes envoyées sont :

PROG 00 : Votre frappe déclenche la NOTE réglée en JOB 02 (NOTE), avec son canal en JOB 03 (CHANNEL) et sa dynamique en JOB 04 (VELOCITY).

PROG C0 : Votre frappe déclenche un Contrôleur. Le numéro de NOTE réglé en JOB 02 devient un numéro de contrôleur, avec son canal réglé en JOB 03 (CHANNEL) et sa valeur réglée en JOB 04 (VELOCITY). Vous pouvez déclencher, simultanément avec ce contrôleur, une note ou une séquence avec l'autre GROUPE. (voir JOB 10 PROG 02).

PROG 01 à 08 : Votre frappe lance l'une des 8 séquences que vous aurez pré-enregistrées.
Le PROG indique la séquence à lire.
Le point indique qu'elle est en boucle.

PROG 01 → séquence n°1 en mode break
PROG 0•1 → séquence n°1 en mode boucle
PROG 02 → séquence n°2 en mode break
PROG 0•2 → séquence n°2 en mode boucle
etc .

Un coup de baguette lance la séquence et elle s'arrête toute seule. Si vous re-frappez avant qu'elle ne soit terminée, elle repart du début.

Un 1er coup de baguette lance la séquence en boucle, un 2ème coup de baguette l'arrête.

Note: les JOBs 17 et 18 interviennent sur la lecture des séquences et seront détaillés au chapitre SÉQUENCEUR.

LE JOB 02 OU 12 NOTE (ou CONTROL)

PROG 00 : Il permet de générer une note (ou contrôleur) proportionnel à votre frappe. Plus vous frappez fort et plus la note est élevée. Des "butées" peuvent être programmées pour éviter que les notes n'aillent trop bas ou trop haut (voir page 18 **Butées des notes dynamiques**).

PROG 01 **à** 127 (127): Le PROG correspond au numéro de la note (ou du contrôleur) qui sera envoyé lors de la frappe.

***Note**: Un point clignotant sur le programme du* JOB 02 *vous rappelle que la fonction «* NOTE *» est désactivée et remplacée par un contrôleur ou une séquence programmée en* JOB 05 *.*

LE JOB 03 OU 13 CHANNEL

PROG 01 **à** 16 : Vous réglez ici de manière individuelle le canal MIDI de la note ou du contrôleur qui sera envoyé lors d'un déclenchement par pad ou pédale.
Attention, ce canal peut être « filtré » par le JOB 22 CHANNEL TRANSPOSE. (voir page 16)

***Note :** Si vous ne voulez qu'un seul canal MIDI dans tous vos drumsets, vous pouvez utiliser le JOB* 22 CHANNEL TRANSPOSE comme canal MIDI général. *(voir page 16)*

LE JOB 04 OU 14 VELOCITY

PROG 00 : Permet d'envoyer un NOTE OFF (ou contrôleur off). Ceci peut être utilisé pour faire un "noise gate" lorsque l'on utilise d'autres sources de déclenchement que des pads.

PROG 01 **à** 10 : Vous choisissez ici, l'une des 10 courbes de dynamique qui convertira votre force de frappe en dynamique MIDI. Plus la courbe est faible et plus il faut taper fort pour obtenir le volume maximum.

Note: Vous pouvez éventuellement compenser un mauvais réglage de sensibilié d'entrée en choisissant l'une de ces 10 courbes mais la plage de dynamique sera moins bonne.

PROG 11 : Ceci est une courbe spéciale qui doit être utilisée uniquement en associant les GROUPE LOW et HIGH (JOB 10 PROG 02). Elle permet de faire disparaître la 1ère note au profit de la 2ème qui doit avoir une courbe normale.

PROG 12 **à** 127 (127): La dynamique sera constante quelle que soit votre façon de frappe et égale au n° du PROG.

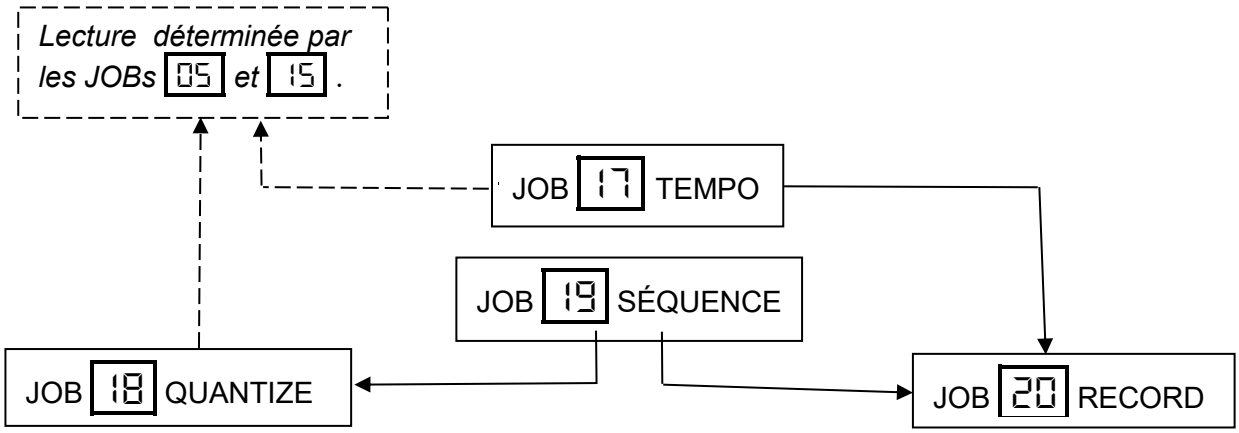
LA PÉDALE ET LE CHARLESTON

Comme vu en page 11, la position haute ou basse de la pédale peut modifier le STYLE de jeu des entrées 1 à 8 (selon le PROG du JOB 10). Mais la pédale est aussi considérée comme une 9ème entrée de déclenchement au MOMENT où elle est enfoncée. Elle bénéficie des mêmes JOBs mais avec une dynamique FIXE réglée en JOB 04 . De même, les PROGs de STYLE dépendants de la dynamique sont pour cette entrée, inactifs.

La pédale associée avec le pad de l'entrée 3, permet de recréer le fonctionnement d'un charleston.
Pour cela :
1- Sur les entrées 9 et 3, affectez un son de charleston fermé en LOW JOB PROG.
2- Sur l'entrée 3, affectez un son de charleston ouvert en HIGH JOB PROG.
Lorsque vous relâcherez la pédale juste après avoir frappé le pad en entrée 3, le charleston ouvert sera automatiquement déclenché. Le délai maximal, entre la frappe du pad 3 et le relâchement de la pédale, permettant le déclenchement automatique, est ajustable en SYSTEM 0 (voir page 18).

LE SÉQUENCEUR

Le séquenceur du **SUPER BAT II** permet d'enregistrer en temps réel ce que vous jouez sur vos pads. Vous disposez de 8 séquences (environ 10 000 notes) qui peuvent être lues ensemble ou séparément. Leur déclenchement pendant que vous jouez enrichira vos performances.



LE JOB 17 TEMPO

En enregistrement ou en lecture, ce JOB permet de régler le TEMPO ou de se synchroniser avec une horloge externe.

PROG 00 : Le tempo doit être envoyé par une autre machine via le MIDI pour que le séquenceur puisse fonctionner (on appelle cela synchro externe ou mode esclave). L'envoi de cette synchro déclenchera la séquence programmée en JOB 19. Vous pouvez pré-déclencher d'autres séquences par les pads pour qu'elles partent sur le START MIDI de cette synchro externe. Vous pouvez aussi les commander à tout moment, durant l'envoi de cette synchro.

PROG 01 : Le tempo peut être donné à tout moment, en frappant 2 noires sur le pad connecté à l'entrée CONT. 3 (sauf mode SYSTEM A). Vous êtes en synchro interne ou mode maître.

PROG 40 à 255 (255) : Le tempo peut être donné soit par le batteur comme vu ci-dessus, soit par la valeur métronomique affichée; le dernier modifié étant prioritaire (vous êtes en synchro interne ou mode maître).

***Note**: En synchro interne, la lecture ou l'enregistrement d'une séquence envoie par le MIDI, aux éventuelles autres machines, l'horloge ainsi que les ordres START et STOP permettant, si nécessaire, de les synchroniser.*

LE JOB 19 SÉQUENCE

Vous choisissez ici la séquence à « quantiser » avec le JOB 18 ou à enregistrer avec le JOB 20.

PROG 00 : Protection qui interdit l'enregistrement ou la « quantization » des séquences.

PROG 01 à 08 : Vous permet de choisir la séquence qui peut être enregistrée ou « quantizée » .

LE JOB 20 RECORD

Le JOB 20 permet de lancer l'enregistrement de la séquence que vous avez choisie en JOB 19

PROG 00 : L'enregistrement est arrêté.

PROG 01 : Vous êtes en pré-enregistrement. L'enregistrement commencera dès que vous jouerez. Il est judicieux, après vous être mis en pré-enregistrement, de frapper les 2 premiers temps sur le pad de tempo et de jouer sur le 3ème temps . Ces 2 coups seront ponctués par le métronome (voir page 18 **Métronome MIDI**) pour vous confirmer que le tempo est bien enregistré (en synchro interne et en mode SYSTEM C ou 1 à 9). Dès que vous jouerez, le métronome MIDI sera déclenché . Si la séquence est destinée à être bouclée, vous devez vous arrêter en rythme. Pour faciliter cela, utilisez les pads +1/-1. Vous êtes libre d'enregistrer autant de notes que vous voulez (selon le nombre de notes déjà utilisées par les autres séquences). Une séquence s'efface en ré-enregistrant par dessus.

LE JOB 18 QUANTIZE

Il permet de « quantizer » ou de « déquantizer » la séquence choisie en JOB 19.
Pour que cette correction ne soit pas faussée, il faut la programmer séquence à l'arrêt.

PROG 04 : correction à la noire.

PROG 06 : correction au triolet de noires.

PROG 08 : correction à la croche.

PROG 12 : correction au triolet de croches.

PROG 16 : correction à la double croche.

PROG 23 : correction au triolet de doubles croches.

PROG 32 : correction à la triple croche.

PROG 48 : correction au triolet de triples croches.

PROG 96 : temps réel

LE JOB 22 CHANNEL TRANSPOSE

Cette fonction permet de filtrer les canaux MIDI sortant du **SUPER BAT II** en « transposant » tous les canaux, ou un canal en particulier, sur un autre canal.
Notez que les séquences **déjà** enregistrées ne sont pas affecté par cette transposition.
Vous pouvez l'utiliser comme canal MIDI général et ne plus régler les JOBs 03 et 13 ou:

- déclencher un autre module de son sur un autre canal MIDI sans reprogrammer tous les drumsets.
- transposer une gamme mélodique dans une autre tonalité, par l'intermédiaire des différentes « PARTS » d'un module multi-timbral, en les affectant chacune à un canal MIDI différent.

JOB 22
PROG 00 : Désactive la fonction .
PROG 01 à 16 : Active la fonction et règle le canal de remplacement.

Faites un double clic *et passez en mode SYSTEM 0 pour choisir le ou les canaux à remplacer*

JOB 22 en SYSTEM 0

PROG 00 : TOUS les canaux sont transposés
PROG 01 à 16 : seul ce canal est transposé.

GESTION des PROGRAM CHANGE

Le SUPER BAT II vous permet d'envoyer des PROGRAM CHANGE sans changer de DRUMSET ou de faire une association entre DRUMSET et PROGRAM CHANGE.

LES JOBS 23 MIDI CHANNEL et 24 EXT. PROG. CHANGE

Comme indiqué en face avant, ces 2 JOBs sont liés; le JOB 23 étant le canal MIDI du JOB 24.
Le JOB 24 envoie, à chaque fois qu'il est modifié à l'aide des touches ou des pads +1/-1, des ordres de PROGRAM CHANGE aux modules de son sans forcément changer de DRUMSET. Vous pouvez néanmoins programmer un changement automatique de DRUMSET avec chacun des 128 PROGRAM CHANGE.

***Note** : chaque module de son interprète, à sa manière, un PROGRAM CHANGE. (changement de son, de pattern, etc.)*

JOB 23

PROG 00 : PROGRAM CHANGE externe désactivé.
PROG 01 à 16: Canal Midi de l'EXT. PROG. CHANGE.

JOB 24

PROG 01 à 28 (128) : n° du PROGRAM CHANGE

***Note :** il peut y avoir un décalage d'une unité entre le programme du SUPER BAT II et le programme du module de son (selon la marque de celui-ci).*

LES 2 MODES D'ASSOCIATION PROGRAM CHANGE / DRUMSET

Le **SUPER BAT II** vous offre 2 façons d'envoyer des PROGRAM CHANGE tout en changeant de DRUMSET.

1- Lors d'un changeant de DRUMSET avec le JOB [00]

Dans ce cas, le N° de PROGRAM CHANGE envoyé est identique au N° du DRUMSET.
Cette fonction se règle en SYSTEM [0].

JOB [00] en SYSTEM [0].

PROG [00] : Pas d'envoi de PROGRAM CHANGE en changeant de DRUMSET.

PROG [01] **à** [16]: Canal MIDI du PROGRAM CHANGE envoyé en changeant de DRUMSET.

2- En utilisant la télécommande EXT. PROG. CHANGE du JOB [24]

Le N° de DRUMSET peut alors être différent du N° de PROGRAM CHANGE.
exemple:

EXT. PROG. CHANGE [01] DRUMSET N° [05]
EXT. PROG. CHANGE [02] DRUMSET N° [31]
etc.

Après avoir choisi le N° du PROGRAM CHANGE en JOB [24], passez en SYSTEM [0]

JOB [24] SYSTEM [0].
PROG [00] : Pas de DRUMSET associé à l' EXT. PROG. CHANGE choisi précédemment.

PROG [01] **à** [32] : Numéro du DRUMSET sur lequel se positionnera le **SUPER BAT II** lors de l'envoi du PROGRAM CHANGE choisi précédemment.

***NOTE**: Il est possible de cumuler les 2 possibilités si les canaux MIDI sont différents.*
Par exemple, un seul coup de baguette peut:
- envoyer l'EXT. PROG. CHANGE N° [90] *en canal* [12]
- passer au DRUMSET N° [25]
- envoyer le PROG. CHANGE N° [25] *en canal* [11]

Les Fonctions SPÉCIALES du MODE SYSTEM 0

En mode SYSTEM 0 , les JOBs ne correspondent plus aux fonctions inscrites en face avant. Des fonctions SPECIALES leurs sont attribués. Certaines d'entre elles ont déjà été vues, comme :

Le JOB 00 SYSTEM 0 qui règle le CANAL MIDI du PROGRAM CHANGE correspondant au N°de DRUMSET (page 17)
Le JOB 22 SYSTEM 0 qui règle le CANAL à TRANSPOSER de la fonction CHANNEL TRANSPOSE (page 16)
Le JOB 24 SYSTEM 0 qui règle le N° du DRUMSET associé à l'EXT. PROG. CHANGE (page 17)

Rappel
Le mode SYSTEM s'enclenche par un double clic sur le bouton PROG/JOB.

Les autres fonctions SPECIALES des JOBs en SYSTEM 0

Charleston

- Délai d'ouverture automatique de charleston → ***Ceci ne concerne que l'entrée N°3***

JOB 01 SYSTEM 0 **PROG** 00 **à** 255 (255):
Règle le délai maximal (entre la frappe du pad charleston et l'ouverture de la pédale) durant lequel le charleston fermé deviendra ouvert. (voir page 13)

- Sens de la pédale

L'entrée 9 est théoriquement déclenchée quand on enfonce la pédale et non quand on la relâche. Certaines pédales sont inversées. Vous pouvez résoudre ce problème ici.
JOB 05 SYSTEM 0 **PROG** 00 **ou** 01 : inverse le sens de la pédale

Métronome MIDI

Il ne peut être entendu que durant l'enregistrement d'une séquence.

JOB 02 SYSTEM 0 **PROG** 01 **à** 127 (127): règle la note du métronome MIDI.

JOB 03 SYSTEM 0 **PROG** 01 **à** 16 : règle le canal MIDI du métronome.

JOB 04 SYSTEM 0 **PROG** 00 **à** 127 (127): règle le volume du métronome.

Temps de gate

Le temps de gate est le temps qui sépare la NOTE ON envoyée quand vous frappez un pad et la NOTE OFF qui est envoyée automatiquement par le SUPER BAT II. Ce réglage n'est que rarement nécessaire. Un temps trop court peut rendre le son inaudible. Un temps plus long peut-être intéressant pour des sons d'instruments autres que des percussions.

JOB 10 SYSTEM 0 **PROG** 01 **à** 250 (250): Délai approximatif en millisecondes.

Butées des notes dynamiques

Ces butées servent à limiter la plage des notes variants avec la force de frappe sur les pads. (**revoir page** 13, le PROG 00 du JOB 02 **).**

Butée basse: JOB 12 SYSTEM 0 **PROG** 01 **à** 127 (127) : valeur minimum de la note
Butée haute: JOB 14 SYSTEM 0 **PROG** 01 **à** 127 (127) : valeur maximum de la note

Copie de DRUMSET

Il est utile de copier un drumset quand vous en voulez un autre avec peu de changement ou ayant les mêmes canaux Midi par exemple.
Vous pouvez copier un drumset sur un ou plusieurs autres. Après vous être placé sur le DRUMSET à copier, que nous appellerons DRUMSET SOURCE, faites:

JOB [20] SYSTEM [0]
→ PROG : l'afficheur vous rappelle le DRUMSET SOURCE qui va être copier. Modifier ce numéro pour le faire correspondre au N° du DRUMSET qui va être remplacé, puis passez en mode JOB. LA COPIE EST FAITE. Pour copier à nouveau le drumset source, repassez en mode PROG. Pour arrêter, sortez du SYSTEM [0] et du JOB [20] .

DUMP MIDI (mode informations Exclusives)

Sauvegarde des DRUMSETS et des SÉQUENCES
Vous pouvez envoyer par le MIDI la totalité de la mémoire du **SUPER BAT II** vers:
- un autre SUPER BAT II (de même version),
- un ordinateur ou une machine pouvant enregistrer un DUMP MIDI (info. Exclusives).

Procédure
Connectez la prise MIDI OUT du **SUPER BAT II** à la prise MIDI IN de la MACHINE qui va enregistrer la sauvegarde et faites:
JOB [21] SYSTEM [0] PROG → l'afficheur indique [=E] (mode Exclusif)
Préparez la réception du DUMP MIDI sur la machine puis appuyez sur +1.
L'afficheur indique [0E] (Ouput Exclusif). Le transfert est en cours d'exécution.
Dès que l'afficheur revient à [=E] , vous pouvez sortir du mode DUMP.

Récupération des DRUMSETS et des SÉQUENCES

Connectez la prise MIDI OUT de la MACHINE où se trouve la sauvegarde à la prise MIDI IN du **SUPER BAT II**. Et faites :
JOB [21] SYSTEM [0] PROG → l'afficheur vous indique [=E] (mode Exclusif).
Appuyez sur -1. L'afficheur indique [IE] (Input Exclusif). Le **SUPER BAT II** attend le DUMP MIDI. Faites le nécessaire sur votre machine MIDI pour qu'elle envoie le DUMP.
Dès que le transfert est terminé, Le SUPER BAT II se réinitialise comme si on venait de l'allumer. (JOB [00] , PROG [01] , SYSTEM [C]).

Perte des MÉMOIRES - Changement de la PILE

Les mémoires sont maintenues grâce à une pile bouton au lithium de 3 V.
Si vos réglages s'effacent après chaque arrêt de l'appareil, il convient de remplacer cette pile

⚠ **ATTENTION : AVANT D'OUVRIR L'APPAREIL, DÉBRANCHEZ SA PRISE DE COURANT.**

Dévissez sans l'ôter la petite vis sur le dessus du SUPER BAT II. Faites glisser le capot vers l'arrière pour l'ôter. Repérez la pile près de la face arrière. (voir photo en annexe page 23)
Ne tordez pas la languette métallique qui maintient la pile. Faites glisser la pile sur un petit tournevis que vous insérer dans l'encoche entre la pile et son support.

RÉCAPITULATIF des JOBs et de leurs PROGRAMMES

en MODE SYSTEM [C] [A] ou [1] à [9]

JOB	PROG	DESCRIPTION SIMPLE	DÉTAIL
[00]	[01] à [32]	Numéro du DRUMSET activé	p 10
[01]	[01] à [09]	Visualisation des N° d'entrée	p 8
[02] [12]	[00]	Note MIDI variant avec la force de frappe	p 12
	[01] à [2•7] (1 à 127)	N° de note ou de contrôleur MIDI (selon JOB [05] ou [15])	
[03] [13]	[01] à [16]	canal MIDI du PROG. JOB [02] ou [12]	p 13
[04] [14]	[00]	Note off	p 13
	[01] à [10]	Courbe de dynamique montante du PROG. JOB [02] ou [12]	
	[11]	Courbe de dynamique spéciale montante et descendante	
	[12] à [2•7]	Dynamique fixée à la valeur affichée	
[05] [15]	[00]	le JOB [02] ou [12] est une note	p 12
	[C0]	le JOB [02] ou [02] devient un contrôleur midi	
	[01] à [08]	remplace la note ou le contrôleur par l'une des 8 séquences (la séquence est bouclée si le numéro est pointé)	

[10]	[00]	Groupe LOW si la pédale est enfoncée Groupe HIGH si la pédale est relâchée	p 11
	[01]	Groupe LOW uniquement	
	[02]	Groupe LOW + HIGH	

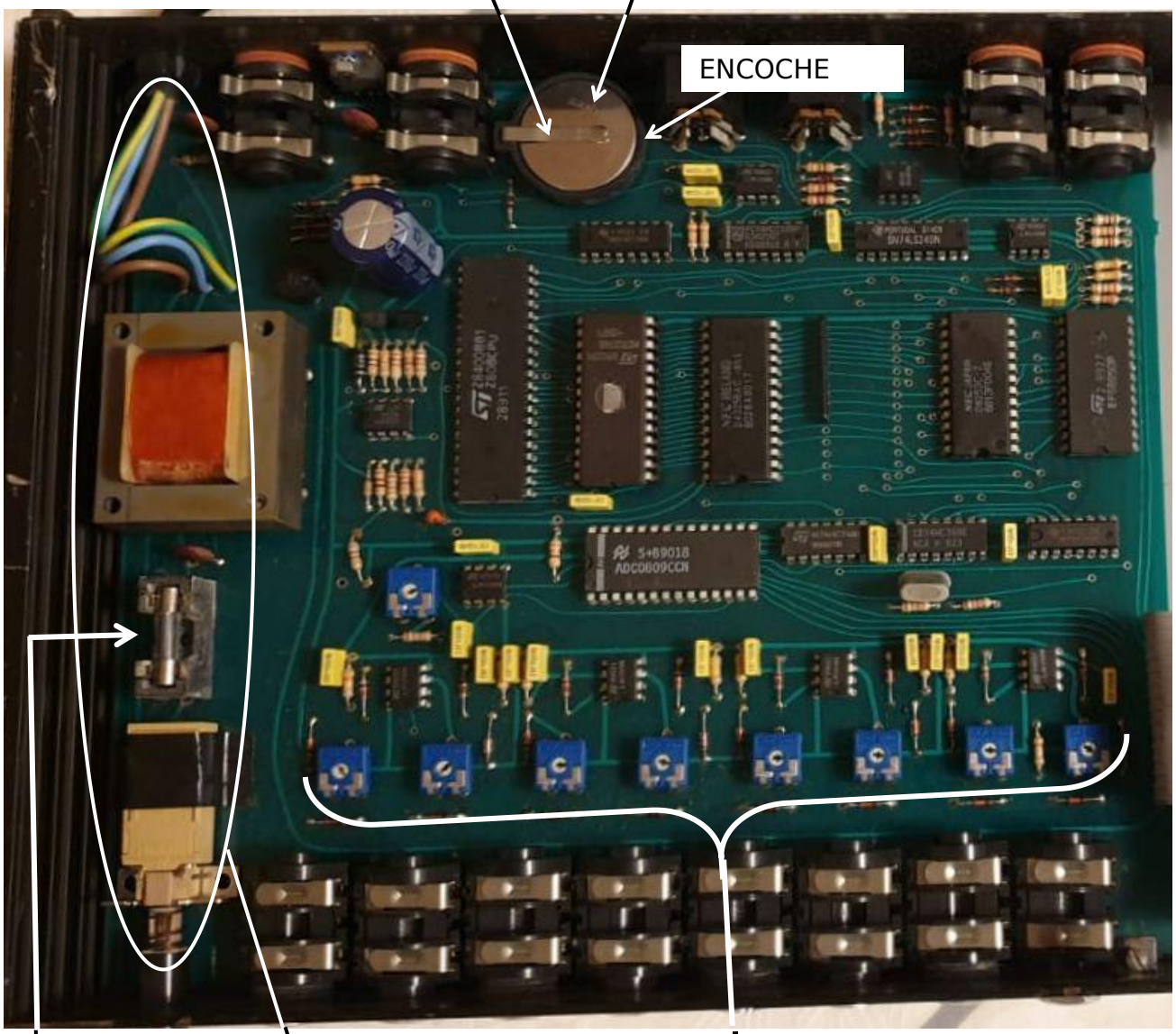
10	03	Groupe HIGH uniquement	p 11
	04	Groupe LOW si la pédale est enfoncée. Groupe LOW + HIGH si pédale relâchée	
	05	Groupe LOW - Si accent de frappe => Groupe HIGH	
	06	Groupe LOW - Si accent de frappe => Groupe LOW + HIGH	
	Autre impair	Groupe LOW en dessous de la valeur affichée Groupe HIGH au dessus de la valeur affichée	
	Autre pair	Groupe LOW en dessous de la valeur affichée Groupe LOW + HIGH au dessus	
17	00	Tempo par synchro midi externe	p 14
	01	Tempo humain (2 temps sur le pad de l'entrée cont 3)	
	40 à 255 (40 à 255)	Tempo affiché ou humain (dernier modifié)	
18	04 à 96	Quantize la séquence choisie en JOB 19	p 15
19	01 à 08	N° de séquence à enregistrer ou à quantizer	p 14
20	00	Arrêt enregistrement de séquence	p 15
	01	L'enregistrement démarre dès que l'on joue	
21	XX	Affichage de la dynamique de frappe	p 8
22	00	Pas de transposition de canal MIDI	p 16
	01 à 16	Transposition du canal MIDI choisi en system 0 , JOB 22 sur la valeur affichée	
23	00	Programme change externe off	p 16
	01 à 16	Canal MIDi du programme change externe choisi en JOB 24	
24	01 à 127 (1 à 127)	Program change externe	p 16

RÉCAPITULATIF des JOBs et de leurs PROGRAMMES en MODE SYSTEM 0

Ce mode réaffecte les JOBs de la manière suivante:

JOB	PROG	DESCRIPTION	**DETAIL**
00	00	PROGRAM CHANGE de DRUMSET désactivé	p 17
	01 à 16	Canal MIDI du PROGRAM CHANGE de DRUMSET	
01	00 à 254 (0 à 254)	Delai d'ouverture automatique de charleston	p 18
02	01 à 127 (1 à 127)	Note du métronome MIDI	p 18
03	01 à 16	Canal du métronome MIDI	p 18
04	00 à 127 (0 à 127)	Dynamique du métronome MIDI	p 18
05	00 à 01	Inversion du sens de la pédale	p 18
10	01 à 254 (1 à 254)	Temps de "gate" des notes (général)	p 18
12	01 à 127 (1 à 127)	Butée basse des notes du PROG 00 du JOB 02 ou 12	p 18
14	01 à 127 (1 à 127)	Butée haute des notes du PROG 00 du JOB 02 ou 12	p 18
20	01 à 32	Copie de drumset	p 19
21	=E	Mode Exclusif: attend appui sur la touche +1 ou -1 (voir ci-dessous)	p 19
	+1 → 0E	(Ouput Exclusif) Sortie des données exclusives du SUPER BAT II	
	-1 → 1E	(Input Exclusif) Attente et enregistrement des données exclusives	
22	00	Tous canaux pris par CHANNEL TRANSPOSE	p 16
	01 à 16	Canal de base du CHANNEL TRANSPOSE	

ANNEXE


LANGUETTE
PILE
ENCOCHE
FUSIBLE
RÉGLAGE de sensibilité des entrées PAD 1 à 8
risque
de choc
électrique