INTRODUCTION

Nous vous remercions d'avoir choisi la Monomachine SFX-6/60MKII comme compagnon de vos créations musicales. Le SFX-6/60MKII est un outil puissant et intuitif pour créer des sons, des mélodies ainsi que d'autres compositions musicales en tout genre.
Nous espérons que vous prendrez plaisir à explorer les vastes possibilités de la Monomachine.
Pour tirer le meilleur parti de la SFX-6/60MKII, nous vous conseillons de lire attentivement certaines parties de ce manuel avant l'utilisation de l'instrument.

CONVENTIONS DANS CE MANUEL

Dans ce manuel nous avons utilisé certaines conventions afin d'indiquer les utilisations des entrées des potentiomètres et des boutons à travers l'interface utilisateur. Ces conventions sont listées ci-dessous.

Les touches (boutons) sont écrites en majuscule et en style gras, et elles sont entre crochets. Par exemple, la touche "fonction" sur le panneau principale s'écrira **[FONCTION]**.

Les noms de menus, certains modes et opérations sont écrits en majuscules. Le menu SYNTHESE est un exemple.

Les messages visibles sur l'écran seront écrits en majuscules entre guillemets. Comme celui-ci, "RECEIVING DUMP".

Les encodeurs (potentiomètres) sont écrits en majuscule en style gras et italique. Par exemple, le potentiomètre ***LEVEL*** est un exemple de cela.

Les indicateurs LED comme le LED d'enregistrement sont écrits <ENREGISTREMENT>.

Les symboles suivants sont utilisés à travers le manuel:



Ce symbole indique les informations qui nécessitent votre attention.



Ce symbole indique un conseil afin que vous puissiez interagir plus facilement avec la SFX-6/60 MKII.



Ce symbole est utilisé vous mettre en garde de protéger votre audition (une fois).

LA PHILOSOPHIE DE LA MONOMACHINE

Les synthétiseurs sont disponibles dans de nombreux types et formes. Néanmoins, pour la plupart ils suivent la norme d'un synthétiseur de l'époque dont ils sont issus. Le développement des outils musicaux, accompagne généralement les nouvelles formes de synthèses ou une augmentation en polyphonie, en mémoire ou d'autres éléments quantitatifs. Les avancées dans le monde des machines musicales ont apporté un bon nombre d'excellentes inventions pour les musiciens. Toutefois, nous pensons que la convivialité est facilement perdue dans la chasse aux grandes précisions.

Avec la Monomachine nous avons essayé de créer un synthétiseur libre de préjugé, et focaliser sur ce qui stimulera la créativité sans laisser la technologie vous barrer la route. Nous voulons vous inspirer à créer des sons et des musiques dont vous n'avez pas encore pensé.

Nous avons placé tous nos efforts dans l'exploration, la pleine évolution, nous croyons que c'est un des concepts les plus créatifs dans l'histoire des synthétiseurs – le synthétiseur monophonique avec un séquenceur hermétiquement intégré. La Monomachine est une révolution dans les machines de sons synthétiques, divisé en cinq Mono synthés, de concert avec des effets sur les voies. Les voies de synthèse sonore sont contrôlées avec les modèles de séquenceur les plus modernes du monde, inspirés par les concepts de le grille programmée des machines drums.

GARDEZ A L'ESPRIT

La Monomachine est vraiment un synthétiseur qui à plusieurs visages. En fonction de la façon dans laquelle vous vous en servirez, certains aspects de celle-ci seront plus importants pour vous. Nous avons combiné ce que nous apprécions le plus de la tradition des synthétiseurs avec d'autres approches nouvelles et créatives.

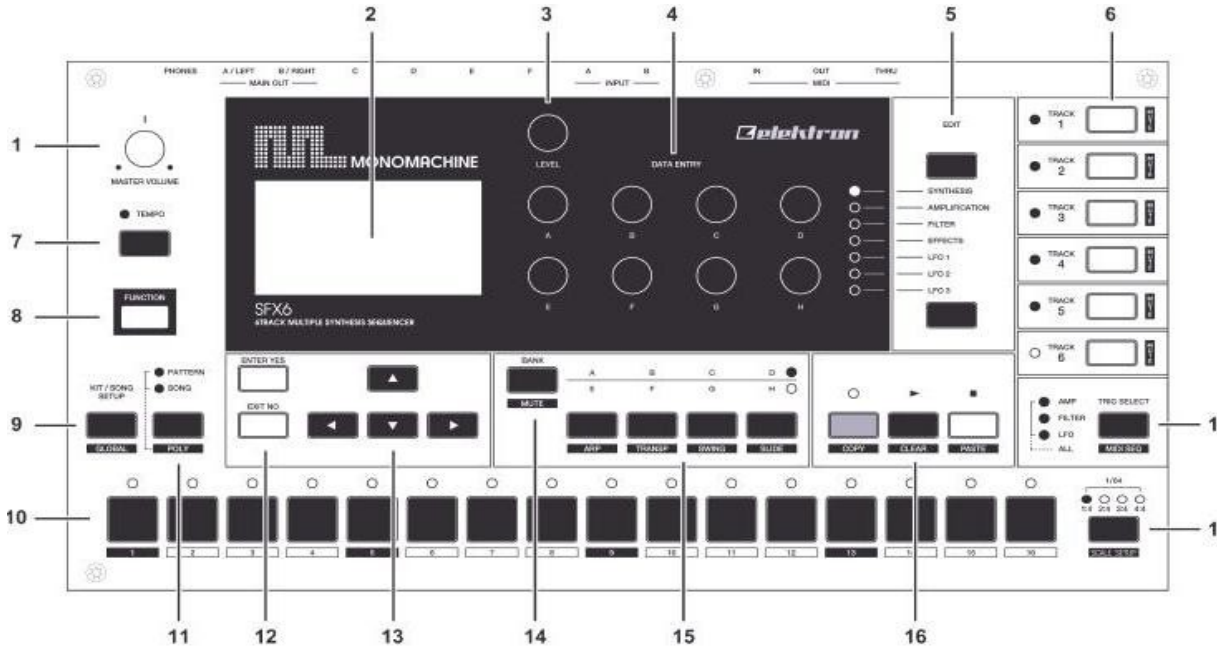
Essayer de trouver votre propre façon de travailler, si on commençait par utiliser le séquenceur de morceau pour construire des chansons complètes, ou créer des motifs avec des manipulations en temps réel en utilisant la fonction MULTI TRIG, ou utiliser vos sons favoris en mode POLY. Ce manuel des utilisateurs vous guidera à travers toutes les fonctions, et livrera quelques astuces sur les applications.

LES GRANDES LIGNES

- Séquenceur 6 voies internes avec son de synthèse
- Séquenceur MIDI 6 voies externe
- 5x Mono synthés : Superwave, SID, DigiPro, FM+, VO
- Effets Stéréo contrôlés dynamiquement
- 6x styles de Delay synchronisés
- 18x LFO's synchronisés
- Contrôle en temps réel complet
- Formes d'ondes Utilisateur (seulement SFX-60MKII)
- Potentiel homme-machine

INTERFACE UTILISATEUR ET CONNECTEURS

FACE AVANT/PANNEAU DE CONTRÔLE PRINCIPALE



La Monomachine SFX-6 MKII panneau de contrôle principale /SFX-6 face avant:

1. Contrôleur du volume maître: Paramètre le volume de la sortie principale et du casque.
2. Interface graphique de l'affichage LCD.
3. Le potentiomètre ***LEVEL***: Paramètre le niveau global du volume de la voie en cours.
4. Les potentiomètres ***DATA ENTRY***: Utilisé pour modifier les paramètres des machines et des effets.

- **Les potentiomètres *DATA ENTRY ou LEVEL permettent* d'accélérer l'édition grâce à une pression du potentiomètre pendant qu'il est tourné.**

5. Touches de sélection **[DATA PAGE]**: Ces touches sont utilisées pour voyager à travers les sept pages DATA. La sélection actuelle est indiquée par les LEDS <DATA PAGE> à gauche de ces touches.

   Appuyer les deux touches **[DATA PAGE]** simultanément pour ouvrir la fenêtre MULTI ENV.

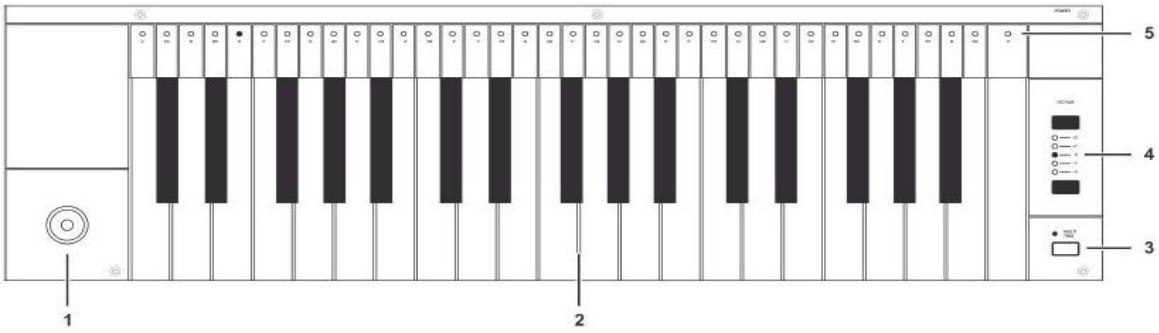
6. Les touches **[TRACK]** 1-6: Ces touches sont utilisées pour sélectionner chaque voie spécifique à éditer. La fonction secondaire est couper ou activer la voie. Les LEDS <TRACK> sont situés à la gauche des touches **[TRACK]**. Celles-ci indiquent lorsque les voies sont actives ou silencieuses, et aussi quelle voie est en édition. Les couleurs des LEDS sont indiquées ci-après: Vert= Activée, Non-éclairée= Silencieuse, Rouge= Activée en édition, Jaune= Silencieuse en édition.
7. Touche **[TEMPO]**: Appuyer pour mettre en place la fenêtre du tempo pour les ajustements. Le tempo actuel est toujours indiqué par la vitesse du clignotement du LED <TEMPO>. Maintenez **[FUNCTION]** et vous pouvez utiliser **[TEMPO]** pour battre le tempo.
8. La touche **[FUNCTION]**: Pressez et maintenez la pour accéder aux fonctions secondaires des autres touches.
9. La touche **[KIT/SONG]**: Ouvre les menus des kits ou le menu des morceaux, si vous êtes dans le mode chanson. La fonction secondaire appelle le menu **[GLOBAL]**.
10. Les touches de **[PAS]** de 1 à 16: La fonction principale de ces touches est le clavier pour déclencher les notes, et pour éditer les notes dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT. Ils sont également utilisés pour choisir les motifs, si vous laissez appuyer une des touches **[BANK]**. Quand elles fonctionnent comme un clavier, les notes sont jouées avec une vélocité de 80. Maintenez **[FUNCTION]** tout en jouant afin de jouer avec une vélocité maximale (127).
11. La touche **[PATTERN/SONG]**: Bascule entre les modes séquenceur motifs et les morceaux. Le mode séquenceur en cours est indiqué par les LED <PATTERN> ou <SONG>. La fonction secondaire est de paramétrer l'unité en mode **[POLY]**.
12. Les touches **[ENTER/YES]** et **[EXIT/NO]**: Utilisées pour entrer et sortir des menus et confirmer les choix ou annuler les fonctions.
13. Les touches **[FLÈCHE]**: Utiliser pour la navigation dans les menus. Les touches **[FLÈCHE]** sont appelées individuellement **[HAUT]**, **[BAS]**, **[GAUCHE]** et **[DROITE]**.
    Dans l'écran de l'interface principale **[HAUT]** et **[BAS]** sont utilisés pour paramétrer l'octave pour les touches de **[PAS]**.
14. La touche **[BANK GROUP]**: Utilisée pour permuter entre le groupe de banque A à D et E à H. Les LED <BANK GROUP> à droite indiquent la sélection actuelle. La fonction secondaire est dédiée à entrer dans le **[MUTE MODE]**.
15. Les touches **[BANK]**, **[A/E]**, **[B/F]**, **[C/G]** et **[D/H]**: Maintenez une des touches **[BANK]** et appuyer sur une des touches de **[PAS]** afin de sélectionner un motif (A01-H16) indiqué par l'étiquette de la touche **[BANK]** et les LED <BANK GROUP>. Les fonctions secondaires sont d'éditer les paramètres pour l'arpégiateur et le transposer, les fonctions swing et slide.
16. Les touches **[REC]**, **[PLAY]**, **[STOP]**: La touche **[REC]** est utilisée pour allumer/éteindre le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT. **[PLAY]** lance la lecture d'un motif ou d'une chanson. Appuyer **[PLAY]** une seconde fois met la lecture en pause. Appuyer sur **[PLAY]** tout en maintenant **[REC]** afin d'entrer dans le mode ENREGISTREMENT EN DIRECT. Appuyer sur **[REC]** tout en maintenant **[STOP]** pour entrer dans le mode ENREGISTREMENT PAS A PAS. **[STOP]** arrête la lecture d'un motif ou d'une chanson. Pressez **[STOP]** successivement pour rembobiner la chanson et éteindre tout les sons et réinitialiser diverses choses. Dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT, le LED <RECORD> donne une lumière stable, dans l'ENREGISTREMENT EN DIRECT il clignote et en ENGISTREMENT PAS A PAS il clignote double. Les fonctions secondaires de ces touches sont de réaliser une copie, coller et libérer les commandes.
17. La touche **[SCALE]**: Dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT: Permute la page de la voie en cours des touches de **[PAS]** si la durée de l'échelle excède 16 temps. Les positions de déclenchement sont organisées avec un maximum de quatre pages de 16 positions chacune. La <TRACK PAGE> au-dessus de la touche **[SCALE]** indique quelle page est

actuellement éditée ou jouée. La fonction secondaire appelle le menu CONFIGURATION MESURE.

18. La touche **[TRIG SELECT]**: Permute le déclenchement de la voie, laquelle est programmée à partir des touches de **[PAS]**. Les LEDS <TRIG TRACK> sur la gauche, indiquent la voie actuellement sélectionnée. La fonction secondaire est d'entrer ou de sortir du mode MIDI SEQ.

INTERFACE UTILISATEUR ET CONNECTEURS

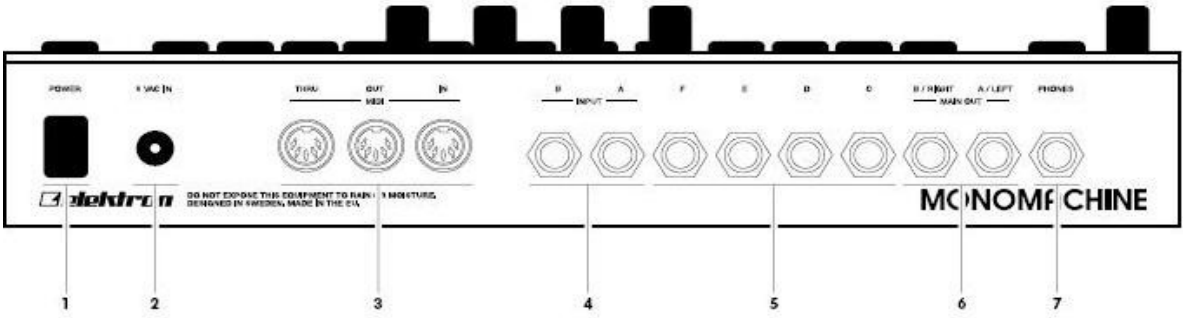
INTERFACE CLAVIER, SFX-6



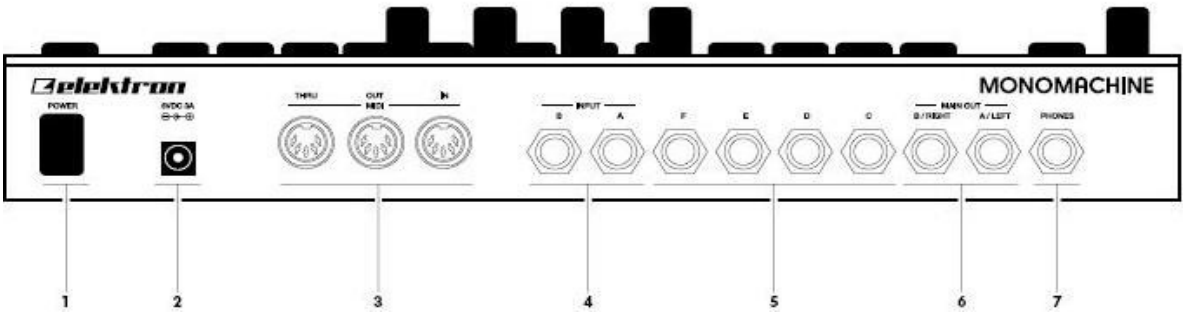
1. Joystick, pour un contrôle de l'expression en temps réel. Le joystick peut contrôler individuellement les paramètres de toutes les voies.
2. Clavier, pour jouer en temps réel et pout l'utilisation dans les modes GRILLE D'ENREGISTREMENT et ENREGISTREMENT EN DIRECT.
3. La touche **[MULTI TRIG]**, utilisée pour basculer en mode MULTI TRIG. L'état actuel du mode MULTI TRIG est indiqué par le LED <MULTI TRIG> au dessus. La fonction secondaire permet de basculer en mode MULTI MAP. Le mode MULTI MAP est indiqué par le clignotement du LED <MULTI TRIG>. Apprenez davantage à propos de ces modes de fonctionnement dans la section "MULTI TRIG" en page 40.
4. Les touches **[OCTAVE]**. Contrôle lequel des octaves du clavier sont joués, et quelles notes représentent sur les LED du <KEYBOARD>.
5. Les LED <KEYBOARD>. Montrent les notes étant jouées sur la voie active, ou programmée sur une mesure sélectionnée dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT.

CONNECTEURS ARRIÈRES

SFX-60



SFX-60 MKII



1. Interrupteur On/Off (Seulement SFX-60).
2. Entée alimentation.

- Attention! Utilisez seulement un adaptateur approuvé par Elektron avec votre SFX-60MKII. Il permet aux unités de pouvoir être utilisées partout sur le globe sans avoir besoin d'un convertisseur de tension. Si vous avez besoin d'une nouvelle alimentation, les spécifications sont 6VDC, 3A, 5.5x2.5mm (2.5mm de diamètre intérieur) cordon d'alimentation DC (puissance au centre), 2 prises de terre (IEC320-C8). Utiliser un mauvais type d'adaptateur, peut endommager votre unité. Les dégâts causés par l'utilisation d'un mauvais adaptateur ne sont pas couvert par la garantie. Si vous n'êtes pas sûre de votre alimentation, veuillez contacter le support Elektron.

- **Notez ceci, les modèles MKI requièrent une alimentation différente en comparaison aux modèles MKII. Veuillez observez "LES DIFFERENCES ENTRE LES MODELES MKI ET MKII" en page 107 pour des informations détaillées à propos des spécifications de l'alimentation qui doivent être utilisés avec les modèles MKI de la Monomachine SFX-60 MKII.**

3. MIDI Thru/Sortie/Entrée.
4. Entrée Audio B/A.
5. Sorties Audio individuelles F/E/D/C.

INTERFACE UTILISATEUR ET CONNECTEURS

6. Sorties Audio individuelles principale B/A.
7. Sortie Stéréo pour casque (Copie amplifiée des sorties AB).

CONNECTEURS ARRIÈRE ADDITIONNELS, SFX-6



1. Entrée AC 115/230V 50/60Hz avec porte fusible intégré et stockage de fusible de rechange.

- **Attention! Bien que la Monomachine SFX-6 puisse accepter actuellement les deux principaux voltages 115 et 230, le sélecteur de tension et le fusible doivent être adaptés au voltage. Le fusible intégré a deux sections. Celui de l'intérieur est actuellement en service. Pour l'opération 115V, le fusible doit être spécifié comme un 250mA, 125V. Pour l'opération 230V, le fusible doit être spécifié comme un 125mA, 250V.**

2. L'interrupteur On/Off.
3. Le sélecteur de voltage.

- **Attention! Si vous désirez changer le voltage de la Monomachine, nous vous prions de prendre connaissance de l'avertissement au premier point de cette section.**

MONTER UN RACK (ACCESSOIRE SFX-60MKII)

La Monomachine SFX-60MKII peut être montée dans un rack standard de 19", en utilisant le kit de montage SFX-60/SPS-1 lequel est vendu séparément. Quand le rack est monté, le SFX-60 MKII occupe quatre emplacements standards en hauteur plus un espace requis pour accueillir les câbles branchés à l'arrière de l'unité.

ASSEMBLER UN RACK

Soyez sûre que vous utilisez un tournevis Philips de bonne taille, et qu'il soit en bonne état. Utilisez les visses inclues de taille M3x6mm afin de stabiliser les racks consoles de chaque

côté de la SFX-60 MKII. Soyez assurés que toutes les visses soient vissées pour assurer la stabilité de l'unité.

CONNECTER L'UNITÉ

Suivez le guide de base ci-dessous pour mettre d'abord votre unité sous tension.

1. Pour SFX-6: Insérez le cordon d'alimentation dans la prise murale, précisons que le sélecteur de tension est à l'arrière de votre SFX-6.
   Pour SFX-60MKII: Connecter l'adaptateur DC fourni dans la prise murale, et connectez la petite fiche à l'arrière de l'unité.
2. Connectez la sortie Audio principale A/B de la Monomachine de votre table de mixage ou amplificateur, et/ou connectez des écouteurs stéréo à la sortie casque.
3. Si un contrôle MIDI est désiré, connectez la sortie MIDI OUT de la Monomachine à l'entrée MIDI IN du périphérique que vous souhaitez envoyer les données. Connectez le MIDI IN de la Monomachine au MIDI OUT du périphérique que vous souhaiter en recevoir les données. Le port MIDI THRU est l'écho des données provenant du port MIDI IN, il peut être utilisé pour connecter en chaîne d'autres unités MIDI.
4. Allumez toutes les unités.
5. Si vous n'avez jamais eu d'expérience avec la Monomachine avant, nous vous suggérons de que vous suiviez le "Démarrage rapide" en page 10.

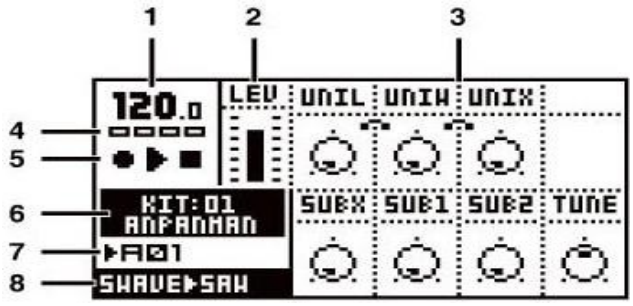
PRÉCAUTIONS

Pour assurer de nombreuses années de fonctionnement sans problèmes, nous vous prions de suivre les conseils ci-dessous:

- Ne jamais utiliser aucun nettoyants agressif sur le boitier ou l'écran superposé LCD. Otez la poussière, impuretés et empreintes avec un chiffon doux et sec. Les impuretés les plus persistantes peuvent être enlevées avec un chiffon légèrement humide en utilisant seulement de l'eau.
- Ne jamais utiliser d'objets tranchants près de l'écran pour éviter les éraflures et les dommages éventuels. Evitez également d'appliquer une pression sur l'écran lui-même.
- Quand vous transportez la Monomachine, essayez d'utiliser la boite originale qui vous a été expédiée avec les mousses de rembourrages, ou un emballage équivalent.
- Soyez assuré que vous poser l'unité sur une surface stable avant de l'utiliser. Si vous montez l'unité dans un rack, soyez assuré de resserrer les quatre visses dans les trous du rack.
- La mémoire utilisée pour emmagasiner les patches et les kits est alimentée par une batterie à l'intérieur de l'unité. Elle conservera les données au moins 6 ans avant qu'elle soit remplacée, le message "BATTERY LOW" apparaîtra sur l'affichage. Contactez le support Elektron ou votre centre de réparation le plus proche.
- Eteignez la machine quand vous ne l'utilisez pas.

L'INTERFACE UTILISATEUR LCD

Le centre de l'édition de la Monomachine SFX-6/60MKII est l'interface d'affichage graphique LCD. L'écran de l'interface de la page SYNTHESIS est imprimé ci-dessous:



1. Le tempo actuel. EXT s'affiche lorsqu'elle est synchronisée avec un tempo externe.
2. La barre Level indique le niveau de volume global de la machine sur la voie en cours.
3. Jusqu'à huit paramètres. Ils correspondent à la disposition des 8 potentiomètres ***DATA ENTRY***. Le petit point dans le cercle donne les indications sur la valeur actuelle du paramètre. Si un potentiomètre n'est pas représenté, cela signifie qu'il n'a aucune fonction particulière visible à l'écran. Au-dessus de la représentation graphique des potentiomètres, il y a quatre caractères, l'abréviation des paramètres des potentiomètres.
4. Quatre boites rectangulaires montrent la position de la lecture d'un motif.
5. Les statuts Lecture/Enregistrement montrés par les symboles standards "record", "play", "pause" et "stop";
6. Le nom et le numéro du Kit actuel.
7. L'index du motif actuel, allant d'A01 à H16.
8. Spécification du mono-synthé et de la machine pour la voie en cours.

ÉDITION DES COUCHES ET FENÊTRES

Quand une fonction ouvre une fenêtre au-dessus de l'écran de l'interface principale, la fonction de certains boutons et/ou potentiomètres changeront. Les boutons qui ne sont pas utilisées ou bloquées peuvent toujours être utilisées pour contrôler la couche en dessous. Par exemple, lorsque vous appelez la fonction tempo, qui s'utilise avec le contrôleur ***LEVEL***, vous pouvez utilisez les potentiomètres ***DATA ENTRY*** pour contrôler la voie en cours. Quand une fenêtre dispose de fonctions reliées aux contrôles d'interface, de l'aide est fournie au bas de la fenêtre sous la forme d'icônes représentant ces fonctions. Ces icones sont:

Les boutons flèches — Le potentiomètre ***LEVEL***

La touche **[FONCTION]** — Les touches de **[PAS]**

Les potentiomètres ***DATA ENTRY***

- **Toutes les fenêtres peuvent être fermées en pressant la touche [EXIT/NO].**

DÉMARRAGE RAPIDE

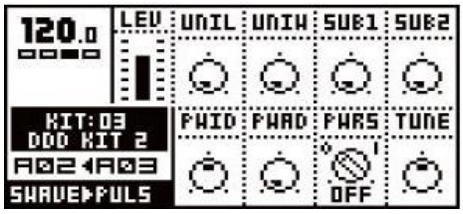
Cette section vous guidera à travers quelques opérations de base lors de vos premiers pas dans l'utilisation de la Monomachine. D'abord, connectez votre unité comme cela est décrit dans la section "CONNECTER L'UNITE" en page 7.

- **Les contrôleurs *DATA ENTRY* accélèrent l'édition lorsqu'ils sont pressés. Par défaut, les potentiomètres augmentent/diminuent la valeur des paramètres par étapes de +1/-1. Quand ils sont tenus appuyés, la longueur de la mesure est plus grande, permettant des ajustements rapides.**

Ce guide suppose que vous avez un clavier Monomachine SFX-6 ou une table SFX-60MKII avec un clavier MIDI connecté. Si vous avez une SFX-60MKII vous devez prendre soin de paramétrer le clavier midi afin de jouer sur le bon canal MIDI. Lorsque nous nous référons à jouer un son en mode MULTI TRIG, un clavier MIDI doit être envoyé au canal du multi trig. Par défaut ceci est paramétré au canal MIDI 7. Quand vous jouez sur une voie spécifique, nous vous recommandons d'utiliser le canal auto track qui dépendra du changement au cours duquel la voie est sélectionnée avec les touches **[TRACK]**. Par défaut le canal automatique est assigné au canal MIDI 9. Veuillez vous référer à la section "LES CANAUX MIDI" à la page 88 pour plus d'informations sur les assignations des canaux MIDI de la Monomachine.

SÉLECTIONNER ET JOUER UN MOTIF

1. Vérifiez que le LED *<PATTERN>* est allumée et que le LED *<SONG>* ne l'est pas. Si ce n'est pas le cas, pressez la touche **[PATTERN/SONG]**.
2. Vérifiez le LED *<BANK GROUP>* afin de voir si le groupe de banque A-D ou E-H est activé. Au besoin, appuyez sur la touche **[BANK GROUP]** afin de passer à un autre groupe de banque active. Pour cette démonstration, utilisez le groupe A-D.
3. Afin de sélectionner le motif A01, appuyez et maintenez la touche de sélection de motif **[A/E]** et ensuite appuyez sur la touche de **[PAS]** 1. Vous pouvez voir l'indice du motif sélectionné dans le coin inférieur gauche de l'écran. Chaque motif charge automatiquement le kit avec lequel il est lié. Le nom du kit est également affiché à l'écran.
4. Pour écouter le motif, appuyez sur la touche **[PLAY]**. Le motif commence à jouer en boucle et revient à nouveau au début lorsqu'il se termine. Appuyer sur **[PLAY]** lors de la lecture met la lecture en pause.



5. Pour changer le motif durant la lecture, sélectionner simplement un motif de la même façon que dans l'étape 3. L'affichage montrera le motif sélectionné suivant celui en cours, mais avec une flèche entre eux.
6. Pour stopper la lecture d'un motif, appuyez sur la touche **[STOP]**.

JOUER EN MODE MULTI TRIG

1. Sélectionnez un motif, allant d'A01-D16. Tous les instruments de la Monomachine sont situés dans cette tranche. Soyez assuré que le séquenceur est arrêté.
2. Entrez dans le mode MULTI TRIG. Sur la SFX-06 appuyez sur la touche **[MULTI TRIG]** et vérifiez si le LED <MULTI TRIG> est allumé en continu. Pour le SFX-60 MKII, sélectionnez le canal multi trig sur votre clavier MIDI.
3. Jouez quelques notes!
4. Selon le mode déclencheur choisi dans le kit, un certain nombre de choses peuvent varier. Veuillez vous référer à la section "MULTI TRIG" à la page 40 pour l'explication complète.

EXPLORER UN MOTIF

1. Sélectionnez un motif comme décrit précédemment.
2. Soyez assuré que le séquenceur est stoppé et que le mode MULTI TRIG est éteint sur le SFX-06 (LED <MULTI TRIG> éteint) et que le séquenceur ne soit pas en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT (LED <REC> éteint). Utilisez le canal automatique si vous utilisez un clavier MIDI externe.
3. Sélectionnez une des six voies comme voie active en appuyant sur une touche **[TRACK]**.
4. Pour chaque voie, la machine chargée est affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran.
5. Jouez quelques notes sur chacune des voies, soit en utilisant un clavier ou les touches de **[PAS]**. Notez qu'il est possible qu'aucune voie ne produise du son, la voie peut être un FX ayant besoin d'une insertion d'une autre voie ou elle peut être réduite au silence en raison de l'attribution d'une sortie, une machine sélectionnée ou les réglages d'un effet de la voie .Si vous n'entendez rien, essayez de sélectionner une autre voie.
6. Utilisez les touches **[DATA PAGE]** pour naviguer entre les pages de donnée. Les LED <DATA PAGE> indiqueront la sélection actuelle. Sélectionnez la page SYNTHESIS.
7. Maintenant, tournez tous les potentiomètres ***DATA ENTRY*** pour modifier les paramètres de la synthèse de la machine sur la voie sélectionnée. Vous pouvez changer tous les paramètres sans crainte de perdre les instruments ou les autres kits stockés, les changements ne seront pas sauvegardés si vous ne sauvegardez pas le kit. Les paramètres présentés sur la page SYNTHESIS sont spécifiques à la machine chargée. Voyez Appendice A pour plus d'informations à propos des paramètres et des fonctions des machines.
8. Utilisez les touches **[DATA PAGE]** pour continuer sur les pages DATA nommées AMPLIFICATION, FILTER et les autres pages des EFFETS et explorez la vaste gamme des

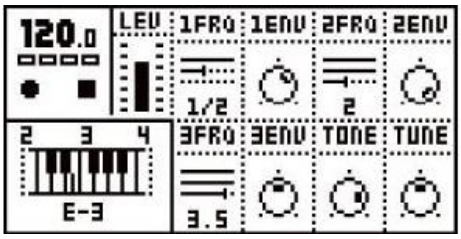
outils de création sonore disponible. Vous trouverez plus d'information à propos des effets sur la voie en page 25.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ENREGISTREMENT

PRÉSENTATION DU MODE GRILLE D'ENREGISTREMENT

Vous pouvez entrer des notes dans un motif du séquenceur, tant que le séquenceur fonctionne et lorsqu'il est arrêté. D'abord, sélectionnez le motif que vous souhaitez éditer. Vous voudrez peut-être choisir un motif vide pour que toutes les modifications soient faites en directe sur le motif. En usine par défaut, les motifs E01-H16 sont vides.

1. Si vous le souhaitez, vous pouvez changer le kit assigné à un motif en pressant la touche **[KIT]**, puis sélectionnez dans LOAD dans le menu, et sélectionnez le kit que vous préférez depuis la liste présentée.
2. Appuyez sur la touche **[RECORD]** pour entrer dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT. Le LED <RECORD> devrait être allumé continuellement.
3. Choisissez la voie active en utilisant les touches **[TRACK]**. Ci-dessous, voici une capture d'écran de ce à quoi pourrait ressembler la page SYNTHESYS après avoir sélectionné une voie.



4. Appuyez sur une touche de **[PAS]** pour ajouter l'activation d'une note. L'activation d'une note est indiquée par un LED <PAS> rouge. En pressant la même touche de **[PAS]** une fois de plus, cela supprime les activations de note.
5. Pour changer la hauteur d'une note, pressez et maintenez la touche de **[PAS]**. Vous verrez un mini-clavier surgir dans le coin inférieur gauche de l'écran. Soit appuyez sur une nouvelle note sur le clavier ou utilisez les touches du **[CURSEUR]** afin de choisir la nouvelle note. Ceci fait, relâchez la touche de **[PAS]**.
6. Pour entrer une note silencieuse, appuyez sur une touche de **[PAS]** pendant que vous maintenez la touche **[FUNCTION]**. Une note silencieuse est indiquée par un LED <PAS> jaune. Pour supprimer une note silencieuse, la même touche de **[PAS]** doit être pressée une seconde fois.

PRÉSENTATION DU MODE ENREGISTREMENT EN DIRECT

Le mode d'enregistrement en direct vous permet d'enregistrer des notes en temps-réel tandis que le motif est en train de jouer.

Pour entrer dans ce mode, appuyez et maintenez **[RECORD]** et puis **[PLAY]**. Vous pouvez maintenant jouer des notes sur la voie que vous désirer enregistrer, en utilisant soit les touches de **[PAS]** ou un clavier. Toutes les notes jouées seront quantifiées pour être déclenchées lors de l'mesure la plus proche.

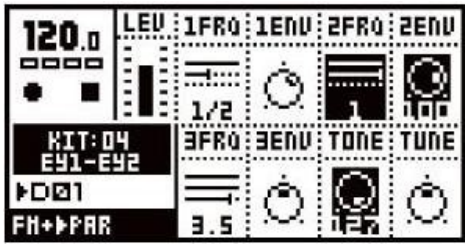
Si une note est jouée sur une position où une autre note à déjà été programmée, la nouvelle note remplacera la note sur cette mesure.

Pour effacer des notes en mode ENREGISTREMENT EN DIRECT, maintenez **[EXIT/NO]** jusqu'à ce que les notes que souhaitez supprimer soient entendues.

Le motif tournera en boucle et sera prêt à enregistrer jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche **[STOP]**.

LES PARAMÈTRES VEROUILLÉS

Un paramètre verrouillé est un paramètre bloqué à une certaine valeur pour une mesure spécifique. Les paramètres verrouillés peuvent être programmés en mode **GRILLE D'ENREGISTREMENT** et enregistrés en mode **ENREGISTREMENT EN DIRECT**. Les paramètres verrouillés sont vraiment une partie importante pour la création de motifs uniques et dynamiques.



Pour verrouiller les paramètres sur une mesure spécifique du motif en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT, maintenez une touche de **[PAS]** et tournez ou cliquez sur un potentiomètre ***DATA ENTRY***. Le paramètre relié au potentiomètre sera inversé indiquant qu'un paramètre est maintenant verrouillé. Le LED de <PAS> correspondant clignotera rapidement pour indiquer que ce paramètre est verrouillé pour cette mesure.

En mode ENREGISTREMENT EN DIRECT, vous pouvez verrouiller les paramètres en tournant un potentiomètre pendant l'enregistrement.

Les paramètres peuvent être verrouillés pour n'importe quel paramètre ou voie. Pour verrouiller les paramètres d'une nouvelle voie, sélectionnez cette voie avec le bouton **[TRACK]** et répéter les étapes ci-dessus.

Pour supprimer un seul verrouillage en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT, appuyez et maintenez la touche de **[PAS]** et cliquez sur le potentiomètre relié au paramètre que vous souhaitez supprimer. Vous verrez que le carré entourant le paramètre est supprimé. Pour supprimer tout les paramètres verrouillés sur un pas, maintenez la touche de **[PAS]** et appuyez sur **[CLEAR]**. Les verrouillages sont également effacés quand une note est supprimée.

PRÉSENTATION DE LA MONOMACHINE

La structure des générateurs de son de la Monomachine diffère à bien des égards de ce qui est commun au son des synthétiseurs et des séquenceurs contemporain. Les SFX-6/60MKII offrent six voies audio de synthèse/FX, des effets et le séquençage. Toutes les six voies peuvent être équipées d'un générateur de son et d'effet selon la machine de votre choix, le moteur Track Effect inclus un amplificateur d'enveloppe, les filtres LP/BP/HP, un style de bande de délais synchronisé, trois LFO's et le séquenceur par pas le plus raffiné. Veuillez vous référer à la Figure 1, "Vue d'ensemble de la synthèse de la Monomachine", à la page 15 pour une vue d'ensemble de la structure générale de la Monomachine.

CHOISISSEZ VOTRE FAÇON DE TRAVAILLER

LA Monomachine vous offre de nombreuses façons de travailler. Les six voies de synthèse peuvent être abordées de plusieurs manières. Quelques suggestions à propos de comment vous pourriez organiser votre travail sont décrites ci-dessous. Toutes les techniques présentées seront abordées en détail plus tard dans ce manuel.

SIX VOIES INDIVIDUELLES

Chacune des six voies peuvent être programmées avec des machines individuelles génératrices de son ainsi qu'un son et les réglages des effets. En utilisant de cette façon la Monomachine, elle vous offre l'accès indépendant à six voies de synthèse monophonique. Toutes les voies peuvent également être contrôlées en externe par leurs canaux MIDI assignés si vous préférez.

SÉQUENÇAGE DES SIX VOIES

Les six voies peuvent être contrôlées par le séquenceur de la Monomachine. En plus du traditionnel pitch et des commandes note on/off, elles permettent un contrôle direct sur l'ensemble des paramètres des sons générés et des pas de l'enveloppe.

SÉQUENÇAGE MIDI

Six voies polyphoniques additionnelles séquencées en MIDI pour contrôler des machines externe alignées à proximité du séquenceur interne pour la génération de voies sonores.

LE MODE POLY

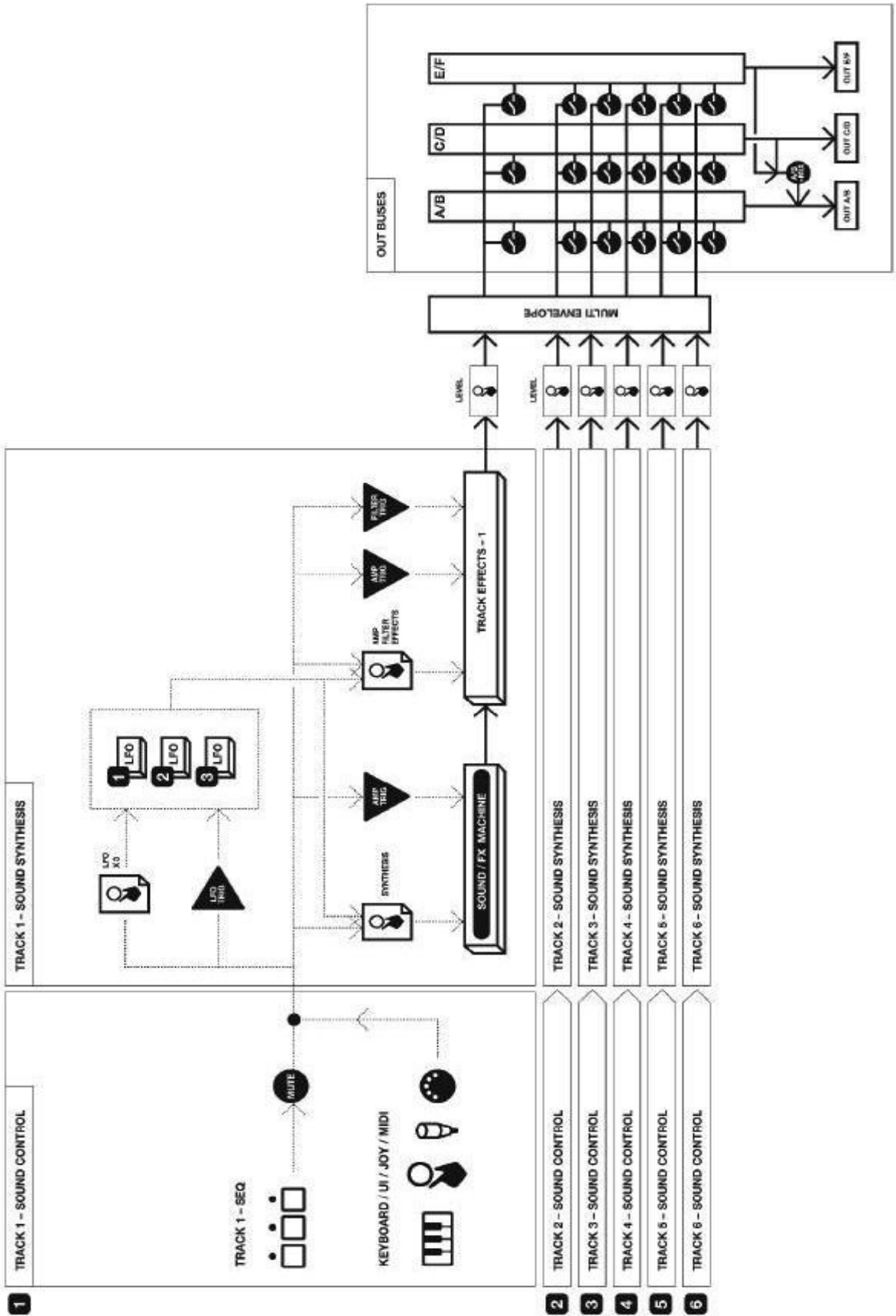
En accédant au Mode Poly, la Monomachine consacre les six voies génératrices de son afin d'offrir une seule voie avec six voix de polyphonie.

LE MODE MULTI TRIG

En mode MULTI TRIG, les six voies génératrices de son sont contrôlées simultanément par une seule source de contrôle. Le séquenceur peut être une partie de ce contrôle, et vos séquences peuvent être transposées en temps réel. Avec cette méthode, vous pouvez construire les plus complexes et dynamiques super-sons monophonique imaginable.

LE MODE MULTI MAP

L'utilisation du mode MULTI MAP permet de poser vos séquences sur un clavier, pour le directe ou en studio



MONOMACHINE ARRANGEMENTS ET SYNTHÈSES

Les unités générant les sons de bases dans la Monomachine sont appelées une *machine*. Chaque machine est conçue pour produire des sons à partir d'une technique ou méthode spécifique, tel que le style analogique pulse, le SID MOS 6581 ou le FM dynamique. Les machines génératrices de son permettent d'obtenir de nombreux point de départ avec une variété de caractéristiques sonore.

Les machines sont groupées en ce qui s'appelle des *Mono-synthés*. Elles peuvent être considérées comme si les machines d'un mono-synthé appartenaient à la même famille. Par exemple, dans la famille FM+ il y a un total de 3 machines pour statique, parallèle et synthèse dynamique FM. Malgré le fait que chaque machine est basée sur une famille de synthèse, chaque machine peut avoir un paramètre unique. Les paramètres sont sélectionnés individuellement afin de donner à l'utilisateur un meilleur contrôle des machines. Il y a un Mono-synthé spécial appelé FX. Les machines de cette famille ne génèrent aucun son, mais offrent des effets sur les autres voies.

La description des Mono-synthés et leurs paramètres sont abordés dans l'Appendice A.

Chacune des six voies peut avoir une machine qui lui est assignée. L'assignement des machines et de leurs paramètres sont rassemblés dans les *kits*. L'édition des kits est abordée dans la section "ÉDITION D'UN KIT", EN PAGE 21.

Toutes les six voies ont leurs modules d'effets dédiés. La voie du système d'effet comprend des paramètres trouvés dans les pages AMPLIFICATION, FILTRE et EFFET. Chaque voie du système d'effet fournit un filtre hi/lo/passe-bande d'une résonance de 24 dB, avec une enveloppe et un Q-contrôle individuel, un équaliseur 1-band, la réduction de la fréquence d'échantillonnage, une distorsion et un délai style bande magnétique synchronisé avec le tempo. Vous trouverez également des contrôleurs pan gauche/droite et pour la vitesse du portamento entre les voies des effets. Les voies des effets sont expliquées en profondeur dans la section "LES EFFETS SUR UNE VOIE", en PAGE 25.

Chaque voie offre trois puissants Oscillateur Basse Fréquence (LFO's). Les trois LFO's offrent des fonctionnalités identiques, et peuvent être assignés à toute machine, effet de voie ou paramètres LFO. Vous trouverez plus d'informations au sujet des LFO's en page 34.

LES KITS DE LA MONOMACHINE

La Monomachine n'organise pas les sons dans ce qui est communément appelé "patches". L'équivalence Monomachine d'un "patch" dépends de la manière dont vous l'utilisez.

- Si vous utilisez les six voies comme des synthétiseurs individuels, ou en mode POLY, alors vous pouvez voir qu'un kit comporte six "patches". Le kit serait alors l'équivalence de ce que les termes d'un synthétiseur commun appellent une "performance".
- Si vous utilisez le mode MULTI TRIG, alors les six voies seraient déclenchées de la voie Multi Trig. Un kit serait alors l'équivalence directe de ce que l'on appelle couramment un "patch".
- Si vous utilisez le mode MULTI TRIG et incorporez le séquenceur, alors votre "patch" intégrerait à la fois le kit et le séquenceur de motif du quel il est lié.

Si vous êtes habitués à la structure ordinaire des synthétiseurs, la façon qu'a la Monomachine de structurer les sons dans les motifs et dans un kit peut être déroutante au début. Il faut espérer qu'après un certain temps d'utilisation, vous apprécierez la flexibilité et la facilité d'utilisation de la mise en œuvre de la Monomachine.

LIEN ENTRE LES KITS ET LES MOTIFS

Chaque motif avec des données est associé avec un certain kit, qui le rappellera quand le motif sera joué. De cette façon, vous savez que jouer un certain motif donne toujours le même résultat, et que ses verrouillages de paramètre ont un sens.



- Prenez garde de sauvegarder tout les changements que vous avez effectués sur votre kit et que vous désirez garder. Changer de motif peut changer le kit et alors vous perdriez vos anciens paramètres.
- Si deux motifs utilisent le même kit, le kit ne sera pas recharger quand le motif changera.

En tant que référence, les kits de la Monomachine tiennent les informations spécifiées ci-dessous:

- Les machines sélectionnées pour chacune des 6 voies.
- Les valeurs des paramètres pour les 6 machines.
- Les valeurs des paramètres pour les 6 voies Effets.
- Les valeurs des paramètres pour les 6x3 LFO's.
- Les valeurs des paramètres pour les 6 voies du séquenceur MIDI.
- Entrée et sortie du routage pour les 6 voies.
- Les paramètres Trig track et multi trig pour les 6 voies.
- Les paramètres pour le Multi-enveloppe.
- Le nom du kit.

Tout les kits sont retenu en cas d'un remplacement de la batterie et définissable par l'utilisateur. Un total de 128 kits utilisateur peut êtres stockés dans la mémoire.

LIRE UN KIT

1. Ouvrir la fenêtre KIT en pressant la touche **[KIT]** et en sélectionnant l'icône LOAD en utilisant les touches **[FLÈCHE]**.



2. Pressez **[ENTER/YES]** pour ouvrir la fenêtre LOAD KIT.



3. La fenêtre présente une liste des kits stockés dans la mémoire. Utilisez les touches **[HAUT]** et **[BAS]** pour choisir parmi les 128 emplacements de kit. Pressez **[ENTER/YES]** pour lire le kit de votre choix. Si vous voulez sortir sans lire un kit, pressez **[EXIT/NO].**



- **Les kits n'étant associés avec aucuns motifs sont distingués par une petite étoile après le nom du kit.**



- **Le kit chargé actuellement est indiqué par une boîte de sélection inversée. Le pointeur, quand il s'éloigne du kit actuellement chargé, est une boîte carrée transparente.**

LIRE UN KIT VIERGE

Pour obtenir un kit vierge, ouvrez la fenêtre KIT LOAD comme décrit ci-dessus et lisez une position où aucun kit n'as été sauvegardé auparavant. La position vide est indiquée avec des "---" comme le kit dans la vignette ci-dessous.



Après avoir chargé un kit vierge, vous aurez six voies chargées avec la machine GND>SIN, et tous les effets et autres paramètres sont réinitialisés aux valeurs par défaut.

SAUVER ET NOMMER UN KIT

1. Ouvrez la fenêtre KIT.

2. Utilisez les flèches pour vous déplacez jusque l'icône "SAVE". Pressez **[ENTER/YES]** pour ouvrir le menu KIT SAVE.



3. L'écran présente la liste des kits stockés en mémoire. Utilisez les touches **[HAUT]** et **[BAS]** pour choisir parmi les 128 emplacements de kit. Pressez **[ENTER/YES]** pour sélectionner l'emplacement sur lequel vous voulez sauvegarder votre kit.
4. La fenêtre suivante apparaît vous permettant de nommer votre kit. Utilisez le potentiomètre *LEVEL* ou les touches **[HAUT]** et **[BAS]** pour faire défiler les lettres. Les touches **[HAUT]** et **[BAS]** bouge le curseur vers l'arrière et vers l'avant sur la ligne.



5. En pressant la touche **[FUNCTION]** cela vous donne accès à la méthode de sélection "High score", dans laquelle vous pouvez voir tout les caractères en même temps. Maintenez la touche **[FUNCTION]** appuyée lors de la navigation en utilisant les touches **[FLÈCHE]**. Relâchez la touche **[FUNCTION]**, quand vous avez trouvé la lettre de votre choix.



6. Quand le kit est nommé complètement, pressez **[ENTER/YES]** pour le sauvegarder.
7. Si vous désirez sortir sans sauver le kit, pressez **[EXIT/NO]**.

RESTAURER UN KIT

Il y a un kit spéciale à la première position de la liste des kits appelé le "UNDO KIT".



Lorsque vous avez fait des modifications sur un kit sans les sauvegarder et qu'un nouveau est chargé, l'ancien kit non sauvegarder sera stocké dans position "UNDO KIT".
Quand vous sauvegarder un kit sur une position occupée dans la liste des kits, le kit écrasé sera aussi sauvegarder dans le "UNDO KIT".
Vous pouvez charger le "UNDO KIT" pour rétablir votre plus récent kit malencontreusement perdu. Ceci peut s'avérer utile lorsque accidentellement vous changer de motif et le kit est modifiée de telle sorte que votre les modifications non enregistrées sont perdues. Quand vous avez restauré votre kit en utilisant le "UNDO KIT", n'oubliez pas de le sauvegarder.

COPIER UN KIT

Quand vous êtes dans les menus KIT SAVE ou KIT LOAD vous pouvez copier et coller les kits. Pour lire un kit, référez-vous à la section "LIRE UN KIT", en page 18. Pour sauvegarder un kit, référez-vous à la section "SAUVER ET NOMMER UN KIT", en page 18.

1. Lorsque vous êtes dans les menus soit KIT SAVE ou KIT LOAD, sélectionnez le kit que vous désirez copier, maintenez appuyé la touche **[FUNCTION]** et appuyez sur le bouton **[RECORD]**. Un message affichant "COPY KIT" apparaît.



2. Utilisez les touches **[HAUT]** et **[BAS]** pour faire défier jusqu'à l'emplacement où vous désirez y copier le kit.
3. Pour coller le kit dans l'emplacement, maintenez **[FUNCTION]** et pressez le bouton **[STOP]**. Le message "PASTE KIT" apparaît.



- Si vous souhaitez annuler l'action, appuyez sur les boutons [FUNCTION] et [STOP] encore. Le message disant "UNDO KIT" indiquera que l'opération de collage a bien été annulée.

EFFACER UN KIT

Vous pouvez également effacer des kits lorsque vous êtes dans les menus KIT SAVE ou KIT LOAD.

1. Sélectionnez le kit que vous désirez effacer, maintenez **[FUNCTION]** et pressez le bouton **[PLAY]**. Le message affichant "CLEAR KIT" apparaît.



- Il est également possible d'annuler cette opération. Pour annuler cette action, maintenez le boutton de fonction [FUNCTION] et appuyez sur le bouton [PLAY]. Le message disant "UNDO KIT" indiquera que l'opération d'suppression a bien été annulée.

ÉDITION D'UN KIT

Vous pouvez soit créer votre kit à partir de rien, ou en modifier un déjà existant pour ensuite l'enregistrer à une nouvelle position. Pour lire un kit vierge, référez-vous à la section "LIRE UN KIT VIERGE", en page 18.

ASSIGNER UNE MACHINE Á UNE VOIE

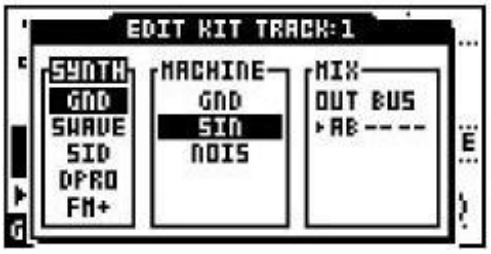
Si vous désirez créer un kit en partant de zéro, suivez les instructions ci-dessous.

1. Ouvrez la fenêtre KIT et sélectionnez KIT EDIT en utilisant les touches **[FLÈCHE]**.



2. Appuyez sur **[ENTER/YES]** pour entrer dans le menu EDIT KIT. Le menu EDIT KIT est utilisé pour changer la machine de la voie active, et pour spécifier le routage du bus audio. Pour les machines FX vous pouvez également sélectionner l'entrée de routage de la machine. Lisez la suite à propos des machines FX et du routage dans la section "ROUTAGE MONOMACHINE", en page 80.

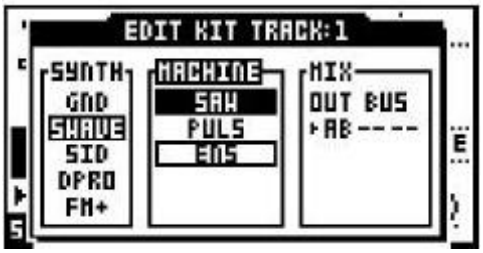
   Les LED's <TRACK> indiquent laquelle des voies que vous éditez, et ceci est également affiché dans le nom au dessus de la fenêtre. Pour changer la voie en cours, utilisez les touches **[TRACK]**.



3. Utilisez les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour bouger entre les colonnes SYNTH, MACHINE et MIX. **[GAUCHE]** et **[DROITE]** sont également utilisés pour bouger entre les positions OUT BUS. Vous remarquerez que le nom de la colonne active est inversé. Vous pouvez utilisez les flèches **[HAUT]** et **[BAS]** pour choisir les menus de choix disponible dans la colonne.

   Pour assigner une nouvelle machine, d'abord bouger jusque la colonne SYNTH avec les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]**. Sélectionnez le Mono-synthé de votre choix en utilisant **[HAUT]** et **[BAS]** pour bouger le curseur.

Appuyez sur **[DROITE]** une fois afin de déplacer le curseur dans la colonne MACHINE. Sélectionnez la machine en utilisant **[HAUT]** et **[BAS]**.



Enfin vous devez appuyer sur la touche **[ENTER/YES]** pour confirmer votre sélection.

- **Le Mono-synthé et la machine actuellement assignée à la voie est indiqué par une boite de sélection inversée. Le curseur, lorsqu'il est déplacé loin de la machine chargée actuellement, est une boite carrée transparente. Lorsque [ENTER/YES] est pressé, le curseur actuel sera assigné, ce qui changera la boite carrée transparente en curseur inversé.**

COPIER UNE MACHINE

Vous pouvez copier une machine et ses paramètres d'une voie à une autre. Il est également possible de copier la machine actuelle et ses paramètres sur un autre kit.

1. Dans le menu EDIT KIT, pressez et maintenez **[FUNCTION]** et ensuite appuyez sur **[RECORD]**. Un message affichant "COPY MACHINE" apparaît.



2. Les paramètres sont placés dans la mémoire tampon de la machine. Maintenant vous pouvez soit changer de voie en utilisant les touches [TRACK], ou lire un nouveau kit et y sélectionner une voie de destination.
3. Une fois que la voie de destination est sélectionnée, pressez et maintenez [FUNCTION] et puis appuyez sur [STOP] pour coller les paramètres de la machine depuis la mémoire tampon. Un message affichant “PASTE MACHINE“ apparaît.



- Tout ancien paramétrage machine seront remplacé lors du collage.

SYNTHÈSES

- Une fois la machine copiée dans la mémoire tampon, elle peut être collée plusieurs fois à une voie ou un kit. Elle restera dans la mémoire jusqu'à ce qu’elle soit remplacée par une nouvelle.
- Référez-vous à la section “SUPER COPY“, en page 53 pour une variante de l’opération de copie.
- La commande annulé est accessible pour cette opération. Appuyez sur [FUNCTION] + [STOP] une fois de plus pour annuler l’opération de collage.

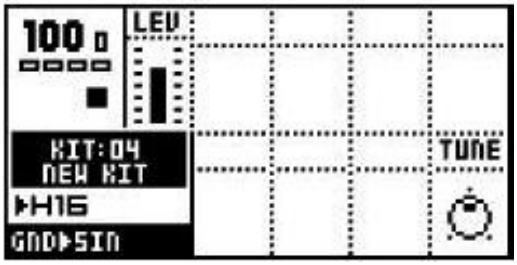
EFFACER UNE MACHINE

Il est possible d’effacer une voie, de sorte qu’il s’initialise par défaut sur la machine GND SIN.

1. Dans le menu EDIT KIT, pressez et maintenez [FUNCTION] et puis [PLAY] pour effacer la machine. Un message affichant “CLEAR MACHINE“ apparaît.



2. Une voie dont vous avez utilisez la fonction effacer une machine sera affichée comme ceci:



- **L'opération effacer une machine peut être annulée en répétant l'opération une fois encore. Un message affichant "UNDO MACHINE" sera affiché à l'écran.**

PARAMÉTRER LE BUS MIX

Les paramètres du bus Mix sont utilisés pour router les voies jusqu'au trois bus individuels. Il est également utilisé pour le routage audio des machines à effets FX.



Lorsque les machines FX ne sont pas utilisées sur toutes les voies, et le routage principale n'est pas changé de la valeur par défaut "3xSTEREO", la sélection OUT BUS dans la colonne MIX sélectionne la ou les paire(s) de sorties stéréo qui sera réalisé(s) sur la voie.

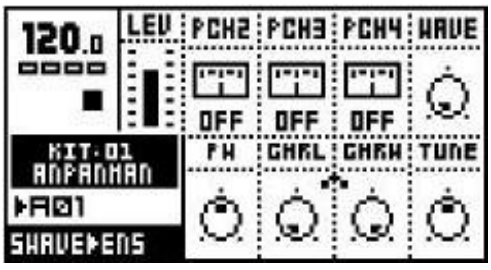
Pour plus d'information sur les machines FX et de comment peut-on bénéficier du routage Mix bus, veuillez observer la section "ROUTAGE MONOMACHINE", en page 80.

ÉDITER UN PARAMÈTRE

Chaque voie de la Monomachine offre jusqu'à 56 paramètres afin de générer un son ou des effets. Ils sont divisé en sept pages avec tout au plus huit paramètres dans chacune d'elle.

Les sons générés par les propres sons des machines le sont à partir d'une page d'un maximum de huit paramètres, appelé les paramètres SYNTHESIS. Les voies à effets sont composées de 24 paramètres, divisés en trois pages AMPLIFICATION, FILTER et EFFECTS. Il y a également trois pages LFO, ceux-ci aussi apportent 24 paramètres au total.

D'abord, fermez toutes les fenêtres en utilisant la touche **[EXIT/NO]**. Pressez les touches [DATA PAGE] jusqu'à ce que la page SYNTHESIS soit choisie. Vous devriez voir la fenêtre de base ci-dessous. Le paramètre visuel des noms et des symboles dépend de la machine assignée.



Utilisez les touches **[DATA PAGE]** pour naviguer à travers les sept pages DATA disponible. Les LED's <DATA PAGE> indiqueront la position actuelle et les paramètres visuel seront mis à jour en fonction de la position.

Tournez les potentiomètres ***DATA ENTRY***. Le paramètre visuel correspondant sur l'écran LCD devrait être mis à jour en conséquence. Pressez et tournez les potentiomètres ***DATA ENTRY*** pour accélérer l'édition. Pressez-les simplement pour voir la valeur numérique du paramètre.

- **Si vous désirez garder les changements que vous avez fait pour un kit, n'oubliez pas de le sauvegarder!**

Le paramètre **TUNE** est disponible pour toutes les machine de synthèse. Il permet d'afiner le réglage de la hauteurde 100 centièmes en haut ou en bas.

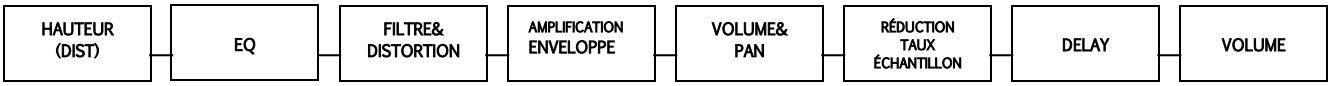
Pour plus d'informations à propos des différents Mono-synthés, et leurs machines respectives, veuillez consulter l'Appendice A. Ici vous trouverez les informations de base sur tous les Mono-synthés, et les spécifications des paramètres de toutes les machines.

Pour plus d'informations à propos des effets sur une voie, veuillez vous référez à la section "LES EFFETS SUR UNE VOIE", EN PAGE 25. Pour plus d'informations à propos des LFO's, veuillez vous référez à "OSCILLATEURS DE BASSE FREQUENCE", en page 34.

LES EFFETS SUR UNE VOIE

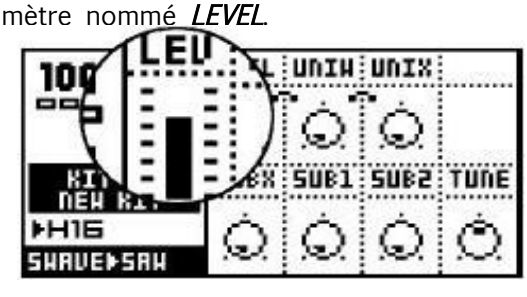
Les effets sur une voie sont des systèmes d'effets indépendants, disponible pour les six voies comme des extensions aux synthèses des machines. Ce chapitre est une référence pour toutes les fonctions que vous trouverez dans les pages AMPLIFICATION, EFFET et FILTRE.

Les effets sur une voie stéréo sont appliqués au signal sonore comme cela est décrit dans la vignette ci-dessous:



NIVEAU

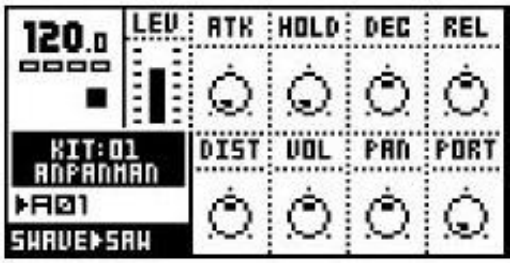
Ce paramètre est disponible pour toutes les pages de données. Vous pouvez toujours y accéder via le potentiomètre nommé ***LEVEL***.



LEV contrôle l'ensemble du niveau audio de la voie. Il est appliqué à la fin du trajet du signal audio de la voie. Level est conçu comme un contrôleur de volume master qui ne peut pas verrouiller les paramètres ou les affectés en tant que destination pour les LFO's. Si vous désirez changer le niveau d'une voie, utilisez le paramètre level de la voie sur la page AMPLIFICATION. Voir la section "VOLUME D'UNE VOIE", en page 27 pour plus d'informations sur ce paramètre.

LA PAGE AMPLIFICATION

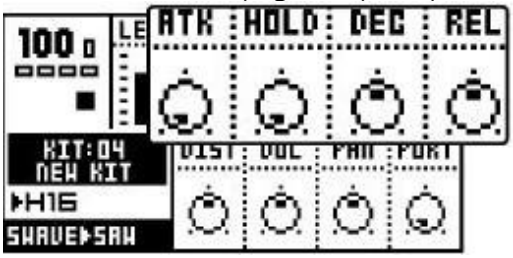
Dans la page Amplification, vous trouverez les contrôleurs de l'amplificateur pour l'enveloppe (AHDR), la distorsion, le volume, le pan et le portamento.



AMPLIFICATEUR DE L'ENVELOPPE

L'amplificateur de l'enveloppe se déclenche chaque fois qu'un déclencheur-AMP est reçu. C'est normalement ce qui se produit lorsqu'une touche à été pressée sur le clavier ou si les touches de **[PAS]** ont été pressées, ou si des notes ont été jouées à partir du séquenceur ou reçues en MIDI.

Le déclencheur-AMP peut être contrôlé individuellement à partir du séquenceur, voir la section "DÉCLENCHEMENT DES VOIES", en page 57 pour plus d'informations.



ATK (attaque). Ce paramètre contrôle le temps qu'il est nécessaire à l'enveloppe avant d'atteindre son niveau maximal.

HOLD (tenir) précise la valeur de temps où le signal est maintenu à son niveau maximal.

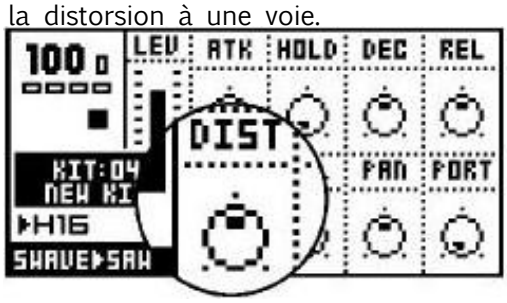
DEC (déclinaison) dicte la valeur de temps nécessaire pour que le signal audio disparaisse complètement après que la phase **HOLD** soit passée.

REL (relâche). Si une note jouée est relâchée à tout instant (en MIDI cet événement est appelé NOTE OFF), la phase de relâchement se termine. Le niveau du fondu sera alors de la durée spécifiée par le paramètre **REL**.

- **L'enveloppe traditionnelle pour les synthétiseurs est dans la forme ADSR (attaque, déclinaison, maintient, relâche). Pour la Monomachine, maintient (sustain) a été échangé par retenir (hold). Le paramètre HOLD est vraiment pratique lorsque vous utilisez le séquenceur, il vous permet de sauter le paramétrage des événements NOTE OFF en utilisation normale. Si vous désirez simuler le comportement ADSR, vous pouvez utiliser la rampe et les formes expérimentales des LFO's, avec le VOL comme paramètre de destination.**

DISTORSION

Utilisée pour ajouter de la distorsion à une voie.

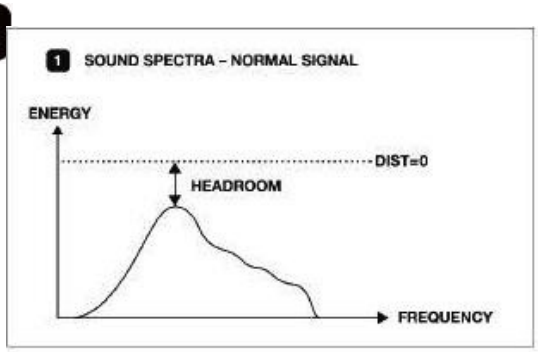


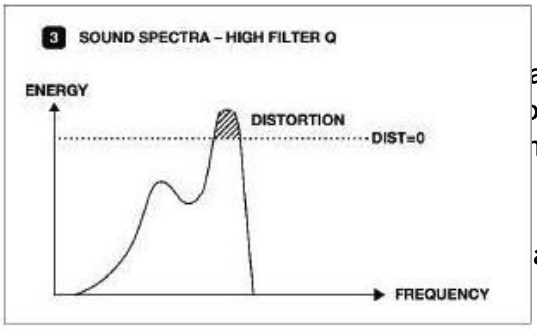
DIST (distorsion) contrôle le signal de surcharge de la distorsion. La distorsion s'applique en tant que partie intégrante du filtre, et elle contrôle une partie des caractéristiques du filtre. Il contrôle également la hauteur du filtre et de l'EQ.

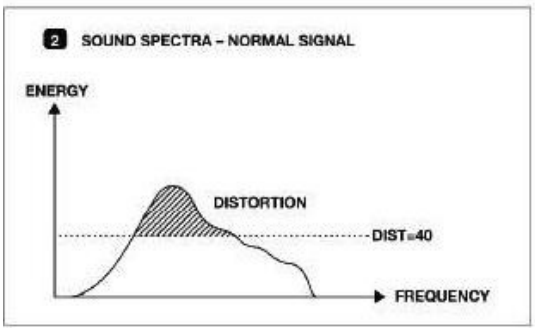
Si l'EQ ou le filtre étaient utilisés afin d'améliorer le signal, ce signal pourrait être déformé, même si la distorsion était paramétrée sur 0. Si vous désirez supprimer l'effet en surcharge alors vous aurez besoin d'augmenter la hauteur en diminuant les paramètres de la distorsion en-dessous de zéro. Vous entendrez une augmentation dans la hauteur du fait que le volume du signal diminue, et que la distorsion est progressivement supprimée

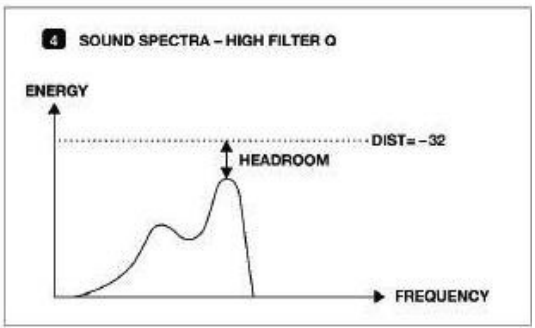
- afin
- afin

FIGU



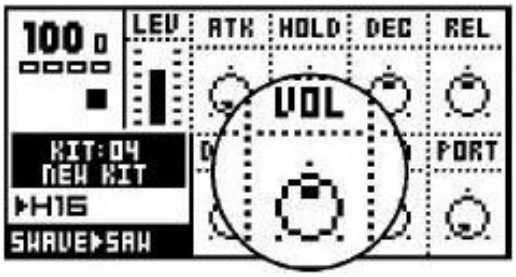






VOLUME D'UNE VOIE

Ce contrôleur de volume est séparé du contrôleur de gain global **LEV.** Le paramètre de volume d'une voie peut être verrouillé et contrôlé par le système LFO.

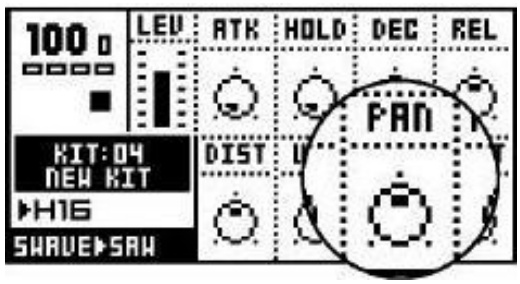


VOL (volume) contrôle le volume de la voie.

LES EFFETS SUR UNE VOIE

PAN

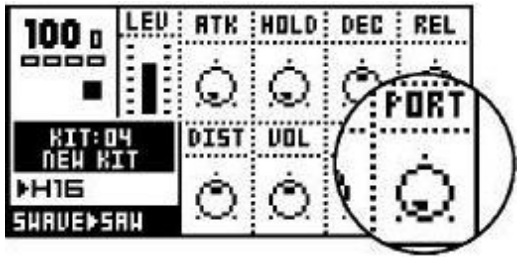
Ici, le pan de la sortie stéréo est contrôlé. Il fonctionne en stéréo en cas de besoin (balance), par exemple lorsque vous l'effectuez sur des machines FX. La valeur par défaut est au centre.



PAN (pan) positionne le son dans le champ stéréo. Une valeur de -64 sera un son panoramique fortement incliné à gauche, une valeur de +64 sera un son panoramique fortement incliné à droite.

PORTAMENTO

Le portamento contrôle le glissement entre deux notes jouées de manière consécutives. Une vitesse de portamento lente donne l'effet d'un lent glissement de la hauteur jusque la note suivante.



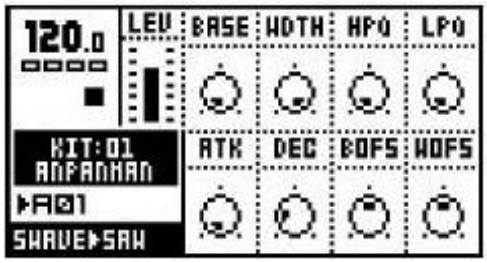
PORT (portamento) spécifie le temps que prend la hauteur pour glisser entre deux notes.

Voir aussi la section "PARAMÈTRES DE DÉCLENCHEMENT D'UNE VOIE", en page 39 pour plus d'informations sur le paramétrage du déclanchement du portamento dans le KIT>menu TRIG.

- **Utilisez la fonction de verrouillage des paramètres dans le séquenceur pour contrôler la vitesse du portamento individuellement pour séparer les notes.**
- **Voir aussi la section "PARAMÈTRES DE DÉCLENCHEMENT D'UNE VOIE", en page 39 pour plus d'informations sur le paramétrage du déclanchement du portamento dans le menu TRIG.**

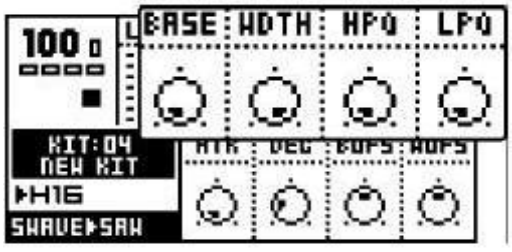
LA PAGE FILTRE

Dans la page Filtre, vous trouverez les contrôles pour combiner des filtres de résonnance 24dB passe bas/à bande/passe haut de la Monomachine, incluant le filtre de l'enveloppe.



CONTRÔLE DES FILTRES DE BASE

Le système des effets sur une voie offre un filtre de résonance passe bas/à bande/passe haut de 24dB. Les paramètres non traditionnels, donnent à l'utilisateur le contrôle à la fois du filtre de coupure bas et haut, ainsi que d'un écart variable du filtre passe-bande.



BASE (filtre de base) contrôle de la coupure du filtre de base de la fréquence. Lorsque **WDHT** est paramétré à sa valeur maximale, les fonctions du paramètre **BASE** sont de couper un paramètre d'un filtre passe-haut.

WDTH (profondeur du filtre) contrôle la largeur du filtre, c'est la distance entre les coupures des fréquences passe-haut et passe bas. Lorsque **BASE** est paramétrée à sa valeur minimale, les fonctions du paramètre **WDHT** sont comme coupées du paramètre du filtre passe-bas.

HPQ (filtre passe-haut Q) contrôle à combien le volume est renforcé autour de la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

LPQ (filtre passe-bas Q) contrôle à combien le volume est renforcé autour de la fréquence de coupure du filtre passe-bas.

FIGURE 3. Comment travaillent les paramètres **BASE** et **WDHT**

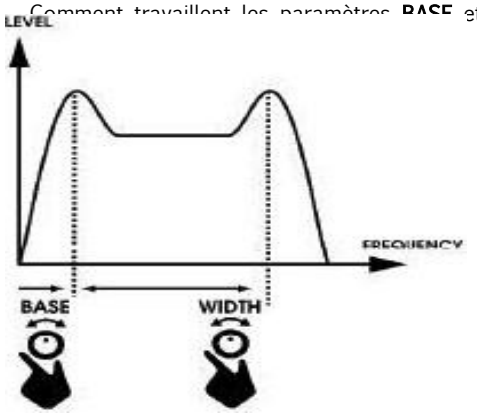
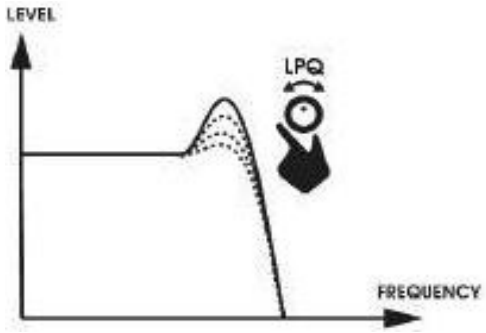
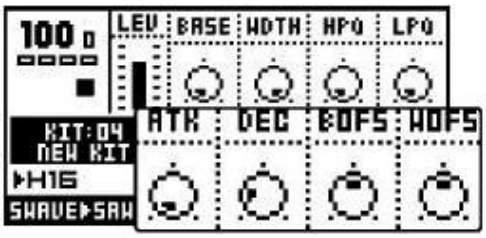


FIGURE 4. Comment le LPQ affecte le signal audio



LE FILTRE DE L'ENVELOPPE

Le filtre de l'enveloppe se déclenche à chaque fois qu'un FILTRE-déclenché est reçu. C'est normalement ce qui se produit quand une touche sur le clavier ou une des touches de **[PAS]** a été pressée, ou bien jouée à partir du séquenceur ou reçue par le biais du MIDI. Le FILTRE-déclenché peut être contrôlé individuellement à partir d'un séquenceur, voir la section "DÉCLENCHEMENT DES VOIES", en page 57 pour plus d'informations.



ATK (filtre d'attaque de l'enveloppe) contrôle l'attaque du filtre enveloppe.

DEC (filtre de déclinaison de l'enveloppe) contrôle la déclinaison du filtre enveloppe.

BOFS (compensateur du filtre de l'enveloppe base) définit la valeur qui sera ajoutée au paramètre du filtre **BASE**. **BOFS** est contrôlé par **ATK** et **DEC**.

WOFS (compensateur du filtre de l'enveloppe profondeur) définit la valeur qui sera ajoutée au paramètre du filtre **WDTH**. **WOFS** est contrôlé par **ATK** et **DEC**.

- **Pour faire une "Synthé-basse" familière secouant le filtre passe-bas à chaque fois que une note est déclenchée, paramétrez le WDHT autours de 64, et tournez le WOFS aux alentours de 32. Ensuite, tourner le LPQ jusqu'à ce que vous obteniez la quantité de filtre Q passe-bas que vous préférez.**

LE FILTRE DE SUIVI

Le filtre suit normalement la hauteur de la note jouée. Le filtre passe-haut commence par couper deux octaves en dessous de la hauteur de base lorsque le paramètre **BASE** est sur zéro.

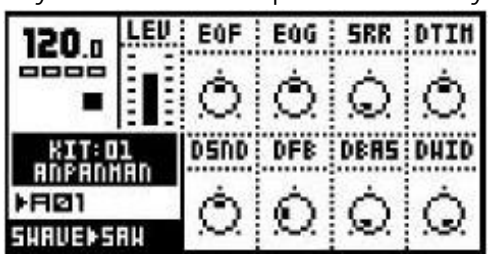
Les paramètres **BASE** et **WDHT** à la fois haussent d'une octave pour huit étapes. Cet exact verrouillage du filtre des octaves est utile si vous souhaitez utiliser les paramètres d'un filtre Q passe-haut haut utilisé pour la hauteur.

Le filtre de suivi peut être ignoré individuellement pour le filtre passe-haut ou passe-bas. Vous trouverez les commandes pour faire ceci en dessous de l'onglet KEY dans la fenêtre KIT>ASSIGN, voir la section "PARAMÈTRES DE DÉCLENCHEMENT D'UNE VOIE", en page 39 pour plus d'information.

- **Si vous désirez utiliser le filtre Q passe-haut comme stimulateur à basse fréquence "LOUDNESS", il est bon de désactiver le paramètre filtre de suivi HPF.**

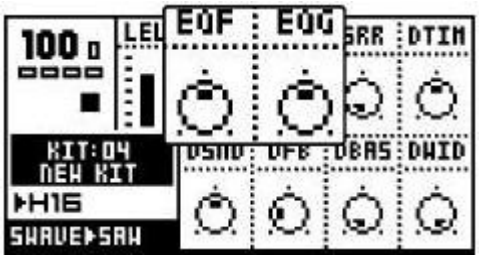
LA PAGE DES EFFETS

Dans la page des effets vous trouvez les contrôles pour l'EQ 1 bande, la réduction du taux d'échantillonnage, et la synchronisation-tempo du retard style-bande.



EQ

En utilisant l'EQ paramétrique 1-bande, vous pouvez renforcer ou réduire une certaine bande de fréquence.



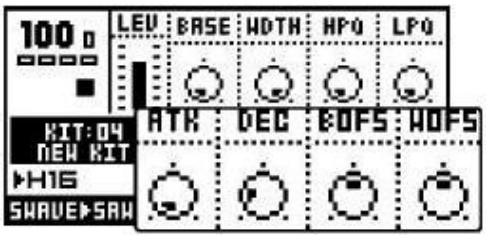
EQF (fréquence EQ) fixe la fréquence qui sera touchée par le paramètre **EQG**.

EQG (gain EQ) ce paramètre contrôle la quantité de renforcement (gain) ou de réduction du signal de l'EQ autour de la fréquence **EQF**. Les valeurs positives renforcent, et les valeurs négatives réduisent le signal jusqu'à un maximum de 36 dB.

- **Si vous remarquez un signal de surcharge lorsque vous augmentez le signal vous pourriez avoir besoin d'augmenter votre hauteur en diminuant le paramètre DIST sur la page AMPLIFICATION. Veuillez vous référez à la section "DISTORSION", en page 26 pour plus d'information.**

RÉDUCTION DU TAUX D'ÉCHANTILLONAGE

L'effet de la réduction du taux d'échantillonnage resample le signal à une fréquence d'échantillonnage plus faible, introduisant des effets d'aliasing qui donnent un effet numérique "Lo-fi".



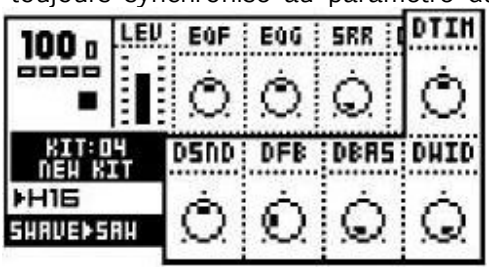
SRR (réduction du taux d'échantillonnage) contrôle la quantité de réduction du taux d'échantillonnage plus bas que 2.8kHz.

- **La réduction du taux d'échantillonnage donne souvent de meilleurs effets sur un signale avec quelques, mais pas trop, éléments haute fréquence. Un son avec trop d'information**

haute fréquence pourrait introduire trop d'aliasing, ce qui en résulterait en un signal vraiment disharmonique.

DELAY

Le délai de la Monomachine est un simple délai ajustable en temps réel. Quelques-unes de ses fonctionnalités peuvent ressembler à des bouclages de bandes et de solides délais **CCD**. Le temps de délai est toujours synchronisé au paramètre du tempo global.



DSND (envoie délai) contrôle le niveau de son qui sera envoyé à la boucle de délai. Afin d'obtenir un effet de retard vous devez d'abord ajuster le **DSND** à une quelconque valeur autre que zéro et alors générer quelque son.

Le paramètre peut être configuré sur des valeurs positives ou négatives. Pour des valeurs négatives l'image stéréo du signale sera préservée et pour les valeurs positive, elles seront permutées gauche-droite. La réaction de la boucle sera également changée si la fonction est définie sur des valeurs **DSND** positives ou négatives. Cela signifie que vous devez définir des valeurs **DSND** négatives afin d'obtenir un délai qui préserve l'image stéréo, et des valeurs positives pour un délai ping-pong.

DTIM (temps de délai) contrôle le temps du délai de la boucle délai. Le temps de délai actuel est relatif au tempo en cours, et il se mesure en 256eme de notes. Par exemple, pour un battement de délai (quatre 16eme de notes) le temps de délais doit être défini sur 64.

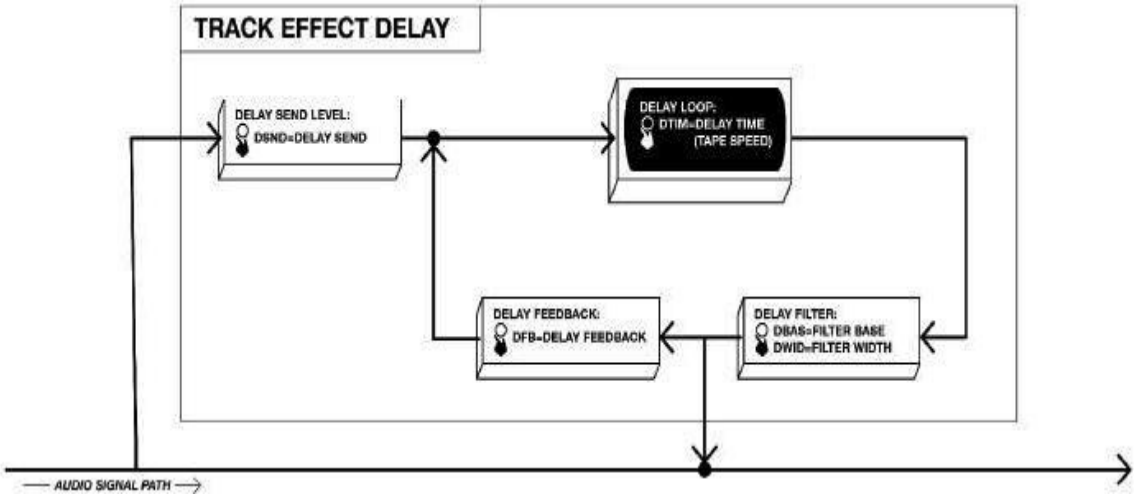
En cas de changement du paramètre **DTIM** ou de changement de tempo, écoutez les éléments de la boucle de délais et adaptez leur vitesse vers le haut ou vers le bas afin de l'ajuster sur le nouveau tempo programmé. Ce comportement permet aux paramètres du délai d'être modifié à tout moment, sans les typiques artefacts numériques ou quelques fois brefs silences lors de l'ajustement du temps de retard des délais numérique.

DFB (délai renvoyé) ce paramètre contrôle le délai du son en sortie qui sera renvoyé en entrée du délai. En utilisant le délai renvoyé vous pouvez faire des délais avec plusieurs ou des infinités d'écho.

DBAS (délai filtre de base) contrôle le filtrage passe-haut du signal à partir du délai de la boucle renvoyée.

DWIN (délai filtre de profondeur) contrôle le filtrage passe-bas du signal à partir du délai de la boucle renvoyée, relatif au paramètre **DBAS**.

FIGURE 5. La fonction du délai



- Pour utiliser le délai afin de sculpter un son style ligne de délai, essayez un paramétrage bas pour le DTIM avec une valeur DFB au-dessus de 32. Puis jouez avec les paramètres du filtre délai.
- Essayez d'appliquez un LFO au DTIM afin d'obtenir des effets de vitesse de modulation intéressant.
- Á l'aide des paramètres DBAS et DWIN, vous pouvez faire différentes séquences de délai sonore "échos" pour que le son tourne en boucle. Bon pour les délais s'inspirant du dub.

- Prenez garde à vos tympans et à vos oreilles ! Le renvoi des valeurs inférieures à 64 pourrait causer un délai dans la boucle en s'atténuant au fil du temps, mais des valeurs au dessus de 64 pourraient causer un accroissement jusqu'à ce que le niveau sonore maximal soit atteint et ensuite déforme

OSCILLATEURS DE BASSE FREQUENCE

Chacune des 6 voies dans la Monomachine offre 3 oscillateurs de basse fréquence entrelacés (LFO's), qui peuvent être utilisées pour moduler tout les paramètres de la voie. Une application typique d'un LFO est de le laisser balayer une fréquence d'un filtre de coupure (cut-off). Les 18 entrelacements des LFO's offrent 11 formes d'ondes et 5 modes de déclenchements. Les LFO's sont liés à leur voies spécifique, et sont partagées entre le

séquenceur interne et le séquenceur midi. La vitesse des LFO's est synchronisée avec le tempo global.

D'abord sélectionnez une voie, que vous désirez altérer pour les LFO's, en utilisant la touche **[TRACK]**. Ensuite, utilisez les touches **[DATA PAGE]** pour accéder à une des trois pages LFO. Les trois LFO's de la voie sont identiques. Les LED's <DATA ENTRY> indiquent laquelle des pages DATA est actuellement sélectionnée, et les potentiomètres ***DATA ENTRY*** contrôlent les paramètres de la page DATA sélectionnée.

LES CONTRÔLEURS LFO

Les trois LFO's de chaque voies sont identiques. Ils peuvent contrôler n'importe quel paramètre de la voie du séquenceur interne ou du MIDI, ainsi que les autres LFO's. L'interface de contrôle d'un LFO est imprimée ci-dessous:



PAGE (page) sélectionne laquelle page DATA est la cible du LFO.

DEST (destination) choisit les paramètres de la page DATA qui a été choisie avec la PAGE qui est modulée. Les sept pages DATA, plus le séquenceur MIDI sont accessible par les LFO's. Il y a aussi une page spéciale pour la hauteur, PTCH. Si **DEST** est PTCH alors 8 destinations sont disponibles, offrant une variété de gammes pour permettre un subtil balayage de fréquence à la fois entre un vibrato et toute la gamme.

TRIG (mode déclencheur) est un paramètre important pour tirer le meilleur parti des LFO's. Les modes déclencheurs sont décrits dans la liste ci-dessous, et leurs fonctions sont visibles en combinaison avec les formes d'ondes dans la Figure 6 de la page 35.

- **FREE=** Le LFO est en cours d'exécution en continu, il ne redémarre ou se stoppe jamais.
- **TRIG=** La forme d'onde redémarre à chaque déclenchement-LFO, et puis s'exécute en continu.
- **HOLD=** La forme d'onde s'exécute librement en arrière-plan, mais le niveau de la sortie LFO est en position de fermeture pour chaque déclenchement-LFO et se maintient jusqu'au prochain déclenchement-LFO.
- **ONE=** La forme d'onde redémarre à chaque déclenchement-LFO, puis s'exécute pour un cycle et, enfin, s'arrête en maintenant le dernier niveau du LFO.
- **HALF=** La forme d'onde redémarre à chaque déclenchement-LFO, puis s'exécute pour un demi cycle et, enfin, s'arrête en maintenant le dernier niveau du LFO.

WAVE (forme d'onde) sélectionne la forme d'onde pour le LFO à partir des onze formes disponibles. Il y a 5 formes de base, ainsi que des copies de toutes les formes, mais il y a aussi la forme RND aléatoire ("RND"). Sélectionnez la forme d'onde appropriée à l'aide du potentiomètre WAVE.

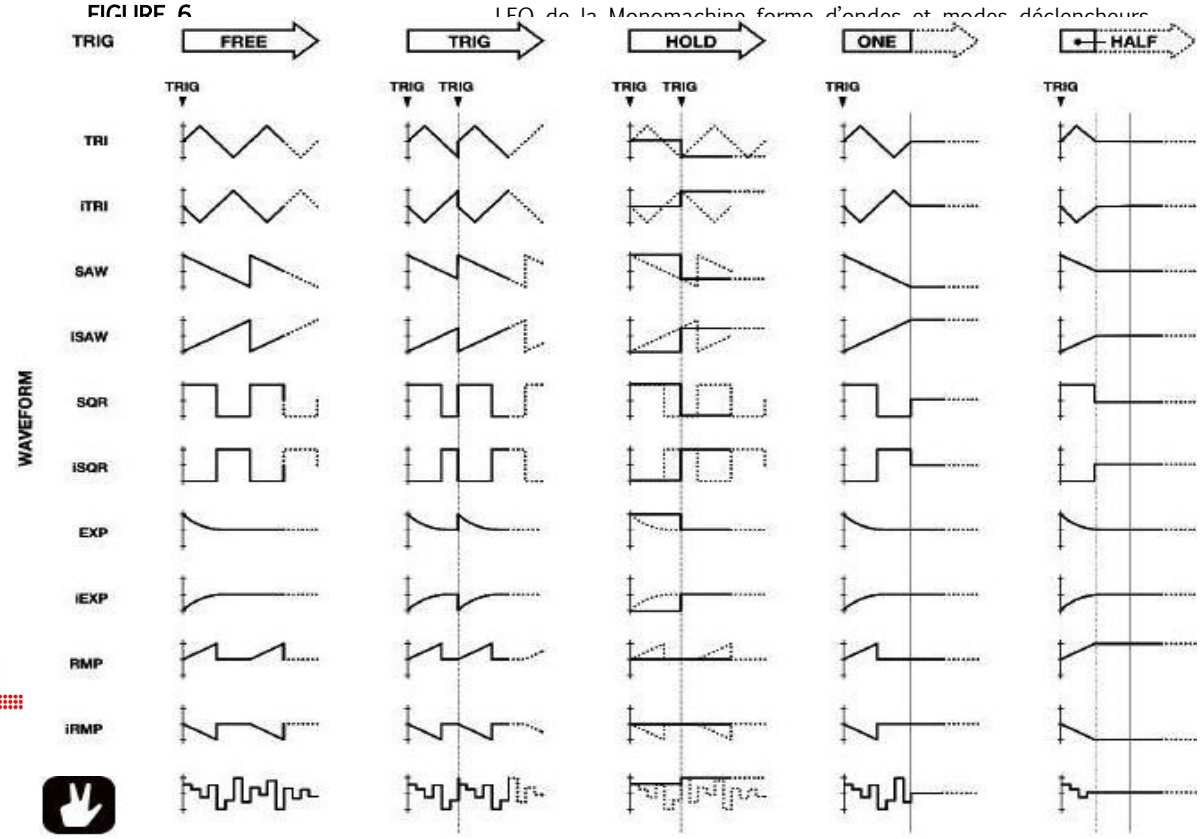
MULT (multiplicateur) multiplie le paramètre **SPD** par la valeur de temps fixée.

SPD (vitesse) est un contrôleur linéaire qui fixe une vitesse de base pouvant être multipliée avec le paramètre **MULT**, toujours en relation avec le tempo maitre. L'utilisation, à la fois, des contrôleurs vitesse et multiplicateur permettent un large éventail de vitesse, mais prévoit encore un plus haut degré de contrôle. Pour obtenir la meilleure résolution, gardez la valeur du paramètre **MULT** aussi basse que possible.
Augmentez les valeurs **SPD** donneront au LFO un temps de cycle plus court. Chaque augmentation du multiplicateur divise de moitié le temps de cycle du LFO. Pour que la vitesse du LFO soit synchronisée avec une suite de battements, essayez de paramétrer **SPD** à 16, 32, 64 ou 127. Par exemple, si vous paramétrez MULT en 2x et SP en 64, vous obtiendrez un temps de cycle d'un seizième 16^{th} de notes (tout une page).

INTL (entrelacement) est une fonction prenant suite à la Sidstation. L'entrelacement est un processus d'alternance entre la forme d'onde du LFO et zéro. La vitesse des cycles zéro-alterné est contrôlée par le paramètre **INTL**. L'entrelacement est éteint quand la valeur est à zéro.

DPTH (profondeur) est la valeur du niveau de sortie du LFO qui est appliqué au paramètre ciblé. Paramétrez **DPTH** à 127 permet de moduler un paramètre pour et à partir de toutes les valeurs extrêmes. Par exemple, si le paramètre ciblé est paramétré à 64, un paramétrage **DPTH** de 64 est suffisant pour moduler la valeur ciblée de son minimum (0) et de son maximum (127).

FIGURE 6 LFO de la Monomachine forme d'ondes et modes déclencheurs



- Si vous choisissez la même destination pour deux différentes voies LFO leurs sorties seront ajoutées,
-
- rendant possible des couches LFO's avancées.
- Vous pouvez créer de complexes modulations en laissant un paramètre d'un autre contrôleur LFO.
- Dans la Monomachine vous pouvez séquencer le déclencheur-LFO séparément à partir d'autre déclencheurs. Référez-vous en page 57 pour plus d'informations sur le déclenchement des voies.
- L'entrelacement peut être particulièrement intéressant pour être utilisé avec des rampes déclenchées avec la hauteur (pitch) en tant que destination afin de créer un effet du style averse pluvieuse.
- Pour obtenir des sons comme les jeux d'arcade, utilisez un LFO en scie (saw) avec un DPTH de 127, un MULT de 64x et une modulation du PTCH paramétrée à 16 OCT.

PARAMÈTRES D'UN KIT ADDITIONEL

Ce chapitre traite de tous les paramétrages des kits non couverts dans les chapitres précédents.

ASSIGNER

Ce menu permet d'assigner le joystick, la vélocité des notes et la position du suivi des notes qui sont attribués à deux paramètres de votre choix. Ceci peut permettre une profondeur de la dynamique du son moyennant peu d'effort.

1. Appuyez sur la touche [KIT] et accédez à l'icône ASSIGN en utilisant les [FLÈCHES].



2. Appuyez sur [ENTER/YES] afin d'entrer dans le menu ASSIGN. Dans la fenêtre ASSIGN vous trouverez au minimum quatre et au maximum six onglets. Naviguez entre les différents onglets en utilisant les touches [GAUCHE] et [DROITE]. Utilisez le potentiomètre

DATA ENTRY afin de changer les réglages des paramètres trouvé dans les onglets. Les réglages effectués ici sont appliqués par voie. Sélectionnez la voie sur laquelle vous souhaitez éditer l'attribution avec les touches [TRACK].



Tous les onglets comprennent deux colonnes avec trois paramètres en commun dans chacune d'elles.

PAGE (page) sélectionne entre les sept pages DATA, plus la destination spéciale pitch, tout comme sur les LFO's.

DEST (destination) paramètre permettant de sélectionner un des huit paramètres dans la page DATA choisie avec le paramètre PAGE.

ADD (ajouter/profondeur) contrôle le nombre de paramètres choisi qui auront une incidence sur la destination. ADD peut être mis sur des valeurs positives et négatives.

- Paramétrez l'ADD à +63 ou -64 permet de moduler un paramètre à une valeur extrême. Par exemple, si le paramètre ciblé est mis sur 64, un réglage de l'ADD a +32 est suffisant pour moduler la valeur de la cible jusqu'à son maximum (127). Si la valeur ciblée est mise sur zéro, un réglage de l'ADD a +64 est nécessaire afin que la cible soit en mesure de parvenir à sa valeur maximale.

- Les commandes copier, effacer, coller et annuler sont disponibles dans le menu ASSIGN. Appuyez sur [FUNCTION] + [REC], [PLAY] et [STOP] pour conduire ces opérations. Tous les onglets sont copiés dans leur ensemble, pour faciliter la transformation à d'autres voies ou kits.

LA MANETTE

Les deux premiers des quatre onglets contiennent les paramètres de la manette.



Le premier onglet peut contrôler la droite ou la gauche, ou les deux directions droite et gauche de la manette, qui dépendent de la valeur du:

MIRR (miroir) dicte la façon dont la manette doit réagir. Si **MIRR** est mis sur OFF, les directions droite et gauche de la manette ont des pages de paramètres individuels appelées "JOY R" et "JOY L". Si **MIRR** est mis sur ON, les directions droite et gauche obtiennent les mêmes paramètres. Les paramètres de la page "JOY R/L" sont appliqués à la direction droite, et sont inversée pour la gauche.

L'onglet "JOY U/D" a la même fonction que le "JOY R/L" décrit précédemment, mais ils contrôlent l'assignation pour les directions haut et bas de la manette.

- **Information pour la SFX-60MKII, et pour le contrôle externe du SFX-6:**
  La manette est associée à la variation de hauteur pour les directions gauche et droite, à la roue de modulation (CTRL CHANGE 1) vers le haut et au contrôle du souffle (CTRL CHANGE 2) vers le bas.

VÉLOCITÉ

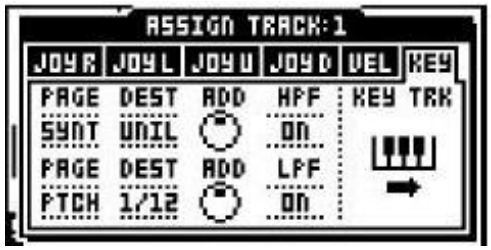
Key Vel est le nom du degré de rigidité des touches jouées sur le clavier, ou plus exactement, la quantité de temps nécessaire lorsqu'une touche est pressée jusqu'à ce qu'elle atteigne la base. Aucuns paramètres **DEST** et **ADD** additionnels ne sont trouvés ici.



- **Le contrôle de la vélocité des touches est principalement pour jouer du clavier en live ou séquencer avec un séquenceur externe. Le séquenceur interne joue toujours les notes à une vitesse de 100. Le volume et les autres paramètres sont d'habitude plutôt contrôlés avec les paramètres verrouillés.**

NOTE TRAQUÉE

Une Note Traquée est connectée à l'indice note de la dernière touche pressée. Par exemple, si C-1 est pressée, la valeur de la note traquée sera faible, et si C-8 est pressée elle devrait presque atteindre sa valeur maximale.



Il y a deux paramètres additionnels dans le contrôle d'une Note Traquée si le filtre passe haut et/ou passe bas doivent suivre la hauteur automatiquement. Voir en page 29 afin d'obtenir plus d'informations au sujet des filtres.

HPF (traqueur filtre passe Haut) déconnecte le traqueur de filtre standard du filtre passe haut si mis sur OFF.

LPF (traqueur filtre passe Bas) déconnecte le traqueur de filtre standard du filtre passe bas si mis sur OFF.

PARAMÈTRES DE DÉCLENCHEMENT DE VOIE

Les paramètres de déclenchement de voie est un groupe de paramètres qui affectent la manière dont certains aspects du son dans une voie sont déclenchés.

1. Vous trouverez la fenêtre TRIG dans le menu KIT. Pressez la touche **[KIT]** et naviguez jusque l'icône TRIG en utilisant les touches **[FLÈCHES]**.



2. Pressez **[ENTER/YES]** pour entrer dans le menu TRIG TRACK. Dans la fenêtre TRIG TRACK vous trouverez cinq paramètres. Naviguez entre les paramètres en utilisant les touches **[HAUT]** et **[BAS]**. Utilisez les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour ajuster les valeurs d'un paramètre



TRIG POS (position déclenchement) permet d'avancer les notes en cours de lecture de la voie actuelle à une autre. Par exemple, si vous éditez la **TRIG POS** pour la voie 1, et que vous paramétrez en pointant la voie 3, alors la voie 3 jouera également les notes qui sont envoyées de la voie 1. Vous pouvez enchaîner la **TRIG POS**, de sorte que plusieurs voies peuvent être déclenchées à partir d'une seule.

PORTAMENTO (Le portamento a deux options). Signifie TOUJOURS que le portamento sera toujours actif, glissant entre toutes les notes jouées. Le LEGATO UNIQUEMENT active le portamento seulement lors de la lecture superposée de notes dites LEGATO.

LES MODES DE DÉCLENCHEMENT LEGATO trois paramètres au bas de la fenêtre de contrôle de laquelle les déclencheurs AMP, FILTER et LFO seront activées pour les notes jouée en LEGATO.

- **Pour le son d'une basse staccato il est utile que tous les déclencheurs soient activés, de sorte que le son soit le même son, même si deux notes jouées par erreur se chevauchent. Mais pour un son principal, il serait peut-être préférable de ne pas engager tout les déclencheurs pour les notes jouées en legato.**

DÉCLENCHEMENT MULTI

Le Déclenchement Multi est un lien entre les synthèses et le séquenceur de la Monomachine. A l'aide du clavier en mode Déclenchement Multi sur le SFX-6, ou le canal MIDI Déclenchement Multi (Voir "LES CANAUX MIDI" en page 88 pour plus d'informations) vous pouvez faire des arrangements monophoniques. Toutes les voies peuvent unir leur effort en la création d'un son dynamique, et le séquenceur peut être une partie de l'arrangement.

1. Pressez la touche **[ENTER/YES]** et naviguez jusque l'icône DÉCLENCHEMENT MULTI en utilisant les touches **[FLÈCHES]**.



2. Pressez **[ENTER/YES]** pour entrer dans la fenêtre DÉCLENCHEMENT MULTI. Naviguez entre les sélections disponibles en utilisant les touches **[HAUT]** et **[BAS]**.



Dans la fenêtre DÉCLENCHEMENT MULTI vous trouverez un onglet principal nommé "MULTI MODE" avec quatre options. Á la droite il y a place pour un onglet additionnel avec des paramètres supplémentaires pour certaines sélections du premier onglet. Naviguez entre les onglets, et à l'intérieur de l'onglet contextuelle (quand il est disponible) en utilisant les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]**. Utilisez les touches **[HAUT]** et **[BAS]** afin d'ajuster les valeurs d'un paramètre. Les sélections dans l'onglet MULTI MODE doivent être confirmées avec la touche **[ENTER/YES]**, alors que les sélections dans l'onglet contextuel sont effectuées immédiatement.

ALL TRK (toutes les voies) fait le Déclenchement Multi des canaux de contrôle des six voies à la fois.



Les notes des événements reçus sur le canal Déclenchement Multi seront distribuées sur toutes les six voies pour les opérations mono en parallèle. Les contrôleurs de la manette, vélocité et note traquée contrôleront toutes les voies simultanément, assignées dans la fenêtre Assigner (voir en page 37). L'Env Multi s'applique à All Track en mode de Déclenchement Multi (Voir en page 42). Il n'y a pas d'onglet contextuel pour la sélection All Track.

SPILT KEY (mode division) vous permet de diviser le clavier en deux zones, chacune contrôlant une partie des voies.

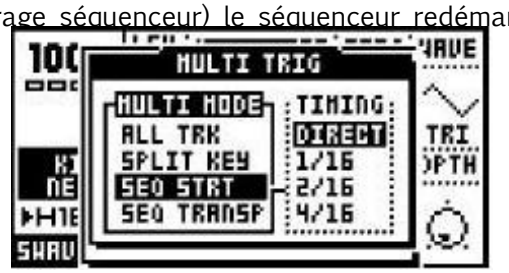


Il y a un onglet supplémentaire dans le mode division, appelé ZONES. A partir de l'onglet ZONES vous contrôlez chaque voie qui seront consacrées à la partie inférieure ou supérieure du clavier, et où se localise le point de division sur le clavier.

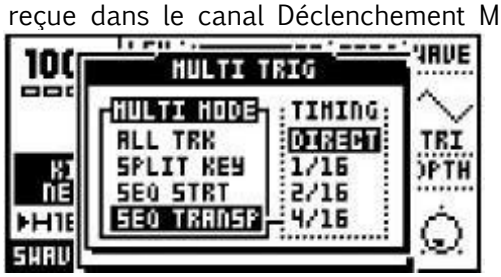
Le paramètre **TRACK** contrôle qui sera la première voie à être contrôlée par la partie supérieure du clavier. Toutes les voies au-dessus celle-ci seront contrôlées par la partie supérieure et le reste par l'inférieure.

Le paramètre **KEY** contrôle quelle sera la touche première à contrôler la partie supérieure des voies. Toutes les touches à partir de celle-ci dirigeront le contrôle de la section supérieure des voies.
Par exemple les paramètres **KEY**: C-4 et **TRACK**: 3 jouent les voies 3 à 6 à partir de C-4 et plus et les voies 1 à 2 en dessous de C-4.

SEQ START (démarrage séquenceur) le séquenceur redémarre pour chaque note jouée.



La séquence sera transposée sur base de laquelle la note est jouée. La hauteur originale sera invoquée en C-4. L'enveloppe multi est déclenchée quand des notes sont jouées (voir page 42).
SEQ TRNSP (transpose séquenceur) débute une séquence et transpose la séquence à partir de la première note reçue dans le canal Déclenchement Multi.

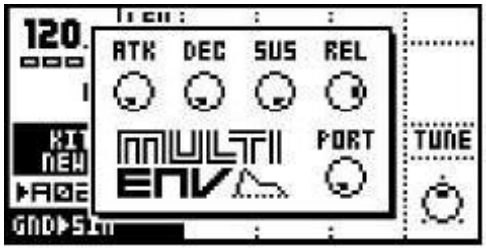


La suite des notes transposera et déclenchera seulement l'enveloppe multi, de sorte que la séquence en boucle ne soit jamais rompue.
L'action des modes **SEQ START** et du **SEQ TRNSP** peuvent être retardée à une même mesure de la boucle. Ceci est contrôlé par le menu contextuel nommé **TIMING**. Si vous désirez rester dans le battement, définissez le paramètre **TIMING** comme vous le préférez. Un paramétrage de 16/16 retarde l'action jusqu'à une page complète de 16 déclencheurs qui sont joués (quatre battements) en mode tempo normale.

- **Tous les arpégiateur des voies conservent leur fonction dans le mode All Track MULTI DÉCLENCHEUR. Des résultats intéressants peuvent être rendus avec différents paramétrages de l'arpégiateur et des vitesses pour les voies qui sont ensuite activées en parallèle à partir du canal Multi Déclencheur.**

ENV MULTI

L'enveloppe Multi est une enveloppe additionnelle s'appliquant à toutes les voies dans les modes MULTI DÉCLENCHEUR excluant le mode SPLIT (DIVISION). Vous y accédez en pressant les deux touches **[DATA PAGE]** simultanément.



L'enveloppe multi est une enveloppe ADSR standard s'appliquant au dessus des enveloppes de la voie, permettant à toutes les voies d'être traitées comme une énorme voie monophonique. Notez que vous entendrez seulement les effets de l'enveloppe multi quand un son sera joué à partir du canal multi déclencheur, et pas à partir du mode SPLIT.

ATK (attaque) donne la valeur de temps nécessaire pour que l'audio augmente à son volume maximale après avoir pressé une touche.

DEC (déclin) fixe le temps que prend le son, après la phase d'attaque, pour augmenter le niveau du maintient.

SUS (maintient) est le niveau du signal durant le temps qu'une touche est maintenue.

PARAMÈTRES D'UN KIT ADDITIONEL

REL (relâche) fixe le temps que prend le signal pour décliner jusque zéro, une fois que la touche à été relâchée. (127 signifie un temps de déclin infini)
PORT (portamento) fixe le montant de temps que cela prendra pour le glissement de la hauteur entre deux différentes notes.

- Un son joué sur des voies individuelles tandis que le déclenchement multi est activé, sera sous l'influence de l'enveloppe multi, ainsi le niveau sonore pourrait être plus faible que d'habitue.

- Si vous préférez que l'effet Env Multi soit inaudible, appliquez les paramètres ATK 0, DEC 127, SUS 127 et REL 127.

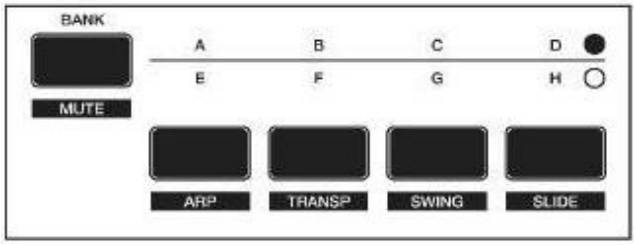
LE SÉQUENCEUR DE MOTIF

Le séquenceur de motif par étape est la partie centrale sonore de la Monomachine. Il est conçu pour être un outil d'inspiration pour la création d'un motif musical, ou d'une composante de dynamique sonore monophonique multivoie.
Le séquenceur est conçu conjointement pour une utilisation en directe ou en studio. Les motifs peuvent soit être déclenchés individuellement à partir d'une interface utilisateur ou bien par les commandes MIDI où ils peuvent être liés ensemble avec un motif en chaine ou dans le mode chanson.

LE MOTIF: OPÉRATIONS DE BASE

Le séquenceur à plusieurs modes d'opération, dans ce chapitre nous débuterons par un aperçu de la façon dont vous sélectionnez ou enregistrez des motifs. Veuillez vous préparez à suivre les instructions ci-dessous.

1. D'abord assurez-vous que le LED <PATTERN> est allumé et que le LED <SONG> est éteint. Si nécessaire, basculez-les en appuyant sur la touche **[PATTERN/SONG]**.
2. Vérifiez que le LED <MULTI TRIG> est éteint de sorte que vous ne soyez pas en mode MULTI DÉCLENCHEUR. Si nécessaire, basculez-le en appuyant sur la touche **[MULTI TRIG]**. (seulement SFX-6)
3. Pour un contrôle externe nous vous recommandons l'utilisation du canal MIDI voie auto (voir "LES CANAUX MIDI" en page 88). Sur le SFX-60 MKII vous pouvez utiliser un clavier MIDI externe sur ce canal lorsque nous nous référons au clavier.



SÉLECTION D'UN MOTIF

LA Monomachine offre 8 banques avec 16 motifs dans chaque. Les banques sont nommées par l'index A,B,C,D,E,F,G et H. La touche [BANK GROUP] choisit entre les banques de motif groupées de A à D et de E à H. Les LED's <BANK GROUP> indiquent la banque de sélection du groupe actuelle.

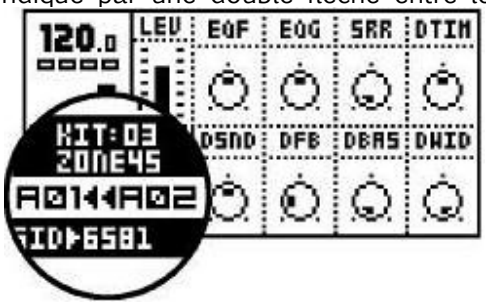
1. Pour choisir un motif, appuyez et maintenez la touche **[BANK]** tout en appuyant sur une touche de **[PAS]**. Pour sélectionner le motif A05, assurez-vous d'abord que les LED's de la banque indiquent le groupe de la banque sélectionné de A à D, ensuite appuyez et maintenez la touche **[A/E]** tout en pressant la cinquième touche de **[PAS]**.
2. Pendant que les touches **[BANK]** sont pressées vous pouvez dire quel motif est utilisé grâce aux 16 LED's de <PAS>. Les LED's rouge indiquent que le motif correspondant contient des données.

Si le motif sélectionné est correct lorsque le séquenceur est en cours de lecture, le motif sélectionné ne démarrera pas tant que le motif en cours ne sera pas terminé. Vous pourrez voir l'indice du prochain motif à jouer, clignotant à la droite du motif actuel.



MOTIFS ENCHAÎNÉS

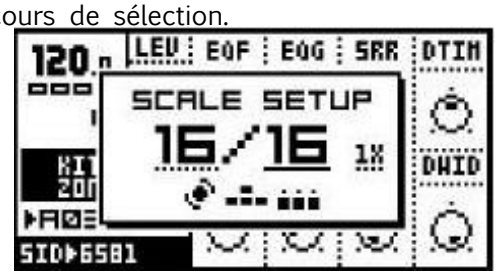
Vous pouvez utilisez un motif enchaîné à la suite de motifs joués dans une boucle après d'autres motifs, comme un simple séquenceur de motifs en direct. Dans le mode motif, maintenez le bouton **[BANK]** et ensuite pressez la touche de **[PAS]** du motif que vous désirez d'abord mettre dans la chaine. Tant que vous laisserez la première touche de **[PAS]** enfoncée, toutes autres touches de **[PAS]** appuyée ensuite ajouteront des motifs à la fin de la chaine. Il est seulement possible d'enchainer les motifs d'une seule banque, et chaque motif peut être enchainé seulement une seule fois.
L'enchainement est indiqué par une double flèche entre le motif actuel et le suivant.



[STOP] redémarrera la chaine de motif depuis le début. Appuyez sur **[STOP]** deux fois pour quitter la configuration de chaînage et retourner au fonctionnement normal. Sélectionnez un nouveau motif vous fait ainsi sortir d'une chaine de motif.

CONFIGURATION DE L'ÉCHELLE

La longueur d'un motif par défaut est de 4/4 temps, construit à partir de 16 mesures. Nous nous référons à ces 16 temps comme à une page. Un motif peut être étendu jusque 64 mesures, qui font appel à un maximum de quatre pages. Toutes les voies partagent la même échelle de longueur, et sont toujours jouées en synchronisation.
Dans la GRILLE D'ENREGISTREMENT la touche **[SCALE]** est utilisée pour le défilement entre les pages actives, et les LED's <TRACK PAGE> indiquent celle étant en cours d'édition. Lorsque vous n'êtes pas en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT les LED's des pages disponibles de la voie sont allumées d'une lumière stable. Le LED clignote pour une page en cours de lecture. Pressez la touche **[SCALE SETUP]** tout en maintenant **[FUNCTION]** afin d'ouvrir la fenêtre SCALE SETUP. A partir d'ici vous pouvez paramétrer l'échelle de longueur et la vitesse de lecture du motif en cours de sélection.



Il y a trois paramètres disponibles dans la fenêtre SCALE SETUP. Le curseur souligné se déplace avec les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]**.

1. Le premier paramètre fixe le nombre total de mesures du motif. Utilisez **[HAUT]** et **[BAS]** pour augmenter/diminuer le nombre de mesures. Le potentiomètre ***LEVEL*** contrôle également ce paramètre, et les touches de [PAS] peuvent être utilisées ainsi pour fixer la mesure de fin.
2. Le second paramètre fixe l'échelle de longueur en la divisant en 16 (une page complète). Si l'échelle de longueur est plus grande que 16, la touche **[SCALE]** doit être utilisée dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT pour changer le curseur des touches de **[PAS]** entre les pages.
3. Le troisième paramètre est le multiplicateur tempo. Il permet à un motif d'être lu avec le double de sa vitesse de tempo global. Ceci est utile afin d'augmenter la résolution des mesures jusqu'au 32ème de notes. Il y a deux paramétrage possible, "1X" et "2X".

- **Même si vous fixez un motif pour qu'il dispose d'une certaine longueur en utilisant la configuration de l'échelle, vous pouvez modifier ceci ligne par ligne dans le mode Song. Voir la section "LE MODE SONG", en page 72 pour plus d'informations.**
- **La touche [SCALE] offre un moyen rapide de défilement l'échelle de longueur en mesures de 16.**
- **Lors de la modification de l'échelle de longueur de manière à ce que plus de pages soient utilisées, les pages inférieurs seront copiés automatiquement sur les supérieurs, mais seulement si rien jusqu'à présent n'as été programmé sur les pages ajoutées. Les pages peuvent aussi être copiées manuellement, voir la section "COPIER UNE PAGE D'UNE VOIE", en page 50.**
- **L'échelle de longueur par défaut est 16, ce qui donne la signature de temps 4/4. Paramétrez l'échelle de temps sur 32 donnes une longueur de motif doublée par rapport à un motif avec une signature de 4/4. Si vous souhaitez utiliser une signature de temps de 3/4, vous devez fixer l'échelle de temps à une division de 12.**

COMPOSER UN MOTIF

Ce chapitre vous fera découvrir les détails de la création d'un motif dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT et dans le mode ENREGISTREMENT PAR ÉTAPE.

PRÉPARATION Á UN ENREGISTREMENT

Suivez les étapes ci-dessous avant de continuer la composition de n'importe quel motif.

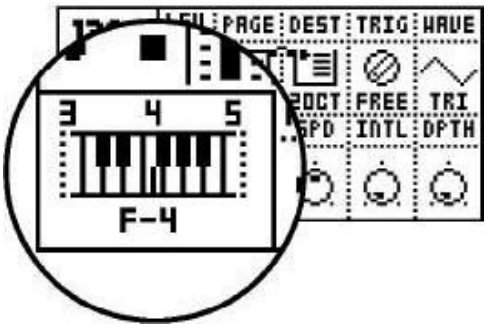
1. Fermer toutes les fenêtres qui pourraient être ouverte en utilisant la touche **[EXIT/NO]**.
2. Pour SFX-6: Vérifiez que le LED <MULTI TRIG> est éteint. Appuyez sur la touche **[MULTI TRIG]** pour l'éteindre si nécessaire.
3. Vérifiez qu'une et une seule des LED's <DATA ENTRY> est allumée. Si les quatre grandes LED's sont allumées vous devez sortir du mode MIDI SEQ en pressant **[TRIG SELECT]** tout en maintenant **[FUNCTION]**.
4. Choisissez un motif comme il est décrit dans la section "SÉLECTION D'UN MOTIF", en page 44. Nous vous recommandons de commencer avec un motif vierge. Toutes les banques de motif situées entre E-H sont vides en tant que réglage d'usine.
5. Choisissez un kit pour le motif comme décrit dans la section "LIRE UN KIT", en page 18.
6. Choisissez la voie que vous souhaitez éditer en utilisant les touches **[TRACK]**. Vérifiez que la voie sonore produit un son en pressant les touches de **[PAS]** ou du **clavier**.
7. Vérifiez que toutes les LED's <TRIG TRACK> sont allumées. Pressez la touche **[TRIG SELECT]** pour permuter entre toutes les LED's <TRIG TRACK> les allumant si nécessaire.

GRILLE D'ENREGISTREMENT

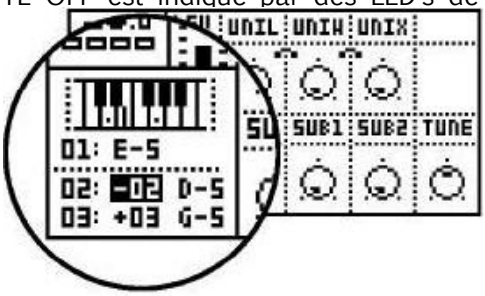
Le Grille d'enregistrement est une méthode de composition de percussion qui a d'abord été utilisée dans les boites à rythmes vintage. Dans la Monomachine cela à été adapté et étendu afin de s'adapter à une structure de motif intuitive basée sur les arrangements des rythmes et des mélodies. Dans l'état par défaut de la GRILLE D'ENREGISTREMENT, les 16 touches de **[PAS]** représentent 1 page de 16ème de notes.

1. Réalisez la préparation de l'enregistrement comme décrit dans la section précédente.
2. Entrez en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT en pressant la touche **[RECORD]**. Le LED <RECORD> au-dessus de la touche devrait être maintenant bien éclairée.
3. Si vous préférez écouter les motifs se jouer durant la composition, vous pouvez appuyer sur **[PLAY]**. Cela tournera en boucle encore et encore, jusqu'à ce que vous appuyiez sur **[STOP]** pour stopper la lecture ou **[PLAY]** pour le mettre en pause.

4. Appuyez sur une touche de **[PAS]** afin de paramétrer une note à déclencher à la mesure correspondante. Les LED's **[PAS]** indiquent quelles sont les mesures qui contiennent des notes à déclencher. Vous verrez que le LED au-dessus de la touche de **[PAS]** s'allume d'une lumière rouge au moment où vous l'enfoncez. Vous pouvez enlever une note à déclencher en appuyant une fois sur sa touche de **[PAS]** correspondante. Le LED devrait maintenant être éteint.



5. Tout en maintenant la touche de **[PAS]** vous pouvez voir un mini clavier apparaître après un court instant. Il se localise dans le coin inférieur gauche de l'interface LCD. Ce min clavier indique la hauteur des notes, à la fois par des marqueurs sur le mini clavier et par la note imprimée en dessous. Les LED's <KEYBOARD> du SFX-6 indiquent également la hauteur programmée.
6. Il y a deux méthodes pour ajuster la hauteur d'un pas. Vous pouvez soit appuyez sur une touche du clavier pendant que vous maintenez une touche de **[PAS]** pour fixer la hauteur indiquée par la touche du clavier. Vous pouvez également utiliser les touches **[FLÈCHES]** afin d'ajuster la hauteur programmée tout en maintenant une touche de **[PAS].** Maintenez **[FUNCTION]** pendant que vous appuyez sur les touches [GAUCHE] et [DROITE] pour ajuster la hauteur d'une octave en haut ou en bas.
7. Vous pouvez paramétrer les pas en NOTE OFF en pressant la touche de **[PAS]** tout en maintenant **[FUNCTION]**. Les pas NOTE OFF sont des événements qui disent que la touche est plus haute, à partir de la Phase de Relâchement de l'Enveloppe d'Amplitude (voir page 25). NOTE OFF est indiqué par des LED's de **[PAS]** jaunes.



8. Les accords peuvent être aussi programmés. Ils peuvent être utilisés pour le mode POLY (voir la section "LE MODE POLY", en page 68) et déclencher l'arpégiateur (voir section "L'ARPÉGIATEUR", en page 60). Si vous n'êtes pas en mode POLY et si l'arpégiateur n'est pas activé, vous n'entendrez seulement que la hauteur de base. Vous pouvez programmer des accords avec le clavier en appuyant plusieurs touches tout en maintenant la première touche ayant la hauteur de base. Le mini clavier montre d'un point l'accord-notes. Une liste défilante apparaîtra en dessous du mini clavier et de la hauteur de base. Cette liste peut aussi être éditée en utilisant les touches **[FLÈCHES]**. Appuyez sur **[ENTER/YES]** pour entrer dans la liste si aucune touche d'accord n'as été entrée.

- Dans la Monomachine, vous travaillez directement dans la mémoire des motifs. Il n'est pas nécessaire de sauvegarder les motifs. Si vous souhaitez laissez le motif intacte vous devez l'avoir copié sur un autre motif avant d'avoir débuté l'édition. Voir la section "COPIER UN MOTIF", en page 52 pour plus d'information sur la copie des motifs.

- Dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT, en appuyant sur les touches [GAUCHE] et [DROITE] tout en maintenant [FUNCTION] tourne les touches de pas et verrouille la voie une mesure.
- En général, vous pouvez éviter de vous servir des déclencheurs NOTE OFF en faisant bon usage du paramètre HOLD (voir section "AMPLIFICATEUR DE L'ENVELOPPE", en page 25).
- Dépendant de la configuration de l'échelle, vous avez peut-être un plus long motif qu'il vous est possible d'éditer avec 16 LED's et touches de [PAS]. Dans ce cas, vous avez besoin d'utiliser la touche [SCALE] pour alterner entre les pages. Voir la section "CONFIGURATION DE L'ÉCHELLE", en page 45 pour plus d'information.

- **Les fonctions copier, effacer, coller et annuler opèrent sur une voie spécifique lorsque vous êtes en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT. Voir la section "COPIER UNE VOIE", en page 51.**
- **Les fonctions copier, effacer, coller et annuler opèrent sur un motif complet lorsque vous n'êtes pas en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT. Voir la section "COPIER UN MOTIF", en page 52.**

ENREGISTREMENT EN DIRECTE

La seconde méthode pour enregistrer des notes dans le séquenceur est de les enregistrer en directe tout en jouant. Vous pouvez enregistrer à la fois à partir du clavier et des touches de **[PAS]**.

1. Commencez en suivant les instructions de la section "PRÉPARATION DE L'ENREGISTREMENT", en page 46.
2. Pour commencer l'enregistrement en mode ENREGISTREMENT DIRECTE, maintenez **[RECORD]** pendant que vous appuyez sur **[PLAY]**. Ceci démarre la séquence d'enregistrement et le LED enregistrement commencera à clignoter.
3. You pouvez maintenant jouer des notes sur le clavier ou sur les touches de **[PAS]**, et elles seront quantifiés et enregistrés à l'étape du pas de fermeture du motif. Si une note est jouée sur la mesure où il y a déjà une note de programmée la nouvelle note remplacera l'ancienne.
4. Les accords peuvent aussi être enregistrés dans le séquenceur. Ils ne prendront effet qu'en mode POLY (voir la section "MODE POLY", en page 68) ou lorsque l'arpégiateur (voir la section "L'ARPÉGIATEUR", en page 60) est actif.
5. Pour supprimer des notes en mode ENREGISTREMENT DIRECT maintenez **[EXIT/NO]** lorsque les notes que vous désirez supprimer sont jouées.
6. Le motif tournera en boucle et sera prêt pour de plus longs enregistrements jusqu'à ce que vous appuyiez sur la touche **[STOP]**.



- **Toutes les données enregistrées en directe seront quantifiées à la résolution de l'échelle actuelle (16ème ou 32ème de note).**



- **Si vous désirez éditer les notes enregistrées, vous pouvez utiliser la grille d'enregistrement décrite dans la section "GRILLE D'ENREGISTREMENT", en page 46.**

ENREGISTREMENT PAR ÉTAPE

La troisième méthode d'enregistrement des notes diffère légèrement des deux autres méthodes, comme base les données sont entrées étape par étape. Vous pouvez entrer des notes à partir du clavier ou des touches de **[PAS]**.

1. Commencez en suivant les instructions de la section "PRÉPARATION Á UN ENREGISTREMENT", en page 46.
2. Pour entrer dans le mode d'ENREGISTREMENT PAR ÉTAPE, appuyez sur **[REC]** et **[STOP]** en même temps.
3. Le motif commencera à la première mesure du séquenceur. A partir d'ici, la position active avancera automatiquement d'un pas vers l'avant lorsqu'une note ou un accord sera programmé.
4. Vous pouvez utiliser les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour déplacer le curseur d'édition du motif. Appuyez sur **[EXIT/NO]** afin de programmer un NOTE OFF, pressez **[ENTER/YES]** pour effacer une note.

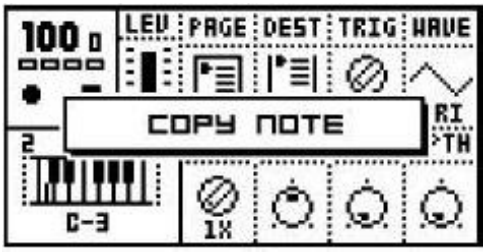


- **Utilisez la méthode d'enregistrement par étape comme une manière expérimentale de créer des motifs. Des résultats intéressants peuvent être obtenus.**

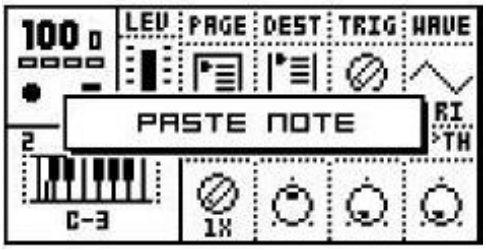
COPIE DE NOTE

Il est possible de copier le déclenchement d'une note, complète et de définir tous ses verrouillages paramètres, et de les coller à un nouvel endroit dans la voie.

1. Assurez-vous que vous êtes en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT, indiqué par le LED <RECORD> dégageant une lumière régulière.
2. Appuyez et maintenez la noté à déclencher que vous souhaitez copier et appuyer sur la touche **[RECORD]**. Un message "COPY NOTE" apparaîtra.



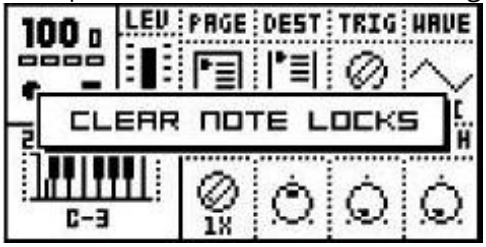
3. Maintenez la touche de **[PAS]** correspondant à l'endroit où vous désirez coller la note et appuyez sur la touche **[STOP]** afin de compléter l'opération de collage. Un message "PASTE NOTE" sera affiché.



EFFACER LES PARAMÈTRES VÉRROUILLÉS D'UNE NOTE

Au lieu de supprimer le paramètre de verrouillage d'une note vous pouvez aussi utiliser la commande de suppression de la note verrouillée.

1. Assurez-vous que vous êtes en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT. Le LED <RECORD> doit être allumé.
2. Maintenez et appuyez sur les touches de **[PAS]** contenant ce que vous désirez effacer. Ensuite appuyer sur **[PLAY]** pour effacer la note. Le message "CLEAR NOTE LOCKS" apparaîtra.



Cette opération peut être annulée en effectuant l'opération de suppression de la note une fois de plus. Le message "UNDO NOTE LOCKS" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.

COPIER UNE PAGE

Dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT vous pouvez copier une page d'une donnée d'un déclencheur et le coller à une autre page.

1. Assurez-vous que vous êtes en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT, indiqué par le LED <RECORD> dégageant une lumière régulière. Sélectionnez la voie source en utilisant les touches **[TRACK]**.
2. Sélectionnez la page que vous désirez copier en pressant la touche **[SCALE SETUP]**.
3. Lorsque vous avez choisi la page que vous désirez copier, maintenez la touche **[SCALE SETUP]** et appuyez sur **[REC]**. Le message "COPY PAGE" apparaîtra.



4. Choisissez la page du motif que vous désirez coller dans la page copiée en pressant la touche **[SCALE SETUP]**. Collé les données en maintenant **[SCALE SETUP]** et en pressant la touche **[STOP]**. Un message disant "PASTE PAGE" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.



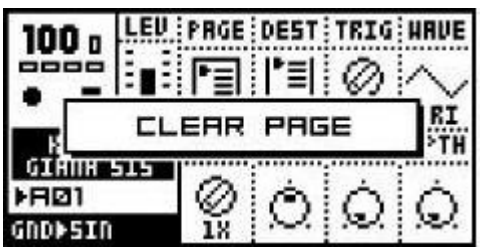
- **Copier une page interagit sur les pas, les hauteurs et les paramètres verrouillés. Coller des données sur une voie remplace toutes les précédentes notes, données et paramètres verrouillés.**

- **L'opération coller une page sur une voie peut être annulée en maintenant appuyer la touche [SCALE SETUP] pendant que vous pressez la touche [STOP]. Un message indiquant "UNDO PAGE" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.**

EFFACER UNE PAGE

Il est également possible d'effacer une page.

1. Assurez-vous que vous êtes en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT.
2. Lorsque vous êtes sur la voie que vous souhaitez effacer, pressez et maintenez **[SCALE SETUP]**. Ensuite appuyer sur **[PLAY]** pour effacer la page. Le message "CLEAR PAGE" apparaîtra.

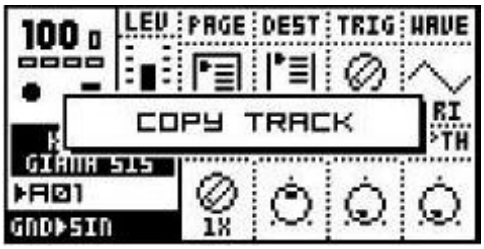


- L'opération de suppression d'une page peut être annulée en maintenant appuyer la touche [SCALE SETUP] et en pressant la touche [PLAY] directement après l'opération de suppression. Le message "UNDO PAGE" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.

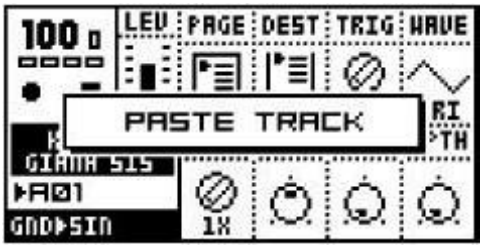
COPIER UNE VOIE

Dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT il est possible de copier les contenus d'une voie vers une autre.

1. Assurez-vous que vous êtes en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT, indiqué par le LED <RECORD> dégageant une lumière régulière. Sélectionnez la voie source en utilisant la touche [TRACK] appropriée.
2. Appuyez sur [REC] tout en maintenant [FUNCTION] afin de copier les données de la voie. Le message "COPY TRACK" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.



3. Sélectionnez la voie de destination en utilisant la roulette [TRACK].
4. Coller les données en pressant et en maintenir [FUNCTION] et puis pressez la touche [STOP]. Un message disant "PASTE TRACK" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.



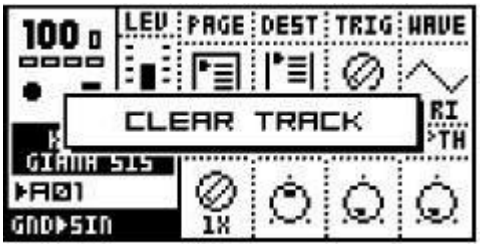
- Les données sur une voie copiée se compose des notes, des paramètres verrouillés, de la sélection de la machine, des pages de données et des paramètres de l'arpégiateur, du transpose, du swing et du glissement.
- Coller des données sur une voie remplace toutes les précédentes notes, données et paramètres verrouillés.

- **L'opération de collage d'une page peut être annulée en maintenant appuyer la touche [FUNCTION] et en pressant la touche [STOP]. Le message "UNDO TRACK" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.**

EFFACER UNE VOIE

Durant le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT il est possible d'effacer une voie

1. Assurez-vous que vous êtes en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT. Le LED <RECORD> doit être allumé.
2. Lorsque vous êtes sur la voie que vous souhaitez effacer, pressez et maintenez **[FUNCTION]**. Ensuite appuyer sur **[PLAY]** pour effacer la voie. Le message "CLEAR TRACK" sera affiché.

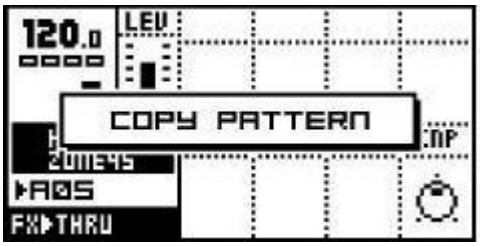


- **L'opération de suppression d'une voie peut être annulée en effectuant une fois de plus l'opération de suppression de la voie. Le message "UNDO TRACK" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.**

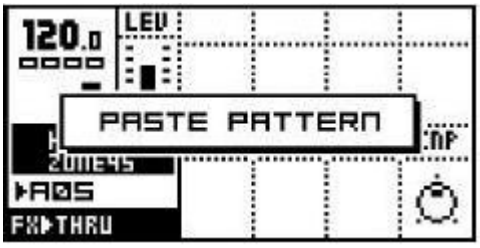
COPIER UN MOTIF

Afin de copier les contenus d'un motif vers un motif d'un autre emplacement, suivez les étapes ci-dessous.

1. Assurez-vous que le LED <RECORD> n'est **pas** allumé, ainsi vous n'êtes **pas** en mode GRLLE D'ENREGISTREMENT.



2. Sélectionnez le motif source en utilisant les touches **[BANK]** et **[PAS]**. Maintenez **[FUNCTION]** puis pressez la touche **[REC]**. Un message "COPY PATTERN" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.
3. Choisissez un motif de destination où vous souhaitez coller les données de votre motif.



4. Coller les données en maintenant **[FUNCTION]** et ensuite en pressant la touche **[STOP]**. Un message disant "PASTE PATTERN" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.

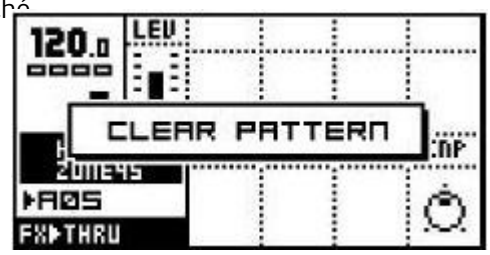
- **Coller des données dans un motif remplace toutes les données précédentes de ce motif.**
- **Les données d'un motif qui sont copiées se composent des notes, des paramètres verrouillés, des associations de kit, des notes du séquenceur MIDI et des paramètres de l'arpégiateur, du transpose, du swing et du glissement pour les six voies.**

- **L'opération de collage d'un motif peut être annulée en maintenant la touche [FUNCTION] et ensuite en appuyant sur la touche [STOP]. Un message indiquant "UNDO PATTERN" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.**

EFFACER UN MOTIF

Il est possible d'effacer complètement un motif ainsi que tout son contenu.

1. Assurez-vous que vous n'êtes pas en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT. Le LED <RECORD> ne doit pas être allumé.
2. Lorsque vous avez choisi le motif que vous souhaitez effacer, pressez et maintenez **[FUNCTION]** et ensuite appuyer sur **[PLAY]** pour effacer le motif. Le message "CLEAR PATTERN" sera affiché.

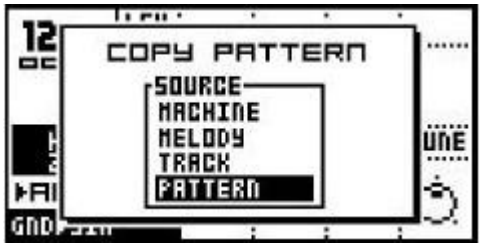


- **L'opération de suppression d'un motif peut être annulée en maintenant la touche [FUNCTION] et ensuite en appuyant sur la touche [STOP]. Un message indiquant "UNDO PATTERN" sera affiché dans la fenêtre d'affichage.**
- **La suppression d'un motif supprime tout, excepté l'association des kits.**

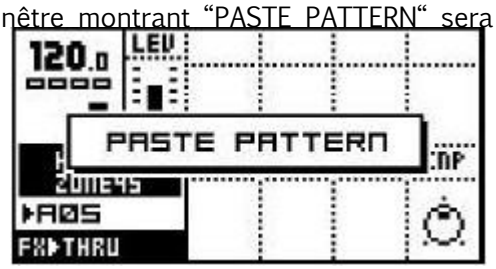
SUPER COPIE

Pour une voie, un motif ou une machine les opérations que comporte une copie par défaut peuvent être remplacées par la fonction super copie.

1. Maintenez **[FUNCTION]** et **[REC]** environ une seconde et la boite à message par défaut s'élargit sur une autre boite plus grande incluant une sélection.



2. Maintenant vous pouvez relâcher **[FUNCTION]** tout en maintenant **[REC]**, utilisez les touches **[HAUT]** et **[BAS]** pour manœuvrer la boite de sélection opposée.
3. Lorsque **[REC]** est lâché l'action de copie sélectionnée se réalisera.
4. Collé les données en pressant **[FUNCTION]** et **[STOP]**. Si vous choisissez de coller un motif copié, une fenêtre montrant "PASTE PATTERN" sera affiché.



- La copie d'une mélodie est une fonction de copie spéciale laquelle copie toutes les données de hauteur sur la voie, mais en excluant les paramètres verrouillés et la sélection de la machine et les paramètres. Utilisez cette option pour le transport d'une mélodie entre les voies pour que vous utilisiez des machines différentes.
- La sélection MACHINE est un raccourci pour copiée une machine sélectionnée et toutes les pages de données, qui est normalement effectuée à partir de la fenêtre EDIT KIT.
- Toutes les fonctions super copie sont retardées jusqu'à ce qu'une des touche [REC], [PLAY] ou [STOP] soit relâchée. Même si vous obtenez le message "CLEAR PATTERN" cela ne se fait pas tant qu'une des touche [REC], [PLAY] ou [STOP] soit relâchée, de sorte que vous ayez une chance de changer l'action par défaut dans la boite de sélection.
- L'écran SUPER COPY ne peut seulement être appelé que lorsque que vous êtes dans les modes motif, grille d'édition et édition d'un kit.
- Vous pouvez annuler un super copie/effacer/coller en pressant la touche [EXIT/NO].
- L'opération super collage peut être annulée en effectuant une fois de plus l'opération de super collage. Le message "UNDO PATTERN" sera affiché dans la fenêtre d'affichage (si un motif a bien été copié).

SUPER EFFACEMENT

Pour une voie, un motif ou une machine les opérations de suppression que comporte une copie par défaut peuvent être remplacées par la fonction super effacement.

1. Maintenez **[FUNCTION]** et **[PLAY]** environ une seconde et la boite à message par défaut s'élargit sur une autre boite plus grande incluant une sélection.



2. Vous pouvez maintenant relâcher **[FUNCTION]** tout en maintenant **[PLAY]**. Tout en tenant **[PLAY]**, utilisez les touches **[HAUT]** et **[BAS]** pour manœuvrer la boite de sélection.
3. Lorsque **[REC]** est relâché l'action de copie de suppression sélectionnée se réalisera.

- **L'opération super effacement peut être annulée en effectuant une fois de plus l'opération de super effacement. Un message d'annulation sera affiché dans la fenêtre d'affichage.**

TEMPO

Le tempo dans la Monomachine est un paramètre global. Il n'est toutefois pas stocké dans un emplacement global (voir page 86). Le tempo contrôlera la vitesse de lecture des motifs et également les paramètres de synchronisation du tempo dans la Monomachine, tel que le paramètre **HOLD**, le délai et les vitesses LFO et quelques paramètres machine.

Le tempo est contrôlé à partir de l'écran TEMPO, et peut également être paramétré par le séquenceur de chansons.

L'ÉCRAN TEMPO

L'écran du tempo est accessible en appuyant sur la touche **[TEMPO]**.

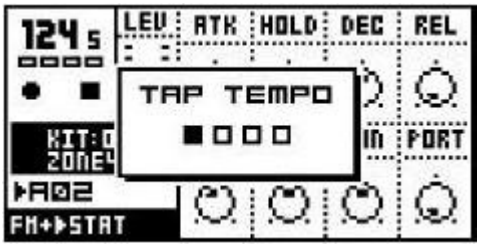


A partir d'ici, vous pouvez utiliser le potentiomètre ***LEVEL*** pour changer le tempo en cours dans l'intégralité des mesures. Les touches fléchées **[HAUT]** et **[BAS]** change la partie décimale du tempo. Maintenez **[FUNCTION]** lors de l'édition du tempo retardera le changement du tempo jusqu'au relâchement de la touche **[FUNCTION]**.

- **Vous pouvez déplacer temporairement le tempo en haut ou en bas de 10% en pressant les flèches [HAUT] et [BAS]. Ceci est vraiment pratique lorsque vous synchronisez manuellement votre Monomachine à une platine ou a un pc portable. Notez que vous n'avez pas forcément besoin d'être dans l'écran tempo pour effectuer ce déplacement de tempo.**

LE TAP TEMPO

Pour tapoter un tempo, maintenez la touche **[FUNCTION]** et tapoter la touche **[TEMPO]** dans un rythme stable.



Après quatre tapotements consécutifs le tempo standard de vos tapotements deviendra le tempo actuel et il sera visible dans la fenêtre TAP TEMPO. Vous pouvez continuer de tapoter la touche **[TEMPO]**, et le tapotement sera utilisé pour affiner le tempo standard. Un maximum de 16 tapotements est considéré.

SYNCHRONISATION EXTERNE

La Monomachine peut être paramétrée soit en synchronisation interne ou en externe. Dans le cas du SFX-6/SFX-60MKII, le mode horloge interne peut sortir une horloge MIDI de haute qualité à travers le port MIDI OUT. Ceci peut être utilisé pour garder un équipement externe en synchronisation avec la Monomachine.

Dans le cas de la Monomachine, le mode de synchronisation MIDI de l'horloge externe restera en synchronisation avec une horloge MIDI externe si celle-ci est présente. Dans le cas du mode horloge externe, le tempo de base dans le coin supérieur gauche de l'écran LCD montrera "EXT" pour une synchronisation externe. L'écran du tempo montrera le tempo standard actuel. Le tempo qui est affiché dans l'écran tempo est un calcul standard. Même si il pourrait apparaitre des variations la Monomachine est bien verrouillée pour chaque signal reçu d'une horloge MIDI.

Pour en savoir plus à propos du paramétrage de la synchronisation externe de la Monomachine, référez-vous au "CONTRÔLE ENTRÉE", en page 90.

- **Le tempo n'est pas stocké dans les motifs ou les kits. Cependant, les chansons peuvent stockés les changements de tempo.**

PARAMÈTRES VÉRROUILLÉS

Un avantage majeur de la Monomachine est de disposer d'une méthode simple de réglage verrouillage des paramètres sur les pas d'une mesure spécifique. Ces images sont appelées des *paramètres verrouillés*.

Un verrouillage est une image d'un réglage d'un paramètre. Elle change la valeur du paramètre à partir de sa valeur d'origine stockée dans le kit, mais seulement pour cette note déclenchée. Le paramètre retournera à son état de valeur initiale au cours du prochain pas si aucun autre paramètre verrouillé n'a été fait pour cette note et ce paramètre.

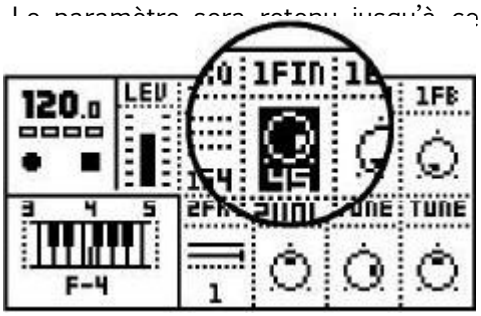
Un paramètre verrouillé peut être programmé aussi bien en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT et en ENREGISTREMENT EN DIRECT, et tous les paramètres des pages de DATA peuvent être verrouillés. Un paramètre verrouillé est un outil important lors de la création de dynamique sonores unique avec la Monomachine.

PARAMÈTRES VERROUILLÉS EN MODE GRILLE D'ENREGISTREMENT

Pour programmer un paramètre verrouillé en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT, suivez les étapes ci-dessous.

1. Commencez par suivre les instructions de la section "PRÉPARATION Á UN ENREGISTREMENT", en page 46.
2. Entrez en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT en pressant la touche **[REC]**. Le LED <RECORD> au-dessus de la touche devrait maintenant être allumé.

3. Appuyez et maintenez une touche de **[PAS]** pour l'mesure où vous désirez ajouter un verrouillage. Notez que si un pas est déjà fixé pour cette mesure, il ne sera pas supprimer si vous conservez le **[PAS]** maintenu jusqu'à ce que vous voyiez le mini-clavier.
4. Tout en maintenant une touche de **[PAS]**, vous pouvez maintenant régler le paramètre de votre choix avec le potentiomètre ***DATA ENTRY*** approprié. Vous pouvez dire que ce paramètre à été verrouillé par un paramètre étant inversé sur l'écran LCD. Aussi, le LED au-dessus du **[PAS]** comportant le paramètre verrouillé clignotera, indiquant que ce paramètre a bien été verrouillé. Vous pouvez aussi cliquez sur le potentiomètre correspondant à un paramètre débloqué pour le verrouiller à sa valeur actuelle. Lorsque la touche de **[PAS]** est relâchée, le pas de cette mesure tiendra les paramètres que vous venez de programmer. Le paramètre sera retenu jusqu'à ce qu'un nouveau pas soit joué.



5. Si vous désirez voir le réglage des paramètres verrouillés actuellement sur une mesure, maintenez la touche de **[PAS]** jusqu'à ce que vous voyiez le mini-clavier apparaître. Les paramètres verrouillés sont inversés.
6. Supprimer un seul paramètre verrouillé en cliquant sur le potentiomètre ***DATA ENTRY*** tout en maintenant la touche de **[PAS]**.
7. Pour supprimer tout les paramètres verrouillés d'une mesure, maintenez la touche de **[PAS]** et appuyez sur la touche **[PLAY]**.
8. Vous pouvez copier un pas d'une mesure, incluant la hauteur et tous les paramètres verrouillés. Pour faire ceci, pressez et maintenez la touche de **[PAS]** de la mesure que vous désirez copier, et pressez la touche **[COPY]** pour effectuer la copie de la note. Puis maintenez la touche de **[PAS]** pour la mesure que vous désirez coller celui-ci, et appuyer sur **[STOP]** pour effectuer l'opération de collage de cette note.

- **En mode GRILLE D'ENREGISTREMENT, vous pouvez vérifier quelles mesures ont un paramètre verrouillé en regardant les LED's des <PAS>. Une lumière continue des LED's de <PAS> signifie que la mesure correspondante n'a aucun paramètres verrouillés, parcontre si elle flashe à intervalle rapide cela indique qu'il a un ou plusieurs paramètres verrouillés.**
- **Un motif peut contenir un total de 62 paramètres verrouillés individuellement répartit librement entre toutes les voies et paramètres. Quand un paramètre est verrouillé sur une mesure, ce paramètre peut être verrouillé sur certaines valeures sur toutes les mesures de la voie.**

PARAMÈTRES VERROUILLÉS EN MODE ENREGISTREMENT DIRECTE

En mode ENREGISTREMENT EN DIRECTE, vous pouvez enregistrer les verrouillages en temps réel. Pour faire ceci, suivez les étapes ci-dessous:

1. Commencez en suivant les instructions de la section "PRÉPARATION Á UN ENREGISTREMENT", en page 46.

2. Pour démarrer l'enregistrement en mode ENREGISTREMENT EN DIRECT, maintenez **[REC]** et appuyez sur **[PLAY]**. Ceci démarre l'enregistrement du séquenceur et le LED <RECORD> commencera à clignoter.
3. L'enregistrement verrouille un paramètre en l'ajustant au potentiomètre ***DATA ENTRY*** correspondant tandis que le séquenceur est en cours de lecture et d'enregistrement. Lors d'un changement de paramètre, le paramètre verrouillé sera régler sur le prochain pas joué sur la voie. Si un paramètre ne change pas entre deux pas, aucun paramètre verrouillé ne sera enregistré pour cette mesure.
4. Pour supprimer un paramètre verrouillé vous devez entrer dans le mode GRILLE D'ENREGISTREMENT et suivre les instructions de la section "PARAMÈTRES VERROUILLÉS EN MODE GRILLE D'ENREGISTREMENT", en page 56.

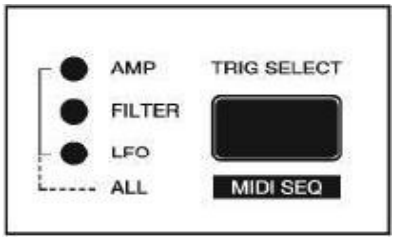
- **C'est souvent une bonne idée d'éditer et d'affiner les paramètres verrouillés en mode GRILLE D'ENREGISTREMENT, après les avoir enregistrer en mode ENREGISTREMENT EN DIRECT.**

LES CONTRÔLES AVANCÉS DU SÉQUENCEUR

Pour les utilisateurs qui recherchent plus de contrôle sur le processus de créativité la Monomachine offre des fonctions de séquenceur uniques afin d'affiner le séquençage.

DÉCLENCHEMENT DES VOIES

Pour chaque voie vous avez accès à trois sous-voies individuelles appelées *trig tracks,* offrant un contrôle individuel sur l'amplitude de l'enveloppe, du filtre de l'enveloppe et du déclanchement LFO. Cela signifie que vous pouvez séparer les changements de hauteur à partir des déclanchements des enveloppes et LFO, permettant le séquençage des voies plus en profondeur.



Le synthétiseur traditionnel replace toutes les enveloppes quand un événement NOTE ON (une touche appuyée sur le clavier) se produit. Dans la Monomachine, un événement NOTE ON peut être divisé, vous permettant de déclencher l'amplitude de l'enveloppe (AMP trig), l'enveloppe du filtre (FILTER trig) ou les LFO's (LFO trig) à toutes les mesures du séquenceur. Veuillez vous référez à la première des trois illustrations en figure 7, "Illustrations du Trig Track", en page 59.
La touche **[TRIG SELECT]** permute entre chaque pas programmé sur la voie, et les LED's <TRIG TRACK> indiquent la sélection active en cours. Les trois LED's <TRIG TRACK> brillent en mode ALL, là où les trois déclencheur de voie sont défini. Les quatre états sont listés ci-dessous:

- **ALL**- Ceci est l'état par défaut lorsque tout les LED's <TRIG TRACK> sont allumés. Les touches de **[PAS]** pressées ajoutent ou ôtent des déclenchements sur les trois déclencheurs de voie, et la hauteur est ajoutée par défaut.
- **AMP**- Ajoute ou ôte des pas seulement sur le déclencheur de voie AMP. Pas de hauteur n'est ajoutée par défaut.

- **FILTER**- Ajoute ou ôte des pas seulement sur le déclencheur de voie FILTER. Pas de hauteur n'est ajoutée par défaut.
- **LFO**- Ajoute ou ôte des pas seulement sur le déclencheur de voie LFO. Pas de hauteur n'est ajoutée par défaut.

Quand un déclencheur de voie AMP, FILTER ou LFO est sélectionné, les LED's <PAS> sont allumé en rouge si un pas est réglé sur une mesure correspondante au déclencheur de voie sélectionné. Les LED's de <PAS> sont verte si un pas n'est pas réglé sur un déclencheur de voie sélectionné, mais sur un déclencheur quelconque (ou si il disposait d'un déclencheur Trigless, voir section "DÉCLENCHEURS TRIGLESS", en page 58). Par exemple, un déclencheur FILTER sera indiqué par un LED <PAS> vert lorsque le déclencheur de voie AMP est actif, donnant un pas AMP n'étant pas placé sur la même mesure.
Lorsque le déclencheur de voie ALL est sélectionné, les LED's de <PAS> sont allumées en rouge si un pas est réglé sur toute les déclencheur de voie AMP, FILTER et LFO. Si un ou plusieurs d'entre eux sont oubliés, alors il sera allumé en vert. Les mesures avec des événements NOTE OFF sont allumées en jaune.

DÉCLENCHEURS TRIGLESS

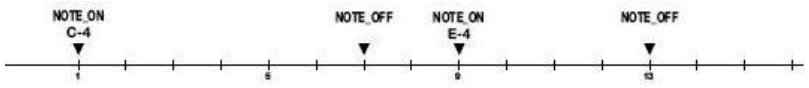
Il est possible de changer la hauteur ou de faire des verrouillages de paramètre, même en l'absence du déclenchement de toute enveloppe. Mais depuis que la hauteur et les paramètres verrouillés sont définis par une touche de **[PAS]** pressée, et les déclencheurs sont ajoutés lorsqu'une touche de **[PAS]** est pressée vous avez besoin d'insérer d'abord un déclencheur trigless.
La façon la plus rapide de faire ceci est de pressez une touche de **[PAS]** tout en maintenant **[FUNCTION]**. Le LED <PAS> correspondant deviendra d'abord jaune (NOTE OFF) puis vert lequel indiquera qu'il est un déclencheur de voie. Vous pouvez à présent maintenir la touche de **[PAS]** et programmer une hauteur ou un paramètre verrouillé comme d'habitude, mais aucunes enveloppes ne seront déclenchées. Vous pouvez les ajouter plus tard en utilisant les fonctions déclencheuses de voie comme décrit dans la précédente section.
Les déclencheurs normaux peuvent aussi être convertis en déclencheur trigless en supprimant les déclencheurs AMP, FILTER et LFO manuellement en utilisant les fonctions déclencheuses de voie.

DÉCLENCHEURS PITCHLESS

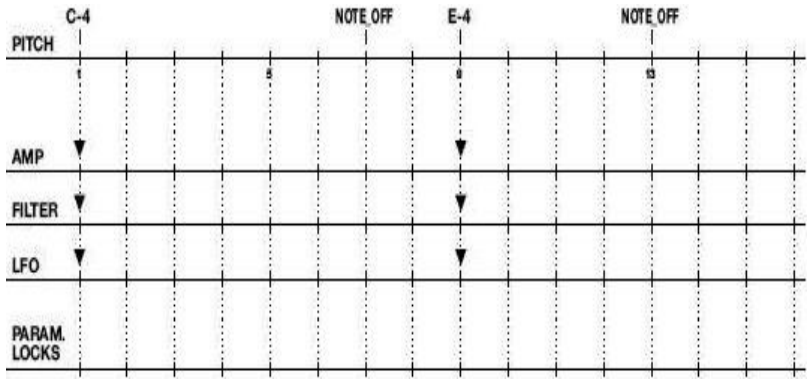
Vous pouvez supprimer facilement la hauteur à partir d'un pas en appuyant sur **[EXIT/NO]** tout en maintenant la touche de **[PAS]**. La hauteur à partir de la note précédente sera alors continue au son du déclencheur.

FIGURE 7. Illustrations d'un déclencheur de voie

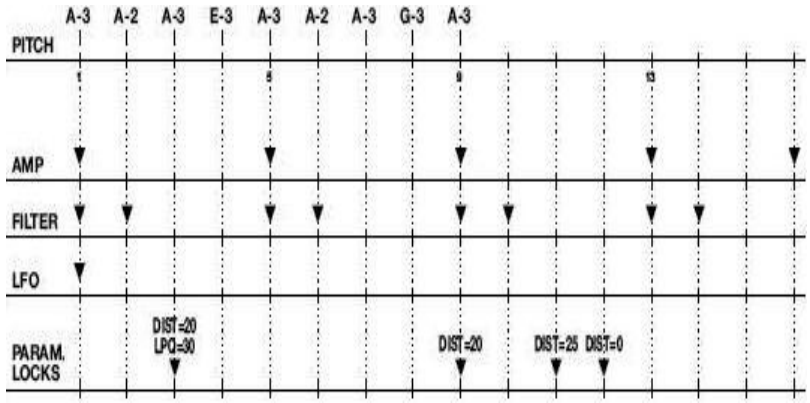
1. MOTIF D'UN SÉQUENCEUR TRADITIONNEL PAR ÉTAPE



2. MOTIF MONOMACHINE ÉQUIVALENT



3. FAIRE MOTIF MONOMACHINE UTILISANT LE DÉCLENCHEUR DE VOIE ET LE VERROUILLAGE DES PARAMÈTRES



FONCTIONS ADDITIONNELLES DU SÉQUENCEUR

L'ARPÉGIATEUR

Chaque voie de la Monomachine (incluant les voies du séquenceur MIDI) offre un arpégiateur évolué. L'arpégiateur est un processeur de note qui génère des motifs rythmiques de note à partir des paramètres de l'arpégiateur et des notes jouées. Les plus communs des arpégiateur sont utilisés pour la fabrication automatisée en temps réel de cycles de notes monophoniques basées sur l'accord joué.

PARAMÈTRES DE BASE DE L'ARPÉGIATEUR

Chaque motif offre 12 arpégiateur, un par voie.

1. La fenêtre arpégiateur s'ouvre en appuyant sur [ARP] pendant que [FUNCTION] est maintenu.



2. Sélectionnez la voie où vous désirez éditer l'arpégiateur en utilisant les touches **[TRACK]**.

Appuyez sur **[MID SEQ]** tout en maintenant **[FUNCTION]** afin d'éditer les arpégiateur du séquenceur MIDI (voir page 69 pour davantage d'information sur le séquenceur MIDI).
Les paramètres sont contrôlés grâce aux potentiomètres ***DATA ENTRY*** **A-D** et **H**.

SPD (vitesse) réglages de la vitesse de l'arpégiateur. Elle est synchronisée avec le tempo global. Une vitesse réglée sur 6 est équivalente à un 16ème de note, 12 équivaux au 8ème et ainsi de suite.
MODE (mode) sélections entre quatre mode d'arpégiateur. En supposant que vous démarrez avec un arpégiateur non-initialisé, vous devez changer le **MODE** de la valeur par défaut OFF soit par KEY, SID ou ADD.

- **OFF**- Désactive l'arpégiateur.
- **KEY**- L'arpégiateur opère sur les touches actuellement jouées. C'est de cette façon qu'un arpégiateur travail traditionnellement. Lorsque la première touche est pressée l'arpégiateur est activé et commence à jouer les notes à plusieurs reprises avec le timing spécifié par le paramètre **SPD**. Lorsque plusieurs touches sont ajoutées, l'arpégiateur les joue entre-elles en boucle. Lorsque les touches sont relâchées elles sont supprimées de la boucle de l'arpégiateur. Lorsque toutes les touches sont relâchées l'arpégiateur s'arrête.
- **SID**- Les touches pressées restent dans la boucle de l'arpégiateur même après une commande NOTE_OFF. Ce mode répète les opérations de l'arpégiateur du synthétiseur de la SidStation. Lorsque seulement une touche est pressée, l'arpégiateur ne s'active pas. Lorsque plusieurs touches sont pressées, l'arpégiateur est actif et commence à jouer les notes en boucle. Lorsque les touches sont relâchées elles ne sont pas supprimées de la boucle, mais continue à être jouées. Les notes restent dans la boucle jusqu'à ce qu'une nouvelle note est pressée. Ainsi, un accord en arpège peut être tenu sans enfoncer de touches, tout en se préparant pour un autre accord. Stopper l'arpégiateur en appuyant soit sur une seule touche ou en pressant **[STOP]**.
- **ADD**- Dans ce mode aucune notes ne sont supprimées de la boucle de l'arpégiateur jusqu'à ce que toutes les touches soient relâchées. L'arpégiateur débute lorsque la première touche est pressée, et d'autres notes peuvent être ajoutées à la boucle en pressant et relâchant les touches tout en laissant au moins une touche appuyée. De cette manière, vous pouvez construire de grandes boucles de note rapidement en style séquenceur automatique. L'arpégiateur se stop lorsque toutes les touches sont relâchées.

PLAY (jouer direction) sélections entre cinq modes de lecture d'arpèges.

- **TRUE-** L'arpégiateur joue les notes dans le même ordre qu'elles sont jouées.
- **UP-** L'arpégiateur tire les notes et les jouent vers le haut, dans l'ordre croissant.
- **DOWN-** L'arpégiateur tire les notes et les jouent vers le bas, dans l'ordre décroissant.

- **CYCLE-** L'arpégiateur tire les notes et les jouent en boucle d'abord vers le haut puis vers le bas.
- **RND-** L'arpégiateur joue les notes dans un ordre aléatoire.

RNGE (gamme d'octave) contrôles les gammes d'octave. Si le paramètre est plus élevé que par défaut "1 OCT", l'arpégiateur répétera les octaves plus élevé en boucles à plusieurs reprises jusqu'au réglage spécifié.

OJMP (saut d'octave) dit au séquenceur à quel endroit de l'accord de l'arpégiateur se fait le saut d'octave. "0" signifie après que l'accord complet soit joué. "1" signifie une mesure avant la fin de l'accord. "2" signifie deux mesures avant la fin de l'accord et ainsi de suite.



- **Pour activer l'arpégiateur dans une voie, entrez un accord !**
- **Pour activer l'arpégiateur dans le module SFX-60MKII sans ajouter un clavier MIDI, vous pouvez maintenir [FUNCTION] tout en pressant les touches de [PAS].**
- **Les fonctions copier, effacer, coller et annuler sont disponibles dans les paramètres de l'arpégiateur en utilisant [FUNCTION]+[REC]/[PLAY]/[STOP].**
- **Pour créer des accords d'arpèges sonnant comme les jeux-vidéos, réglez SPD sur une valeur basse, sélectionnez le mode SID et éteignez les déclencheurs AMP FLT et LFO comme décrit dans la section ci-dessous.**

INTERRUPTEURS DÉCLENCHANT L'ENVELOPPE DE L'ARPÉGIATEUR

Vous trouverez trois interrupteurs contrôlant le déclenchement de l'enveloppe de l'arpégiateur en dessous des quatre paramètres décrit dans "PARAMÈTRES DE BASE DE L'ARPÉGIATEUR". Bougez le curseur carré à la droite de l'onglet "TRIG:" avec les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]**, et ajustez le réglage avec **[HAUT]** et **[BAS]**.

- **AMP** = L'amplitude de l'enveloppe.
- **FLT** = Le filtre de l'enveloppe.
- **LFO** = L'enveloppe LFO.

Si l'onglet est afficher, la connexion au déclencheur d'enveloppe est mise sur ON, et "---" démontre qu'elle est mise sur OFF. Si le déclencheur d'une enveloppe est sur ON, elle sera déclenchée pour chacune des notes jouées dans l'arpégiateur. Toutes les enveloppes sont toujours déclenchées lorsque la première note de l'arpège est jouée.





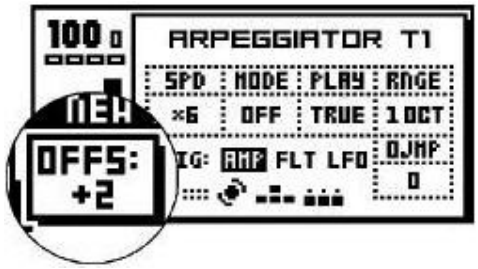
- **Il peut s'avérer utile d'éteindre tous les déclencheurs de l'enveloppe pour obtenir un arpège plus rapide, et permettre à l'enveloppe de donner l'impression que l'accord de l'arpège n'est qu'un seul son.**
- **Si vous utilisez un déclencheur LFO pour une modulation lente d'un paramètre, il peut s'avérer utile d'éteindre le déclencheur de l'enveloppe LFO dans l'arpège pour laisser le LFO se moduler sans être redémarrer à chaque note.**
- **Les interrupteurs déclenchant l'enveloppe ne sont pas disponible dans l'arpégiateur du séquenceur MIDI, le MIDI ne permet pas ce type de contrôle étendu.**

VOIE ARPÈGE RYTHMIQUE ET OFFSET

L'arpégiateur offre une *voie rythmique et offset* jusqu'à seize mesures. Celle-ci peut être utilisée pour créer des motifs d'arpège rythmique, des mélodies à un doigt ou des motifs très sauvages hors de contrôle.

Par défaut la voie rythmique et offset à une durée de huit mesures. Le potentiomètre ***LEVEL*** est utilisé pour ajuster la longueur de la voie. La longueur est indiquée par l'éclairage des LED's <TRACK>.

Les LED's verts indiquent que l'arpégiateur est actif pour cette mesure. Les LED's rouge rendront muet l'arpégiateur pour cette mesure. Utilisez les touches de **[PAS]** pour basculer les mesures.



En maintenant une touche de **[PAS]** et en utilisant les touches **[HAUT]** et **[BAS]**, vous pouvez ajuster le réglage du note-off de la mesure en cours. L'offset en cours s'affiche dans une petite fenêtre pop-up dans le coin inférieur gauche du LCD lorsqu'une touche de [PAS] est maintenue.

- **Étant donné la flexibilité de l'arpégiateur, vous pouvez penser à de mini-séquenceur à l'intérieur d'un séquenceur. En utilisant différentes valeurs SPD et durées d'une voie rythmique et offset cela peut sérieusement affecter la structure rythmique du motif.**

TRANSPOSE

Chacune des voies de la Monomachine (incluant le séquenceur de voie MIDI) offrent des réglages du transpose. Le transposage dans la Monomachine se fait en temps-réel et les données des motifs programmés ne sont pas affectées.

1. La fenêtre transpose s'ouvre en pressant **[TRANSPOSE]** tout en maintenant **[FUNCTION]**.

2. Sélectionnez la voie sur laquelle vous désirez éditer les paramètres de la transposition en utilisant les touches **[TRACK]**.



TRACK (transpose voie) réglages du transpose sur une voie individuelle en demi-tons sur la voie sélectionnée. Le paramètre est contrôlé avec ***DATA ENTRY*** le potentiomètre **A**.
PAT (transpose motif) contrôle le paramètre du transpose pour un motif complet. Ce paramètre est le même pour toutes les voies. Utilisez le potentiomètre ***DATA ENTRY*** **B** sur la première colonne pour modifier la valeur de la transposition.
SCALE (échelle) est réglé par voie. Pour modifier ce paramètre, bougez le curseur carré inversé avec les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]**, et ajustez les paramètres avec **[HAUT]** et **[BAS]**.

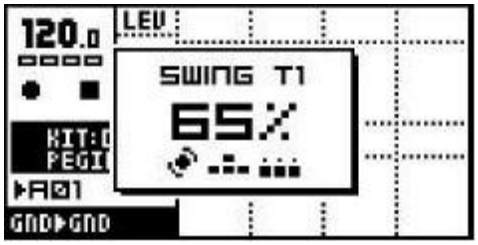
- **---** - Les notes sont transposées à la valeur exacte des notes spécifiées de la somme des voies, motif et chanson et des déclencheurs multiples transposés. Ceci est le mode normale. Aucune valeur de **KEY** ne peut être réglée.
- **FIX-** Seule la transposition de la voie est utilisée pour la transposition. Aucune valeur **KEY** ne peut être réglée.
- **MAJ-** Les notes transposées sont conservées avec l'échelle Majeure spécifiée par la valeur **KEY**.
- **MIN-** Les notes transposées sont conservées avec l'échelle Mineure spécifiée par la valeur **KEY**.

KEY (clé) n'est seulement disponible que pour certaines sélections **SCALE** et définis quelle clé sera sélectionnée dans l'échelle **MAJ** et **MIN**.

- **Régler le SCALE sur "FIX" pour les voies jouant des sons percutants. Si la voie est transposée dans une chanson ou en utilisant un Multi déclencheur transposé, la percussion sonnera alors en gardant toute la mélodique des voies qui ont été transposée.**

SWING
Le swing peut être utilisé pour ajouter du shuffle, ou autres sous-ajustements de rythmiques à un motif. Les réglages du swing sont sauvegardés sur une partie du motif.

1. La fenêtre SWING s'ouvre en pressant **[SWING]** tout en maintenant **[FUNCTION]**.
2. Sélectionnez la voie sur laquelle vous désirez éditer le réglage du swing à l'aide des touches **[TRACK]**.



Utilisez le potentiomètre ***LEVEL*** pour contrôler la valeur du swing. La valeur du swing est réglée entre 50% et 80%. 50% est la valeur par défaut ce qui ne modifie pas la structure du motif avec le swing, et la valeur maximale est de 80%. La valeur du paramètre swing est la même pour toutes les voies du motif. Mais chaque voie possède sa propre piste swing.

Les LED's de <PAS> vertes indiquent les mesures qui seront décalées dans le temps par le swing, et les touches de **[PAS]** sont utilisées afin de modifier leur état. Utilisez la touche **[SCALE]** afin de basculer entre les pages.

SWING TRACK

Par défaut, le swing est programmé pour se décaler tout les seconds 16 ème de note, à partir de la mesure 2. C'est de cette façon que le swing du motif sera restauré après l'opération d'effacement d'un motif (voir page 53). Cela apporte un style de swing en "Shuffle" traditionnel pour un motif d'une vitesse normale de 4/4.

En mode double vitesse (voir page 54) vous avez besoin de modifier le swing du motif afin d'obtenir le même résultat que vous apporterai le swing d'un motif par défaut en mode vitesse unique, pour activer le swing tout les 4ème de note, en commençant avec la 3ème note.

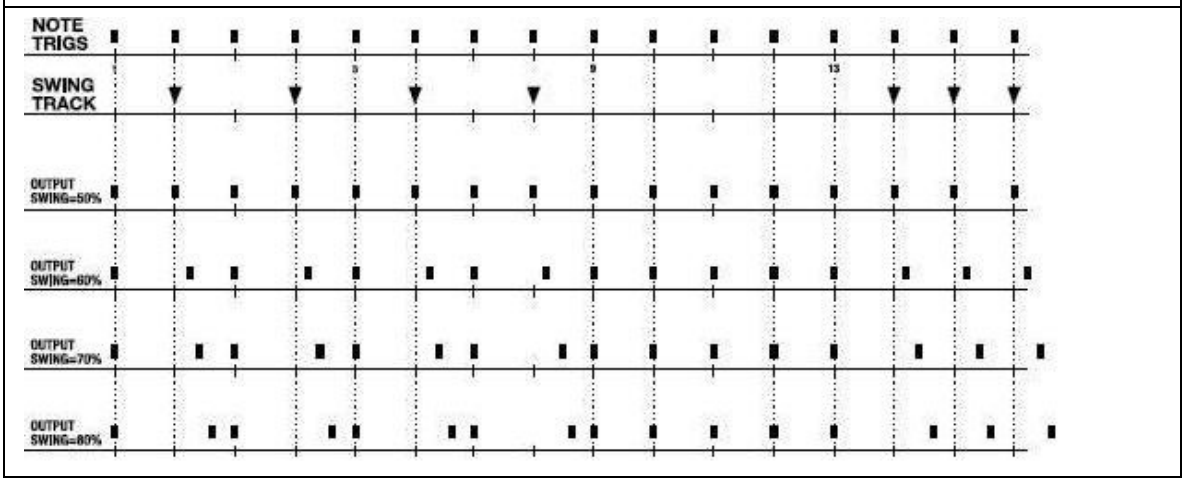
Veuillez analysez la vignette "Exemple de Swing" ci-dessous pour un exemple d'effet swing avec différentes valeurs de swing et réglages swing d'une voie. La première des huit mesures utilise un réglage du "Shuffle" par défaut et la dernière de ces huit utilise un réglage édité d'un swing d'une voie.

- **Lorsque la Monomachine est verrouillée sur une horloge MIDI externe, la valeur swing sera reliée à la résolution de l'horloge MIDI, laissant seulement quatre valeurs de swing effectives.**

- **Les fonctions copier, effacer, coller et annuler sont disponible sur les pistes swing en utilisant [FUNCTION]+[REC]/[PLAY]/[STOP].**

FIGURE 8. Exemple Swing

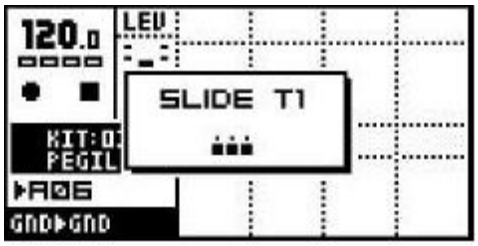
ILLUSTRATION SWING: TEMPS DE SORTIE Á PARTIR DE VALEURS VARIABLES



GLISSEMENT

Le comportement par défaut de ce paramètre verrouillé est que la valeur change à l'instant où la mesure est jouée. En utilisant la fonction glissement, la modification de la valeur des paramètres apportée par le verrouillage de paramètre peut être glissée en douceur entre les valeurs verrouillées. Les voies glissées sont sauvegardée en tant que partie du motif.

1. La fenêtre SLIDE est appelée en pressant **[SLIDE]** tout en maintenant **[FUNCTION]**.
2. Sélectionnez la voie sur laquelle vous désirez éditer le réglage du glissement à l'aide des touches **[TRACK]**.



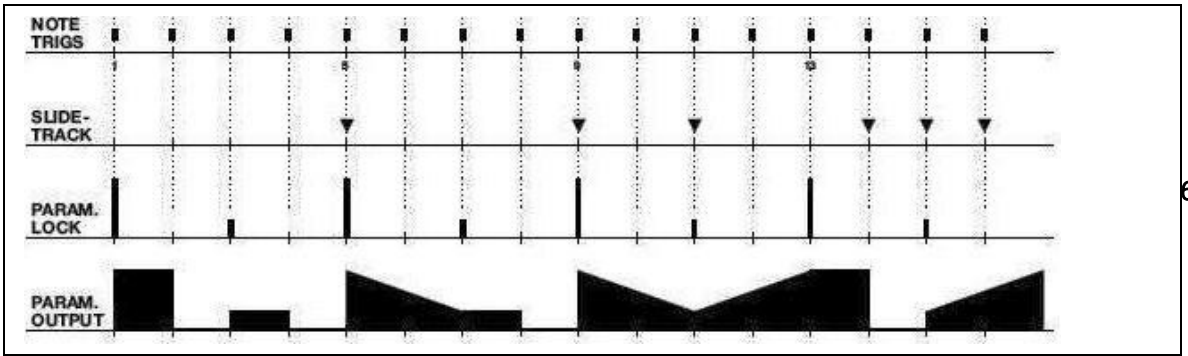
Les LED's de <PAS> indiquent quelles mesures glissera, et les touches de **[PAS]** sont utilisées afin de modifier leur état. Si votre motif est plus grand que 16 mesures, utilisez la touche **[SCALE]** afin de basculer entre les pages.

Pour qu'un paramètre glisse il a besoin d'être verrouillé à deux mesures. Si la piste glissée est réglée sur la même mesure car il existait déjà un paramètre verrouillé, le paramètre glissera sur la prochaine valeur où elle est verrouillée. La vitesse du glissement est relative au tempo actuel. Le glissement se termine toujours lorsque la mesure suivante, comportant le même paramètre verrouillé, est atteinte.

- **Seuls les paramètres verrouillés sur la mesure sélectionnée sur la piste glissée, et sur une mesure ultérieure, glisseront. Les paramètres déverrouillés, ou verrouillés seulement sur une seule mesure ne glisseront pas.**
- **S'il y a un pas entre les deux paramètres verrouillés où le paramètre n'est pas verrouillé, le paramètre glissera entre les deux positions verrouillées et ne seront pas interrompues par les pas déverrouillés du milieu.**

- **Les fonctions copier, effacer, coller et annuler sont disponible sur les pistes glissées en utilisant [FUNCTION]+[REC]/[PLAY]/[STOP].**

La vignette "Exemple de Swing" ci-dessus montre un exemple de la façon qu'une piste glissée influence un paramètre verrouillé. Le premier glissement d'un pas crée le paramètre glissement de la valeur prochain paramètre verrouillé. Même si il y a un pas dans le milieu, il n'interrompra pas le glissement. Quand la destination est atteinte la valeur verrouillée est maintenue et non glissée, comme si il n'y avait aucun glissement déclenché pour la position de ce pas. Pour le dernier des trois pas glissé, c'est uniquement celui du milieu qui est à l'origine de tous les glissés, comme les autres pas glissés n'ont aucuns paramètres verrouillés sur cette même mesure.



MODE MUET

La coupure d'une piste s'exécuté normalement en appuyant sur les touches **[TRACK]** tout en maintenant **[FUNCTION]**. La Monomachine offre une interface additionnelle afin de contrôler la coupure des voies. Lorsqu'une opération est préférée, ou lorsque vous désirez accéder simultanément à la fois au séquenceur MIDI et interne afin de couper plusieurs pistes à la fois, la fenêtre MUTE est la solution.

La fenêtre MUTE est appelée en pressant **[BANK]** tout en maintenant **[FUNCTION]**.



Les six premières boîtes font référence aux six voies internes de la Monomachine. Dans la fenêtre au-dessus toutes les pistes sont non-muettes. Les six dernières boîtes font référence aux six voies du séquenceur MIDI. Alterner les voies de la monomachine entre muet et non-muet en utilisant les touches de **[PAS]** 1-6. Les pistes du séquenceur MIDI sont accessibles avec les touches de **[PAS]** 9-14. Une voie muette sera affichée par un signe "-". Le LED de <PAS> correspondant indique l'état muet de la voie. S'il est allumé la voie n'est pas muette.



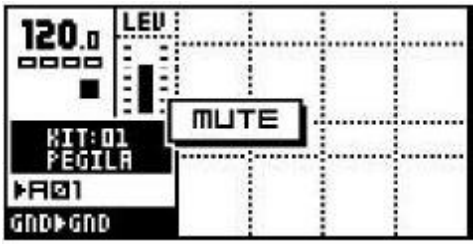
En addition aux LED's de <PAS>, l'état muet est indiqué dans la fenêtre MUTE. Les boites signifient que cette voie est non-muette, et un tiret signifie qu'elle est muette. Les LED's de <PAS> seront également mis à jour.



Si vous appuyez sur les touches de **[PAS]** tout en maintenant **[FUNCTION]** le changement de la coupure se fera jusqu'à ce que **[FUNCTION]** soit relâché. Une voie qui est actuellement en sourdine mais qui sera non-muette lorsque **[FUNCTION]** sera relâché sera symbolisée par un signe "+". Une voie n'étant actuellement pas muette mais qui sera muette lorsque **[FUNCTION]** sera relâché sera symbolisée par un signe "X".

MINIMISER LA FENÊTRE MUTE

Pendant que vous travaillez en mode MUET, la fenêtre MUTE dissimule de grandes parties de l'interface de l'écran principale. Ceci peut être perturbant si vous voulez travailler avec les muets tout en ayant l'accès aux paramètres du son.



Pour éviter ce problème, la fenêtre MUTE se transforme en petite fenêtre centrée lorsque le potentiomètre ***DATA ENTRY*** est accessible en mode MUET. Pour retourner à une grande fenêtre MUTE, appuyez sur le bouton **[ENTER/YES]**.

- **Les muets travaillent sur le niveau de la note. Ceci signifie que ces sons déjà déclenchés continueront le son, mais d'autres pas seront masqués. Ceci permet aux sons de disparaître de façon naturelle.**

- **Les voies muettes sont de vrais paramètres globaux, tout comme le tempo. Une piste coupée reste en sourdine, même si un motif est modifié ou si on entre ou sort du mode chanson.**

MODE POLY

En fonctionnement normale la Monomachine offre six voies de synthèses sonores multitimbral monophonique. L'ensemble des machines (voir Appendice A pour plus d'information) peuvent

être utilisées pour faire un accord jusqu'à quatre notes en utilisant une seule voie, mais pour utiliser les polyphonies des autres machines vous devez entrer dans le mode POLY.

1. Appuyez sur **[POLY]** tout en maintenant **[FUNCTION]** pour entrer dans le mode POLY. Le POLY mode est indiqué par les deux LED's <PATTERN> et <SONG> étant allumé.

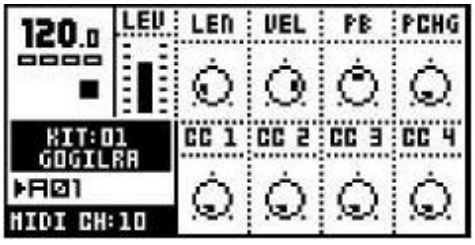
En mode POLY tous les six moteurs de sons polyphoniques de la Monomachine génèrent le son d'une seule voie. Toutes les voies à côté de celle qui est actuellement sélectionnée avec les touches **[TRACK]** sont désactivées. La sélection en cours offre actuellement une voie au lieu d'offrir six notes de polyphonie.

- **En mode POLY, le séquenceur interne opère poly phonétiquement. Vous pouvez utiliser des accords afin de générer des accords polyphoniques. N'oubliez pas que toutes autres voies excepté celle actuellement sélectionné sont désactivées pendant le mode POLY.**

LE SÉQUENCEUR MIDI

Chacune des six voies du séquenceur interne de la Monomachine est équipée d'un séquenceur de voie MIDI pour contrôler un équipement MIDI externe. Les six voies du séquenceur MIDI sont une partie de chaque motif et opèrent individuellement, même si avec quelques connexions depuis les pistes internes les LFO's sont partagés entre les pistes interne et les pistes du séquenceur MIDI. Les pistes MIDI jouent simultanément et se synchronisent avec leurs contreparties internes.

1. Permutez entre l'édition du séquenceur interne et du séquenceur MIDI en appuyant sur **[MIDI SEQ]** tout en maintenant **[FUNCTION]**.
2. L'édition d'une voie MIDI est indiquée par toutes les LED's <TRIG TRACK> étant non-éclairées, et les quatre plus hauts LED's <DATA PAGES> éclairés.



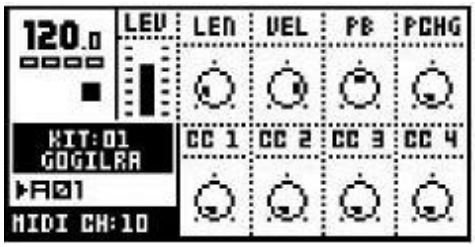
UTILISATION DU SÉQUENCEUR MIDI

Le séquenceur MIDI de la Monomachine est utilisé presque de la même manière que le séquenceur interne. La principale différence étant que ce n'est pas un son interne qui est généré, une donnée seulement est transmise au port MIDI OUT, pour contrôler un équipement MIDI externe.
Utilisez les touches **[TRACK]** pour sélectionner la piste MIDI que vous souhaitez éditer. Notez ceci, les pistes MIDI sont coupées séparément des pistes internes avec les touches **[TRACK]** tout en maintenant **[FUNCTION]** ou par le biais de l'interface spéciale du mode MUET (voir la section "MODE MUET" en page 66).
Pour utiliser le séquenceur MIDI vous devez connecter le port MIDI OUT de la Monomachine au port MIDI IN d'un autre périphérique MIDI. Les périphériques MIDI externes ont besoin d'écouter le canal MIDI de la piste MIDI en cours de la Monomachine. Le clavier, les touches de **[PAS]** et la sortie du séquenceur MIDI de la voie est maintenant dirigée par le canal MIDI sélectionné dans la page du menu Global "PARAMÈTRES MIDI SEQ" (voir la section "PARAMÈTRES MIDI SEQ", en page 102 pour plus d'informations).
Veuillez vous référez à la section "GRILLE D'ENREGISTREMENT" en page 46 et "ENREGISTREMENT EN DIRECT" en page 48 pour plus d'information sur la façon d'entrer des notes dans le séquenceur.

- **Des accords peuvent être entrés dans le séquenceur MIDI, mais toutes les notes de l'accord doivent être de la même longueur. Si vous désirez jouer de vraies notes polyphoniques vous devez faire usage de plusieurs pistes et diriger la sortie sur le même canal MIDI.**

- **Les paramètres verrouillés peuvent être utilisés par le séquenceur MIDI, ce qui est très utile pour contrôler par exemple le paramètre du filtre cut-off d'un synthé externe.**

INTERFACE PRINCIPALE DU SÉQUENCEUR MIDI



LEN (longueur note) fixe la durée maximale que la note sera jouée jusqu'à ce qu'un NOTE_OFF est envoyé. Les notes peuvent aussi être interrompues avec des déclenchements NOTE_OFF (déterminés en pressant une touche de **[PAS]** tout en maintenant **[FUNCTION]**). Si vous préférez stopper les notes avec seulement les déclencheurs NOTE_OFF, réglez LEN à une valeur maximale. Les notes auront alors une longueur infinie. Utilisez les verrouillages des paramètres pour régler différentes longueurs de note pour différentes mesures.

VEL (vélocité) contrôle la vitesse MIDI envoyé pour chaque note. Utilisez les verrouillages des paramètres pour régler différentes valeurs de vélocités pour différentes mesures.

PB (pitch Bend) contrôle les réglages du pitch Bend MIDI.

PCHG (programme change) peut être utilisé pour changer les commandes des programmes des sorties MIDI, afin de changer le patch d'un périphérique MIDI externe. Le paramètre PCHG transmet seulement les données lorsqu'un paramètre est verrouillé. Il n'est pas possible de faire glisser ce paramètre.

CC 1-4 (change contrôle 1-4) fixer le changement de contrôle des valeurs des paramètres. Chaque paramètres qui sont utilisés sont régler dans la page du menu Global "PARAMÈTRES MIDI SEQ" (voir la section "PARAMÈTRES MIDI SEQ", en page 102 pour plus d'informations).

COMPARAISON AVEC LE SÉQUENCEUR INTERNE

La fonction du séquenceur de voies MIDI est dans une certaine mesure semblable à son homologue interne. Ci-dessous, une liste des similitudes et des différences:

- Le séquenceur de piste MIDI n'offre pas tout les déclencheurs de pistes, depuis que le MIDI ne permet plus ce type de contrôle étendu.
- Le séquenceur de piste MIDI offre six arpégiateur additionnels avec des réglages individuels, mais ils n'offrent aucun interrupteur déclencheur d'enveloppe pour la même raison que ce qui est mentionné ci-dessus.
- Le séquenceur de piste MIDI offre des voies swing et glissées individuelles, mais la valeur du swing est un paramètre commun pour le motif.
- Le séquenceur de piste MIDI offre une piste de transpose individuelle, mais le transpose du motif est un paramètre commun pour l'ensemble du motif.
- Le séquenceur de piste MIDI partage les LFO's avec leur nombre de séquence interne égale aux pistes.



- **Les réglages de l'interface principale MIDI est stocké dans une partie de kit. Si vous faites des changements de paramètres vous devez les sauvegarder dans le kit pour les garder.**



- **Le séquenceur interne transmet également le MIDI. Si vous désirez plus de voies pour contrôler un équipement MIDI externe vous pouvez couper la sortie audio des voies interne, activer la sortie MIDI et l'utiliser pour contrôler l'équipement MIDI externe, étendant les six voies du séquenceur MIDI. Pour en savoir plus sur la façon de configurer une sortie MIDI du séquenceur interne, référez-vous à la section "CONTRÔLE SORTIE 1" en 89.**
- **La Monomachine fait la distinction entre un signal MIDI envoyé par l'unité et un signal MIDI reçu. Même si le même canal MIDI est choisi à partir d'une voie du séquenceur MIDI et d'une voie du séquenceur interne, le séquenceur MIDI ne contrôlera pas les sons internes, comme les données du séquenceur MIDI sortent seulement par le biais du MIDI OUT.**
- **Comme les voies du séquenceur MIDI sont chacune une parties du motif, elles seront également jouées en partie comme un déclencheur multi et les options de lectures démarreront la lecture. Ceci permet une intégration étroite du matériel MIDI externe dans les performances de la Monomachine.**

LE MODE CHANSON

Le séquenceur de morceau de la Monomachine est un outil servant à la mise en place des motifs en séquences. Chaque ligne chanson peut avoir un unique réglage afin de sélectionner les paramètres tel que le motif de début, offset et longueur, répétitions, tempo, muet, information et transposage. Le mode chanson peut être utilisé pour faire des chansons totalement adaptées ou pour la mise en place des réglages en boucle du motif pour une utilisation en direct. Une chanson peut avoir jusqu'à 200 lignes, et il y a 24 emplacements chanson.

On entre dans le mode CHANSON en appuyant sur la touche [PATTERN/SONG], de manière à ce que le LED <SONG> s'allume. L'écran changera pour faire place à une liste de chanson.



CHARGER UNE CHANSON

1. Pour charger une chanson vous devez d'abord ouvrir la fenêtre SONG en appuyant sur la touche **[KIT/SONG]**.



2. Utilisez les touches **[FLÈCHES]** pour bouger le curseur jusque l'icône LOAD et pressez **[ENTER/YES]**.



3. Choisissez la chanson que vous désirez charger en utilisant les flèches **[HAUT]** et **[BAS]**. Appuyez sur **[ENTER/YES]** afin de charger la chanson.

⚠

- **Charger une chanson détruira tout les changements non enregistré de la chanson en cours. Assurez-vous de stocker le travail non enregistré et que vous souhaitez conserver avant de charger une nouvelle chanson.**

SAUVEGARDER UNE CHANSON

1. Ouvrez la fenêtre SONG en pressant la touche **[KIT/SONG]**. Utilisez les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour vous déplacez jusqu'à l'icône SAVE.



2. Appuyez sur **[ENTER/YES]** pour appeler le menu SONG SAVE.

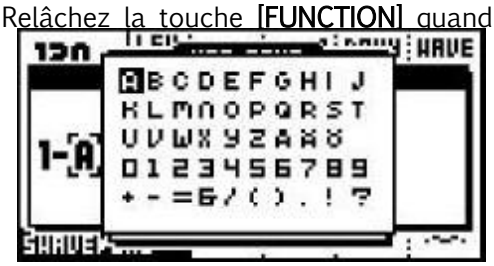


3. Dans le menu, vous trouverez une liste de chansons stockées en mémoire. Utilisez les touches **[HAUT]** et **[BAS]** afin de choisir parmi les 24 emplacements de chanson. Appuyez sur **[ENTER/YES]** pour sélectionner l'emplacement où vous désirez sauvegarder votre chanson.
4. Une fenêtre s'ouvre où vous pouvez y inscrire le nom de la chanson.



Sélectionnez les caractères en utilisant les touches flèche **[HAUT]** et **[BAS]** ou en utilisant le potentiomètre ***LEVEL***. Les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** bougent le curseur en arrière et en avant sur la ligne.

5. Maintenez la touche **[FUNCTION]** vous donne accès à la méthode de sélection "high score", dans laquelle vous pouvez voir tout les caractères en même temps. Gardez la touche **[FUNCTION]** maintenue lors de la navigation en utilisant les boutons **[GAUCHE]**, **[DROITE]**, **[HAUT]** et **[BAS]**. Relâchez la touche **[FUNCTION]** quand vous avez trouvez la bonne lettre.



6. Une fois que vous avez nommé correctement la chanson, appuyez sur **[ENTER/YES]** pour la sauver.
7. Si vous désirez sortir sans sauver la chanson, appuyez sur **[EXIT/NO]**.

- **Les commandes copier, coller, supprimer et annuler sont disponible dans les menus SONG SAVE et SONG LOAD.**

- **La lecture précédente d'une chanson précise dépend des motifs inchangés qu'elles utilisent depuis la dernière sauvegarde. Autrement, la chanson sonnera différemment.**

JOUER UNE CHANSON

Pour commencer à jouer une chanson, assurez-vous que vous êtes en mode SONG, et qu'il s'agit d'une chanson actuellement lue ou crée.

1. Commencez la lecture de la chanson en appuyant sur [PLAY]. Appuyer sur [PLAY] une seconde fois met la lecture en pause. Pour stopper la lecture, appuyez sur [STOP].
2. A tout moment, vous pouvez revenir en arrière et faire du va-et-vient entre les modes chansons et motif en appuyant sur la touche [PATTERN/SONG]. Le pointeur de la chanson sera maintenu jusqu'à ce que [STOP] soit pressé. De cette manière, vous pouvez laisser la chanson rejouer, boucler un motif en mode motif, jusqu'au retour en mode chanson, continuant de rejouer la chanson à la position où vous l'aviez laissée.

TRANSPORTER UNE CHANSON

Tout en jouant une chanson, il est possible de naviguer librement au sein des motifs de la chanson.

1. Utilisez les [HAUT] et [BAS] pour bouger les deux indicateurs de position de la chanson sur la gauche et la droite de la liste de chanson. Ils ont la forme de deux flèches. Appuyez sur [ENTER/YES] pour déplacer la position de lecture jusqu'à la position des flèches.



2. Les flèches clignoteront et alterneront ce clignotement entre l'emplacement ciblé et la position actuelle. Quand l'emplacement d'une chanson est répété, le nombre de clignotement est répété à la gauche du motif actuellement indexé.
3. Une fois que le motif en cours a été joué jusque la fin et que le nombre de répétition à été achevé, la lecture continuera à partir de l'emplacement indiqué par les flèches.

- La chanson est jouée jusque sa fin puis s'arrête. Évidement, les boucles ne terminent jamais les chansons et les rendent infinies.
- Si la chanson à des ajustements de tempo programmés, le tempo global en cours sera changé.

- La Monomachine envoie et reconnaît la Position du Pointeur d'une Chanson MIDI. Cela signifie que vous pouvez contrôler la position dans la liste de chanson à partir d'un séquenceur externe, et vous pouvez contrôler un séquenceur externe à partir de la Monomachine.
- [STOP] arrête la lecture, mais ne tient pas la position du pointeur de la chanson. Un second [STOP] déplace la position du pointeur de la chanson au début de la chanson.

ÉDITION D'UNE CHANSON

L'éditeur de chanson est l'endroit où une chanson est crée. Voici les motifs assignés à une chanson. Le comportement des motifs se règle également dans l'éditeur de chanson.

1. Appuyez sur la touche [KIT/SONG] pour ouvrir la fenêtre SONG. Bougez le curseur jusqu'à l'icône EDIT en utilisant les touches [FLÈCHES].



2. Appuyez sur **[ENTER/YES]** pour ouvrir l'écran EDIT SONG.



Ceci est l'écran principal où vous arrangez vos motifs dans une chanson. Vous pouvez éditer une chanson pendant qu'elle joue. Les deux flèches pleines de chaque côté de l'emplacement sont les pointeurs de position de la chanson. Ils indiquent laquelle mesure du séquenceur est actuellement jouée. Dans l'en-tête du menu, après le texte "EDIT SONG" il y a un compteur, indiquant combien de barres et de battements la chanson vient de jouer. Utilisez les touches **[HAUT] et [BAS]** pour sélectionner l'emplacement de chanson que vous souhaitez éditer. Les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** permettent de déplacer le curseur entre les colonnes. Le potentiomètre ***LEVEL*** altère les valeurs de chaque réglage.



ROW (emplacement chanson) est le nombre de mesure que contient la chanson. Une chanson peut contenir un maximum de 200 emplacements. La chanson est jouée de l'emplacement 0 jusque la fin des emplacements.

PAT (motif) est la colonne sur laquelle est montré quel motif est assigné à quel emplacement. Réglez le motif que vous souhaitez qu'il soit joué dans l'emplacement de la chanson en utilisant le potentiomètre ***LEVEL***, ou en appuyant sur les touches **[BANK]** + le **[PAS]** approprié. Vous pouvez également programmer des boucles dans cette colonne. Voir la section "LES BOUCLES", en page 77 pour plus d'informations à ce sujet. Les marques "END" peuvent aussi être réglées à partir de cette colonne. Elle peut être trouvée en tant que première icône, et marquer la fin de la chanson, là où le séquenceur s'arrêtera.

REP (répétition) c'est la colonne là où vous contrôlez le nombre de répétition d'un emplacement chanson. Utilisez le potentiomètre ***LEVEL*** pour altérer le nombre de répétitions.

TRN (transpose) règle la transposition pour un emplacement chanson. Utilisez le potentiomètre ***LEVEL*** afin de contrôler la valeur. En appuyant sur **[ENTER/YES]** vous entrez dans la fenêtre SONG TRACK TRANSPOSE, là où la transposition individuelle peut être réglée

pour les voie. Si un SONG TRACK TRANSPOSE individuelle est réglé pour un emplacement, il sera indiqué par un "**T**" en gras dans la colonne TRN. Vous devez alors entrer dans la fenêtre SONG TRACK TRANSPOSE pour voir et le motif et la piste individuelle transposée. Voir la section "TRANSPOSER UNE VOIE D'UNE CHANSON", en page 78 pour plus d'informations au sujet de la transposition d'une voie d'une chanson.

OF LN (offset et longueur) est une colonne qui peut être utilisée pour écraser les paramètres de départ de l'offset et de la longueur par défaut pour le motif de l'emplacement. L'offset du motif de départ par défaut est toujours zéro ce qui veut dire qu'il commencera à jouer depuis le début. La longueur par défaut est réglée à partir de la configuration de l'échelle (voir la section "CONFIGURATION DE L'ÉCHELLE", en page 45). Les fonctions offset et longueur de l'emplacement chanson peuvent être utilisées pour construire des structures rythmiques complètes. Cela peut aussi servir afin d'échanger des morceaux de motif, d'ajouter par exemple un fill in à la fin du motif. Utilisez le potentiomètre ***LEVEL*** pour contrôler les réglages.

XTRA (extra chanson) colonne qui peut être utilisée pour régler les emplacements chanson muets et le BPM d'un emplacement chanson. Si un muet est réglé sur un emplacement, il est indiqué par un "**M**" en gras dans la colonne XTRA. Si un nouveau BPM est paramétré sur un emplacement, il est indiqué par un "**B**" en gras. Appuyez sur **[ENTER/YES]** pour entrer dans le menu SONG EXTRA. Veuillez vous référez à la section "CHANSON EXTRA", en page 78 pour obtenir plus d'information.

- **Pour insérez un emplacement dans la chanson, utilisez [FUNCTION] avec la touche [BAS] simultanément.**
- **Pour supprimer un emplacement, utilisez [FUNCTION] avec la touche [HAUT] simultanément.**
- **Les fonctions Copier, coller, supprimer et annuler opèrent dans un emplacement en édition de chanson.**

TRANSPORTER L'ÉDITION D'UNE CHANSON

Il est possible de débuter la lecture à partir de n'importe quel emplacement dans une chanson.

1. Déplacez le curseur d'édition sur l'emplacement d'où vous souhaitez débuter la lecture et appuyez sur le bouton **[ENTER/YES]**.
2. Si la chanson en cours est jouée lorsque vous choisissez un autre emplacement, vous apercevrez deux flèches vides de chaque côté de l'emplacement nouvellement choisi. Elles indiquent que l'emplacement sélectionné se jouera une fois que l'emplacement en cours arrivera à son terme



- **Dans la partie gauche de la barre de titre, la position actuelle du pointeur de la chanson est affichée en barres et en battements. Cette information est également mise à jour lorsqu'un nouveau pointeur est paramétré avec [ENTER/YES]. Cette information peut être utilisée pour la synchronisé une construction d'une chanson Monomachine avec une chanson d'un autre séquenceur.**
- **Utilisez les boucles et les sauts à la création d'une installation en direct.**

LES BOUCLES

Les boucles sont des outils utiles lorsque vous créez une chanson. En utilisant cette commande vous pouvez limiter le nombre d'emplacement et rendre la structure d'une chanson claire. Elles peuvent également être utilisées afin de mettre en place des boucles de motif en ordre afin d'étendre la limite maximum de 64 mesures par motif.



Pour créer une boucle, tournez le potentiomètre ***LEVEL*** dans la colonne PAT à la position juste avant A01-PATTERN, après l'indicateur END. Utilisez les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour naviguer entre les différentes colonnes.
Quand une boucle est sélectionnée, la seconde colonne d'édition contrôle l'emplacement sur lequel la boucle retournera. Utilisez le potentiomètre ***LEVEL*** pour contrôler ceci. La troisième colonne défini le nombre de fois que la boucle doit être répétée.

- **Les boucles peuvent être imbriquées (ce qui signifie, des boucles dans d'autres boucles).**
- **Un réglage d'un boucle infinie peut s'avérer vraiment pratique dans un réglage en direct. Avec le réglage d'une boucle infinie, les fonctions de transport d'une chanson peuvent être utilisées pour sauter entre boucles des motifs.**

LES SAUTS

Une boucle peut être convertie en un saut avant. Insérez un saut en tournant le potentiomètre ***LEVEL*** de sorte que le nombre du second emplacement de la boucle devient un nombre plus grand que le chiffre de l'emplacement actuel. La commande saut apparaitra et aucune colonne de compteur de boucle ne sera disponible. Utilisez la flèche [DROITE] pour déplacer le curseur jusqu'à la colonne dans laquelle vous désirez insérer un emplacement, là où vous souhaitez que la position du pointeur de la chanson saute.



LES ARRÊTS

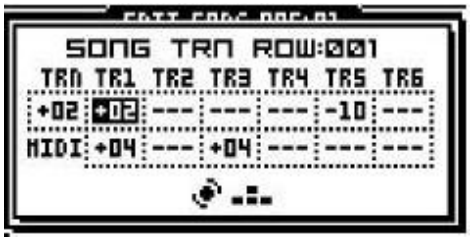
Si vous réglez la boucle pour sauter sur l'emplacement en cours il se changera en une déclaration d'ARRÊT. Lorsque le pointeur chanson atteint une déclaration d'ARRÊT la lecture marquera une pause. Alors que vous devez utiliser le transport des contrôles de la chanson comme décrit dans "TRANSPORTER L'ÉDITION D'UNE CHANSON", en page 76 afin de choisir une nouvelle position de départ.



TRANSPOSER UNE PISTE CHANSON

Voici les réglages du transpose des motifs sont contrôlés dans une chanson.

1. En appuyant sur **[ENTER/YES]** dans la colonne transpose de la fenêtre EDIT SONG vous atteignez le menu SONG TRACK TRANSPOSE.
2. Utilisez les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour vous déplacer entre les colonnes, et aussi atteindre la rangée inférieure. Utilisez ***LEVEL*** pour mettre à jour les valeurs d'un paramètre. Utilisez les touches **[HAUT]** et **[BAS]** pour vous déplacer entre les emplacements chanson. Appuyez sur **[EXIT/NO]** pour sortir de la fenêtre SONG TRACK TRANSPOSE.



TRN (transpose motif) contrôle la transposition d'un motif.

TR1-6 (transpose voies 1-6) contrôlent les transpositions des pistes individuellement pour les six voies internes de la Monomachine. Les six paramètres de l'emplacement MIDI contrôle la transposition des six voies du séquenceur MIDI.

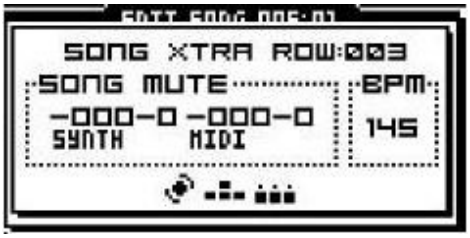
- **Les réglages de la transposition d'une piste sont uniquement valides sur leur emplacement particulier.**

- **Si les transpositions d'une piste sont réglées pour un emplacement individuel, la valeur de la transposition dans la fenêtre EDIT SONG est échangée par un "T" gras. Alors vous devez entrer dans la fenêtre SONG TRACK TRANSPOSE afin de vérifiez les réglages.**

CHANSON EXTRA

La fenêtre SONG EXTRA est l'interface servant à contrôler les emplacements chanson muets et les emplacements chanson réglages BPM.

1. Atteignez-la en pressant **[ENTER/YES]** dans la colonne SONG EXTRA de la fenêtre EDIT SONG.



A partir d'ici vous pouvez régler les coupures des emplacements chanson. Utilisez les touches de **[PAS]** 1 à 6 afin de régler le masque muet des voies internes ; et les touche de **[PAS]** 9 à 14 pour les voies du séquenceur MIDI. Une voie muette sera affichée par un signe "-".

Les ajustements du tempo peuvent être programmés par un réglage de la valeur BPM. Utilisez le potentiomètre ***LEVEL*** afin de mettre à jour le réglage du BPM. Vous devez commencer par augmenter la valeur BPM assignée. Pour supprimer une valeur BPM, tournez le potentiomètre ***LEVEL*** de façon à sélectionner la plus petite valeur possible. Vous verrez alors un "-" imprimer dans l'onglet BPM.

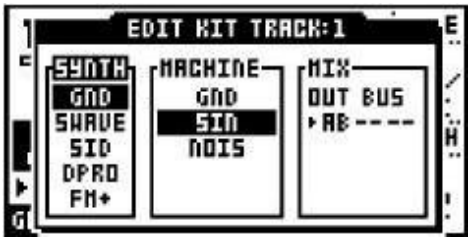
- **Si aucune valeur BPM n'est réglée pour la mesure, le tempo en cours est utilisé. Si une chanson n'a aucun réglage du tempo, le tempo en cours est utilisé pour la chanson entière.**

- **Les coupures globales s'appliquent ainsi que les coupures d'un emplacement chanson. Les pistes muettes dans les coupures globales (tel qu'il est décrit dans la section "MODE MUET", en page 66) ou les coupures d'un emplacement chanson seront coupées de cet emplacement.**
- **Si le masque muet d'un emplacement chanson est réglé sur un emplacement, il est indiqué dans la colonne XTRA avec un "M" gras. Si la valeur BPM d'un emplacement chanson est paramétrée, elle est indiquée avec un "B" gras.**

ROUTAGE MONOMACHINE

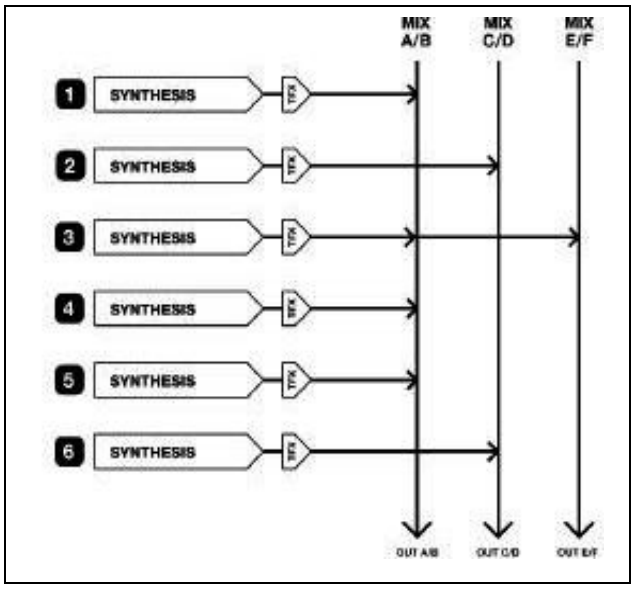
La Monomachine offre un système flexible de routage s'adressant aux sorties audio, ainsi qu'une aide aux entrées audio et au routage entre les machines synthèses et FX.

La plupart de l'acheminement est contrôlé à partir de la fenêtre EDIT KIT. Veuillez vous référez à la section "ASSIGNER UNE MACHINE Á UNE VOIE", en page 21 pour plus d'informations sur la manière de la trouver, de l'ouvrir et de la manipuler.



LE MÉLANGEUR MONOMACHINE

Le paramètre **OUT BUS** de l'onglet MIX est disponible pour toutes les machines. Il choisi sur quelles busses de mixage sera envoyée la voie. La Monomachine offre trois busses de mixage stéréo appelés AB, CD et EF. À la fin du bus de mixage, le son par défaut est envoyé aux sorties paires audio AB, CD et EF.



Si aucune Machines FX n'est utilisé, la sélection du bus de mixage sélectionne simplement la voie ou sera envoyée la ou les sortie(s) audio stéréo. Dans l'exemple ci-dessus les pistes synthèses sont envoyées à différentes sorties audio, de façon à ce que le plus de traitement audio externe soit possible pour les pistes individuelles. La troisième voie est envoyée à deux sorties.

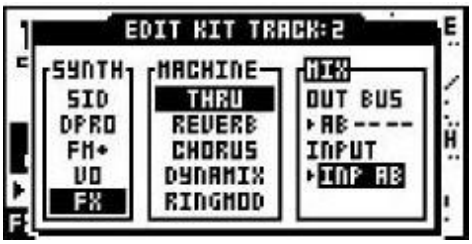
LES MACHINES FX

Les machines FX travaillent un peu différemment en comparaison aux machines de synthèse comme elles ne génèrent aucun son d'elles-mêmes. Elles ont besoin d'un son assez bon afin de travailler en tant que supposé. Les sources sonores peuvent être soit des entrées audio, le son d'une voie précédente ou l'audio venant d'autres bus de mixage.

UTILISATION DES ENTRÉES AUDIO

L'audio peut être acheminé à partir des entrées externe et s'effectuer avec les deux pistes effets et les machines FX. Les entrées audio sont disponibles dans les machines FX trouvées dans le Mono synthé appelé "FX". Suivez les étapes ci-dessous pour l'assigner.

1. Appuyez sur la touche **[KIT/SONG SETUP]** pour ouvrir la fenêtre KIT. Déplacez le curseur jusque l'icône EDIT et appuyez sur la touche **[ENTER/YES]**.
2. Faites défiler vers le bas les machines FX. Vous trouverez cette sélection à la fin de la liste.



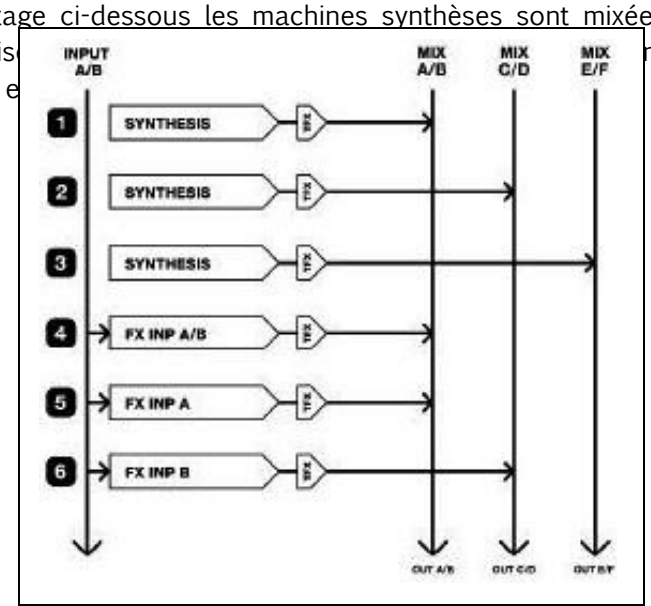
3. La machine THRU est un bon point de départ car elle laissera simplement l'audio de la source sélectionnée sans aucun autre traitement mais avec un signal amplifié et bien sur une voies à effets. Assignez la machine THRU à une voie.
4. Utilisez les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour aller dans le champ du paramètre **INPUT** et sélectionnez INP A, INP B ou INP AB. Veuillez notez ceci, le champ du paramètre **INPUT** ne doit pas apparaître avant qu'une machine FX n'ai été sélectionnée avec **[ENTER/YES]**.

- **INP A** - Audio Monophonique est utilisé depuis l'Entrée Audio A.
- **INP B** - Audio Monophonique est utilisé depuis l'Entrée Audio B.
- **INP AB –** Audio Stéréo est utilisé depuis l'Entrée Audio A et B.

⚠

- **Avant que chaque son soit entendu de l'entrée audio vous devez déclencher une voie de sorte que la machine soit activée. Jouez chaque note de la voie; la hauteur de la note est ignorée par la machine THRU.**

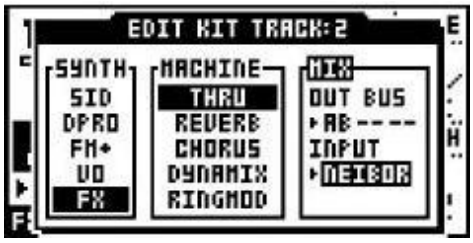
Dans l'exemple de routage ci-dessous les machines synthèses sont mixées avec les machines FX avec une entrée pris ne sont qu'imprimées explicitement dans cet e



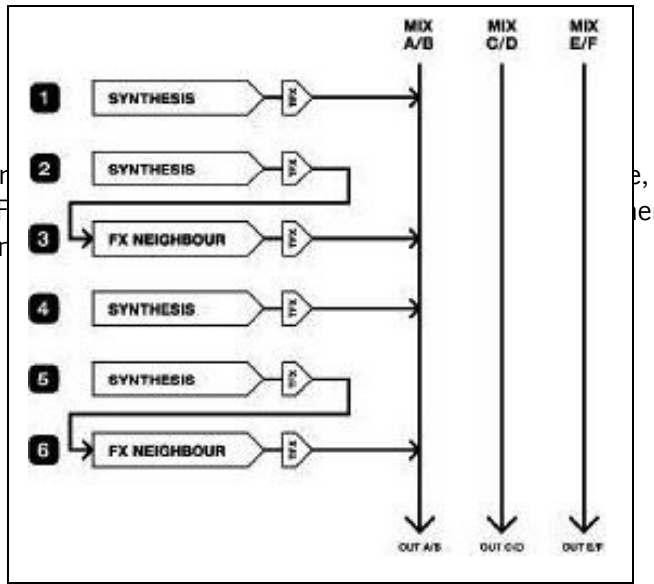
- Toutes les voies effets, les LFO's et le séquenceur sont encore à votre portée lorsque vous utilisez les entrées audio! Mettez en place six voies avec des réglages variés pour les voies. Les réglages LFO et l'utilisation du séquenceur par-dessus tout, et vous disposez d'un processeur d'effets unique et puissant.
- La sortie des voies passent toujours à travers la voie effets, du quel l'amplificateur de l'enveloppe est une partie. Si vous désirez que l'audio soit percutant sans décomposition vous devez régler DEC et REL à leurs niveaux maximum (127) et réenclencher la machine.

ROUTAGE VOISIN

Les machines FX peuvent aussi prendre leurs entrées à partir d'une synthèse sonore de la Monomachine. Un des modes pour ceci est le mode NEIBOR. Pour utiliser ce mode, réglez la voie numéro deux ou plus afin d'utiliser une machine FX, et régler **INPUT** sur NEIBOR.



En mode NEIBOR, la sor e, et nourrie dans l'entrée de la machine F ient est utilisée pour l'entrée, mais les machir

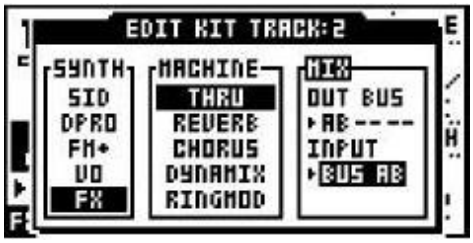


Dans l'exemple ci-dessus toutes les sorties audio sont réglées sur le bus de mixage principale AB. Les voies 2 et 6 sont acheminées aux machines FX réglées en mode NEIBOR, et l'entrée est prise directement d'une voie précédente. Toutes les sorties sont éteintes pour les voies 2 et 5.

- **Utilisez le voisinage FX pour avoir accès à une piste d'effets additionnelle! Si vous désirez plutôt que la distorsion soit appliquée après tout les autres effets, vous pouvez assigner une machine FX THRU en mode NEIBOR après sur la voie, et toutes les pistes d'effets de la seconde voie seront appliquées après la première. N'oubliez pas d'éteindre les sorties de la première voie.**
- **Le mode NEIBOR est parfait pour un acheminement rapide des FX, lorsque pas plus d'une voie nécessite d'être intégrée dans le FX.**

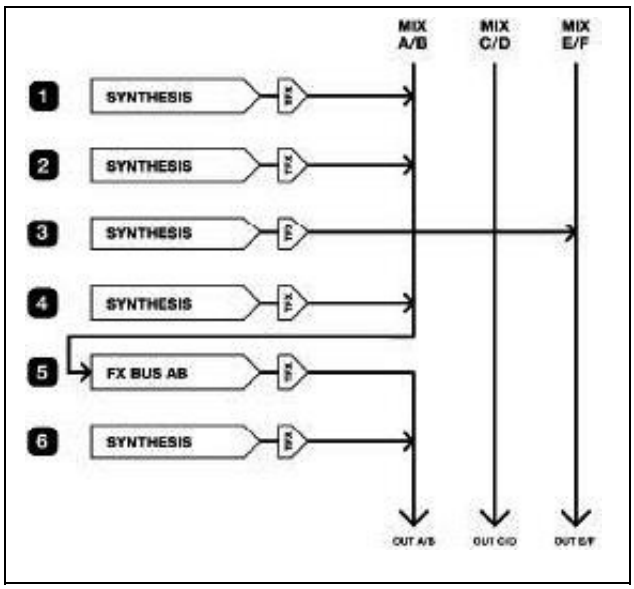
ROUTAGE DU BUS MIX

Afin d'appliquer un effet de deux ou plusieurs voies mixées vous devez utiliser les bus de mixage en tant qu'entrée pour les machines FX. Pour utiliser ce mode, réglez la voie numéro deux ou plus afin qu'elle utilise une machine FX, et réglez **INPUT** au "BUS XX", où XX est le bus de mixage AB, CE ou EF.

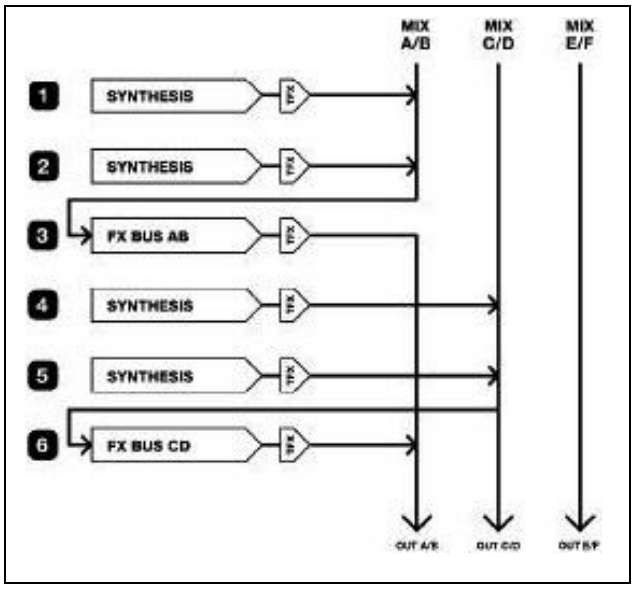


Lorsque la sortie d'une voie dans la Monomachine est réglée sur AB, CD ou EF, elle est alimentée à une des trois bus de mixage, chacune par défaut se terminent dans les sorties audio avec les mêmes noms. Les voies sont mixées dans le même ordre que leur index, avec la voie 1 d'abord.

Les contenus des bus de mixage peuvent être utilisés en tant qu'entrée pour les machines FX. Si le même bus est utilisé pour l'entrée et la sortie, l'FX est appliqué comme un effet insert. Si un autre bus est utilisé pour sortir, la sortie FX est mixée normalement dans la voie, tout comme les machines Synthèse.



Dans l'exemple ci-dessus toutes les voies sauf la troisième sont assignées au bus de mixage AB. La voie 5 est une machine FX, avec l'ENTRÉE et la SORTIE réglée sur MIX AB. Comme la sortie est la même que l'entrée, le FX s'applique comme un effet insert. C'est ce qui se passerait si les voies 1, 2 et 4 étaient mixées et affectée par la voie 5. La sortie de l'effet serait alors mixée avec la voie 6 et envoyées aux sorties AB. La voie 3 est envoyée d'elle-même aux sorties EF, non-affectées.



Dans l'exemple ci-dessus les deux premières pistes sont envoyées sur le bus AB, et sont donc affectée par la machine FX de la voie 3. Les voies 4 et 5 sont envoyées dans le bus de mixage CD. La voie 6 est une machine FX avec une entrée prise du bus de mixage CD, lequel contient maintenant le signal mixé de la voie 4 et 5. La sortie de la machine FX de la voie 6 est réglée sur le bus AB en différé avec l'entrée CD. Par conséquent, les pistes 4 et 5 affectées sont affectées et envoyées au bus de mixage AB, où elles sont mixées avec les voies 1 et 2 affectées par la voie 3.

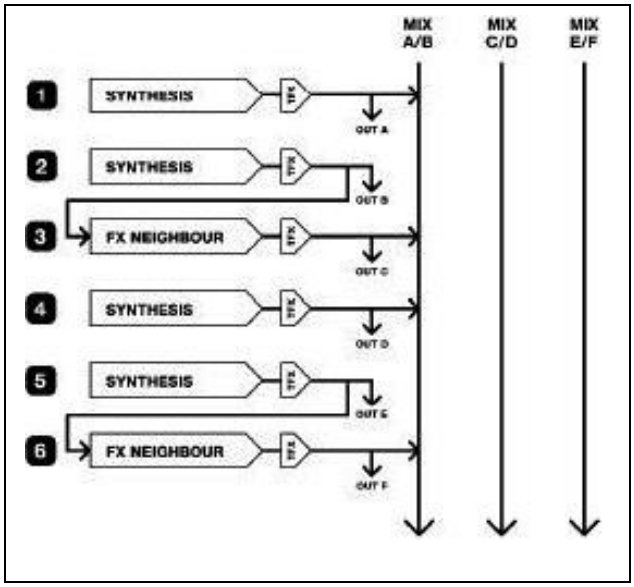
ROUTAGE EN MODE AB=MIX

Par défaut les bus de mixages sont envoyés aux sorties audio avec les mêmes noms. Si vous utilisez uniquement les sorties stéréo principales AB, ou les casques qui portent le même signal, vous n'entendrez pas ce qui vient des sorties CD et EF. En réglant l'acheminement globale (voir section "ROUTAGE GLOBAL", en page 87) sur "3xSTEREO + AB=MIX" les bus CD et EF seront ajoutés aux sorties stéréo AB/casque principales.

ROUTAGE EN MODE 6XMONO

En réglant l'acheminement globale (voir section "ROUTAGE GLOBAL", en page 87) sur "3xSTEREO + AB=MIX" les bus CD et EF ne seront pas envoyés aux sorties audio. A la place, chacune des sorties stéréo des six voies de la Monomachine sont mixées en mono, et alimentées à une sortie individuelle. Les bus de mixage peuvent encore être utilisés, mais leurs résultats finals ne seront pas envoyés aux sorties AB, CE et EF.

En utilisant ce mode il devient possible d'obtenir une sortie pour chaque voie de la Monomachine envoyée sur une sortie individuelle, mais les effets stéréo et pan sont perdus.



L'exemple ci-dessus visualise comment la configuration globale du routage en 6xMONO configure les sorties.

- Comme toutes les machines, les machines FX ont besoin d'être déclenchées avant qu'elles produisent n'importe quel son. Les voies effets sont actives comme toujours, donc si vous voulez que le son soit percutant sans décomposition vous devez réglez les paramètres DEC et REL à leur valeurs maximale (127).

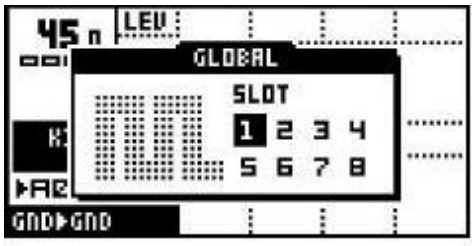
PARAMÈTRES GLOBAUX

La Monomachine offre 8 slots individuels pour le stockage des paramètres globaux. Les multiples slots globaux sont utile afin d'utiliser l'unité pour différents réglages. Vous pouvez avoir une installation pour une utilisation en studio et une autre pour un set en directe, ou peut-être différentes installations pour différentes parties d'un set en directe.

Les objets listés ci-dessous sont disponible dans le menu GLOBAL.

- Master tune
- Options de routage MIDI
- Installation canal MIDI
- Contrôle des réglages MIDI
- Éditeur Multi map
- Envoi/réception SYSEX
- Gestionnaire de forme d'onde DigiPRO
- Réglages du séquenceur MIDI

1. Appuyez sur [FUNCTION] puis sur [PATTERN/SONG] pour ouvrir le menu de sélection Global de slot.



2. Utilisez les touches **[FLÈCHES]** pour naviguer jusqu'au slot Global que vous souhaitez utiliser, et appuyez sur **[ENTER/YES]** pour le sélectionner. Si il a été déjà sélectionné vous avez à présent déjà entré le menu Global pour le slot. Si pas, appuyez sur **[ENTER/YES]** une fois de plus pour y entrer.

AUDIO

Ici vous définissez le master tune ainsi que le routage.



MASTER TUNE

Le master tune global peut être paramétré dans ce menu.

PARAMÈTRES GLOBAUX

1. Sélectionnez AUDIO dans le menu GLOBAL. Ensuite Sélectionnez MASTER TUNE en utilisant les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**.



Utilisez les touches **[HAUT]/[BAS]** pour régler la partie des nombres entiers, et les touches **[GAUCHE]/[DROITE]** pour régler les fractions. La valeur par défaut est 440.0HZ.

ROUTAGE GLOBAL

Dans ce menu une des trois sélections d'acheminement peut être paramétrée.

1. Sélectionnez AUDIO dans le menu GLOBAL. Ensuite Sélectionnez ROUTING en utilisant les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**.



Utilisez les touches [HAUT] et [BAS] pour déplacer le curseur, et confirmer avec [ENTER/YES].

3xSTEREO est la configuration par défaut, là où les trois bus de mixage stéréo interne AB, CD et EF sont envoyé jusqu'aux sorties audio A/B, C/D et E/F.

3xSTEREO + AB=MIX, a la même fonction que le mode 3xSTEREO décrit ci-dessus, mais les bus CD et EF sont mixés également aux sorties A/B, pour les utilisateurs utilisant seulement les sorties stéréo principales A/B, ou le casque.

6xMONO mixe la sortie stéréo de chacune des six voies de la Monomachine en mono. Les voies sont envoyées directement à chacune des sorties audio. La voie 1 est envoyée à la sortie A, la voie 2 à la sortie B et ainsi de suite.

Veuillez vous référez à la section "ROUTAGE MONOMACHINE", en page 80 pour des informations détaillées sur les possibilités d'acheminement de la Monomachine.

CONTRÔLE

La Monomachine est conçue pour correspondre parfaitement à un environnement MIDI. Elle est bien équipée afin de contrôler d'autres unités utilisant un séquenceur MIDI, les messages MIDI en temps réel (Calendrier horloge, Commencer, Stop) et la Position de Pointeur d'une Chanson. Elle est également prête s'adapter à un grand nombre de méthodes, de contrôle et à une large gamme d'environnements.



LES CANAUX MIDI

Ici, la configuration du canal MIDI trouvé dans la Monomachine.

1. Sélectionnez CONTROL dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez MIDI CHANLS en utilisant les touches [FLÈCHES] et appuyez sur [ENTER/YES].



Naviguez entre les paramètres en utilisant les touches [HAUT] et [BAS]. Changez la valeur d'un paramètre en utilisant [GAUCHE] et [DROITE].
Par défaut la Monomachine répond à 9 canaux MIDI. Le premier des six canaux contrôle directement chacune des six voies interne de la Monomachine et sont appelés les canaux

voie individuelle. Les canaux suivant MULTI TRIG, MULTI MAP et AUTO ayant des fonctions spécialisées de contrôle de la Monomachine.

BASE CHANNEL (canal de base) est le canal MIDI par défaut. Changer ceci peut affecter ainsi réglages des autres canaux.

CHANNEL SPAN (canal span) détermine le nombre de canaux MIDI utilisés pour les canaux voie individuelle. Les canaux voie individuelle sont couramment utilisés si vous utilisez la Monomachine comme un module sonore. Si vous utilisez la Monomachine en mode motif, chanson, multi trig ou multi map, et que vous ne disposez pas de canaux-MIDI d'épargner, vous pouvez désactiver les canaux de voie individuelle en réduisant le **CHANNEL SPAN** à zéro.

MULTI TRIG CH (canal muti trig) gère directement la fonctionnalité du super synthé multi trig monophonique de la Monomachine. Veuillez vous référez à la section "DÉCLENCHEMENT MULTI", en page 40 pour plus d'information. La donnée en sortie de ce canal peut seulement être générée à partir du clavier de la SFX-6 lorsque le mode MULTI TRIG est sélectionné.

MULTI MAP CH (canal multi map) gère la fonctionnalité multi map comme décrit en section "DÉCLENCHEMENT MULTI", en page 40. La donnée en sortie de ce canal peut seulement être générée à partir du clavier de la SFX-6 lorsque le mode MULTI MAP est sélectionné.

AUTO TRACK CH (canal auto track) est un canal de contrôle qui suit la voie sélectionnée en tant qu'interface active dans la Monomachine. Ceci est vraiment utile pour le module table-top du SFX-60 MKII, comme un clavier MIDI externe est assigné à ce canal il peut utiliser les fonctionnalités du clavier SFX-6. Il enregistre les travaux du canal permuté sur le clavier externe quand le curseur de la SFX-60MKII change de voie. Aucune donnée en sortie n'est générée pour le canal auto track.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LES FONCTIONNALITÉS MIDI DE LA MONOMACHINE

Quelques commandes MIDI sont acceptées sur tous les canaux actifs:

- **Une donnée NRPN accepte le contrôle des voies interne individuelles**
- **PROGRAM CHANGE peut être utilisé pour changer de motif**

La double interface NRPN comprenant l'interface normale CTRL CHANGE des canaux de voie individuelle, et fournissant la même fonctionnalité. Elle est seulement acceptée, jamais transmise. Voir Appendice B pour toutes les spécifications MIDI de l'interface NRPN.

PROGRAM CHANGE peut être désactivé de l'entrée et de la sortie MIDI. Voir la section "CONTRÔLE SORTIE 2", en page 90 pour plus d'information.

Le joystick de la Monomachine SFX-6 envoie des pitch-bend pour les directions gauche et droite, CTRL CHANGE 1 (roulette modulation) pour la direction haute et CTRL CHANGE 2 (contrôle du souffle) pour la direction basse. Le même message est accepté par la SFX-60MKII comme un contrôleur manette.



- **Si un canal d'une voie individuelle est désactivé vous pouvez toujours contrôler les paramètres de la voie individuelle en utilisant l'interface NRPN.**

CONTRÔLE SORTIE 1

Ce menu contient les paramètres contrôlant la manière que la Monomachine envoie une note MIDI et contrôle une donnée.

1. Sélectionnez CONTROL dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez CONTROL OUT 1 en utilisant les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**.



Naviguez entre les paramètres en utilisant les touches **[HAUT]** et **[BAS].** Changez la valeur d'un paramètre en utilisant **[GAUCHE]** et **[DROITE]**.

SEQUENCER (séquenceur) gère si une donnée MIDI du séquenceur doit être envoyée à la voie du synthétiseur interne, MIDI OUT ou les deux.

ARP (arpégiateur) gère si une donnée MIDI de l'arpégiateur doit être envoyée à la voie du synthétiseur interne, MIDI OUT ou les deux.

KEYBOARD (clavier) est une fonction uniquement disponible pour le SFX-6. Elle gère si une donnée MIDI du clavier ou de la manette doit être envoyée à la voie du synthétiseur interne, MIDI OUT ou les deux.

Les sélections disponibles pour tous les paramètres sont:

- **INT –** Uniquement un contrôle interne, aucune donnée MIDI ne seront envoyée.
- **OUT –** Pas de contrôle interne, seulement les données MIDI seront envoyées.
- **INT+OUT –** Contrôle interne, et les données MIDI seront envoyées.

- **Les verrouillages de paramètre des voies interne ne sont pas transmis via le MIDI, car le taux de transfert de donnée du MIDI standard est trop bas afin qu'il puisse délivrer un grand nombre de contrôle de donnée dans les temps.**
- **Notez ceci, si un contrôle interne est fermé ma Monomachine apparaîtra non-fonctionnelle si une donnée MIDI n'est pas revenue d'un séquenceur externe.**

CONTRÔLE SORTIE 2

Voici les paramètres traitant de comment la Monomachine prend en main la gestion des messages de sortie qu'elle trouve dans le séquenceur MIDI.

1. Sélectionnez CONTROL dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez CONTROL OUT 2 en utilisant les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**.



TRANSPORT (transport) contrôle si les signaux MIDI Stat, Stop et le Pointeur de Position Chanson sont envoyés.

MIDI CLOCK (horloge MIDI) contrôle si la Monomachine transmet l'horloge MIDI.

PRG CHANGE (change programme) contrôle si le MIDI PRG CHANGE est envoyé pour chaque changement de motif.

CONTRÔLE ENTRÉE

Ce menu défini la façon que la Monomachine réagira à une entrée MIDI.

1. Sélectionnez CONTROL dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez CONTROL IN en utilisant les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**.



TEMPO SYNC (synchronisation tempo) défini la façon que la Monomachine réagira à une entrée de l'horloge MIDI. Quand ce paramètre est réglé sur EXTERNAL, le tempo de la Monomachine sera l'esclave des entrées temporelle de l'horloge MIDI. La précision du timing est limitée à la précision de la transmission du signal MIDI de l'horloge de l'unité. Lorsqu'un verrouillage de l'horloge externe l'indicateur BPM sur l'écran principale affichera "EXT".

Si aucun signal de l'horloge n'est reçu, la Monomachine retombera à son tempo interne après quelques secondes. Lorsqu'un signal de l'horloge est encore reçu la Monomachine se synchronisera avec le tempo externe.

TRANSPORT (transport) contrôle si la Monomachine pourrait répondre au MIDI Stat, Stop et au Pointeur de Position Chanson.
Lorsque le paramètre **TRANSPORT** est régler sur ACCEPT, le MIDI Stat, le Stop et le Pointeur de Position Chanson sont reconnu.
Lorsque le paramètre **TRANSPORT** est régler sur IGNORE, le MIDI Stat, le Stop et le Pointeur de Position Chanson sont ignorés.
PRG CHANGE (change programme) contrôle si le MIDI PRG CHANGE reçoit les changements de motif de la Monomachine.

- **La Monomachine peut transmettre une horloge MIDI avec une grande précision. C'est souvent une bonne idée d'utiliser la Monomachine en maître au lieu d'esclave, comme le timing d'un autre équipement MIDI incluant plusieurs installations avec les séquenceurs bien connu Windows et MAC n'étant pas toujours fiable.**

ÉDITION MULTI MAP

Le menu MULTI MAP EDIT prévoit un plan note complètement configurable pour le déclenchement des motifs.

1. Sélectionnez CONTROL dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez MULTIMAP EDIT en utilisant les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**.



Chaque emplacement représente une gamme du clavier appelée *gamme clavier* là où un motif sélectionné sera déclenché en accord avec les réglages de l'emplacement.
Naviguez dans le plan note en utilisant les touches **[FLÈCHES].** Ajustez les réglages en utilisant le potentiomètre ***LEVEL***.

RANGE (gamme) est la colonne où la gamme des notes basse et élevée sont limitées par la gamme du plan de note le contrôlant. Seulement une limite de gamme haute peut être réglée. La limite de la gamme basse est réglée par une touche plus haute que la précédente limite de la gamme haute. Ajuster la limite de la hauteur de la gamme mettra à jour la limite de la gamme basse pour la prochaine limite de gamme. Les gammes du plan de note peuvent être insérée en utilisant **[FUNCTION] + [BAS]** et effacée en utilisant **[FUNCTION] + [HAUT]**. Lors de l'insertion de nouvelles gammes de clavier il doit y avoir de la place dans la gamme actuelle du clavier. Si la gamme n'est que d'une note aucune nouvelle gamme ne peut être insérée à cette position.

PAT (motif) est la colonne dans laquelle là où les motifs seront déclenchés pour la gamme de clavier étant réglé. Le premier motif, appelé CUR, signifie le motif en cours. Si CUR est sélectionné les réglages de la gamme du clavier seront appliqués au motif actuellement sélectionné lorsque l'octave est jouée.
OFS LEN (offset et longueur) est l'endroit où la lecture débute et où une gamme d'un motif peut être ajustée. La colonne **OFS** peut réglée le point de départ d'un motif pour le commencement à jouer et la boucle. La colonne **LEN** règle la longueur maximum d'un motif. Note: L'offset à besoin d'être réglée pour que le paramètre **LEN** soit accessible.

TRN (transpose) permet d'attribuer une configuration à la gamme clavier pour qu'elle soit transportée.

TIM (timing) permet au motif de départ d'être retardé en rapport avec un motif assigné à la gamme clavier. Il a la même fonction que le paramètre timing que vous pouvez trouver dans le menu MULTI TRIG (voir "MULTI TRIG", en page 40).

- **Sur le SFX-6 vous pouvez entrer en mode MULTI MAP en appuyant sur [MULTI TRIG] tout en maintenant [FUNCTION]. Le mode MULTI MAP est indiqué par le LED <MULTI TRIG> clignotant. A présent le clavier déclenche les motifs mis en place dans le menu MULTI MAP EDIT.**

FICHIER

A partir d'ici vous pouvez sauvegarder et lire les données et réglages de la Monomachine. Vous pouvez manipuler les données des motifs, des chansons, des kits et des slots globaux individuellement dans des combinaisons. Vous pouvez sauvegarder l'ensemble de la mémoire et restaurer l'état de l'unité à une date ultérieure. Le DIGIPRO MANAGER se trouve ici aussi. Il est utilisé pour gérer vos formes d'ondes.



ENVOYER UN SYSEX

Ce menu est utilisé pour envoyé une partie ou la totalité des motifs, chansons, kits et slots globaux.

1. Sélectionnez FILE dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez SYSEX SEND en utilisant les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**.



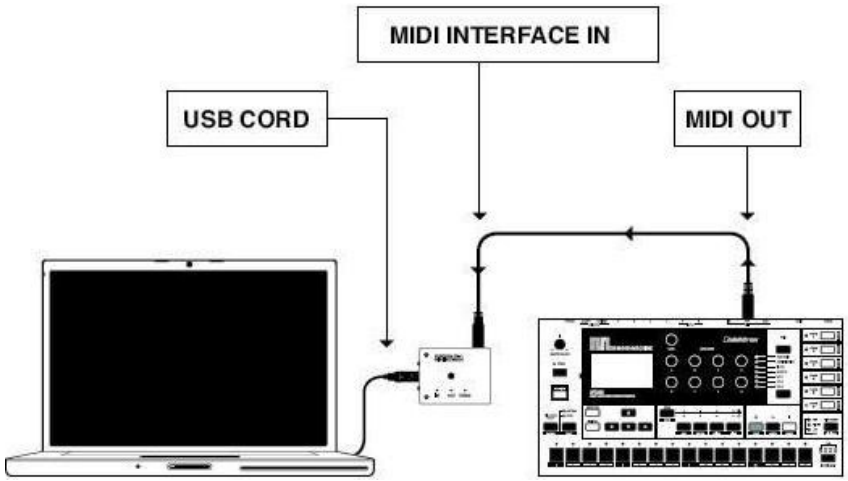
Utilisez les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour vous déplacer entre les onglets. Utilisez **[HAUT]** et **[BAS]** pour changer les paramètres. Le potentiomètre ***LEVEL*** peut aussi être utilisé afin de régler les gammes.

SELECTION (sélection) offre les options suivantes de transfert:

- **ALL-** Toute les donnés de la Monomachine (motifs, kits et slots globaux) seront envoyés. Ceci peut être utilisé pour faire un backup complet de toutes les données de la mémoire de la Monomachine. Aucun paramètres **RANGE** ne sont disponible.
- **KIT-** Seulement les kits spécifiés dans l'onglet **RANGE** seront envoyés.
- **PAT+KIT-** Seulement les motifs et leurs kits associés, sélectionné comme dans l'onglet **RANGE**, seront envoyés.
- **SONG+PAT+KITS-** Les chansons spécifiées dans l'onglet **RANGE**, avec leurs motifs et kits associés ensemble, seront envoyés.

RANGE (gamme) là où la gamme des méthodes de transfert KIT, PAT+KIT et SONG+PAT+KIT sont réglés.

Pour effectuer l'envoi **SYSEX**, suivez les instructions ci-dessous.



1. Connectez la

Monomachine sur le périphérique où vous désirez envoyez les données. Référez-vous à la vignette ci-dessous pour avoir un exemple de ce à quoi pourrait ressembler les connections lors de l'envoie de données **SYSEX** à un ordinateur.

2. Sélectionnez FILE dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez SYSEX SEND en utilisant les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**.
3. Sélectionnez votre méthode de transfert de donnée préféré en utilisant les flèches **[HAUT] et [BAS]**.



4. Si la méthode d'envoie sélectionnée à la possibilité de sélectionner une gamme ou un nombre spécifique, vous pouvez maintenant bouger le curseur sur la droite. Après ceci, utilisez **[HAUT]** et **[BAS]** ou le potentiomètre ***LEVEL*** pour choisir une limite plus haute ou plus basse pour la gamme. Pour la sélection d'un motif **[BANK A-H]** avec les boutons de **[PAS]** correspondants, peut également être utilisé ensemble.



5. Assurez-vous que l'appareil où vous envoyez les données soit prêt et en attente.
6. Pour effectuer l'envoie, appuyez sur **[ENTER/YES]**. Vous pourrez voir un message compteur **SYSEX** sur le fond de l'écran indiquant la progression de l'envoie des messages **SYSEX** du montant total des messages.



- Le mode d'envoi de SYSEX "ALL" peut prendre quelques minutes avant de s'achever, à cause de la grande quantité de données transmises.
- Ne pas oublier de sauver une donnée sur le périphérique sur laquelle vous l'avez enregistré. A chaque moment durant le transfert vous pouvez également interrompre le transfert en appuyant sur [EXIT/NO].

- Assurez-vous que la donnée a été reçue et stockée correctement, utilisez la fonction SYSEX VERIFY se trouvant dans le menu SYSEX RECV.
- Vous pouvez toujours annuler l'opération SYSEX SEND en appuyant sur le bouton [EXIT/NO].
- Utilisez l'interface MIDI TM-1 disponible chez Elektron pour obtenir une vitesse de transfert 10x supérieur à la vitesse d'un transfert MIDI normale.

RÉCEPTION D'UN SYSEX

La fonction réception d'un **SYSEX** fait en sorte qu'il soit possible de restaurer des transmissions de donnée précédente dans la Monomachine.

1. Sélectionnez FILE dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez SYSEX RECV en utilisant les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**.



Utilisez les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour vous déplacer entre les onglets. Utilisez **[HAUT]** et **[BAS]** pour changer les paramètres. Le potentiomètre ***LEVEL*** peut aussi être utilisé afin de régler les gammes.

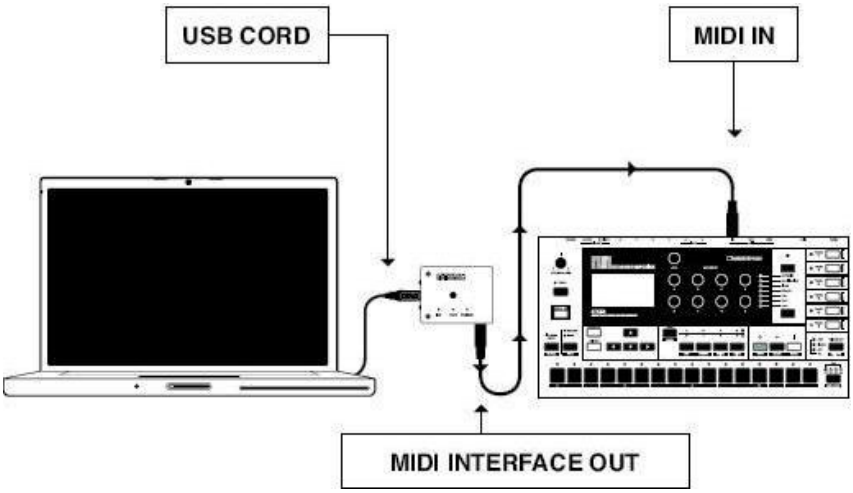
MODE (mode de réception) gère comment la Monomachine réceptionne l'arrivée d'une donnée **SYSEX**.

- **ORIG-** Les données des kits, motifs, chansons et slots globaux reçues seront placée à leurs positions originales là où elles se trouvaient lorsqu'elles ont été transmises. En utilisant cette méthode, il n'est pas possible de sélectionner des positions de départ dans la fenêtre WRITE POS FROM.
- **SPEC-** Vous devez spécifier les positions où vous désirez que vos kits, motifs, chansons et slots globaux soient stockés. Depuis la Monomachine ne doit pas savoir à l'avance quel type de, et combien de donnée elle recevra, tout ce que vous pouvez spécifier est l'endroit où les données de départ seront placées sur la position spécifiée. Si vous spécifiez le KIT 03 et recevez quatre kits, les positions 3 à 6 seront écrites sur n'importe quel kits reçus à l'origine.

- **VERF-** La donnée **SYSEX** reçue est seulement vérifiée pour être corrigée, elles ne sont pas stockées dans la mémoire. En utilisant cette méthode il n'est pas possible de sélectionner n'importe quelle postions de départ dans la fenêtre WRITE POS FROM.

WRITE POS FROM (écrire une position de départ) est uniquement disponible lorsque la méthode de réception SPEC à été choisie. Après avoir sélectionné SPEC dans l'ongle MODE, entrez dans l'onglet WRITE POS FROM en utilisant la touche **[DROITE]**, ensuite utilisez les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour vous déplacer entre les paramètres. Ajustez les paramètres des positions de départ en utilisant les touches **[HAUT]** et **[BAS]** ou le potentiomètre ***LEVEL***.
Pour lire une donnée **SYSEX** dans la Monomachine, suivez les étapes ci-dessous:

1. Connectez la Monomachine sur le périphérique où vous désirez recevoir les données. Référez-vous à la vignette ci-dessous pour avoir un exemple de ce à quoi pourrait ressembler les connections lors de l'envoie de données **SYSEX** à un ordinateur.



2. Sélectionnez la ligne FILE dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez SYSEX RECV et appuyez sur **[ENTER/YES]**.
3. Sélectionnez la méthode de réception que vous souhaitez utiliser en utilisant les flèches **[HAUT] et [BAS]**. Si vous avez choisi l'option SPEC, spécifiez la nouvelle position de départ pour le dump.



4. Appuyez sur [ENTER/YES] pour commencer la réception de donnée. Un message affichant "WAITING..." apparaît dans le menu.



5. Lancer l'envoi des données à partie du périphérique d'envoi.
6. Un compteur affichera le nombre de messages reçus, et, si vous avez une mauvaise transmission, combien de messages erronés vous avez reçu et ignoré.



- La réception de donnée écrasera toutes les précédentes données dans la mémoire dans les positions où elles sont placées. Soyez sûre que vous avez fait un backup des données importantes en utilisant l'envoie d'un SYSEX.
- La réception de donnée SYSEX pourrait prendre un certain temps, dépendant du montant de la transmission de donnée.
- Seule la Monomachine accepte les dumps de donnée SYSEX pendant que la réception SYSEX est sélectionnée et que "WAITING..." est affiché à l'écran.

- Utilisez l'interface MIDI TM-1 disponible chez Elektron pour obtenir une vitesse de transfert 10x supérieur à la vitesse d'un transfert MIDI normale.

GESTIONNAIRE DIGIPRO (SEULEMENT MONOMACHINE SFX-60 MKII)

Ce menu est utilisé pour envoyer, recevoir, effacer et renommer les formes d'ondes. La Monomachine SFX-60MKII peut contenir 64 formes d'ondes. Un set de 64 formes d'ondes est préinstallé en usine, mais ils sont remplaçables par les formes d'onde de l'utilisateur.



Lorsque vous désirez charger votre propre forme d'onde il y a plusieurs choses que vous devez savoir et qui rendront facile l'obtention de résultats musicaux. Le débit et la fréquence du fichier audio que vous désirez utilisez n'est pas importante, la chose importante est que vous devez extraire une période de celui-ci. Après avoir extrait une période, vous devez alors convertir le fichier audio en fichier SYX DIGIPRO. Pour cette tâche vous devez par exemple utilisez notre programme gratuit C6, lequel se trouve dans la section support de la page

d'accueil Elektron. Les formats pris en charge sont le **WAV** et **AIFF**. Les formes d'ondes sont envoyées et réceptionnées via MIDI.

1. Sélectionnez la ligne FILE dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez DIGIPRO MGR en utilisant les touches **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**



Utilisez les touches **[HAUT]** et **[BAS]** afin de choisir les différentes options dans la colonne MODE. Utilisez **[GAUCHE]** et **[DROITE]** pour vous déplacez entre les colonnes MODE et POS NAME.

- **Un "u" en face de la forme d'onde indique que cette forme d'ondes à été téléchargée par un utilisateur. Les formes d'ondes d'usine n'ont aucune lettre en face d'eux.**
- **Déplacez le curseur par-dessus la forme d'onde pour voir une représentation graphique de celui-ci.**

RECEVOIR DES FORMES D'ONDES

Les formes d'ondes peuvent être reçues soit dans un slot forme d'onde spécifique, à des slots consécutifs ou à l'aide de l'option OGR. L'option OGR est manuelle lorsque vous désirez transférer plusieurs formes d'ondes à des slots de forme d'onde spécifiques.

Afin de recevoir les formes d'ondes en utilisant la méthode ORG, suivez les instructions ci-dessous:

1. Avant tout, assurez-vous que les câbles MIDI soient correctement connectés. La MIDI OUT du périphérique d'envoi doit être connecté au port MIDI IN de la Monomachine. Pour envoyer les formes d'ondes à partir d'un ordinateur vous pouvez utiliser notre programme gratuit C6, que vous trouvez sur la page d'accueil Elektron. Si vous lisez un fichier **WAV** ou un **AIFF**, n'oubliez pas de le convertir en fichier **SYX** DIGIPRO dans C6 avant de l'envoyer.
2. Lorsque vous êtes dans le DIGIPRO MGR, choisissez RECEIVE et puis appuyez sur la flèche **[DROITE]** pour déplacer le curseur à la colonne POS NAME. Choisissez **OGR**.



3. Appuyez sur **[ENTER/YES]** afin de rendre la Monomachine prête à recevoir les formes d'ondes. L'écran montrera "WAITING...".
4. Envoyez les formes d'ondes à la Monomachine. Un compteur sur l'écran affichera la quantité et la position des formes d'ondes reçues. Si les formes d'ondes ont

précédemment étés déchargées depuis la Monomachine, Elles seront stockées dans leurs ancien endroits.

5. Quand toutes les formes d'ondes ont étés envoyées à la Monomachine, appuyez sur **[EXIT/NO]**. "WRITING WAVEFORMS" sera affiché à l'écran. Le transfert est à présent achevé.



- **Si les formes d'ondes envoyées vers la Monomachine ont été récemment faite, après avoir été convertie en fichier SYX dans C6, elles seront stockées au départ en position 1 quand vous utiliserez la méthode de réception ORG. Le reste des formes d'ondes seront stockées dans les positions suivantes dans l'ordre qu'elles ont été converties.**

Afin de recevoir une forme d'onde simple, ou un lot de formes d'ondes, suivez les instructions ci-dessous:

1. Avant tout, assurez-vous que les câbles MIDI soient correctement connectés. La MIDI OUT du périphérique d'envoi doit être connecté au port MIDI IN de la Monomachine. Pour envoyer les formes d'ondes à partir d'un ordinateur vous pouvez utiliser notre programme gratuit C6, que vous trouvez sur la page d'accueil Elektron. Si vous lisez un fichier **WAV** ou un **AIFF**, n'oubliez pas de le convertir en fichier **SYX** DIGIPRO dans C6 avant de l'envoyer.
2. Lorsque vous êtes dans le DIGIPRO MGR, choisissez RECEIVE et puis appuyez sur la flèche **[DROITE]** pour déplacer le curseur sur la colonne POS NAME. Placez le curseur sur la position où vous souhaitez stockée une ou plusieurs formes d'ondes en utilisant les touches **[HAUT]** et **[BAS]**.



3. Appuyez sur **[ENTER/YES]** afin de rendre la Monomachine prête à recevoir les formes d'ondes. L'écran montrera "WAITING...".
4. Envoyez les formes d'ondes à la Monomachine. Un compteur sur l'écran affichera la quantité et la position des formes d'ondes reçues. Si vous envoyez plusieurs formes d'ondes, elles seront stockées dans l'ordre dans lequel elles ont étés envoyées, commençant de la position de départ choisie.
5. Quand toutes les formes d'ondes ont étés envoyées à la Monomachine, appuyez sur **[EXIT/NO]**. "WRITING WAVEFORMS" sera affiché à l'écran. Le transfert est à présent achevé.





- **Notez que les formes d'ondes utilisateur précédemment stockées sur la position où vous envoyez de nouvelles formes d'ondes seront écrasées.**



- **Vous pouvez toujours quitter l'état quand la Monomachine est en attente de réception des formes d'ondes. Lorsque "WAITING..." s'affiche à l'écran, appuyez simplement sur la touche [EXIT/NO].**
- **Utilisez l'interface MIDI TM-1 disponible chez Elektron pour obtenir une vitesse de transfert 10x supérieur à la vitesse d'un transfert MIDI normale.**

ENVOYER DES FORMES D'ONDES

Il y a deux méthodes pour envoyer des formes d'ondes à partir de la Monomachine jusqu'à un périphérique de réception. Une méthode est appelée ALL et enverras toutes les formes d'ondes utilisateur. Vous pouvez aussi envoyer une seule forme d'onde utilisateur. Il n'est pas possible d'envoyer des formes d'ondes d'usine.

Pour envoyer une forme d'onde en utilisant la méthode ALL, suivez les instructions ci-dessous.

1. Avant tout, assurez-vous que les câbles MIDI soient correctement connectés. La MIDI OUT de la Monomachine doit être connecté au port MIDI IN du périphérique d'envoi. Pour recevoir les formes d'ondes à partir d'un ordinateur vous pouvez utiliser notre programme gratuit C6, que vous trouvez sur le site internet d'Elektron.
2. Lorsque vous êtes dans le DIGIPRO MANAGER, choisissez SEND et puis appuyez sur la flèche **[DROITE]** pour déplacer le curseur à la colonne POS NAME. Choisissez ALL.



3. Mettez le périphérique récepteur en état d'attente, prêt à recevoir des données.
4. Appuyez sur **[ENTER/YES]** afin que la Monomachine envoie toutes les formes d'ondes. L'écran affichera le nombre de formes d'ondes ayant étés envoyées.

Pour envoyer une seule forme d'onde, suivez les instructions ci-dessous.

1. Avant tout, assurez-vous que les câbles MIDI soient correctement connectés. La MIDI OUT de la Monomachine doit être connecté au port MIDI IN du périphérique d'envoi. Pour recevoir les formes d'ondes à partir d'un ordinateur vous pouvez utiliser notre programme gratuit C6, que vous trouvez sur le site internet d'Elektron.

2. Lorsque vous êtes dans le DIGIPRO MGR, choisissez SEND et puis appuyez sur la flèche **[DROITE]** pour déplacer le curseur sur la colonne POS NAME. Choisissez la formes d'ondes que vous désirez envoyer en utilisant les touches **[HAUT]** et **[BAS]**.



3. Mettez le périphérique récepteur en état d'attente, prêt à recevoir des données.
4. Appuyez sur **[ENTER/YES]** afin que la Monomachine envoie toutes les formes d'ondes. L'écran affichera que les formes d'ondes ont bien étés envoyées.

- **Il est impossible d'envoyer des formes d'ondes utilisateur. Si vous essayez ceci, le message NOT A USER WAVEFORM" s'affichera à l'écran.**

- **Vous pouvez toujours quitter l'opération d'envoie. Lors de l'envoie, appuyez simplement sur la touche [EXIT/NO].**
- **Utilisez l'interface MIDI TM-1 disponible chez Elektron pour obtenir une vitesse de transfert 10x supérieur à la vitesse d'un transfert MIDI normale.**

EFFACER DES FORMES D'ONDES

Vous pouvez effacer soit toutes les formes d'ondes à la fois ou simplement une seule forme d'onde. Lorsqu'une forme d'onde est effacée, elle sera remplacée par une forme d'onde d'usine stockée sur une position particulière. Vous ne pouvez pas effacer des formes d'ondes d'usine.

Pour effacer toutes les formes d'ondes, suivez les instructions ci-dessous.

1. Lorsque vous êtes dans le DIGIPRO MANAGER, choisissez ERASE et puis appuyez sur la flèche **[DROITE]** pour déplacer le curseur à la colonne POS NAME. Choisissez ALL.



2. Appuyez sur **[ENTRER/YES]**. Une invitation apparaîtra sur l'écran comme ci-dessous.



3. Appuyez sur **[ENTER/YES]** pour supprimer toutes les formes d'ondes. Afin d'annuler l'opération de suppression, appuyez sur **[EXIT/NO]**.

Pour effacer une seule forme d'onde, suivez les instructions ci-dessous.

1. Lorsque vous êtes dans le DIGIPRO MGR, choisissez ERASE et puis appuyez sur la flèche **[DROITE]** pour déplacer le curseur sur la colonne POS NAME. Choisissez la forme d'onde que vous souhaitez effacer en utilisant les touches **[HAUT]** et **[BAS]**.



2. Appuyez sur **[ENTRER/YES]**. Une invitation apparaîtra sur l'écran comme ci-dessous.



3. Appuyez sur **[ENTER/YES]** pour supprimer la forme d'onde. Afin d'annuler l'opération de suppression, appuyez sur **[EXIT/NO]**.

RENOMMER LES FORMES D'ONDES

Il est possible de renommer les formes d'ondes utilisateur. Les noms peuvent avoir jusqu'à quatre caractères. Il n'est pas possible de renommer des formes d'ondes d'usine.
Suivez les instructions ci-dessous pour renommer une forme d'onde.

1. Lorsque vous êtes dans le DIGIPRO MGR, choisissez RENAME et puis appuyez sur la flèche **[DROITE]** pour déplacer le curseur sur la colonne POS NAME. Choisissez la forme d'onde que vous souhaitez renommer en utilisant les touches **[HAUT]** et **[BAS]**.



2. Appuyez sur **[ENTRER/YES]**. Une fenêtre où il vous sera possible de renommer la forme d'onde apparaîtra. Utilisez le potentiomètre ***LEVEL*** ou les touches **[HAUT]** et **[BAS]** pour voyager à travers les lettres. Les touches **[GAUCHE]** et **[DROITE]** déplacent le curseur en avant et en arrière sur la ligne.



3. Lorsque vous êtes satisfait avec votre nom, appuyez sur **[ENTRER/YES]** afin de renommer la forme d'onde.

- **En appuyant sur la touche [FUNCTION] pendant que vous êtes dans la fenêtre WAVEFORM NAME, vous donnera accès à la méthode de sélection "High score", dans laquelle vous pouvez voir tous les caractères en même temps. Gardez la touche [FUNCTION] enfoncée pendant que vous naviguez en utilisant les touches [FLÈCHES]. Relâchez la touche [FUNCTION], lorsque vous avez localisé la lettre de votre choix.**

MIDI SEQ

Voici les réglages les plus pertinents que l'on trouve pour le séquenceur MIDI.



PARAMÈTRES MIDI SEQ

Les paramètres des canaux MID et CTRL-change utilisé par le canal est définie dans ce menu.

1. Sélectionnez le MIDI SEQ dans le menu GLOBAL. Ensuite sélectionnez MIDISEQ SET en utilisant les **[FLÈCHES]** et appuyez sur **[ENTER/YES]**.



Utilisez les [FLÈCHES] afin de naviguer dans la fenêtre. Utilisez *LEVEL* pour mettre à jour les paramètres.

TRK (voie) est la voie du séquenceur MIDI que vous êtes en train d'éditer.

CH (canal MIDI) est l'endroit où vous assignez sur quels canaux MIDI les six voies du séquenceur MIDI envoient les données.

CL1-4 (changement contrôle 1-4) gère quelles commandes MIDI CC qui devraient être disponible depuis une voie du séquenceur MIDI. En addition le CC0-127, l'après touche ("AFT") peut être sélectionné dans cette colonne.

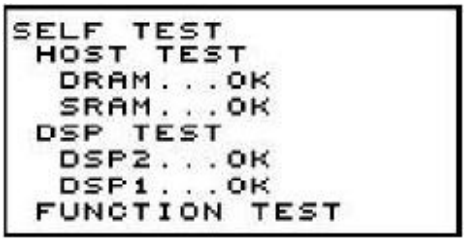
MENU DE DÉMARRAGE RAPIDE

Pour accéder à ce menu, maintenez la touche [FONCTION] lorsque vous allumez la Monomachine. A partir d'ici vous pouvez réaliser une variété de tâches de maintenance. Afin de choisir les différentes propositions, appuyez sur la touche de [PAS] correspondante.



MODE TEST

Pour entrer dans ce mode, appuyez la première touche de [PAS]. Si vous avez quelques problèmes avec votre Monomachine et que vous la suspectez d'avoir peut-être un problème de hardware, réalisez cet autotest. Tout devrait apparaitre comme montré ci-dessous. Si pas, contactez le support d'Elektron.



Ici vous pouvez vérifiez aussi si chaque bouton ou potentiomètre fonctionne comme prévu. Appuyez sur les boutons et tournez les potentiomètres et les LED's <PAS> et <TRACK PAGE> devraient s'allumer en conséquence. Si quelque chose ne fonctionne pas comme prévu, nous vous prions de contactez le support d'Elektron.

Sur le SFX-6 la manette devrait nécessiter un calibrage. Afin de calibrer la manette tournez là d'un tour pour atteindre ses points externes et ensuite appuyez sur la touche **[OCTAVE]** en même temps. Une étoile apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran indiquant que le calibrage est fait.

RÉINITIALISATION Á VIDE

Afin de réaliser cette opération, appuyez sur la deuxième touche de **[PAS]**. Cette réinitialisation libèrera tous les kits, motifs, chansons et paramètres globaux. Les formes d'ondes d'usine ou utilisateur seront encore retenue en mémoire.

RÉINITIALISATION D'USINE

Afin de réaliser cette opération, appuyez sur la troisième touche de **[PAS]**. Cette réinitialisation restaure tous les kits, motifs, chansons et paramètres globaux identiques aux fournitures d'usine qui ont été préinstallées quand la Monomachine à été initialement expédiée. Les formes d'ondes utilisateur sont effacées et les formes d'ondes d'usine sont initialisées.

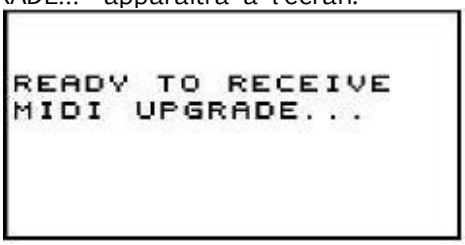
RÉINITIALISATION SOFT

Afin de réaliser cette opération, appuyez sur la quatrième touche de **[PAS]**. Ceci est une forme plus douce de réinitialisation laquelle conservera toutes les données à l'intérieur de votre Monomachine.

MISE À JOUR MIDI

En choisissant cette option, la Monomachine se préparera à recevoir une mise à jour de l'OS via le MIDI.

1. Vérifiez que les câbles MIDI soient correctement connectés.
2. Charger le nouvel OS sur un ordinateur muni d'un logiciel capable d'envoyer les fichiers **SYSEX**. Nous vous recommandons le programme C6 que vous pouvez retrouver sur le site internet d'Elektron. Vous pouvez utilisez aussi une autre Monomachine avec un OS mis à jour. Connectez là à la Monomachine qui doit être mise à jour, et transmettez l'OS. Vous en saurez davantage à propos de cette procédure dans la section "ENVOYER UNE MISE À JOUR".
3. Choisissez MIDI UPGRADE en appuyant sur la cinquième touche de **[PAS]**. La Monomachine attendra pour qu'un OS lui soit transmit et un message indiquant "READY TO RECIEVE MIDI UPGRADE..." apparaîtra à l'écran.



4. Une fois la Monomachine dans le sens que l'OS est envoyé, les LED's de **[PAS]** clignoteront une après l'autre. Veuillez noter que cette procédure prend un certain temps.
5. Lorsque le transfert est fini le message "PREPARING FLASH" apparaît.



6. “PREPARING FLASH“ est rapidement suivi par “UPDATING FLASH“. Lorsque cette procédure est achevée, l’OS est mis à jour.



ENVOYER UNE MISE À JOUR

Avec cette option vous pouvez envoyer un OS installé sur votre Monomachine sur une autre unité.

1. Connectez le MIDI OUT sur la Monomachine avec le dernier OS au MIDI IN sur la Monomachine qui doit être mise à jour. Entrez dans les menus DÉMARRAGE RAPIDE sur les deux machines.
2. Entrez dans le mode MIDI UPGRADE dans la Monomachine qui est supposée être mise à jour en appuyant sur la cinquième touche de **[PAS]**. Assurez-vous de voir le message “READY TO RECEIVE MIDI UPGRADE...“ sur cet écran.
3. Appuyez sur la sixième touche de **[PAS]** de la Monomachine qui est utilisée pour envoyer l’OS mis à jour. Ceci débutera la transmission de l’OS jusque l’autre Monomachine.



- **Si vous avez installé l’OS 1.07 ou plus vous expérimenterez la vitesse de la charge turbo du Protocol Elektron. Vous devrez avoir un port MIDI IN pour recevoir une machine connectée sur le port MIDI OUT de la machine assurant la transmission et vice versa pour cette fonction.**

INFORMATIONS TECHNIQUES

SPÉCIFICATION DE LA SFX-60 MKII

SÉQUENCEUR CONTRÔLE SONORE

Séquenceur 6 voies internes.
Séquenceur MIDI externe 6 voies.
Mesure des motifs 128 x 64
24 chansons
Soutient swing, glissement et accent.
62 verrouillages de paramètres possibles pour chaque mesure.
12 Arpégiateur multi fonctionnels programmable.
18 LFO's entrelacés synchronisés au tempo.
Support MIDI total.

SYSTÈME GÉNÉRATION SONORE

5 Synthés Mono
14 machines génératrices audio individuelles
5 effets sur chaque voie
6 parties synthèses
128 kits utilisateur programmables
64 slots de stockage des formes d'ondes

EFFETS VOIE

Délai style-k7 Tempo-synchro
EQ 1 Bande
Filtre résonant 24dB lp/bp/hp

SPÉCIFICATIONS ÉLECTRIQUES

Équilibrage impédance des sorties audio
Sortie niveau principale: +15dBu
Niveau sorties assignables: +10dBu
Impédance sortie: 100 Ω déséquilibrés
Taux S/N: 100dBFS (20-20.000Hz)
Entrées audio déséquilibrées:
Niveau entrée: +7dBu maximum
Impédance entrée audio: 9 k Ω
Entrées SNR: 98dBFS (20-20.000Hz)
Consommation énergie unité: 10W typique, 18W max.
Alimentation recommandée: 6V DC, 3A

HARDWARE

LCD 128x64 pixels rétro-éclairé
MIDI IN/OUT/THRU
Équilibrage impédance sortie audio jacks 6x ¼'
Audio en jacks 2x ¼'
Jack casque stéréo 1x ¼'
Double système DSP avancé
Convertisseurs 44.1kHz, 24bit D/A et A/D
OS EEPROM-Flash évolutif

SPÉCIFICATIONS PHYSIQUE

Casier métal avec panneau aluminium brossé
Dimensions: W340xD176xH63mm
(Hauteur inclus potentiomètres + pieds caoutchouc)
Poids: environ 2.8 kg

SPÉCIFICATIONS ÉLECTRIQUES ALIMENTATION (PSU-2)

Taux de tension en entrée: 100-240V (43-60Hz)
Connecteur entrée: IEC320-C8 (2 broches)
Courant en charge: 50A maximum
Voltage en sortie: 5.7-6.3V DC
Courant en sortie: 3.5A maximum
Connecteur en sortie: 5.5x2.5mm prise DC, énergie au centre

Réduction taux échantillonnage
Distorsion

SYNTHÉS MONO

Synthèse SuperWave style analogique
Synthèse SID MOS 6581 style ordinateur
Boite à rythme et table d'onde DIGIPRO
Synthèse modulation fréquence FM+
Synthétiseur vocale VO-6

SYNTHÉS FX

Reverbation, Reverbation plaque stéréo
Chorus, 6 onglets stéréo chorus
Dynamix, compresseur dynamique
Modulateur en anneau

DIFFÉRENCES ENTRE LES MODÈLES MK I ET MK II

Il existe un nombre de différence hardware entre les modèles MKI et MKII de la Monomachine. Ci-dessous une compilation des différences les plus importantes.

CONCEPTION

La taille de la SFX-60MKII est de 63mm en incluant les pieds en caoutchouc et les potentiomètres.

La taille d'une unité SFX-60MKI en incluant les pieds en caoutchouc et les potentiomètres est de 77mm.

Les mesures de la SFX-6 sont de 975x176x77mm incluant les pieds en caoutchouc et les potentiomètres et incluant un clavier d'une taille totale de 3 octaves et une manette.

ALIMENTATION

Un réglage du mode d'alimentation est utilisé pour les modèles MKII lesquelles permettent aux unités d'être utilisées partout sur le globe sans nécessiter un convertisseur de voltage. Les modèles SFX-60MKI utilisent une alimentation AC.

Les spécifications des sorties de l'alimentation de la SFX-60MKII est: 6Volts AC, 2800mA, 50/60Hz. La taille de la prise fournie avec la SFX-60MKI est la même que celle de l'alimentation de l'MKII.

La SFX-6 à une broche d'entrée IEC 60320 C14 3 afin de connecter à la terre une alimentation principale en l'utilisant avec soit 115V ou 230V (veuillez vous référez à "CONNECTEURS ARRIÈRE ADDITIONNELS, SFX-6", en page 7 pour plus de détails).

TAUX SNR ET SORTIES

Les sorties S/N de la Machinedrum MKII sont de 100dB. Les sorties de des unités MKII sont également équilibrées en impédance.

Le S/N pour les sorties une unité MKI sont de 91dB et les sorties sont déséquilibrées.

FORMES D'ONDES UTILISATEUR

La Monomachine MKII à la capacité d'héberger des formes d'ondes utilisateur.

CRÉDITS

CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DU PRODUIT

Anders Andersson
Magnus Forsell
Anders Gärder
Daniel Hansson
David Möllerstedt
Danjel Rydén
Henrik Sallander
Fredrik Ahfeldt

CONCEPTION INDUSTRIELLE

Thomas Ekelund
Jesper Kouthoofd

CONCEPTION ADDITIONELLE

Göran Finnberg
Charlie Storm

MANUEL DES UTILISATEURS

Thomas Ekelund
Daniel Hansson
Jon Martensson

TRADUCTION FRANÇAISE
Lionel Pacifico

CONCEPTION SONORE D'USINE PAR DÉFAUT
Motifs A01-A15
Motifs B03-B06
Motifs B08-B16
Motifs C03-C16

Par Daniel Troberg

Motif A16
Motifs B01-B02
Motif B07
Motifs C01-C02

Par Nils Odegaard

FORMES D'ONDES D'USINE
Charlie Storm
Daniel Troberg

INFORMATION CONTACTE

SUPPORT ELEKTRON
support@elektron.se

SITE WEB ELEKTRON
http://www.elektron.se

ADRESSE POSTALE
Elektron Music Machines MAV AB
Erik Dahlbergsgatan, 3
SE-411 26 Gothenburg
Sweden