BEATBREAKER IV



Mode d'emploi

Description des fonctions principales du BEATBREAKER 4 Version 1.20

- + servent à ajuster la valeur du BPM au 1/10 ème près pour une parfaite synchronisation des effets avec le programme musical échantillonné. Appuyer par pressions courtes pour ajuster les 1/10èmes et par pressions plus longues pour ajuster les valeurs entières.

VALID YES sert à valider une fonction ou un réglage de paramètre .
Exemple : Assignation d'un son ou d'une séquence sur une des touches de lancement d'effet A B C ou D .

ESC No annule toute fonction en cours pour repasser en mode d'**affichage initial** .

L'affichage initial (celui qui apparaît à l'allumage de l'appareil) comprend :

1) Un **Peak-mètre** de modulation d'entrée (à ajuster au moyen de la commande **"input"** sur le rack principal)
2) Un **affichage permanant du BPM** pour le calibrage **précis** des échantillons et la synchronisation des séquences d'effets.
3) Un témoin Local/Live pour inhiber la sortie des effets et les contrôler uniquement par casque (branché en facade du rack et contrôlé par le niveau "phone"). Cette fonction se sélectionne en appuyant sur la touche **"solo"**. Un second appui permet de repasser au mode de fonctionnement initial.

REC Mode permet de définir les touches capables de déclencher l'échantillonnage (**Rec on**) et celles capables de fonctionner uniquement en mode de lecture (**Rec off**). Choisir le mode ON ou **OFF** en appuyant sur les touches **- ou +** . Pour assigner les autres touches B, C, D, appuyer sur " **YES** " puis sur - ou +, etc...

PLAY Mode permet de choisir le mode de lecture propre à chaque touche. Les 4 modes de lecture possibles sont :

- **SGL** (Single) pour lire l'échantillon une fois et selon le programme -séquence sélectionné.
- **BLP** (Blank Loop) pour lire en mode **"flashformer"**
- **LUP** (Loop) pour lire en mode "bouclé" automatique.
- **MAN** (Manual) pour lire en mode "manuel".

Sélectionner le mode choisi au moyen des touches **+ et -** puis sur **YES** pour changer l'assignation de touche A, B, C, ou D .

DISK concerne les versions équipées d'un lecteur de disquettes HD . Dans ce cas, les fonctions disponibles sont :

Load 1st Group : pour charger en un minimum de manipulations le **1er** groupe* d'une disquette . Après avoir appuyé sur **Disk**, appuyer sur **YES** et le chargement s'effectuera directement en mémoire.

* Voir plus loin la signification du Groupe

N.B. Si l'affichage "Load 1st Group" n'apparaît pas directement après avoir appuyé sur DISK , le sélectionner en appuyant sur les touches - et + ("menu" des fonctions Disk

Qu'est-ce qu'un " Groupe" ? : Le "Groupe" est la palette des sons et des séquences d'effets réunis ainsi que les modes de lecture de touche et les assignations Midi dans le cas de l'utilisation d'un clavier traditionnel type synthetiseur. Stocké sur une disquette, il permet de retrouver rapidement toute une combinaison d'effets préparés à l'avance (détails dans le paragraphe concernant la sauvegarde des "groupes").

DIR/LOAD pour visualiser le contenu d'une disquette ou pour charger certaines parties (sons, séquences, ou groupes) en mémoire interne de l'échantillonneur.

Une disquette peut contenir différents types d'informations :

- Un ou plusieurs SONS : jusqu'à 32 secondes
- Une ou plusieurs SEQUENCES ou Programmes d'effets (l'appareil comporte 50 séquences usine modifiables par l'utilisateur).
- Un ou plusieurs GROUPES ou préparations de sons + séquences + mode de lecture + assignations Midi .

Pour vérifier le contenu en sons, séquences, ou groupes d'une disquette,

APPUYER sur DISK : l'inscription DIR/LOAD apparaît (ou la sélectionner avec + et-)
APPUYER sur YES : l'inscription SELECT GROUP apparaît
choisir au moyen des touches + et - l'information voulue (Group, Son ou Séquence) puis valider avec YES.

L'affichage indique alors le nombre de Sons,séquences, ou groupes présents sur la disquette et leurs appelations sont visualisés en appuyant sur + et - .

POUR CHARGER UN SON : Appuyer successivement sur DISK (en partant de l'affichage initial), sélectionner DIR/LOAD puis YES puis sélectionner SELECT SOUND puis YES puis sélectionner le son désiré puis YES puis sélectionner le N° d'espace mémoire (de 1 à 32) puis YES .

Pour charger un autre son, répéter les mêmes opérations et sélectionner un autre espace mémoire.

Attention ! Le chargement d'un Son dans un espace mémoire Ram de l'échantillonneur efface le Son précédemment mémorisé dans le même espace mémoire. La capacité totale de mémorisation interne est de 16 secondes soit la moitié de la capacité totale de stockage d'une disquette.

POUR CHARGER UNE SEQUENCE : Procéder de la même façon que pour charger un son mais sélectionner le choix "séquence" ainsi q'un "espace mémoire séquence" de N° compris entre **51 et 99** si l'on souhaite conserver les séquences d'origine du séquenceur (de **1** à **50**). Il est possible de charger une séquence dans un espace mémoire séquence d'origine (de **1 à 50**) mais la séquence chargée se substituera temporairement à la séquence d'origine (jusqu'à l'extinction de l'appareil ou au passage par la fonction **"Clear Sequence"** - détaillée plus loin).

POUR CHARGER UN GROUPE : "Idem" mais choisir le **groupe** au lieu du **son** ou de la **séquence .**

N.B. : L"affichage **" Blanking machine - Are you sure ?** est un **verrou de sécurité** avant chargement donc **pré-effacement** des informations (**sons** ou **séquences**) présentes en mémoire interne et qui seront remplacées par les informations contenues dans le **groupe** en cours de chargement.

Autre fonction du **menu "DISK"**

SAVE pour sauvegarder sur une disquette un son, une séquence ou un groupe pris en mémoire interne **Ram** de la machine.
Utiliser pour cela une disquette HD (Haute Densité) formatée par l'appareil ou une disquette pré-formatée (Voir la fonction **"FORMAT"**) .

POUR SAUVER UN SON : Appuyer sur **DISK**
Sélectionner la fonction **SAVE** puis **YES**
Sélectionner le choix **Son** puis **YES**
Identifier le son : pour cela, entrer les lettres composant le nom choisi au moyen des touches + et - et appuyer sur **YES** pour passer à la lettre suivante.
Appuyer sur **ESCape** pour valider le nom puis sur **YES** si l'appellation est bien certifiée.

POUR SAUVER UNE SEQUENCE OU UN GROUPE : Procéder de la même façon que pour la sauvegarde d'un **son.**

N.B. : Il n'est pas possible de donner deux fois le même nom à un son, une séquence ou un groupe .

Autres fonctions du menu "DISK"

DELETE : pour annuler un son, une **séquence**, ou un **groupe** d'une disquette .

Appuyer sur **DISK** puis sélectionner le mode **DELETE** puis **YES**
Sélectionner le type d'information à effacer : Son, Séquence ou Groupe puis appuyer sur **YES** .
Sélectionner avec + et - la référence de son, séquence ou groupe à effacer puis appuyer sur **YES** .
N.B. : Il n'est pas possible d'annuler séparément un son ou une séquence faisant partie d'un **groupe** , ce dernier étant considéré comme un ensemble indissociable à l'effacement . Par contre, il est possible de charger en mémoire interne un son ou une séquence particulière faisant partie d'un groupe.

FORMAT : permet de formatter une disquette neuve avant toute opération de sauvegarde .

Appuyer sur **DISK** puis sélectionner le mode **FORMAT** et appuyer sur **YES**

N.B. : Une opération de formattage efface complètement le contenu initial d'une disquette . A cet effet , si une disquette contient des données, l'ordre de formattage sera précédé d'un avertissement qu'il est bon de contrôler avant effacement définitif (par la fonction **DIR/LOAD**)

§ § § § § § § § § § § § § § §

CFNG ou **"configuration"** permet d'accéder à différentes fonctions particulières

D'une manière générale , sélectionner la fonction désirée avec les touches + et - et appuyer sur **YES** pour la valider .

Set Midi Channel : pour définir le canal de réception des informations Midi (de **1** à **16** ou en mode **omni** -tous canaux)
Sélectionner avec les touches + et - puis **Valid/Yes** .

Set Midi Note : pour définir l'attribution à chaque note d'un clavier Midi externe ou séquenceur Midi :
- du N° de **Son So** (de 1 à 32)
- du N° de **Séquence Sq** (de 1 à 99)
- de la fonction **Rec Mode "Rec"** (On ou Off)
- de la fonction **Play Mode "Pmd"** (Single, Loop, etc

- du Pitch : hauteur relative en 1/2 ton + ou - 60 par rapport à la hauteur d'origine de l'échantillon et de sa séquence.

N.B. : La fonction "**Set Midi Note**" est très utile pour configurer à l'avance l'ensemble d'un clavier MIDI de façon à étendre les possibilités de commande par les 4 touches du contrôleur d'effet du **BB4** .

Ces multiples configurations possibles sont stockables sur disquette (à l'intérieur d'un **groupe**) et peuvent donc être rechargées très rapidemant pour exploiter via clavier MIDI toutes les possiblités d'échantillonnage (enregistrement et lecture) du **BB4** .

Mode de programmation de la fonction "Set Midi Note" :

- Raccorder la sortie **Midi Out** de votre clavier à l'entrée **Midi In** du rack BB4
- Appuyer sur une touche du clavier MIDI (la note correspondante s'affiche en haut à gauche) et définir au moyen de touches + et - les valeurs des des différents paramètres. Pour passer d'un paramètre à l'autre, appuyer sur la touche **YES** (le curseur se déplacera en clignotant en face de la valeur du paramètre concerné).

  Appuyer sur **Esc** pour repasser en mode d'affichage initial.

Autre configuration

Set Beep On/Off : Pour valider ou supprimer le "**bip sonore**" entendu à l'appui sur chaque touche. Sélectionner avec les touches + et - puis **YES** .

Set Mono/Spatial : Pour sélectionner le mode de restitution **Mono** ou **Pseudo-Stéréo** des sons échantillonés. Sélectionner avec + et - puis **YES** .

Set Output Mode : En cas de branchement du **BB4** en mode "insertion" entre la table de mixage et l'amplificateur, sélectionner le mode "**THROUGH**" : dans ce cas, le son-source est disponible sur les sorties **Line Out** du **BB4** en plus du son de l'échantillonneur lui même.

En cas de branchement du **BB4** en mode "source" (comme lecteur de Jingles ou d'effets à superposer sur le programme principal par exemple) les sorties **Line Out** étant alors **reliées** sur une entrée **ligne** indépendante de la table de mixage afin de réaliser un mixage et une égalisation précises **programme et effets,** sélectionner alors le mode **"Source".**

Remarque : Cette fonction ne modifie pas le contenu du programme contrôlé par le casque branché en facade.

REC ON : permet d'activer la fonction d'échantillonnage qui sera elle-même déclenchée par les touches **A B C** ou **D** ou par les touches d'un clavier MIDI.

Cette fonction donne accès à l'enregistrement d'un échantillon dans un des espaces-mémoires de la machine.

Sélectionner au moyen des touches + et - puis YES

N.B.: Tout enregistrement en espace-mémoire annule l'échantillon qui occupait précédemment cet espace.

REC OFF : pour terminer l'enregistrement d'un échantillon (avant remplissage complet de l'espace-mémoire).

Remarque : Si la touche REC OFF n'est pas validée, le BB4 remplira tout l'espace mémoire restant et il sera nécessaire de libérer de l'espace-mémoire pour tout nouvel échantillonage. Cela peut s'opérer de deux façons différentes :

- Soit en éditant le son échantillonné (voir fonction **EDIT Sound**) qui permet de ne conserver que la partie de son désirée, soit en ré-activant la fonction **Rec On** et en demandant un nouveau N° d'espace-mémoire à échantilloner. Dans ce cas,l'appareil vous demandera combien de temps musicaux (ou battements) vous souhaitez conserver de l'échantillon précédent en vous affichant le nombre total de battements déjà échantillonnés (que vous ayez appuyé sur la touche **Rec Off** ou non). Il s'agit donc d'un pré-nettoyage de mémoire automatique avant nouvel échantillonnage. Vous pouvez ensuite éditer précisément chaque Son échantillonné par la fonction **Edit Sound** (voir plus loin).

En résumé, il existe deux façons d'échantillonner successivement des sons :

Vérifier au préalable l'attribution des N° de Son relativement à chaque touche A B C et D.

1) Appuyer sur **REC ON**
2) Sélectionner le N° de **Son** ou espace-mémoire
3) Appuyer sur **YES** (l'affichage indique la durée totale disponible en espace-mémoire machine).
4) Appuyer sur **REC OFF** (pour stopper l'échantillonnage) ou laisser la mémoire se remplir complètement.

Rappel

4) **Appuyer sur REC OFF** (pour stopper l'échantillonnage) ou laisser la mémoire se remplir complêtement.

Passer en EDIT SOUND
Editer le Son (voir plus loin)
Repasser en mode REC ON
et revenir en 1)

Ré-activer le mode REC ON
et choisir un nouvel espace-mémoire
Préciser grossièrement le nombre de battements à conserver
Appuyer sur Yes et revenir en **4)**

§ § § § § § § § § § §

EDIT SOUND
et
EDIT SEQ : Pour éditer tout **Son** ou **Séquence en mémoire machine**
(voir les chapitres particuliers concernant ces fonctions)

CLR "Clear" : permet d'effacer rapidement **tout** l'espace mémoire **Son** ou **Séquence** de la machine .
Sélectionner au moyen des touches + **et** - puis **YES**
En cas d'effacement des séquences, seules seront préservées les séquences usines présentes en **Rom** interne . Il est ainsi possible d'initialiser la machine sans avoir besoin de l'éteindre ! Pour cela, faire successivement un **Clear Sounds** puis **Clear Sequences.**

SOUND SET
et
SEQ SET : permet d'affecter à chaque touche **A B C et D** un N° de **Son** (de **1** à 32) ou de **Séquence** (de **1** à **99**) .
Sélectionner avec les touches + et - et appuyer sur **YES** pour valider et passer à une nouvelle attribution de touche

SOLO : Choisir au moyen des touches + et - les fonctions **LIVE** ou **LOCAL** .
LIVE : active la sortie des **effets** sur les voies **Line Out**
LOCAL : désactive la sortie des effets sur les voies **Line Out** et permet un repérage par casque avant effet .

EDITEUR DE SONS DU BEATBREAKER 4 Version 1.20

Accés par la touche EDIT SOUND du clavier du contrôleur

- et + N° Son déterminent le N° de son en cours d'édition .

- et + **Field** ("champs") permettent de déplacer le curseur sur le paramètre à modifier.

- et + **Value** ("valeur") permettent de modifier la valeur du paramêtre sur laquelle est positionné le curseur clignotant.

START permet de se positionner en début "absolu" de l'espace mémoire-son concerné

END permet de se positionner en fin "absolue" de son (pour vérifier sa durée totale par exemple).

SEARCH < et > permettent de positionner le "début" de lecture du son par effet de lecture **avant-arrière** dans l'espace mémoire-son , position visualisée en secondes et 1/100ème de seconde en haut et à droite de l'affichage. Cette position peut être affinée **manuellement** avec une précision de 10 ms en se positionnant sur la zone et en faisant varier manuellement la valeur au moyen des touches **Value**

PLAY permet de lire le son édité , du début à la fin et une seule fois

LOOP PLAY permet de lire le son édité **en boucle** (pour contrôler le raccord fin/début de son).

La durée du son lu est **calibrée** en temps musicaux ou battements .
Elle est affichée en bas et à droite de l'afficheur -> **0**
Elle permet d'obtenir très rapidement des **boucles** de son de 1 à 16 temps musicaux (jusqu'à 32 si le BPM est supérieur à 120).

Pour cela, positionner le curseur clignotant sur la fenêtre inférieure droite de l'afficheur et faire varier la durée au moyen des touches + et - **Value.**

Une fois le son correctement édité,appuyer sur la touche **Correct sound** puis **Valid/Yes** .

Attention : Toutes les parties du son non concernées seront effacées dès l'appui sur la touche **valid.** En cas d'incertitude,appuyer sur la touche **ESC** puis à nouveau sur **Edit Sound** pour reprendre l'édition.

Sortie du mode éditeur son en appuyant sur Escape

EDITEUR DE SEQUENCES DU BEATBREAKER 4 Version 1.20

Accés par la touche EDIT SEQ puis choisir un N° de séquence à éditer et appuyer sur YES

Exemple d'affichage pour un pas de programme	01	□ Cu	↓ 00.0	♩ C4
	En	MM	→ 01.0	↗ C5

Ce qui correspond aux paramètres suivants	N° du pas	N° du Son	Pt de départ du Son ds le pas	Tonalité d Son dans le pas
	Marque de fin de séquence	Effet panoramique	Longueur du pas	Glissement de fréquence

D'une manière générale , positionner le curseur clignotant avec les touches + et - Field et ajuster la valeur avec les touches + et - Value .

Analyse des paramètres :

1) N° du pas : de 1 à 999 ; détermine la quantité d'événements dans la séquence éditée. Se règle avec les touches + et - Step

2) N° du Son : de 1 à 32 ou " Cu " (son courant) détermine le N° de son utilisé dans le pas de séquence concerné .

N.B. : le Son "Cu" ou "son courant interchangeable" est le son assigné à la même touche que la séquence éditée. Il n'a donc pas de N° propre. Cela permet par exemple d'appliquer successivement différentes séquences à un même son ou successivement plusieurs sons à la même séquence donnant des variante d'effet quasiment infinies.

3) Point de départ du son dans le pas : gradué en temps musicaux et 1/8 de temps (de 1/8 à 32 temps). Il dépend évidemment de la durée du son utilisé dans le pas. Cette fonction peut s'assimiler à une " tête de lecture magnétique glissante" positionnable à différents endroits d'une portion de bande magnétique.

4) Tonalité du Son dans le pas : la tonalité d'origine (sans changement) du son est par convention associée à la note " C4" (DO 4). Il est possible d'augmenter cette tonalité par demi-ton jusqu'à C6 soit 2 Octaves au dessus ou de la diminuer jusqu'à C1 soit 3 Octaves en dessous.

EDITEUR DE SEQUENCES DU BEATBREAKER 4 (suite) Version 1.20

5) **Marque de fin de pas :** Se place à la fin d'une séquence en appuyant sur la touche **"End Mark"**

6) **Effet panoramique :** Permet d'assigner à droite ou à gauche soit le **son direct "D"** de la source, soit le **son de l'échantillon "E"** soit le mélange **"M"** des deux (réglable au moyen du potentiomètre **Mix** sur le rack), soit enfin un **blanc** "_" pour des efftes de silence.

Après avoir positionné le curseur clignotant sur la zone d'asssignation panoramique :

- pour régler la voie gauche, appuyer sur - **Value** jusqu'à l'affichage du symbole désiré **D,M,E,** ou "_".
- pour régler la voie droite, appuyer sur la touche + **Value** et sélectionner le symbole désiré.

7) **Longueur du pas :** Réglage en **lecture avant** → ou **arrière** ← par **1/8** de temps jusqu'à **32** Temps.

8) **Glissement de fréquence :** Caractérise la **variation de tonalité** répartie sur toute la longueur du pas. Cette fonction s'utilise notamment pour les **effets de** "Scratch" **et** "Arrêt platine ".

N.B. : Si aucun glissement de fréquence n'est demandé, aucune inscription n'apparaît, cela signifie que la tonalité du Son reste la même durant tout le pas .

Autres fonctions de l'éditeur de séquence :

START : Pour aller directement au début d'une séquence

END : Pour aller à la fin d'une séquence.

Total Lengh : Pour "mesurer" des durées de séquence exprimées en **Battements** depuis le début de la séquence jusqu'au N° de pas affiché. Fonction très utile pour respecter la logique musicale dans le cas de séquences classiques à **2 , 4 , 8 ,** ou **16 Temps .**

Exemple : pour mesurer la durée totale de la séquence , appuyer sur **End** puis sur **Total Lengh** (à condition qu'une marque de "Fin de séquence " ait été effectivement placée.

EDITEUR DE SEQUENCES DU BEATBREAKER 4 (suite) Version 1.20

Delete : Permet d'annuler un pas de séquence
Se positionner sur le N° de pas à annuler et appuyer sur **Delete** puis **Yes.**

Insert : Permet d'**insérer** un **pas** ou une **séquence complète** juste **AVANT le pas** en cours d'édition.

Exemple : Pour doubler un pas dans la séquence, appuyer sur **insert** puis sur Yes .

Pour insérer une séquence **avant** le pas en cours d'édition, appuyer sur insert et sélectionner "séquence" en appuyant sur la touche + Step ; sélectionner ensuite le N° de séquence à insérer (au moyen des touches + et -) et appuyer sur **YES .**

Il est ainsi possible de composer des chaînes de séquences plus ou moins élaborées en utilisant des séquences déjà éditées ou prises sur des disquette.

PLAY : permet de lire une fois la séquence en cours d'édition.

LOOP PLAY : permet de lire la séquence en boucle.

Remarque : Si le Son courant **"Cu"** est sélectionné dans une séquence, ce sera toujours le son N°1 qui sera lu tant que l'on reste en mode éditeur de séquence.

Pour lire un autre son, il faut le sélectionner en donnant un N° de Son dans chaque pas de la séquence en cours d'édition.

Play from Step... : permet de lire une séquence **à partir** d'un certain pas désigné par son N°, évitant notamment de relire à chaque fois une longue séquence depuis le 1er pas .

STOP : permet d'interrompre la lecture d'une séquence.

Real Time Seq : Cette fonction **"avancée"** permet de constituer une séquence en temps réel avant de l'éditer avec précision en mode pas à pas .

Appuyer sur Real Time Seq
Sélectionner la **"résolution" minimum de pas** au moyen des touches + et - (de 1/8 à 1 temps) puis **YES** (par défaut, la résolution est de **1/4** de temps).

Taper sur la touche A pour démarrer la séquence et marquer **rythmiquement** les impulsions de séquencage.

EDITEUR DE SEQUENCES DU BEATBREAKER 4 (suite) Version 1.20

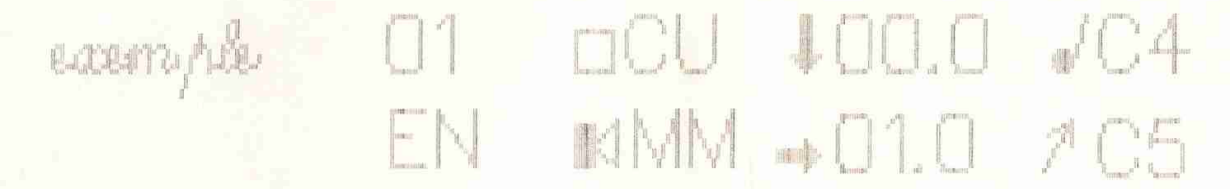
Appuyer sur la touche B pour stopper la séquence .

Ecouter la séquence et la rééditer si nécessaire en mode pas à pas .

N.B. : Cette fonction permet donc de constituer rapidement une séquence relativement simple avec la possibilité de la perfectionner dans un deuxième temps au moyen de l'éditeur principal.

Acces par la touche EDIT SEQ puis choisir un n° de sequence a editer puis => YES

exemple 01 □CU ↓00.0 ↙C4



EN ▮MM →01.0 ↗C5

n de pas	n de son	pt de depart du son dans le pas	tonalite du son dans le pas
marque de fin effet de sequence	panoramique	longueur du pas	glissement de frequence

Positionner le cursuer clignotant avec les touches + et − field et ajuster avec + et − value