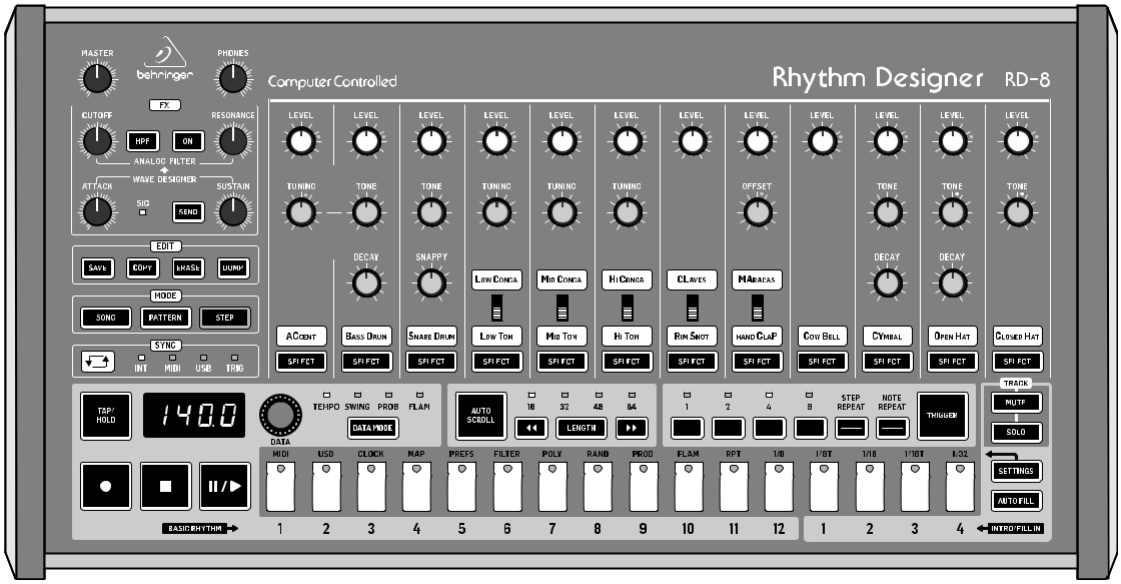
Manuel de l'utilisateur

EN



RHYTHM DESIGNER RD-8

Machine à tambour analogique classique avec 16 sons de batterie, séquenceur 64 étapes, concepteur d'ondes et filtre double mode

EN

Table des matières

Je vous remercie..... 2
Instructions de sécurité importantes..... 3
Avertissement légal..... 3
Garantie limitée..... 3
1. Introduction..... 4
2. Caractéristiques..... 5
3. Disposition de commande du panneau avant et arrière..... 5
4. Aperçu..... 8
5. Création d'un modèle (mode étape)..... 9
6. Jouer un modèle (mode modèle)..... 11
7. Création d'une chanson (mode de chaînage de modèle) 11
8. Création d'une chaîne de chansons (Mode chanson)..... 12
9. Concepteur d'ondes..... 12
dix. Filtre analogique..... 13
11. Paramètres..... 14
12. Mises à jour logicielles 17
13. Paramètres..... 18
14. Présentation des nouvelles fonctionnalités..... 22
15. Exemple de configuration RD-8 24
16. Spécifications..... 26
17. Glossaire..... 27

Je vous remercie

Merci beaucoup d'avoir exprimé votre confiance en Behringer en achetant le RD-8 Rhythm Designer avec 16 sons de batterie originaux, Séquenceur 64 étapes, concepteur d'ondes intégré, filtre intégré double mode, 11 sorties analogiques indépendantes plus un mix mono, 16 beaux-papiers authentiques, 16 changements de motif par chanson et un affichage LED à 7 segments facilement lisible pour le tempo.

EN Sécurité importante Instructions





Les terminaux marqués de ce symbole transportent un courant électrique d'une ampleur suffisante pour constituer un risque de choc électrique.

Utilisez uniquement des câbles d'enceintes professionnels de haute qualité avec des prises TS ¼ "ou verrouillables préinstallées. Toute autre installation ou modification ne doit être effectuée que par du personnel qualifié.



Ce symbole, où qu'il apparaisse, vous avertit de la présence d'une tension dangereuse non isolée à l'intérieur du

boîtier - tension qui peut être suffisante pour constituer un risque de choc.



Ce symbole, où qu'il apparaisse, vous avertit des instructions de fonctionnement et de maintenance importantes du

documentation d'accompagnement. Veuillez lire le manuel.



Mise en garde

Pour réduire le risque de choc électrique, ne retirez pas le capot supérieur (ou la section arrière).

Aucune pièce utilisable à l'intérieur.

Reportez-vous au service au personnel qualifié.



Mise en garde

Pour réduire le risque d'incendie ou de choc électrique, n'exposez pas cet appareil à la pluie et

humidité. L'appareil ne doit pas être exposé à des liquides dégoulinants ou éclaboussants et aucun objet rempli de liquides, tel que des vases, ne doit être placé sur l'appareil.



Mise en garde

Ces instructions de service sont destinées uniquement au personnel qualifié.

Pour réduire le risque de choc électrique, n'effectuez aucun entretien autre que celui contenu dans les instructions de fonctionnement. Les réparations doivent être effectuées par du personnel qualifié.

1. Lisez ces instructions.
2. Gardez ces instructions.
3. Tenez compte de tous les avertissements.
4. Suivez toutes les instructions.
5. N'utilisez pas cet appareil près de l'eau.
6. Nettoyez uniquement avec un chiffon sec.
7. Ne bloquez aucune ouverture de ventilation. Installer conformément aux instructions du fabricant.
8. Ne pas installer à proximité de sources de chaleur telles que des radiateurs, des registres de chaleur, des poêles ou d'autres appareils (y compris des amplificateurs) qui produisent de la chaleur.
9. Ne pas contrecarrer l'objectif de sécurité de la fiche polarisée ou de type échouement. Un bouchon polarisé a deux lames dont une plus large que l'autre. Une fiche de type mise à la terre a deux lames et une troisième broche de mise à la terre. La lame large ou la troisième broche sont fournies pour votre sécurité. Si la fiche fournie ne rentre pas dans votre prise, consultez un électricien pour remplacer la prise obsolète.
10. Protégez le cordon d'alimentation contre la marche ou le pincement, en particulier aux bouchons, aux récipients de commodité et au point où ils sortent de l'appareil.
11. Utilisez uniquement les pièces jointes / accessoires spécifiés par

le fabricant.



12. Utilisez uniquement avec le chariot, support, trépied, support,

ou tableau spécifié par le

fabricant, ou vendu avec l'appareil. Quand un chariot est utilisé, faites preuve de prudence lorsque

déplacer le chariot / l'appareil

combinaison à éviter

blessure par basculement.

13. Débranchez cet appareil pendant les orages ou lorsqu'il n'est pas utilisé pendant de longues périodes.
14. Reportez-vous à tous les services au personnel qualifié. Un entretien est nécessaire lorsque l'appareil a été endommagé de quelque manière que ce soit, comme un cordon d'alimentation ou un bouchon est endommagé, du liquide a été renversé ou des objets sont tombés dans l'appareil, l'appareil a été exposé

à la pluie ou à l'humidité, ne fonctionne pas normalement ou a été largué.

15. L'appareil doit être connecté à une prise de prise MAINS avec une connexion de mise à la terre protectrice.
16. Lorsque la fiche MAINS ou un coupleur d'appareil est utilisé comme dispositif de déconnexion, le dispositif de déconnexion doit rester facilement utilisable.



17. Élimination correcte de ce produit: Ce symbole indique que ce produit ne doit pas être éliminé avec des déchets ménagers, conformément à la directive DEEE (2012/19 / UE) et

votre droit national. Ce produit doit être transporté dans un centre de collecte agréé pour le recyclage des déchets d'équipements électriques et électroniques (EEE). La mauvaise gestion de ce type de déchets pourrait avoir un impact négatif possible sur l'environnement et la santé humaine en raison de

substances potentiellement dangereuses qui sont généralement associées aux EEE. En même temps, votre coopération dans l'élimination correcte de ce produit contribuera à l'utilisation efficace des ressources naturelles. Pour plus d'informations sur les endroits où vous pouvez prendre votre équipement de gestion des déchets pour le recyclage, veuillez contacter votre bureau local de la ville ou votre service de collecte des déchets ménagers.

18. Ne pas installer dans un espace confiné, comme une caisse de livre ou une unité similaire.

19. Ne placez pas de sources de flammes nues, telles que des bougies allumées, sur l'appareil.

20. Veuillez garder à l'esprit les aspects environnementaux de l'élimination des batteries. Les batteries doivent être éliminées à un point de collecte de batterie.

21. Cet appareil peut être utilisé dans des climats tropicaux et modérés jusqu'à 45 ° C

EN

AVERTISSEMENT JURIDIQUE

Music Tribe décline toute responsabilité pour toute perte qui pourrait être subie par toute personne qui s'appuie en tout ou en partie sur toute description, photographie ou déclaration contenue dans le présent document. Les spécifications techniques, les apparences et autres informations sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. Toutes les marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Oberheim, Auratone, Aston Microphones et Coolaudio sont des marques commerciales ou des marques déposées de Music Tribe Global Brands Ltd. © Music Tribe Global Brands Ltd. 2021 Tous droits réservés.

GARANTIE LIMITÉE

Pour les conditions générales de garantie applicables et des informations supplémentaires concernant la garantie limitée de Music Tribe, veuillez consulter tous les détails en ligne sur musictribe.com/warranty.

EN

À propos du RD-8

- Recréation authentique de la boîte à rythmes analogique influente et très recherchée
- 16 sons de batterie d'origine avec des paramètres supplémentaires et une capacité d'accent global
- Le flux de travail moderne et polyvalent offre une jouabilité améliorée, vous permettant de créer des performances live captivantes
- Le puissant séquenceur de batterie en 64 étapes prend en charge le poly-mètre, la répétition pas à pas, la répétition des notes, le déclenchement en temps réel, le sourdine de piste et le solo de piste
- Le bus FX intégré comprend un concepteur d'ondes et un filtre analogique bimode avec affectation par voix
- Enregistrement, édition et lecture en direct de la coupure du filtre analogique via l'automatisation
- Stockage de jusqu'à 16 chansons et 256 motifs, qui peuvent tous être importés / exportés pendant la lecture pour des chansons et des motifs illimités
- Le mode de modèle permet la disposition des motifs en chansons complètes et le réglage du nombre de répétitions par partie de chanson
- Le mode chanson permet de chaîner des chansons ensemble pour des décors live et des compositions étendues
- La fonction de défilement automatique unique permet l'improvisation dans tous les modes
- Implémentation complète MIDI In / Out / Thru et USB pour la synchronisation et la connexion à des périphériques externes
- Les options de synchronisation incluent USB, MIDI, horloge et interne pour une polyvalence maximale
- 11 sorties analogiques indépendantes pour le traitement externe ou l'enregistrement de vos rythmes en audio multipiste
- Écouteurs puissants et sorties principales avec connecteurs 1⁄4 (6,35 mm)
- L'affichage LED haute visibilité facilite la vérification des paramètres du programme
- Encodeur robuste pour l'édition de paramètres tels que Tempo, Swing, Probability, Flam et Random
- 16 boutons pas à pas de style authentique avec des indicateurs LED audacieux pour une création de motif facile
- Programme de garantie de 3 ans *
- Conçu et conçu au Royaume-Uni

* Les détails de la garantie peuvent être trouvés sur www.musictribe.com

1. Introduction

Un saut ultra abordable dans le monde chaleureux des rythmes de batterie analogiques, le Behringer RD-8 vous donne le pouvoir de créer des rythmes fascinants avec une puissance et une facilité incroyables. Le signal analogique pur du RD-8 utilise des circuits analogiques légendaires avec quelques pots supplémentaires pour plus de paramètres.

Le RD-8 est idéal pour le studio et / ou la route. Posséder un RD-8 vous donne toute la puissance d'une boîte à rythmes classique dans un boîtier flexible avec la possibilité de créer des rythmes déroutants.

1.1 Avant de commencer

Le RD-8 a été soigneusement emballé dans l'usine pour garantir un transport sûr. Néanmoins, nous vous recommandons d'examiner attentivement l'emballage et son contenu pour tout signe de dommage physique qui pourrait s'être produit pendant le transit. Si l'unité est endommagée, veuillez ne PAS nous la retourner, mais informez immédiatement votre concessionnaire et la compagnie maritime, sinon les demandes de dommages ou de remplacement peuvent ne pas être accordées.

1.1.1 Fonctionnement initial

Assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace autour de l'unité à des fins de refroidissement et, pour éviter une surchauffe, veuillez ne pas placer le RD-8 sur des dispositifs à haute température tels que des radiateurs ou des amplis de puissance.

!**AVERTISSEMENT:** Le RD-8 est fourni avec un adaptateur secteur qui répond aux normes de sécurité requises. N'utilisez aucun autre adaptateur secteur.

!**AVERTISSEMENT:** Veuillez vous assurer que toutes les unités ont un terrain approprié connexion. Pour votre propre sécurité, ne retirez ou ne désactivez jamais le conducteur au sol de toute unité.

1.2 Le manuel du produit

Ce manuel de produit est conçu pour vous donner à la fois un aperçu du RD-8, ainsi que des informations détaillées sur chacun des contrôles et paramètres. Ce manuel est basé sur la version du logiciel **V2.1.2** D'autres fonctionnalités et mises à jour seront ajoutées plus tard, veuillez donc vérifier régulièrement les mises à jour logicielles à l'aide de l'application SYNTHTRIBE. Vous trouverez un aperçu des éléments de contrôle physique dans le chapitre suivant.

1.3 Préparation

!**ATTENTION:** N'oubliez pas d'allumer vos moniteurs / haut-parleurs en dernier lors de l'alimentation de votre système. Désactivez d'abord vos moniteurs / haut-parleurs lors de l'alimentation de votre système.

2. Caractéristiques

Un ancien chef-d'œuvre rajeuni

Un grand soin a été pris dans la conception du RD-8 pour obtenir de nouvelles possibilités de création de rythmes en faisant revivre une conception analogique intemporelle à partir de l'une des meilleures boîtes à rythmes classiques d'antan. En créant une nouvelle version moderne d'une boîte à rythmes caractéristique, le RD-8 vous donne le pouvoir d'exploiter le son phénoménal de l'original. Les basses colossales jusqu'aux charleston peuvent être manipulées pour faire passer votre conception rythmique au niveau supérieur. Ce n'est pas un clone numérique, c'est un monstre de fabrication de rythmes analogiques.

Séquencer riche puissant et fonctionnel

Le RD-8 présente ce que nous pensons être l'un des séquenceurs de pas les plus puissants jamais créés. Des flux de travail améliorés augmentent la productivité, ce qui rend la création de chansons complexes simple. Le séquenceur en 64 étapes avec stockage de jusqu'à 256 motifs et 16 chansons permet des arrangements de chansons compliqués.

Un design pour la vie

Conçu pour la vie et les performances en direct, y compris toutes les nouvelles fonctionnalités pour une utilisation en direct dans chacun des modes de séquenceur: répétition d'étape, répétition de note, déclenchement en temps réel et survol en direct. Activez l'enregistrement en mode de lancement de modèle pour créer des structures de chansons à la volée, revenez en mode manuel en appuyant sur un bouton, puis utilisez Autofill pour introduire plus de variations. Repérez une autre chanson de mémoire, sans interrompre la lecture, afin que vous puissiez littéralement exécuter des ensembles entiers directement à partir d'une seule machine.

Filtre avancé à double mode

Pour ajouter de nouvelles possibilités au RD-8, il dispose d'un filtre de 12 dB hautement flexible, qui vous permet d'expérimenter librement la fréquence de coupure et la résonance pour créer des rythmes hors de ce monde. Le bouton HPF de RD -8 bascule entre LPF (filtre lo-pass) et HPF (filtre hi-pass). Les balayages fluides du bouton CUTOFF du filtre peuvent être enregistrés directement dans le séquenceur et peuvent être peaufinés dans l'éditeur de pas.

La bien-être de la forme d'onde

Le concepteur d'ondes intégré dispose de commandes ATTAQUE et SUSTAIN individuelles pour ajouter une autre dimension aux battements de batterie. Les sons peuvent être contrôlés de nouvelles façons de fournir de nouveaux tons passionnants.

Mode polymètre

RD-8 vous donne le pouvoir de contrôler les boucles de nouvelles façons avec la fonction Loop Overlay, qui génère des variations continuelles et Polymetric pour ajouter de l'épice à vos rythmes. Avec la fonction Loop Overlay, vous pouvez définir différentes longueurs de séquence pour chacune des pistes de batterie indépendamment pour créer des rythmes de chevauchement complexes et faire évoluer réellement vos structures de chansons.

Coloration de paramètres

Définissez des préférences de chaîne distinctes pour chacun de vos paramètres, ce qui leur permet de persister à l'échelle mondiale ou d'activer les changements de chanson ou de modèle. Les paramètres incluent Tempo, Swing, Flam, Probability, muets / solos de piste indépendants, affectations de bus FX, modes de filtrage et balayages pour un contrôle amélioré en temps réel. Les modèles peuvent être modifiés à la volée pour un contrôle créatif supplémentaire lors de l'utilisation du RD-8 comme cœur de votre configuration en direct.

Remplissage automatique créatif

La fonction de remplissage automatique vous permet d'effectuer des modifications à la volée et donne cette touche supplémentaire à vos compositions en ajoutant des remplissages à tout moment d'une chanson. Cela donne au RD-8 un avantage musical lorsqu'il s'agit de donner vie à des chansons.

Contrôle USB

Pour introduire le RD -8 dans le monde moderne, USB a été ajouté pour la synchronisation et le déclenchement midi. Le RD-8 peut être contrôlé par un DAW si nécessaire. Chansons et motifs échangés ou sons individuels déclenchés par le séquenceur DAW.

Déclenchez Happy Controls and Connectivity

Le RD-8 a 29 boutons, 5 commutateurs et 59 boutons, tous disposés dans un format très intuitif qui remet le plaisir dans la création de votre batterie. Les connexions d'entrée et de sortie incluent: entrée / sortie audio, entrée MIDI, sortie et via les ports USB et 5 broches MIDI din. Avec 3 déclencheurs, le RD-8 vous permet de contrôler les synthés externes et les séquenceurs matériels pour créer des chansons sans station de travail audio numérique (DAW) en vue. Des performances live complètes peuvent être réalisées en utilisant ces sorties supplémentaires en contrôlant d'autres unités. Le RD-8 peut également envoyer et recevoir des informations d'horloge avec un timing très précis pour les synchroniser avec le monde extérieur.

Vous êtes couvert

Nous nous efforçons toujours d'offrir la meilleure expérience client possible. Nos produits sont fabriqués dans notre propre usine Music Tribe en utilisant une automatisation de pointe, des workflows de production améliorés et des laboratoires d'assurance qualité avec l'équipement de test le plus sophistiqué disponible dans le monde. En conséquence, nous avons l'un des taux d'échec de produit les plus bas de l'industrie, et nous le soutenons en toute confiance avec un programme de garantie généreux.

3. Disposition de commande du panneau avant et arrière

3.1 Commandes supérieures

3.1.1 Section volume

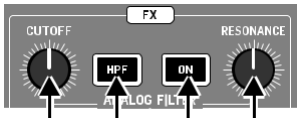


(1) (2)

(1) **MAÎTRE** - Contrôle le niveau de sortie principal.

(2) **TÉLÉPHONES** - Ajuste le niveau des écouteurs.
REMARQUE: Le signal d'écouteur est pris avant le concepteur et le filtre d'ondes à des fins de surveillance. Cela signifie que le concepteur et le filtre d'ondes ne sont pas audibles dans les écouteurs.

3.1.2 Section du filtre analogique



(3) (4) (5) (6)

(3) **COUPE** - Régle la fréquence de coupure du filtre.

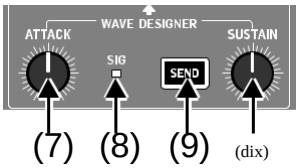
(4) **HPF** - Basculez le filtre entre HPF (filtre passe-haut) et LPF (filtre lo-pass, par défaut).

(5) **SUR** - Engage le filtre dans le circuit lorsqu'il est allumé.

(6) **RÉSONANCE** - Ajuste la résonance du filtre. Cela met l'accent sur le fréquences autour du point de coupure.

EN

3.1.3 Concepteur d'ondes



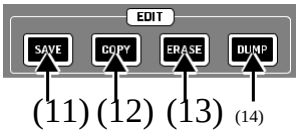
(7) **ATTAQUE** - Contrôle la partie d'attaque du circuit Wave Designer. Tournez dans le sens antihoraire (CCW) pour réduire la partie d'attaque du signal et dans le sens horaire (CW) pour améliorer la partie d'attaque du signal sélectionné.

(8) **SIG** - Affiche que le signal est présent dans le circuit Wave Designer.

(9) **ENVOYER** - Active le menu d'affectation Wave Designer. Le bouton est illuminé lorsqu'une ou plusieurs voix sont affectées à ce bus.

(10) **DOUANE** - Contrôle la partie de maintien du circuit Wave Designer. Tournez CCW pour réduire la portion de maintien du signal et tournez CW pour allonger le maintien.

3.1.4 Modifier la section



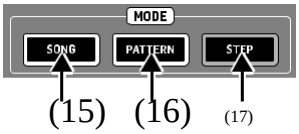
(11) **ÉCONOMISER** - Enregistrez une chanson ou un motif dans une fente mémoire.

(12) **COPIE** - Copiez le motif d'un emplacement à un autre emplacement de mémoire.

(13) **ERASE** - Supprimez la chanson, le motif ou les paramètres sélectionnés.

(14) **DUMP** - Effectue un vidage MIDI SysEx de motifs, de chansons ou de paramètres.

Section de mode 3.1.5

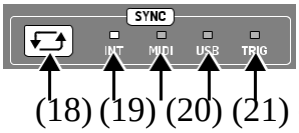


(15) **CHANSON** - Entrez le mode chanson. Cue 1 de 16 chansons.

(16) **OCCIDENTAL** - Entrez le mode modèle. Utilisez les 16 modèles disponibles à construire ta chanson.

(17) **ÉTAPE** - Affiche chaque étape disponible pour la voix sélectionnée (jusqu'à 64 étapes par motif).

3.1.6 Section de synchronisation



(18) **CYCLE** - Cycle à travers les différentes options SYNC lorsque le séquenceur est arrêté. Options internes, MIDI, USB ou TRIG (horloge externe).

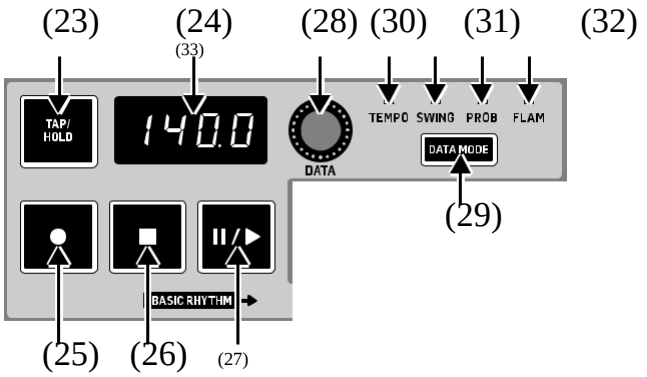
(19) **INTERNE** - L'unité est le maître de synchronisation.

(20) **MIDI** - Sync est extrait de MIDI dans le port.

3.1.7 Commandes de lecture

(21) **USB -** La synchronisation provient du port USB.

(22) **VOIE** - La synchronisation est extraite de l'entrée de l'horloge externe.



(23)**TAP / HOLD** - Réglez le tempo de l'unité avec 5 robinets. Tenez bon macro-contrôle.

(24)**DÉPLACER** - Affichage multifonction à 4 caractères.

(25)**ENREGISTREMENT** - Activez / désactivez le mode d'enregistrement.

(26)**ARRÊTEZ** - Arrête la chanson ou le motif actuellement en cours de lecture.

(27)**JOUER / PARAGER** - Jouez ou mettez en pause la chanson ou le motif actuel.

(28)**DONNÉES** - Encodeur pour l'édition de données.

(29)**MODE DE DONNÉES** - Cycles à travers les différents modes de données. Tempo, Swing , Probabilité et Flam.

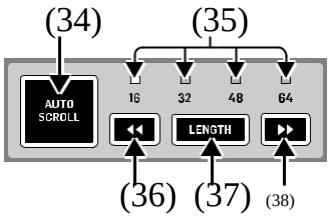
(30)**TEMPO** - Ajustez le paramètre Tempo lorsqu'il est sélectionné avec le Encodeur DATA.

(31)**BALAISER** - Ajustez le paramètre Swing ou la sensation de remaniement lorsque vous êtes sélectionné avec l'encodeur DATA (balançoire négative de 25% à 50% tout droit puis à 75% de swing complet).

(32)**PROB** - Ajustez le facteur de probabilité du déclenchement des étapes.

(33)**FLAM** - Réglez la largeur du FLAM.

3.1.8 Section de défilement automatique



(34) **AUTO SCROLL** - Mode étape: garder Playhead visible. Mode modèle: avance chanson à l'expiration de la boucle. Si Auto Scroll est activé pour un modèle qui comporte plus de 16 étapes, lorsque le Playhead avance au-delà d'une limite de 16 étapes, les étapes basculent automatiquement les pages pour rester synchronisées avec le Playhead.

(35)**BANQUES 16/32/48/64** - White montre la position bancaire de Playhead dans le courant motif. La sélection de la position bancaire actuellement consultée.

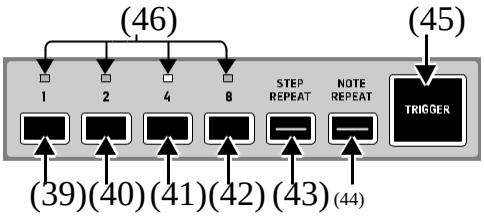
(36) **<<(POSITION MOVE LEFT)** - Mode étape: choisissez la position bancaire affichée.
Mode modèle: choisissez la position Playhead dans la chanson sélectionnée.

(37)**LONGUEUR** - Mode étape: définissez la longueur du motif sélectionné.
Mode modèle: Définissez le nombre de répétitions pour la partie sélectionnée dans la chanson.

(38) **>> (POSITION MOVE RIGHT)** - Mode étape: choisissez la position bancaire affichée.
Mode modèle: choisissez la position Playhead dans la chanson sélectionnée.

EN

3.1.9 Section de répétition des étapes et des notes



(39)**1** - Répétition étape ou note d'une valeur de 1.

(40)**2** - Répétition étape ou note d'une valeur de 2.

(41)**4** - Répétition étape ou note d'une valeur de 4.

(42)**8** - Répétition étape ou note d'une valeur de 8.

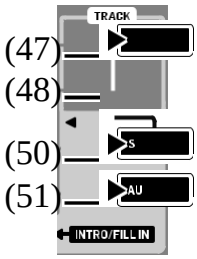
(43)**RÉPÉTEZ** - Répète l'étape par la valeur sélectionnée.

(44)**NOTE REPEAT** - Répète la note jouée avec le bouton de déclenchement par le valeur sélectionnée.

(45)**TRIGGER** - Le déclencheur se répète lorsqu'il est engagé.

(46)**1/2/4/8** - Indication du nombre de répétitions sélectionnées.

3.1.10 Contrôle et paramètres de piste



(47)**MUTE** - Active le menu muet.

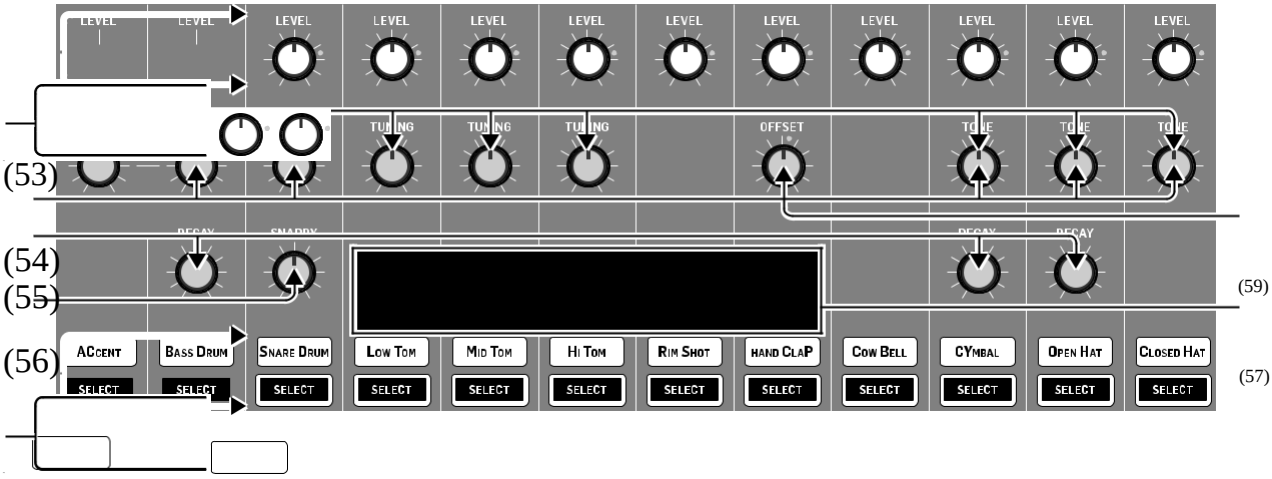
(48)**SOLO** - Active le menu solo.

(49) **BOUTONS DE PAS** - Utilisé pour saisir des informations d'étape dans les modèles et l'est également utilisé pour diverses tâches système lorsqu'il est utilisé en conjonction avec le bouton (50) SETTINGS ou pour une édition plus approfondie.

(50)**CONFIGURATIONS** - Utilisé en combinaison avec les (49) BOUTONS DE PAS à sélectionner différents modes de fonctionnement.

(51)**AUTOFILL** - Sélectionnez et ajoutez un modèle de remplissage.

3.1.11 Commande vocale



(52)**NIVEAU** - Niveau des 11 voix, plus Accent.

(53)**TUNING** - Réglage relatif de la voix associée.

(54)**TONE** - Applique un filtre à la voix réduisant les hautes fréquences comme vous tourner CCW .

(55)**DÉCAI** - Modifie le temps de décroissance de la voix. Tournez CCW pour plus court , CW plus longtemps.

(56)**SNAPPY** - Ajustez la quantité de son instantané au son de caisse claire. Transformer CW augmente le claquement.

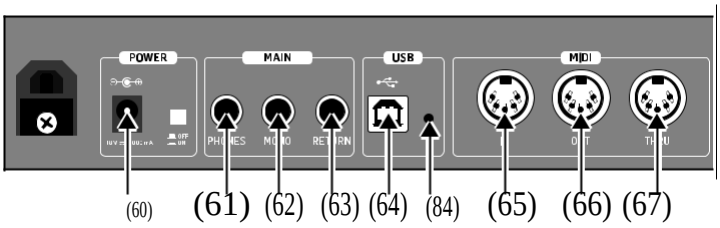
(57)**COMMUTATEUR DE VOIX** - Basculez entre les deux voix disponibles.

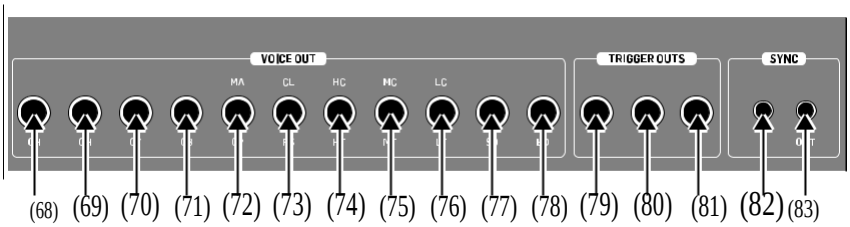
(58)**SÉLECTIONNER LA VOIX** - Sélectionne la voix pour l'édition de modèles, Wave Designer , solo ou muet.

(59)**OFFSET** - Modifie la longueur du son Hand Clap.

EN

3.2 Connexions du panneau arrière





(60)**PUISSANCE** - Connectez le bloc d'alimentation fourni ici et activez le commutateur d'alimentation allumer.

(61)**TÉLÉPHONES** - Connectez un casque via un connecteur TRS de ¼ (6,35 mm).

(62)**MONO** - Sortie principale via un connecteur TRS de ¼ (6,35 mm).

(63) **RETOUR** - Somme le bus de filtre de poste audio. ¼ (6,35 mm) Connecteur déséquilibré.

(64)**USB** - Connectez-vous à un ordinateur pour les mises à jour et le contrôle DAW.

(65)**MIDI IN** - Pour saisir MIDI à partir d'un périphérique MIDI externe tel qu'un séquenceur ou DAW .

(66)**MIDI OUT** - Sortie des données MIDI sur un périphérique MIDI externe.

(67)**MIDI THRU** - Une sortie directe du MIDI dans la chaîne vers d'autres appareils.

(68)**CH INDIVIDUAL OUTPUT** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée du Chapeau fermé.

(69)**OH SORTIE INDIVIDUELLE** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée du Chapeau ouvert.

(70) **CY INDIVIDUAL OUTPUT** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée de la Cymbale.

(71) **TENUE INDIVIDUELLE CB** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée de la Cow Bell.

(72)**SORTIE INDIVIDUELLE CP / MA** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée du Clap à main ou Maracas.

(73)**RS / CL INDIVIDUAL OUTPUT** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée du Rim Shot ou Claves.

(74)**SORTIE INDIVIDUELLE HT / HC** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée du High Tom ou High Conga.

(75)**MT / MC INDIVIDUAL OUTPUT** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée du milieu Tom ou Mid Conga.

(76)**SORTIE INDIVIDUELLE LT / LC** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée du Low Tom ou Low Conga.

(77)**SD INDIVIDUAL OUTPUT** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée du Snare Drum.

(78)**BD INDIVIDUAL OUTPUT** - ¼ (6,35 mm) Sortie déséquilibrée du Tambour.

(79)**TRIGGER OUT 1** - +5 v 1 ms d'impulsion pour déclencher des dispositifs externes. ¼ (6,35 mm) sortie déséquilibrée.

(80)**TRIGGER OUT 2** - +5 v 1 ms d'impulsion pour déclencher des dispositifs externes. ¼ (6,35 mm) sortie déséquilibrée.

(81) **TRIGGER OUT 3** - +5 v 1 ms d'impulsion pour déclencher des dispositifs externes. Sortie déséquilibrée de ¼ (6,35 mm). Fixé à Accent.

(82) **SYNC IN** - SYNC à un appareil externe transmettant des informations d'horloge à l'aide d'un Prise 1/8 (3,5 mm) TRS. Signal de démarrage / arrêt sur l'anneau et l'horloge sur la pointe.

(83)**SYNC OUT** - Dispositifs externes SYNC au Rhythm Designer à l'aide d'un prise 1/8 (3,5 mm) déséquilibrée.

(84)**BOOT** - Entrez le mode de démarrage DFU pour les mises à jour logicielles.

4. Aperçu

Cet aperçu vous aidera à configurer le concepteur de rythme analogique RD-8 et à présenter brièvement ses capacités.

4.1 Connexions

Le RD-8 a une sortie mono jack ¼ (6,35 mm) à l'arrière de l'unité plus 11 prises voix indépendantes ¼ (6,35 mm). Lorsque les sorties vocales individuelles sont utilisées et connectées, elles coupent cette voix de la sortie MAIN MONO. Ceci est utile pour ajouter des effets ou un traitement externe aux sons individuels.

Le retour audio se fait via la prise mono RETOUR ¼ (6,35 mm) sur le panneau arrière. Cette entrée peut être utilisée pour traiter une voix ou des voix individuelles via un traitement externe (mélangeur, compresseur ou réverbération, etc.), puis renvoyez le signal dans la sortie principale du RD-8. Veuillez consulter le guide de configuration des connexions pour des exemples (8.1).

Les connexions CLOCK IN / OUT utilisent des prises TRS 1/8 (3,5 mm).

ATTENTION: Ne surchargez pas l'entrée 1/8 (3,5 mm) CLOCK IN. Cette prise ne peut accepter que des tensions jusqu'à un maximum de +15 V. Les sorties CLOCK OUT de 3,5 mm ne doivent être connectées qu'aux entrées capables de recevoir les tensions de sortie. Le non-respect de ces instructions peut endommager le RD-8 ou les unités externes.

4.2 Configuration logicielle

Le RD-8 est un périphérique MIDI conforme à la classe USB, et aucune installation de pilote n'est donc requise. Le RD-8 ne nécessite aucun pilote supplémentaire pour fonctionner avec Windows et MacOS. L'application SYNTHTRIBE est disponible et peut être utilisée pour mettre à jour et contrôler de nombreuses fonctionnalités du RD-8.

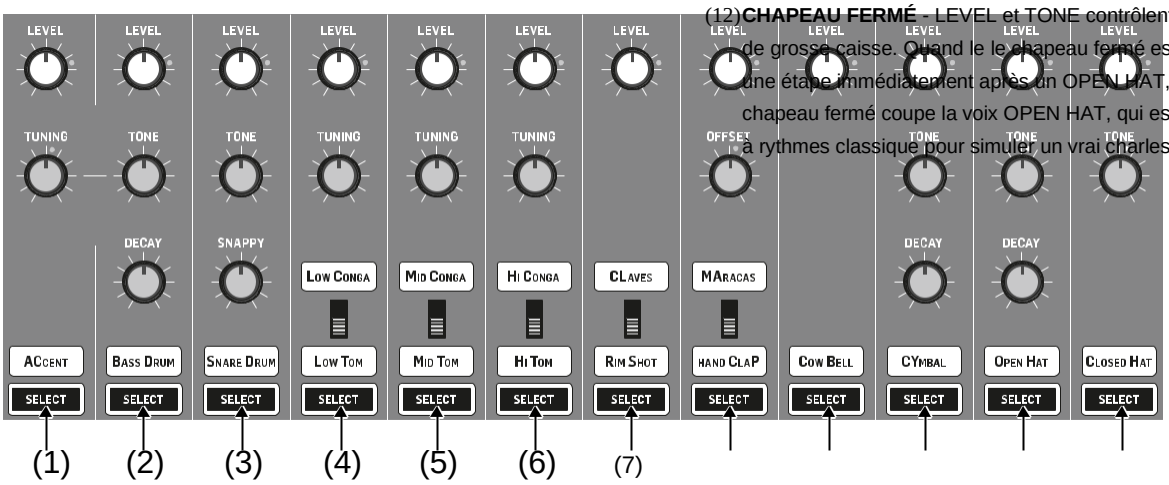
4.3 Configuration matérielle

Effectuez d'abord toutes les connexions audio et d'alimentation de votre système. Connectez un DAW, un séquenceur externe ou un clavier avec une sortie MIDI directement à l'entrée de type RD -8 MIDI IN 5 broches ou via MIDI via USB si vous le souhaitez. Appliquez l'alimentation sur le RD-8 à l'aide de l'adaptateur secteur fourni uniquement. Assurez-vous que votre système audio est désactivé. Allumez l'interrupteur d'alimentation arrière RD-8. Utilisez la page MIDI dans la fonction de paramètres pour définir le RD-8 sur un canal MIDI unique dans votre système.

EN

4.4 Section vocale

Dans cette section, les sons et les commandes sont décrits pour vous aider à tirer le meilleur parti du RD-8 qui a 16 sons, plus Accent.



(1) **ACCENT** - Cette fonction est utilisée pour mettre l'accent sur toute voix programmée sur la même étape. Le contrôle LEVEL détermine la quantité d'accent mis sur les voix sélectionnées. Tournez dans le sens antihoraire (CCW) pour réduire la quantité d'accent global. Tournez dans le sens horaire (CW) pour augmenter le niveau d'accent global. Accent peut également être programmé via MIDI ou USB en utilisant une valeur de vitesse de 110 ou plus. Lorsqu'une note est programmée au-dessus du niveau de vitesse 110, tous les autres sons déclenchés en même temps seront également accentués. **REMARQUE:** L'accent est mondial à travers toutes les voix. Toute étape avec un accent programmé sur elle accentuera toutes les voix programmées sur cette étape.

(2) **TAMBOUR DE BASSE** - Ce son classique a défini une génération. Le contrôle LEVEL ajuste le niveau par rapport aux autres voix. TONE applique un filtre au son, CCW pour supprimer les informations à haute fréquence. Turning CW égaye le son. DECAY contrôle la durée de sonnerie du tambour. Tournez CW pour des tons plus longs. La fonction TUNING (placée dans la section Accent mais contrôle uniquement la grosse caisse) change la hauteur de la grosse caisse, tourne CCW pour les sons bas, tourne CW pour relever la hauteur.

(3) **SNARE DRUM** - Le contrôle SNAPPY simule le son des collets microphone se rapprochant de et de la tête de tambour inférieure. LEVEL et TONE contrôlent comme la voix de grosse caisse.

(4) **LOW TOM / LOW CONGA** - L'interrupteur détermine le son utilisé. TUNING ajuste la hauteur du son. Tournez CCW pour les sons bas et CCW pour augmenter le terrain. Le contrôle LEVEL est le même que la voix de grosse caisse.

(5) **MID TOM / MID CONGA** - Mêmes fonctions que (4) LOW TOM / LOW CONGA

(6) **HI TOM / HI CONGA** - Mêmes fonctions que (4) LOW TOM / LOW CONGA

(7) **RIM SHOT / CLAVES** - L'interrupteur détermine le son utilisé. Le contrôle LEVEL ajuste le niveau par rapport aux autres voix.

(8) **CLAP / MARACAS DE LA MAIN** - L'interrupteur détermine le son utilisé. Le contrôle LEVEL ajuste le niveau par rapport aux autres voix. OFFSET ajuste la longueur du coup de main uniquement, de court (CCW) à long (CW).

(9) **COW BELL** - Le contrôle de niveau vous donne plus de cloche de vache, si vous le souhaitez.

(10) **CYMBAL** - LEVEL et TONE contrôlent comme la voix de grosse caisse. Contrôle DECAY combien de temps la cymbale sonne.

(11) **OPEN HAT** - Les commandes sont les mêmes que la voix CYMBAL.

(12) **CHAPEAU FERMÉ** - LEVEL et TONE contrôlent comme la voix de grosse caisse. Quand le le chapeau fermé est programmé sur une étape immédiatement après un OPEN HAT, la voix du chapeau fermé coupe la voix OPEN HAT, qui est un tour de boîte à rythmes classique pour simuler un vrai charleston.

(8) (9) (dix) (11) (12)

5. Création d'un modèle (mode étape)

Les modèles peuvent utiliser jusqu'à 64 étapes, ce qui donne beaucoup de flexibilité.

Comment enregistrer un modèle de base en 16 étapes:

1. Sélectionnez une CHANSON .
2. Appuyez sur PATTERN .
3. Sélectionnez le numéro de modèle souhaité via les touches d'étape 1-16.
4. Appuyez sur ÉTAPE.
5. Sélectionnez le tempo souhaité avec le contrôle des données.
6. Appuyez sur RECORD .
7. Sélectionnez la VOIX que vous souhaitez utiliser.
8. Les étapes peuvent être programmées soit avec l'unité en cours de lecture (appuyez sur PLAY), soit en position arrêtée. La LED blanche mobile est la tête de lecture qui montre la position de jeu actuelle. Le pad TRIGGER peut également être utilisé pour jouer et enregistrer la voix actuellement sélectionnée.
9. Sélectionnez différentes voix à ajouter dans le modèle actuel.
10. Appuyez sur stop et enregistrez pour quitter le mode d'étape d'enregistrement.

Comment enregistrer un modèle :

1. Une fois que vous avez créé votre chef-d'œuvre d'un modèle, appuyez sur PATTERN .
2. Appuyez sur SAVE .
3. Appuyez à nouveau sur PATTERN.
4. Sélectionnez le numéro d'étape du modèle que vous souhaitez enregistrer, le modèle actuel sera affiché en blanc, après quoi SAVE clignotera.
5. Appuyez sur le bouton SAVE clignotant pour exécuter l'opération.

EN

Enregistrement automatique

La fonction d'enregistrement automatique permet de stocker automatiquement certaines fonctions comme indiqué.

Tous les changements de modèle ci-dessous seront désormais enregistrés automatiquement avec STEP RECORD sur :

1. Montez / désactivez en appuyant sur le bouton ÉTAPE
2. Appuyez sur TRIGGER pour mettre le pas en marche lors de la lecture
3. Notez le record en direct répété
4. Définissez l'étape activée / désactivée dans le menu de configuration RAND
5. Appuyez sur STEP dans le réglage de la longueur du motif
6. Effacement des balayages par le bouton Hold + VOICE
7. Effacement de toutes les étapes de la voix sélectionnée par le bouton ERASE + VOICE
8. Copie étape 1-16 à 17-32, etc

   Pour activer l'enregistrement automatique, entrez en mode ÉTAPE, maintenez TAP / HOLD, puis appuyez sur RECORD pour définir l'enregistrement automatique du modèle sur ou hors tension.

Lorsque STEP RECORD est activé, l'affichage affiche "auto" ou "manu" pendant 1 seconde pour indiquer le mode d'enregistrement.

Pour rappeler un motif stocké, maintenez le bouton TAP / HOLD + STEP du motif que vous souhaitez restaurer. Cela ne fonctionne que lorsque vous êtes en mode Pattern et réglé sur le mode d'enregistrement manu (manuel).

Balayage Effacer

La fonction d'effacement des balayages peut être utilisée lors de la lecture en mode STEP PLAY ou RECORD, en maintenant TAP / HOLD, puis en appuyant sur le bouton vocal pour supprimer les étapes des voix sélectionnées du modèle pendant la lecture. La voix sera supprimée avant d'être jouée. Dans RECORD, cela est permanent, en mode PLAY, les notes seront restaurées lorsque la tête de jeu passe devant les étapes.

Copie de modèle

Comment copier un modèle :

1. Appuyez sur COPY .
2. Sélectionnez ensuite la chanson source avec le modèle que vous souhaitez copier.
3. Appuyez ensuite sur PATTERN .
4. Sélectionnez ensuite le modèle que vous souhaitez copier à partir de la chanson source via le clés de pas.
5. Appuyez sur COPY .
6. Sélectionnez le modèle de destination à copier via les touches d'étape, qui copie la source dans ce modèle dans la chanson actuelle.
7. Appuyez sur COPY pour exécuter l'opération.

Comment copier rapidement un modèle vers d'autres emplacements de modèle:

1. En mode PATTERN, maintenez la copie tout en appuyant sur la touche d'étape à laquelle vous souhaitez copier.

Comment copier des pages en mode étape, copier la page 1 (1-16), la page 2 (17-32), la page 3 (33-48) ou la page 4 (49-64) vers d'autres pages:

1. En mode ÉTAPE, appuyez sur LENGTH pour entrer dans le réglage de la longueur du motif.
2. Sélectionnez une page à l'aide des flèches et appuyez sur COPY .

Comment vider un motif :

Le contrôle DUMP fonctionne de la même manière que le contrôle SAVE. Au lieu d'enregistrer, le contrôle DUMP affichera la sélection sous forme de message SysEx. Cette action envoie les données de modèle / chanson sous le nom de SysEx. Ces informations peuvent être enregistrées et chargées par un programme tiers ou envoyées à un autre RD-8.

Remplissage automatique

La fonction de remplissage automatique est utilisée pour insérer des rythmes de remplissage dans le mode de lecture en direct du RD-8. Les remplissages sont créés de la même manière qu'un modèle est créé et stocké. La différence entre le remplissage automatique et la lecture normale du modèle est qu'une fois le remplissage automatique terminé, la fonction vous ramènera au modèle précédemment joué, sauf si vous avez sélectionné un modèle différent pendant que la fonction de remplissage automatique est active. Si un modèle différent est sélectionné, le nouveau modèle jouera après la fin du modèle de remplissage automatique.

L'application SYNTHTRIBE est un moyen facile d'enregistrer des données de chansons et de motifs. Les motifs et les chansons peuvent être importés et exportés rapidement.

Comment utiliser le remplissage automatique

Une fois que vous avez programmé des modèles, utilisez-les en appuyant sur le bouton AUTO FILL en mode modèle et en sélectionnant n'importe quelle touche d'étape.

Astuce: 4 ou 8 étapes sont recommandées pour les remplissages de batterie, mais n'importe quelle taille peut être utilisée jusqu'à 64 étapes.

Longueur du motif

La longueur du motif peut être changée de 1 à 64 étapes sur une base modèle par modèle. Cette longueur réglable peut être utilisée pour créer différentes signatures temporelles. Par exemple, la sélection d'une longueur de motif de 12 étapes avec une taille de pas à l'aide de 1 / 16ème créera une signature temporelle 3/4 (style waltz).

Pour modifier le nombre d'étapes dans un modèle :

1. Appuyez sur les boutons ÉTAPE et ENREGISTREMENT.
2. Appuyez sur LENGTH .
3. Utilisez les touches <</>> de chaque côté du bouton LENGTH pour choisir la plage 16, 32, 48 ou 64 comme point de départ.
4. Appuyez sur les touches </>> pour passer à la longueur de motif souhaitée. Par exemple, si la longueur 64 est sélectionnée, le choix de la touche d'étape 12 fera le modèle 60 étapes.

Si vous enregistrez un motif avec plus de 16 étapes, appuyez sur le bouton Autoscroll dans l'enregistrement pas à pas pour alterner entre les blocs. Par exemple, lors de l'enregistrement d'un modèle à 24 étapes, vous alternerez entre le bloc un (LED ci-dessus 16 est allumé) avec 16 étapes et le bloc deux (LED ci-dessus 32 est let) avec 8 étapes



3. Sélectionnez la page à laquelle vous souhaitez copier avec les flèches, puis appuyez sur ENREGISTRER. Comment effacer un motif :

1. Appuyez sur ERASE .
2. Les boutons SONG et PATTERN clignotent. Appuyez sur PATTERN .
3. Sélectionnez le modèle que vous souhaitez supprimer via l'une des 16 touches de pas.
4. Appuyez sur le bouton ERASE maintenant clignotant pour exécuter le processus de suppression. Il s'agit d'un processus permanent qui ne peut pas être annulé.

16	1	1
16	2	2
16	3	3
16	4	4
16	5	5
16	6	6
16	7	7
16	8	8
16	9	9
16	dix	dix
16	11	11
16	12	12
16	13	13
16	14	14
16	15	15
16	16	16
32	1	17
32	2	18
32	3	19
32	4	20
32	5	21

48	1	33
48	2	34
48	3	35
48	4	36
48	5	37
48	6	38
48	7	39
48	8	40
48	9	41
48	dix	42
48	11	43
48	12	44
48	13	45
48	14	46
48	15	47
48	16	48
64	1	49
64	2	50
64	3	51
64	4	52
64	5	53

32	6	22	64	6	54
32	7	23	64	7	55
32	8	24	64	8	56
32	9	25	64	9	57
32	dix	26	64	dix	58
32	11	27	64	11	59
32	12	28	64	12	60
32	13	29	64	13	61
32	14	30	64	14	62
32	15	31	64	15	63
32	16	32	64	16	64

Longueur du motif Double rapide

Poussez la LONGUEUR, puis maintenez TAP / HOLD et poussez >> (flèche double droite à côté de la LONGUE) pour dupliquer immédiatement le contenu de la longueur actuelle, cela est très utile lorsque vous travaillez avec pour un motif 3/4 avec 12 étapes.

6. Jouer un modèle (mode modèle)

Appuyez sur le bouton PATTERN et sélectionnez le motif que vous souhaitez jouer.

En mode modèle, tous les modèles avec des données de modèle stockées sont blancs, le courant actif est rouge (vous pouvez voir quels modèles sont programmés).

Répétez l'étape

Cette fonction peut être utilisée pour changer de modèle lors d'une performance en direct. Lorsque STEP REPEAT est déclenché, la ou les étapes actuelles (en fonction des paramètres de pas) seront répétées jusqu'à ce que le bouton TRIGGER soit libéré. Le nombre

des étapes répétées sont 1,2, 4 ou 8. Il s'agit d'une fonctionnalité très puissante qui peut, par exemple, être utilisée pour boucler la fin d'un modèle créant un remplissage.

Utiliser:

1. Appuyez sur STEP REPEAT .
2. Sélectionnez le nombre de répétitions dont vous avez besoin (1,2,4 ou 8)
3. Pendant qu'un modèle est en cours de lecture, appuyez sur le bouton TRIGGER et maintenez-le enfoncé pour répéter les étapes.
4. Le numéro d'étape peut être modifié pendant que le bouton TRIGGER est maintenu pour créer différents effets de boucles.
5. Appuyez sur STEP REPEAT pour quitter.

Répétez la note

Cette fonctionnalité peut être utilisée pour transformer des modèles lors d'une performance en direct. Lorsque la répétition de note est déclenchée, la voix actuellement sélectionnée sera répétée jusqu'à ce que le bouton TRIGGER soit relâché. Le nombre de notes répétées est de 1,2, 4 ou 8. Cette fonctionnalité créative peut être utilisée pour créer des effets de style roulement de batterie et cliquet à la volée en répétant la note actuelle pendant que le rythme continue de s'exécuter.

Utiliser:

1. Appuyez sur NOTE REPEAT .
2. Sélectionnez le nombre de répétitions dont vous avez besoin (1,2,4 ou 8).

Track Mute

Cette fonction vous permet de couper n'importe quelle (s) voix (s) dans un motif, une chanson ou un global.

Pour couper une ou des voix :

1. Pendant qu'un modèle est en cours de lecture, sélectionnez la piste MUTE .
2. Sélectionnez la ou les voix que vous souhaitez couper.
3. La ou les voix sourdes seront éclairées en rouge.
4. Appuyez sur la piste MUTE pour quitter.

REMARQUE: Maintenez le bouton HOLD / TAP et appuyez sur MUTE pour effacer toutes les sourdines.

Fonctions solo

3. Pendant qu'un motif est en cours de lecture, maintenez enfoncé le bouton TRIGGER pour répéter les notes.
4. Le numéro de note peut être modifié pendant que le bouton TRIGGER est maintenu pour créer différents effets de remplissage.
5. Appuyez sur NOTE REPEAT pour quitter.

REMARQUE: Les répétitions peuvent être récupérées en mode STEP RECORD. Pour supprimer une NOTE RÉPÉTEZ d'une étape, supprimez l'étape programmée du modèle. Les LED rouges ci-dessus indiquent si l'étape sélectionnée a une répétition de 1,2,4 ou 8 programmée.

La répétition de note peut également être programmée :

- Étape 1: activez la répétition des notes et sélectionnez un nombre répété en mode ÉTAPE.
- Étape 2: sélectionnez la voix que vous souhaitez.
- Étape 3: maintenez le bouton d'ÉTAPE puis appuyez sur TRIGGER .

La répétition de note peut être ajoutée avec ou sans enregistrement pas à pas avec cette méthode.

Cette fonction vous donne la possibilité de soloer une voix ou des voix dans un modèle, une chanson ou un global.

Pour Solo une ou des voix :

1. Pendant qu'un modèle est en cours de lecture, sélectionnez la piste SOLO .
2. Sélectionnez la ou les voix que vous souhaitez en solo.
3. La ou les voix en solo seront éclairées en blanc.
4. Appuyez sur la piste SOLO pour sortir.

REMARQUE: SOLO aura toujours la priorité sur MUTE. Solo d'une voix en sourdine fera sonner cette voix. Tenez TAP / HOLD et appuyez sur SOLO pour effacer tous les solos.

Commutation instantanée du modèle

Cette fonction permet de commuter instantanément les motifs sur un modèle différent à la même position de tête de jeu dans le temps.

Pour effectuer ce commutateur, sélectionnez d'abord MODE PATTERN.

Maintenez ensuite le bouton PATTERN et sélectionnez le modèle suivant avec n'importe quelle touche de marche blanche (motif enregistré).

7. Création d'une chanson (mode de chaînage de modèle)

Le mode modèle peut être utilisé pour déclencher l'un des 16 modèles disponibles lors de la lecture. Les motifs peuvent être enchaînés pour former une chanson par les étapes suivantes:

1. Sélectionnez la chanson via 16 touches de pas.
2. Appuyez sur PATTERN pour entrer en mode Pattern.
3. En mode modèle, appuyez sur le bouton RECORD.
4. Appuyez sur le BOUTON STEP pour sélectionner le premier motif de votre chanson.
5. Appuyez sur le bouton AUTO SCROLL et le bouton LENGTH clignotera.
6. Appuyez sur le bouton LENGTH (les lumières sont solides)
7. Utilisez le bouton DATA pour sélectionner le nombre de répétitions.
8. Appuyez sur l'un des BOUTONS STEP pour ajouter le modèle de l'étape suivante à la chanson.
9. Répétez les étapes 7 à 8 jusqu'à ce que tous les modèles souhaités aient été saisis.
10. Utilisez à tout moment les touches << />> avec le bouton AUTO SCROLL allumé pour avancer et reculer à travers le morceau pour vérifier la programmation. Si le bouton LENGTH est allumé, l'affichage affichera le nombre de répétitions; si le bouton LENGTH clignote, l'affichage affichera le numéro de modèle de cette étape.
11. Enregistrez la chanson (avec défilement automatique activé).

Pour enregistrer la chanson que vous venez de créer :

1. Appuyez sur SAVE .
2. Appuyez sur SONG .
3. Sélectionnez la destination via la touche pas à pas (chanson actuelle mise en évidence avec une LED blanche)
4. Appuyez sur SAVE pour exécuter l'opération.

Pour effacer un motif sélectionné dans la chaîne, passez au modèle que vous souhaitez supprimer (en utilisant les boutons << et>>) et appuyez sur Effacer.

Remarque: Assurez-vous de stocker la chanson avec le défilement automatique, sinon votre chanson ne sera pas la lecture telle que programmée.

EN

Remarque: Lorsque vous effacez un motif de la chaîne, il ne supprime pas / ne met pas à jour le nombre de répétitions à cet endroit, donc si le modèle 3 se répétait 6 fois et que ce modèle était supprimé de la chaîne, le modèle 4 se déplacerait vers cette position et sera répété 6 fois.

Données en direct contre données stockées.

En mode Song, deux formes de données sont stockées:

Données en direct: toute modification des chansons ou des motifs qui ont été créés et non stockés est conservée en mémoire en direct

Données stockées: lorsqu'une chanson a été stockée.

Utilisez le bouton TAP / HOLD lors de l'édition dans COPY / ERASE / DUMP pour sélectionner les données en direct ou stockées.

Pour effacer les données de chansons en direct ou stockées :

1. Entrez en mode SONG.
2. Appuyez sur ERASE .
3. Sélectionnez SONG .
4. Utilisez TAP / HOLD pour sélectionner des données en direct ou stockées.
5. Appuyez sur ERASE pour terminer l'opération.

Changer la chanson actuelle en lecture.

Il est possible de changer la chanson actuelle en lecture. Cela permet de changer les chansons à la volée en cas de besoin sans avoir à arrêter la lecture.

1. Entrez le MODE DE CHANSON .
2. Maintenez le bouton TAP / HOLD.
3. Sélectionnez la chanson suivante avec le bouton d'étape (1-16) à suivre une fois le modèle actuel terminé.
4. Le bouton d'étape de chanson que vous avez sélectionné clignote en blanc tandis que les autres clignotent en rouge, sélectionnez maintenant le motif dans la nouvelle chanson.
5. Lorsque le motif est sélectionné, le bouton clignote rapidement en rouge jusqu'au démarrage du morceau et du motif sélectionnés.

Remarque: cela brisera la chaîne de chansons en jouant.

8. Création d'une chaîne de chansons (mode chanson)

Les chansons sont une collection de jusqu'à 16 modèles qui peuvent être joués et interagis avec dans un format de jeu en direct. Le mode d'enregistrement de modèle est utilisé pour organiser les motifs dans la structure d'une chanson (décrite dans la section 7). Les chansons doivent être stockées avec Auto Scroll activé afin de enchaîner les chansons ensemble.

Un total de 16 chansons peuvent être créées avec jusqu'à 16 modèles dans chacune. Cela rend 256 modèles possibles dans l'unité à la fois.

Veuillez noter qu'une chanson doit jouer jusqu'à la fin avant qu'elle ne passe à la prochaine chanson. C'est ainsi que la lecture transparente est créée pour des performances étendues. Vous ne pouvez pas changer de chanson à mi-chemin de la lecture. Cela ne peut se faire qu'en arrêtant la lecture et en sélectionnant une chanson différente.

Pour enchaîner des chansons:

1. Appuyez sur le bouton CHANSON pour entrer en mode Chanson, assurez-vous que RECORD est désactivé, UTILISEZ LES BOUTONS STEP 1-16 pour choisir une chanson (LED blanche activée).
2. Appuyez sur le bouton RECORD.
3. Vous pouvez maintenant sélectionner la prochaine chanson de la chaîne, elle sera affichée par une LED rouge

4. Si aucune chanson n'est sélectionnée, la chaîne reviendra à la chanson 1.
5. Enregistrer la chanson.

Exemple:

Après avoir programmé et enregistré 3 chansons qui sont la chanson 1, la chanson 2 et la chanson 3, suivez les instructions ci-dessus, vous pouvez enchaîner la chanson 1 à la chanson 2 comme ci-dessous:

1. Appuyez sur le bouton CHANSON pour entrer en mode Chanson, assurez-vous que le RECORD est désactivé, appuyez sur ÉTAPE 1 pour choisir la chanson 1.
2. Appuyez sur le bouton RECORD.
3. Appuyez sur ÉTAPE 2 pour enchaîner le chant 2 au chant 1, la LED rouge de l'ÉTAPE 2 s'allume.
4. Enregistrez la chanson 1

Passons maintenant à la chaîne de la chanson 2 à la chanson 3:

1. Appuyez sur le bouton CHANSON pour entrer en mode Chanson, assurez-vous que le RECORD est désactivé, appuyez sur ÉTAPE 2 pour choisir la chanson 2.
2. Appuyez sur le bouton RECORD.
3. Appuyez sur ÉTAPE 3 pour enchaîner le chant 3 au chant 2, la LED rouge de l'ÉTAPE 3 s'allume.
4. Enregistrez la chanson 2

Comme la chanson 3 n'a pas été sélectionnée dans une chanson de chaîne, elle a la chanson de chaîne par défaut qui est la chanson 1.

Après avoir terminé les étapes ci-dessus, appuyez sur RECORD pour le désactiver, appuyez sur ÉTAPE 1 pour sélectionner la chanson 1, assurez-vous que AUTO SCROLL en mode chanson et motif sont configurés, puis appuyez sur play, le séquenceur jouera de la chanson 1 à la chanson 2 puis à la chanson 3. Si la chaîne de chansons PREFS est mise en boucle, après la fin de la chanson 3, elle reviendra à la chanson 1.

Veuillez noter que cette fonctionnalité outrepasse la fonction Chain Songs dans Paramètres. Désélectionner le bouton AUTO SCROLL pendant qu'une chanson joue revient au paramètre original de Chain Songs.

REMARQUE: Lorsque Auto Scroll est actif pour les chansons, cela affectera la façon dont les modèles sont joués retournez donc désactivez la défilement automatique pour une lecture de modèle normale.

CONSEIL: Dans l'application SYNTHTRIBE, les modèles et les chansons peuvent être créés et enregistrés dans et du RD-8.

Enregistrez automatiquement le chant de la chaîne:

En mode SONG avec enregistrement activé, appuyez sur n'importe quel bouton d'étape pour sélectionner cette chanson comme chanson chaînée pour la chanson actuelle, la chanson chaînée sera automatiquement enregistrée.

9. Concepteur d'ondes



Wave Designer est un outil puissant pour régler les transitoires et les dynamiques du signal, telles que l'attaque et le maintien. Utilisez le Wave Designer pour faire craquer un tambour de caisse claire dans le mélange, ou pour étendre la grosse caisse pour être encore plus dévastatrice.

Avec les commandes ATTACK et SUSTAIN réglées à 12 heures, le Wave Designer est essentiellement en dérivation et n'affectera aucune voix envoyée au Wave Designer via le bus.

Le réglage du bouton ATTAQUE rendra l'ouverture transitoire du son de la voix plus pointilleuse. L'augmentation de la commande SUSTAIN agit de la même manière qu'un compresseur, permettant aux pics de continuer plus longtemps avant la décroissance. L'effet peut également être utilisé pour réduire le sustain pour un son plus staccato.

REMARQUE: Utilisation d'un long sustain sur des sons naturellement staccato (par ex. Rim Shot) peut provoquer du bruit. Composez ce bruit en réduisant la quantité de sustain.

Toutes les voix envoyées au Wave Designer comme décrit passeront ensuite dans l'Analog

Section de filtre à traiter.

La LED SIG montre qu'un signal est présent dans le bus Analog Filter / Wave Designer.

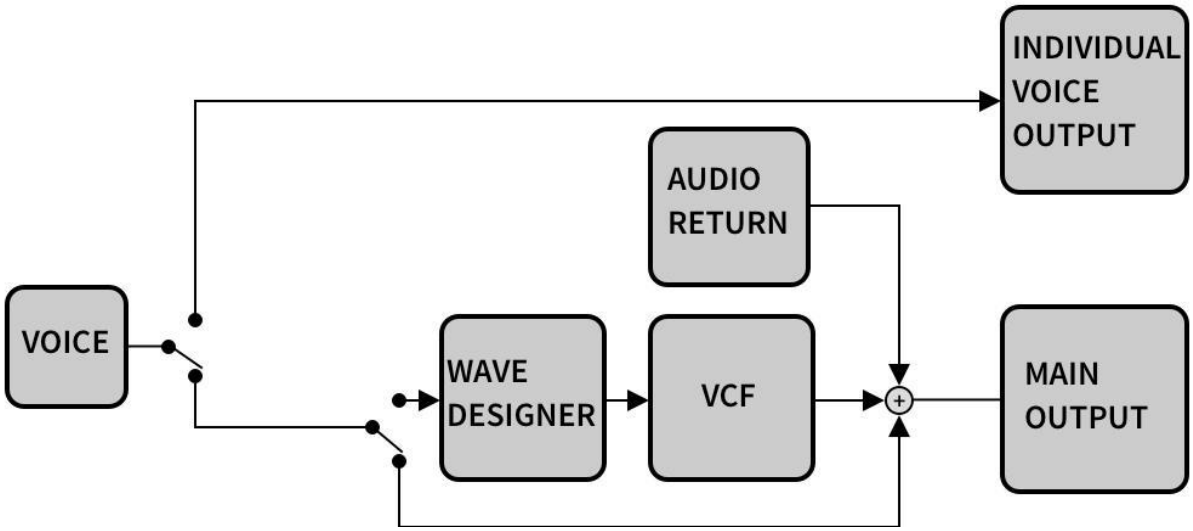
Le bouton ENVOYER active le circuit Wave Designer.

Comment attribuer des voix au bus FX :

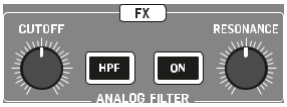
1. Appuyez sur ENVOYER dans les sections FX (flashes orange).
2. Utilisez SELECT pour attribuer les voix qui vont au bus (une LED rose unie indique la voix envoyée au bus FX).
3. Appuyez sur ENVOYER dans la section FX pour quitter. Le bouton ENVOYER sera d'un blanc uni pour montrer que les voix sont affectées au bus FX.

CONSEIL: Tenez TAP / HOLD tout en appuyant sur ENVOYER pour effacer toute voix du bus FX.

Le diagramme ci-dessous montre le routage audio des voix lorsqu'elles traversent le RD-8. Une seule voix est affichée dans cet exemple, mais le même processus s'applique à toutes les voix.



dix. Filtre analogique



La section Filtre analogique fonctionne sur les sons sélectionnés acheminés via un bus audio alimenté par le circuit Wave Designer.

La commande CUTOFF définit la fréquence à laquelle le filtre est appliqué. La coupure du filtre peut être programmée et automatisée (lorsque le bouton ON clignote, l'automatisation est active).

Quand le HPF (Filtre High Pass) le bouton est engagé, le filtre coupe le point de coupure basse fréquence lorsque vous tournez la commande CW. Lorsque le bouton HPF n'est pas engagé, le bouton CUTOFF par défaut est un filtre lo-pass (LPF) qui coupe progressivement les hautes fréquences lorsque vous tournez la commande CCW .

Appuyez sur le bouton ON pour activer le circuit de filtration.

Le contrôle RESONANCE ajuste la résonance du filtre. La rotation de CW ajoute un pic à la fréquence de coupure qui accente les fréquences environnantes.

Le paramètre de contrôle CUTOFF du filtre peut être enregistré en tant qu'automatisation. Après avoir programmé un modèle, ajoutez la ou les voix que vous souhaitez traiter par le bus Filtre analogique et Wave Designer comme décrit précédemment dans ce manuel. Ensuite, pendant que le motif est en cours de lecture et en mode enregistrement, faites pivoter le bouton CUTOFF et écoutez les résultats. Une fois que vous êtes satisfait de votre mode d'enregistrement de sortie de balayage de filtre. La prochaine fois que vous jouerez le modèle, le balayage du filtre enregistré sera rejoué.

REMARQUE: L'automatisation des filtres se poursuivra désormais lors de l'extension / copie des longueurs des motifs.

- la désactivation de la commande en mode lecture se terminera en jouant en mode Filtre automatisé.
- la désactivation du bouton Couper dans l'enregistrement avec le filtre allumé commencera à enregistrer le filtre automatisé.

Le mode de filtre en direct peut être activé et désactivé, et cette action de basculement vous donne soit un contrôle manuel de la fréquence du filtre, soit un mode de filtre automatisé, qui utilise les données d'automatisation du filtre stockées. Le mode de filtre en direct peut être activé et désactivé en maintenant le bouton TAP / HOLD et en appuyant sur le bouton ON du filtre pour activer différents états:

- Filtre clignotant ON bouton = Filtre lit les données d'automatisation stockées
- Filtre solide ON bouton = Filtre en mode de contrôle en direct

À tout moment, vous pouvez passer en mode Enregistrement et régler les paramètres de filtre qui seront stockés avec le modèle actuel, tant que les paramètres de filtre sont définis sur Motif (voir CONSTATATIONS 11.5 ci-dessous).

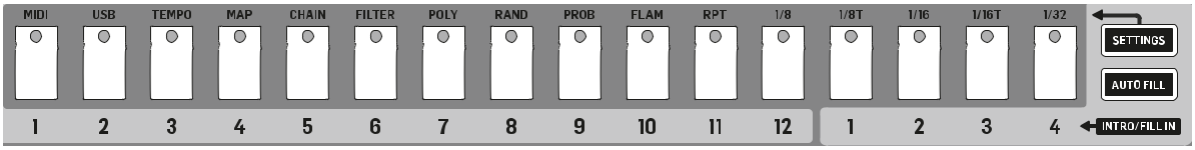
Il est également possible de programmer manuellement le filtre par étape ou de modifier un balayage de filtre enregistré.

1. Appuyez sur SETTINGS .
2. Appuyez sur FILTER (STEP BOUTON 6).
3. En appuyant sur différentes touches de pas (1-64), la position actuelle du filtre est de 0, tournez la commande DATA dans le sens antihoraire (CCW) à 255 tours dans le sens horaire (CW). Selon le paramètre de filtre utilisé, HPF ou LPF, le filtre sera complètement ouvert ou fermé. Jusqu'à 64 étapes peuvent être programmées à l'aide des touches <</>> de la section LENGTH pour naviguer en position d'étape.
4. Appuyez deux fois sur SETTINGS pour quitter.
5. Enregistrer PATTERN .

EN

11. Paramètres

Les fonctions Paramètres sont répertoriées ci-dessous. Toutes les fonctionnalités sont accessibles en appuyant sur le bouton CONSTATATIONS et en sélectionnant la touche d'étape associée.



11.1 MIDI

Pour entrer la page des paramètres MIDI, appuyez sur CONSTATATIONS, sélectionnez MIDI (STEP BOUTON 1) et utilisez la touche TAP / HOLD pour accéder aux différentes pages décrites ci-dessous:

1. Choisissez le canal MIDI de 1 à 16, tout ou hors (le paramètre de sortie suit le paramètre MIDI OUT dans l'étape suivante ci-dessous) pour le port MIDI IN entrant.
2. Sélectionnez le canal MIDI OUT de 1 à 16.
3. Activez l'avant vers l'USB pour envoyer la sortie MIDI de l'appareil à l'USB OUT
4. L'activation / désactivation de SOFT THRU transforme la prise MIDI OUT en un 2ème port MIDI THRU en envoyant les données du MIDI IN au port MIDI OUT.
5. DEVICE ID définit l'ID des unités de 1 à 16. Ceci est utile lorsque vous traitez plusieurs unités via SysEx.

11.2 USB

Pour entrer dans la page des paramètres USB MIDI, appuyez sur CONSTATATIONS, sélectionnez USB MIDI (STEP BOUTON 2) et utilisez la touche TAP / HOLD pour accéder aux différentes pages décrites ci-dessous:

1. Choisissez le canal USB MIDI de 1 à 16, tout ou hors (le paramètre de sortie suit le paramètre USB MIDI OUT à l'étape suivante ci-dessous) pour le port USB MIDI IN entrant.
2. Sélectionnez le canal USB MIDI OUT de 1 à 16.
3. Activer AVANT MIDI envoie la sortie USB MIDI de l'appareil au MIDI OUT .

REMARQUE: Des précautions doivent être prises avec les paramètres Transférer vers MIDI / USB lorsque les deux MIDI et les interfaces USB sont connectées au même ordinateur, car il existe une possibilité de boucles de données.

11.3 HORLOGE

Pour entrer dans la page Paramètres CLOCK, appuyez sur CONSTATATIONS, sélectionnez CLOCK (clé d'étape 3) et utilisez la touche TAP / HOLD pour accéder aux différentes pages décrites ci-dessous:

Préférence de tempo

Préférence de swing

Préférence de probabilité

Préférence Flam

Mode horloge analogique

Options de préférence de tempo:

Options de préférence de swing:

1. Global, où tous les modèles de paramètres de swing, même si un paramètre de swing différent est stocké dans un modèle ou un morceau.
2. Chanson, où tous les modèles de paramètres de swing suivront le paramètre a dans cette chanson, même si un paramètre de swing différent est stocké dans un modèle.
3. Motif, où tous les modèles joueront avec les paramètres de swing avec lesquels ils ont été enregistrés et ne seront pas affectés par les modifications de swing globales ou de chansons.

Options de préférence de probabilité:

1. Global, où tous les paramètres de probabilité des modèles, même si un paramètre de probabilité différent est stocké dans un modèle ou une chanson.
2. Chanson, où tous les paramètres de probabilité des modèles suivront le paramètre de probabilité dans cette chanson, même si un paramètre de probabilité différent est stocké dans un modèle.
3. Motif, où tous les modèles joueront avec les paramètres de probabilité avec lesquels ils ont été enregistrés et ne seront pas affectés par les changements de probabilité globale ou de chanson.

Options de préférence Flam:

1. Chanson, où tous les réglages de flam suivront le paramètre de flam dans cette chanson, même si un paramètre de flamme différent est stocké dans un motif.
2. Motif, où tous les motifs joueront avec les paramètres de flamme avec lesquels ils ont été enregistrés et ne seront pas affectés par les changements de flamme de la chanson.

Modes d'horloge analogique

PPQ (Pulses Per Quarter) est la plus petite unité de temps utilisée pour séquencer les notes et les événements d'automatisation, à la fois par séquenceurs de pas et dans la norme MIDI. La plupart des séquenceurs MIDI permettent de varier le nombre de PPQ pour une résolution plus ou moins temporelle en fonction des besoins de l'interprète. La valeur par défaut est 24 PPQ, car il s'agit du paramètre le plus couramment utilisé.

Cette fonction permet la communication avec différents types d'horloge analogique comme indiqué ci-dessous:

Paramètres de
1PPS
1PPQ
2PPQ
4PPQ

24 PPQ

48 PPQ

1. Global, où tous les motifs jouent au tempo défini, même si un tempo différent est stocké dans un modèle ou une chanson.
2. Chanson, où tous les motifs à l'intérieur d'une chanson suivront le tempo défini dans cette chanson, même si un tempo différent est stocké dans un motif.
3. Motif, où tous les modèles joueront au tempo avec lequel ils ont été enregistrés et ne seront pas affectés par les changements de tempo globaux ou de chansons.

11.4 CARTE

La fonction de carte vous permet de modifier les notes MIDI qui déclenchent les voix RD-8 via les ports USB ou MIDI.

Les numéros par défaut sont répertoriés dans le tableau ci-dessous.

Voix	Note MIDI No.
Tambour	36
Snare Drum	40
Low Tom / Low Conga	45
Mid Tom / Mid Conga	47
Salut Tom / Hi Conga	50
Rim Shot / Claves	37
Clap / Maracas	39
Cowbell	56
Cymbal	51
Chapeau ouvert	46
Chapeau fermé	42

Pour entrer dans la page Paramètres MAP, appuyez sur CONSTATATIONS, sélectionnez MAP (STEP BOUTON 4) et utilisez la touche SELECT pour chaque voix pour afficher le numéro de note MIDI actuel. Le bouton DATA peut être utilisé pour régler le nombre de 0 à 127.

La carte MIDI est définie dans le monde entier et est la même pour toutes les chansons et les modèles.

11,5 PREFS

Pour entrer dans la page Paramètres PREFS, appuyez sur CONSTATATIONS, sélectionnez PRÉFS (clé d'étape 5) et utilisez le bouton DONNÉES pour régler les différents paramètres.

Chaînes de chansons

La fonction Chaîne vous permet de lier des chansons. PREFS a trois options:

- **Boucle** - Provoque la boucle de la chanson sélectionnée du début à la fin jusqu'à l'arrêt bouton est enfoncé. Appuyez sur le bouton PLAY / PAUSE pour que la prochaine chanson sélectionnée démarre depuis le début.
- **Tenir** - Provoque la dernière barre de la chanson sélectionnée à répéter jusqu'à ce que l'arrêt soit pressé. Appuyez sur le bouton PLAY / PAUSE pour que la prochaine chanson sélectionnée démarre depuis le début.
- **Arrêtez** - La chanson sélectionnée s'exécutera du début à la fin, puis s'arrêtera au fin de la dernière barre. Appuyez sur PLAY / PAUSE pour que la prochaine chanson sélectionnée commence depuis le début.

Notez que les préférences ci-dessus sont dépassées lors du chaînage de chansons (voir section 8).

Filtrez la préférence HPF

Réglez l'état marche / arrêt HPF à l'échelle mondiale, par Song ou par Pattern.

Filter Io Preference

Réglez l'état marche / arrêt des filtres à l'échelle mondiale, par chanson ou par modèle.

Filtrer la préférence automatique

Définissez les filtres État d'automatisation à l'échelle mondiale, par chanson ou par modèle. Cela détermine la façon dont le filtre utilise les informations d'automatisation du filtre enregistrées.

Poly Préférence

Définissez la fonction de boucle Poly à contrôler à l'échelle mondiale, par chanson ou par modèle (voir la section 11.7 pour plus d'informations sur les motifs polymétriques).

Préférence de taille d'étape

Définissez la taille de pas à contrôler à l'échelle mondiale, par chanson ou par modèle.

Préférence d'avance automatique

Définissez l'avance automatique à l'échelle mondiale ou par chanson.

Préférence de défilement automatique

Définissez la fonction de défilement automatique à l'échelle mondiale ou par modèle.

Préférence d'envoi de bus

Définissez l'envoi de bus à Filter and Wave Designer Globalement, par Song ou par Pattern

Préférence muette

Définissez la préférence de contrôle muet à l'échelle mondiale, par Song ou par Pattern

Préférence solo

Définissez la préférence de contrôle solo à l'échelle mondiale, par Song ou par Pattern

11.6 FILTRE

Le paramètre de bouton CUTOFF du filtre peut être enregistré en tant qu'automatisation et programmé dans un modèle pour créer des textures et des effets de balayage comme décrit dans la section 10.

11.7 POLITIQUE (polymétrique)

Remarque: avec le mode POLY ON, la répétition pas à pas ne fonctionne pas et le jeu blanc la LED de tête est désactivée.

Le polymètre (poly) est l'utilisation simultanée de deux rythmes ou plus conflictuels. Dans cette unité, il est possible de modifier le nombre de pas joués en arrière par voix pour créer des rythmes qui se chevauchent intéressants. Par exemple, 16 étapes de Bass Drum peuvent être jouées tandis que 15 étapes de Snare qui feront évoluer le motif au fil du temps. Il faut vraiment l'expérimenter pour entendre tout son potentiel.

Chacune des 12 voix peut être réglée sur un polymètre différent qui fonctionnera sur les 64 étapes d'un motif. Cela vous permet de créer de grands modèles percussifs évolutifs qui peuvent évoluer avec le temps.

Pour entrer en mode Poly:

1. Appuyez sur SETTINGS .
2. Appuyez sur POLY (STEP BOUTON 7).
3. Utilisez le contrôle DATA pour activer le mode Poly.
4. Sélectionnez la voix que vous souhaitez réduire le nombre d'étapes (ce n'est pas destructeur).
5. Toutes les LED d'étape s'allumeront pour afficher l'état actuel des paramètres de polymètre des voix sélectionnés.
6. Sélectionnez la clé d'étape que vous souhaitez utiliser pour réduire la lecture du motif. Si un motif mesure 32, 48 ou 64 étapes, utilisez les touches <</>> pour accéder à l'étape que vous souhaitez utiliser.
7. Les LED clignotantes indiquent toutes les étapes qui ne seront pas déclenchées.
8. Appuyez deux fois sur SETTINGS pour quitter.

Pour revenir à la lecture de modèle normale, désactivez le mode poly ou appuyez sur la touche pas à pas qui est la fin de la longueur de motif choisie, c'est-à-dire. 16, 32, 48 ou 64 étapes.

Si vous utilisez le mode Poly avec un motif contenant plus de 16 étapes, toutes les voix qui jouent à chaque étape, y compris l'accent, doivent avoir toutes les étapes utilisées sélectionnées avec le mode poly pour que le motif soit correctement lu.

Par exemple, si vous avez un modèle programmé de 32 étapes. Réglage du mode poly Sur une voix, définissez ensuite la plage sur 48 étapes, puis réglez toutes les autres voix en mode poly sur et sur la longueur du motif (dans ce cas 32) se traduira par les 16 dernières étapes de la voix réglée sur 48 étapes en silence si rien n'y a été programmé (vous pouvez également remplir les 16 dernières étapes pour plus d'intérêt sonore). Si vous ne définissez pas vos voix non poly sur la longueur nominale du motif, le motif ne bouclera que les 16 premières étapes.

EN

Veuillez noter que les voix individuelles peuvent avoir des longueurs de poly plus longues que la longueur nominale du motif, pour une variation rythmique supplémentaire.

Le mode POLY doit être stocké par modèle.

11.8 RAND (aléatoire)

Cette fonction permet aux sons joués au hasard de se déclencher sur un groupe de voix pré-sélectionné à n'importe quelle étape préprogrammée que vous souhaitez avoir la possibilité d'entendre des voix aléatoires se déclencher. Cela peut être utilisé pour créer des variations aveugles dans les modèles, par exemple, les remplissages de tom aléatoires.

Pour ajouter à un modèle:

1. Appuyez sur SETTINGS .
2. Appuyez sur RAND (STEP BOUTON 8).
3. Choisissez les voix que vous souhaitez avec les boutons SELECT.
4. Utilisez les touches d'étape (1-64 via la navigation de longueur) pour appliquer l'action aléatoire sur les étapes dont vous avez besoin.
5. Appuyez deux fois sur SETTINGS pour quitter.

REMARQUE: Les paramètres de pas aléatoires sont stockés selon le modèle.

11.9 PROB (probabilité)

Le **PROB** le réglage vous permet d'ajuster la probabilité de pas prédéfinis jouant comme programmé. Cette fonction de probabilité est idéale pour ajouter une sensation humaine aux modèles par les paramètres de la probabilité de lecture d'une note programmée. Cela simule comment un batteur pourrait manquer de jouer du tambour.

La plage peut être définie de 0% à 100%. Comme guide, 0% signifie qu'une voix programmée ne se déclenchera pas, 50% permet de jouer des voix environ la moitié du temps, tandis que 100% déclencheront la voix telle que programmée.

Par défaut, toutes les étapes d'un modèle ne peuvent pas être contrôlées par le paramètre PROB.

1. Appuyez sur SETTINGS .
2. Appuyez sur PROB (STEP BOUTON 9).
3. Sélectionnez la voix à laquelle vous souhaitez donner une probabilité.
4. Utilisez les touches de pas et les flèches de navigation de longueur pour activer la probabilité sur les étapes (jusqu'à 64 étapes) dont vous avez besoin.
5. Ajustez la plage de probabilité avec le contrôle DATA au goût (0% fait que la voix ne se déclenche pas alors que 100% signifie que la voix se déclenchera comme programmée).
6. Appuyez deux fois sur SETTINGS pour quitter.

Les paramètres d'étape de probabilité sont stockés par modèle, mais la quantité (0% -100%) est contrôlée à l'échelle mondiale.

Les étapes programmées PROB sont affichées en blanc et l'ajout de PROB sur une étape le rend rouge.

11.10 FLAM

Flam est l'effet simulé d'un batteur frappant une note avec 2 bâtons.
La quantité de flam dicte la durée entre le prochain coup après le premier.

La plage de 0 à 24 ajuste la largeur du flam et est définie à l'échelle mondiale.

Par défaut, toutes les étapes d'un modèle ne peuvent pas être contrôlées par le
Réglage FLAM. Le flam peut être allumé et éteint par étape comme décrit ci-dessous:

1. Appuyez sur SETTINGS .
2. Appuyez sur FLAM (STEP BOUTON 10).
3. Sélectionnez la voix sur laquelle vous souhaitez ajouter du flam.

4. Utilisez les touches de pas (1-64 via les flèches de navigation de longueur) pour activer le flam sur les étapes dont vous avez besoin.
5. Ajustez la plage de flam avec le contrôle DATA au goût (0 = pas de Flam. 24 = Longueur de flamme la plus longue).
6. Appuyez deux fois sur SETTINGS pour quitter.

Le paramètre global peut également être modifié en sélectionnant FLAM avec le bouton MODE DATA et en utilisant le bouton DATA pour régler la longueur du flam entre les hits.

Les étapes programmées FLAM sont affichées en blanc et l'ajout de FLAM sur une marche le rend rouge.

11.11 RPT (répétition des notes)

La répétition de note vous permet de programmer une étape pour répéter 1,2,4 ou 8 fois. Cela peut être utilisé pour ajouter des rouleaux de style cliquet supplémentaires aux voix sur une étape prédéfinie (1-64) en complétant les éléments suivants:

1. Appuyez sur SETTINGS .
2. Appuyez sur RPT (touche d'étape 11).
3. Sélectionnez la voix à laquelle vous souhaitez ajouter des répétitions.
4. Sélectionnez la touche d'étape (1-64 via les flèches de navigation de longueur) pour permettre la répétition sur cette étape. Chaque étape d'un modèle peut avoir une valeur de répétition différente.
5. Sélectionnez le nombre de répétitions (1,2,4 ou 8).
6. Activez la répétition avec le bouton REMPORTER LA NOTE.
7. Sélectionnez l'étape suivante pour ajouter plus de répétitions ou appuyez deux fois sur CONSTATATIONS pour quitter.

Les répétitions de notes peuvent être enregistrées en direct dans un modèle en mode d'enregistrement pas à pas. Sélectionnez la quantité répétée 1,2,4 ou 8 avec la répétition de note activée. Utilisez le déclencheur dans l'enregistrement pas à pas pour enregistrer les informations de répétition de note. Pour supprimer la répétition de note, supprimez l'étape vocale programmée.

La répétition de note peut également être programmée :

- Étape 1: activez la répétition des notes et sélectionnez un nombre répété en mode ÉTAPE.
- Étape 2: sélectionnez la voix que vous souhaitez.
- Étape 3: maintenez le bouton d'ÉTAPE puis appuyez sur TRIGGER .

La répétition de note peut être ajoutée avec ou sans enregistrement pas à pas avec cette méthode.

11.12 Préférence de taille d'étape

La taille d'étape d'un motif de rythme fait référence à la durée de note d'une étape.

Lors de la composition de rythmes, l'unité de base de la durée (dans le temps) est une «barre». Les tailles de pas que vous pouvez choisir sur votre RD-8 sont 1/8, 1/8T, 1/16. 1 / 16T et 1/32.

Si vous choisissez la taille d'étape 1/16, la durée d'une seule étape est 1 / 16ème d'une barre.

Cela signifie qu'un motif à 16 pas a une durée d'exactement une barre.

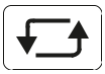
Les durées sont les suivantes:

- **1/8** = $1/8_{th}$ bar.
- **1 / 8T** = $1/12_{th}$ bar
- **1/16** = $1//16_{th}$ bar (par défaut)
- **1 / 16T** = $1/24_{th}$ bar
- **1/32** = $1/32_{th}$ bar

Pour modifier la préférence de taille d'étape:

1. Appuyez sur SETTINGS
2. Appuyez sur le BOUTON STEP associé à la taille de pas dont vous avez besoin (1/8, 1/8T, 1/16, 1 / 16T ou 1/32).
3. Appuyez deux fois sur SETTINGS pour quitter.

11.13 SYNC

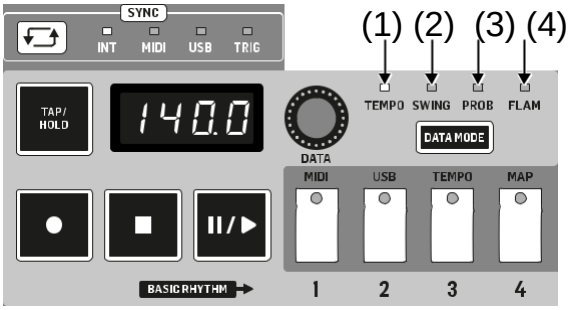


Appuyez sur le **SYNC** bouton fait défiler plusieurs fois l'option 4 Sync disponible.

1. **INT (interne)** - La synchronisation est réglée par l'horloge interne de l'appareil.
2. **MIDI** - La synchronisation est extraite du port MIDI IN. Un message de démarrage MIDI est requis pour que la lecture commence.
3. **USB** - La synchronisation est extraite du port USB. Un message est requis dans l'ordre pour que la lecture commence.
4. **TRIG (horloge)** - La synchronisation est extraite du port SYNC IN. Le signal de démarrage de l'horloge est requis ou la lecture peut être démarrée manuellement. (Sync In jack a un signal de démarrage / arrêt sur l'anneau et l'horloge sur la pointe).

11.14 MODE DE DONNÉES

Le **MODE DE DONNÉES** bouton bascule entre les quatre paramètres disponibles et utilise le contrôle DATA pour ajuster les paramètres:



1. **TEMPO** - modifie les horaires des étapes du modèle en quantifiant chaque battement de tambour l'étape la plus proche, puis retarder la lecture de toutes les autres étapes du modèle. Le contrôle DATA ajuste la plage de swing de 25% de swing négatif à 50% (droite), puis à 75% (Full Swing).
2. **BALAISER** - modifie les horaires des étapes du modèle en quantifiant chaque battement de tambour l'étape la plus proche, puis retarder la lecture de toutes les autres étapes du modèle. Le contrôle DATA ajuste la plage de swing de 25% de swing négatif à 50% (droite), puis à 75% (Full Swing).
3. **PROB (probabilité)** - Dans le menu Paramètres PROB, vous pouvez sélectionner les étapes comme décrit plus haut dans ce manuel. Les paramètres globaux vous permettent d'ajuster la probabilité que ces étapes jouent à des événements de note programmés. Il s'agit d'un nombre qui peut être défini n'importe où dans une plage comprise entre 0% et 100% pour simuler un élément humain en motifs.
4. **FLAM** - Partie d'un motif de RD-8, consistant en un accident vasculaire cérébral précédé d'une grâce note. La plage 0-24 ajuste la largeur du flam. Flam est l'effet simulé d'un batteur frappant une note avec 2 bâtons. La quantité de flam dicte la durée entre le prochain coup après le premier et peut être programmée par étape.

11.15 ATTRIBUTION DES TRIGGERS

Trigger out 1 & 2 peut être attribué à n'importe quelle voix. Trigger 3 est lié à Accent.

Pour accéder aux paramètres TRIGGER ASSIGN, appuyez sur CONSTRUCTIONS, en maintenant TAP / HOLD, puis appuyez sur ÉTAPE 7 pour entrer dans le menu des paramètres, appuyez sur TAP / HOLD pour basculer entre le déclencheur assigner 1 et 2. Utilisez n'importe quel bouton Sélection de la voix pour envoyer à la sortie de déclenchement cible (lumière solide lorsqu'elle est sélectionnée).

12. Mises à jour logicielles

EN

Le programme de mise à jour RD-8 peut être téléchargé en allant sur www.musictribe.com. Veuillez suivre les étapes du site Web et du programme de mise à jour pour mettre à jour votre RD-8.

Pour vérifier la version actuelle du firmware:

1. Appuyez sur SETTINGS .
2. Tout en maintenant le bouton TAP / HOLD, appuyez sur CHAIN / PREFS (STEP BOUTON 5).
3. L'écran LCD affichera la version du firmware.
4. Appuyez sur SETTINGS pour quitter.

Il est possible d'effectuer une réinitialisation complète en usine en suivant ces étapes, veuillez noter que cela efface toutes les chansons, les paramètres et les données de modèle et n'est pas réversible.

Pour réinitialiser les paramètres d'usine par défaut:

1. Paramètres de presse.
2. Maintenez Tap / Hold et appuyez sur la touche d'étape 16
3. L'affichage dira maintenant Attendre.
4. Une fois la réinitialisation de l'usine terminée, l'affichage s'affiche. Terminé.
5. Allumez et éteignez maintenant l'unité pour terminer la procédure.

REMARQUE: Après mise à jour du firmware 1.3.5 vers la version V2.0.2 ou supérieure
L'application SYNTHTRIBE peut être utilisée pour de futures mises à jour. Cela signifie que le mode DFU (le petit bouton de démarrage à côté de la prise USB) ne devra plus être enfoncé. Les instructions de mise à jour avec le SYNTHTRIBE se trouvent dans les notes de version du micrologiciel.

Le document d'installation du pilote Windows RD-8 est disponible sur le site Web de Behringer si vous rencontrez des problèmes avec les pilotes PC. Ce document vous guidera tout au long du processus d'installation.

EN

13. Paramètres

Il existe trois types différents de fichiers de données utilisés par le RD-8. Le contenu de ces types de fichiers est décrit ici.

Fichier de paramètres globaux

Tous les paramètres et préférences du RD-8 sont stockés dans le fichier Paramètres globaux. Ce fichier est chargé à partir de la mémoire de stockage lorsque l'appareil est sous tension. Le contenu exact du fichier est décrit ci-dessous:

Paramètres

Les paramètres du fichier Paramètres globaux sont automatiquement enregistrés dans la mémoire de stockage chaque fois qu'ils sont modifiés.

Définition du		
Version de données	De temps en temps, de nouvelles versions du RD-8 le firmware sera publié. Ce firmware le fera contiennent à la fois des corrections de bugs et de nouvelles fonctionnalités. Des paramètres supplémentaires peuvent être ajoutés au Fichier de données de paramètres globaux pour les prendre en charge nouvelles fonctionnalités. Le fichier de données de paramètres globaux est donc versionné pour garantir la compatibilité entre les versions du firmware.	
Variante de produit	Le RD-8 fait partie d'un certain nombre de Behringer produits qui séquencent les chansons. Ce paramètre est utilisé pour distinguer les données de chanson RD-8 fichiers et autres fichiers de données de chansons.	
Dernière chanson chargée	Chaque fois qu'une chanson est chargée dans le séquenceur est connecté. Lorsque vous allumez l'appareil, le dernier chanson à enregistrer avant que l'unité ne soit alimentée off sera chargé dans le séquenceur.	1 - 16
Dernier modèle chargé	Chaque fois qu'un motif est chargé dans le séquenceur il est enregistré. Lorsque vous allumez l'unité, le dernier modèle à enregistrer avant l'unité était propulsé sera chargé dans le séquenceur.	1 - 16
ID de l'appareil	Chaque unité RD dans un système peut avoir la sienne numéro d'identification unique.	1 - 16
Source d'horloge	Appuyez sur Synchroniser pour parcourir les 4 heures options source.	INT, MIDI, USB ou CLK
Mode horloge analogique	Choisissez le type d'horloge que l'horloge l'entrée suit.	1, 2, 4, 24 et 48PP
MIDI RX Channel	Définissez le MIDI dans le canal de réception.	1 - 16
MIDI TX Channel	Définissez le canal de transmission MIDI.	1 - 16
MIDI vers USB Thru	Définissez MIDI pour envoyer à USB Thru.	On / Off
MIDI Soft Thru	Envoyez tous les MIDI dans les données au port de sortie MIDI.	On / Off
Canal RX USB	Définissez le canal de réception	1 - 16
	USB MIDI.	
Canal TX USB	Définissez le canal de transmission USB MIDI.	1 - 16
USB vers MIDI Thru	Envoyez le MIDI USB dans le port MIDI à travers.	On / Off
Mappages de notes vocales (1 - 11)	Carte des notes MIDI vocales. Peut être modifié par défaut si vous le souhaitez.	divers
Mode chaîne de chansons	Chaînes de chansons ensemble pour des performances live.	0 - Tenir, 1 - Boucle, 2 - Arrêtez
Déclencheur hors attribution1	Définissez le déclencheur pour suivre quelle voix	1 - Tambour, 2 - Snare Drum, 3 - LOW TOM , 4 - MID TOM , 5 - HI TOM , 6 - RIM SHOT , 7 - CLAP DE LA MAIN 8 - COW BELL , 9 - CYMBAL, 10 - OPEN HAT , 11 - CHAPEAU FERMÉ
Déclenchez l'assignation2	Définissez le déclencheur pour suivre quelle voix	Même chose avec Trigger Out Assign1

Préférences

En plus des paramètres décrits ci-dessus, un certain nombre de préférences peuvent être utilisées pour spécifier si certains paramètres du séquenceur persisteront sur une base globale, de chanson ou de modèle. Tout comme les paramètres, les préférences du fichier Paramètres globaux sont automatiquement enregistrées dans la mémoire de stockage chaque fois qu'elles sont modifiées.

Nom de		
Préférence de tempo	Cette préférence sélectionne quel tempo paramètre est utilisé par le séquenceur; Global Tempo, Song Tempo ou Pattern Tempo.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Préférence de swing	Cette préférence sélectionne le paramètre Swing est utilisé par le séquenceur; Global Swing, Song Balançoire ou balançoire à motif.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Probabilité Préférence	Cette préférence sélectionne la probabilité paramètre est utilisé par le séquenceur; Global Probabilité, probabilité de chanson ou modèle Probabilité.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Préférence Flam	Cette préférence sélectionne le paramètre Flam est utilisé par le séquenceur; Global Flam, Song Flam ou Pattern Flam.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Mode filtre Préférence	Cette préférence sélectionne le mode de filtre paramètre est utilisé pour définir le mode RD-8 Filtre analogique.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Filtrez Activer Préférence	Cette préférence sélectionne le filtre activé paramètre est utilisé pour activer ou désactiver par le Filtre analogique sur le bus FX du RD-8..	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Automatisation des filtres Préférence	Cette préférence sélectionne le filtre Le paramètre d'automatisation est utilisé par le séquenceur. Il sélectionne également l'ensemble de filtres Les valeurs d'étape sont utilisées lors de l'automatisation est actif.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Préférence du polymètre	Cette préférence sélectionne quel polymètre paramètre est utilisé par le séquenceur.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Préférence de taille d'étape	Cette préférence sélectionne la taille de l'étape paramètre est utilisé par le séquenceur.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Avance automatique Préférence	Cette préférence sélectionne l'avance automatique paramètre est utilisé par le séquenceur. Auto-Advance est une fonction d'une chanson mais pas de un modèle. Cette préférence est donc limitée à Song et Global.	0= Chanson, 1= Global
Défilement automatique Préférence	Cette préférence sélectionne le défilement automatique paramètre est utilisé par le séquenceur. La défilement automatique est une fonction d'un modèle mais pas de une chanson. Cette préférence est donc limitée à Pattern et Global.	1= Global, 2= Motif
Préférence de bus FX	Cette préférence sélectionne le jeu de bus FX les devoirs sont utilisés pour envoyer aux voix le bus FX.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Préférence muette	Cette préférence sélectionne l'ensemble de Mute Les affectations de bus sont utilisées pour couper le Voix de RD-8.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif
Préférence solo	Cette préférence sélectionne l'ensemble de bus solo les missions sont utilisées pour solo les voix du RD-8.	0= Chanson, 1= Global, 2= Motif

Paramètres globaux

Le RD-8 a de nombreux paramètres qui peuvent être modifiés pour rendre votre rythme plus intéressant. Le fichier Paramètres globaux contient la liste de paramètres suivante. Lorsque ces paramètres sont utilisés (c.-à-d. la préférence correspondante est définie sur Global), ils restent fixes, même lorsque de nouvelles chansons et modèles sont chargés dans le séquenceur. Comme c'est le cas pour les paramètres et les préférences, les paramètres globaux sont automatiquement enregistrés dans la mémoire de stockage chaque fois qu'ils sont modifiés.

Nom de		
Global Tempo	Définit le tempo globalement si le mode global la préférence est sélectionnée.	20 - 240 BPM
Balançoire mondiale	Définit la valeur de swing globalement si le mode global la préférence est sélectionnée.	25% à 75%
Probabilité mondiale	Définit la probabilité qu'un son joue à l'échelle mondiale si la préférence du mode global est sélectionnée.	0–100%
Flam global	Définit la longueur du flam dans le monde si le mode global la préférence est sélectionnée.	0 - 24
Mode de filtre global	Définit le filtre sur LPF ou HPF dans le monde s'il est global la préférence de mode est sélectionnée.	0 = LPF, 1 = HPF
Activer le filtre global	Définit le filtre activé / désactivé dans le monde entier si le mode global la préférence est sélectionnée.	0 = Off , 1 = Sur
Filtre global Automatisation	Active / désactive l'automatisation des filtres dans le monde si elle est globale la préférence de mode est sélectionnée.	0 = Inactif, 1 = Actif
Filtre global Valeurs d'étape (1 - 64)	Définit le niveau de filtre par étape à l'échelle mondiale s'il est global la préférence de mode est sélectionnée.	0 - 255
Polymètre global	Activez / désactivez le polymètre dans le monde si le mode global la préférence est sélectionnée.	0 = Off , 1 = Sur
Taille de l'étape globale	Définit la taille Step globalement si le mode global la préférence est sélectionnée.	0 = 1/8 , 1 = 1 / 8ème Tr , 2 = 1 / 16e, 3 = 1 / 16e Tr , 4 = 1 / 32e
Avance automatique globale	Définit si une chanson passera à la suivante chanson ou pas globalement si préférence de mode global est sélectionné.	0 = Off , 1 = Sur
Global Auto-Scroll	Définit si le défilement automatique est activé / désactivé dans le monde si la préférence du mode global est sélectionnée.	0 = Off , 1 = Sur
Global FX Missions	Définit les voix attribuées au bus FX globalement si la préférence du mode global est sélectionnée.	0 = Inactif, 1 = Actif
Global Mute Missions	Ensembles dont les voix sont sourdes dans le monde entier si elles sont globales la préférence de mode est sélectionnée.	0 = Inactif, 1 = Actif
Global Solo Missions	Définit les voix qui sont mises en solo dans le monde entier la préférence de mode est sélectionnée.	0 = Inactif, 1 = Actif

Fichiers de données de chanson

Chacune des 16 chansons stockées dans la mémoire de stockage du RD-8 possède un fichier de données de chanson. Lorsqu'une chanson est chargée dans le séquenceur à partir de la mémoire de stockage, il s'agit du fichier chargé. La chanson chargée dans le séquenceur à tout moment s'appelle la chanson en direct. Les modifications apportées par l'utilisateur au fichier Live Song Data ne persistent pas, le fichier doit être enregistré dans la mémoire de stockage avant de charger un autre fichier Song Data.

Arrangement de chanson

Toutes les données d'un arrangement de chanson sont contenues dans son fichier Song Data. Ces données sont présentées ci-dessous:

Nom du		
Version de données de chanson	De temps en temps, de nouvelles versions du RD-8 le firmware sera publié. Ce firmware le fera contiennent à la fois des corrections de bugs et de nouvelles fonctionnalités. Des paramètres supplémentaires peuvent être ajoutés le fichier Song Data pour prendre en charge ces nouveaux des fonctionnalités. Le fichier Song Data l'est donc versionné pour garantir la compatibilité entre versions du firmware.	
Variante de produit	Le RD-8 fait partie d'une série de Behringer produits qui séquencent les chansons. Ce paramètre est utilisé pour distinguer les données de chanson RD-8 fichiers et autres fichiers de données de chansons.	
Sections de chansons (1 - 16)	Un arrangement de chanson peut avoir jusqu'à 16 chansons Sections. L'un des 16 modèles associés peut être chargé dans une section. Il y a un paramètre pour chaque section.	Numéro de modèle (0 - 15)
Le modèle se répète (1 - 16)	Lorsqu'un modèle est chargé dans une section de chansons peut être répété plusieurs fois. Il y a un paramètre pour chaque section.	Non. de répétitions (1 - 100)
Chanson suivante	Lorsque Song Chaining est activé, un autre la chanson peut être automatiquement repérée pour jouer après la chanson en direct est terminée.	N ° de chanson. (0 - 15)

Paramètres de chanson

Certains paramètres du fichier Song Data sont comparables aux paramètres globaux. Lorsque ces paramètres sont utilisés (c.-à-d. la préférence correspondante est définie sur Chanson), le chargement d'une nouvelle chanson déclenchera la modification correspondante du séquenceur. Un changement de tempo en est un exemple.

Nom du		
Tempo	Le tempo de la chanson est stocké.	20 - 240 BPM
Balancer	Le niveau de swing est stocké.	25% à 75%
Probabilité	La probabilité qu'une étape soit entendue est stocké par chanson.	0–100%
Flam	Le niveau de flam est stocké par chanson	0-24
Mode filtre	Le mode de filtrage est stocké par chanson LPF ou HPF .	0 = LPF, 1 = HPF
Filtrez Activer	Que le filtre soit allumé / éteint par chanson.	$_0$ = Off , $_1$ = Sur
Automatisation des filtres	L'automatisation du filtre est stockée par chanson.	$_0$ = Inactif, $_1$ = Actif
Filtrer les valeurs d'étape (1 - 64)	Les valeurs d'étape de filtrage par chanson sont stockées.	0–255
Polymètre	Polymètre est activé / désactivé par chanson.	$_0$ = Off , $_1$ = Sur
Taille de l'étape	La taille des étapes est stockée pour la chanson.	$_0$ = 1/8 , $_1$ = 1 / 8ème Tr , 2 = 1 / 16e, $_3$ = 1 / 16e Tr , $_4$ = 1 / 32e
Avance automatique	Que la chanson avance ou non automatiquement le suivant ou non est stocké par chanson.	0 = Off , 1 = On
Envois de bus FX	Que l'envoi du bus FX soit actif ou non stocké par chanson.	0 = inactif, 1 = actif
Voix muettes	Quelles voix sont sourdes, stockées par la chanson.	$_0$ = Inactif, $_1$ = Actif
Voix solo	Quelles voix sont mises en solo, stockées par chanson.	$_0$ = Inactif, $_1$ = Actif

EN

EN

Fichiers de données de modèle

Chacun des 16 modèles associés à une chanson possède son propre fichier de données de modèle. Lorsqu'une chanson est chargée à partir de la mémoire de stockage, ces 16 fichiers de données de modèle sont chargés en plus du fichier de données de chanson. Ces 16 modèles sont appelés les modèles vivants. Les modifications apportées aux fichiers de données du modèle en direct ne persistent pas. Les fichiers doivent être enregistrés dans la mémoire de stockage avant qu'une autre chanson et ses modèles associés ne soient chargés.

Données de modèle

Toutes les données d'un modèle sont contenues dans son fichier de données de modèle. Les données sont présentées ci-dessous:

Nom du		
Version des données du modèle	De temps en temps, de nouvelles versions du RD-8 le firmware sera publié. Ce firmware le fera contiennent à la fois des corrections de bugs et de nouvelles fonctionnalités. Des paramètres supplémentaires peuvent être ajoutés le fichier de données de modèle pour prendre en charge ces nouveaux des fonctionnalités. Le fichier de données de modèle est donc versionné pour garantir la compatibilité entre versions du firmware.	
Variante de produit	Le RD-8 fait partie d'une série de Behringer produits qui séquencent les chansons. Ce paramètre est utilisé pour distinguer le motif RD-8 Fichiers de données et autres fichiers de données de modèle.	
Valeurs d'étape d'accentuation (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes du morceau Accent: les événements incluent Step On / Off , Étape Prob on / off, étape flam on / off, étape Repeat on / off. Étape répéter la taille.	* Voir description au dessous de
Étape du tambour de basse Valeurs (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Bass Drum: les événements incluent l'étape On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez allumer / éteindre. Étape répéter la taille.	* Voir description au dessous de
Snare Drum Step Valeurs (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes du morceau Snare Drum: les événements incluent l'étape On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez allumer / éteindre. Étape répéter la taille.	* Voir description au dessous de
Valeurs de pas de Tom (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes du morceau Low Tom: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez allumer / éteindre. Étape répéter la taille.	* Voir description au dessous de
Valeurs médianes de Tom Step (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes du morceau Mid Tom: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Salut Tom Step Values (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes du morceau Hi Tom: les événements incluent Step On / Off , Étape Prob on / off, étape flam on / off, étape Repeat on / off et taille de répétition d'étape.	* Voir description au dessous de
Valeurs de pas de tir sur jante (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Rim Shot: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Étape de clapet à la main Valeurs (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Hand Clap: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Valeurs de Cow Bell Step (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Cow Bell: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Valeurs d'étape cymbale (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Cymbal: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Ouvrez les valeurs d'étape du chapeau (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Open Hat: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de

Étape du chapeau fermé Valeurs (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Closed Hat: les événements incluent l'étape On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Longueur du motif	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur le 1 à 64 étapes. Les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, stop all on / off, Step Repeat on / off. Étape répéter la taille.	* Voir description au dessous de
Longueur Poly Accent	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Accent Poly: les événements incluent l'étape On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Bass Drum Poly Longueur	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Bass Drum Poly: les événements incluent On / Off, Step Prob on / off, stop flam on / off, Étape Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Snare Drum Poly Longueur	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes du morceau Snare Drum Poly: les événements incluent On / Off, Step Prob on / off, stop flam on / off, Étape Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Low Tom Poly Length	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Low Tom Poly: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Mid Tom Poly Length	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Mid Tom Poly: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Salut Tom Poly Length	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Hi Tom Poly: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Longueur de la jante Poly	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Rim Shot Poly: les événements incluent l'étape On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Clap Poly à la main Longueur	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes du morceau Hand Clap Poly: les événements incluent l'étape On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Cow Bell Poly Length	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Cow Bell Poly: les événements incluent l'étape On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Cymbal Poly Length	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Cymbal Poly: les événements incluent l'étape On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Chapeau ouvert Poly Longueur	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Open hat Poly: les événements incluent l'étape On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Chapeau fermé Poly Longueur	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes du morceau Closed Hat Poly: les événements incluent On / Off, Step Prob on / off, stop flam on / off, Étape Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
On / Off aléatoire	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste aléatoire: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Répétez la taille marche / arrêt et la répétition étape.	* Voir description au dessous de
Pistes aléatoires (Accent - Coup de main)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de l'aléatoire pour l'accent - clapet à la main piste: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, stop all on / off, Step Repeat on / off et Étape répéter la taille.	* Voir description au dessous de
Pistes aléatoires (Cow Cloche - Chapeau fermé)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes du Random pour la Cow Bell - Chapeau fermé piste: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, stop all on / off, Step Repeat on / off et Étape répéter la taille.	* Voir description au dessous de

EN

Nom du	La description	Valeurs
Étapes aléatoires (1 - 64)	Les événements du séquenceur se sont déclenchés sur les 64 étapes de la piste Random Steps: les événements incluent Step On / Off, Step Prob on / off, step flam on / off, Step Repeat on / off et Step repeat size.	* Voir description au dessous de

* Informations utiles aux utilisateurs expérimentés souhaitant implémenter leurs propres éditeurs. Chacun des 64 octets d'une piste a ses bits définis / nettoyés comme suit:

Bit 0 STEP_BYTE_MASK_ON_OFF_BIT - 1 = Step On,

0 = Step Off Bit 1 RÉSERVÉ - Réservé / Non utilisé

Bit 2 STEP_BYTE_MASK_PROBABILITY_BIT - 1 = Step On, 0 = Step

Off Bit 3 STEP_BYTE_MASK_FLAM_BIT - 1 = Step On, 0 = Step Off

Bit 4 STEP_BYTE_MASK_NOTE_REPEAT_ON_OFF_BIT - 1 = Step On, 0 = Step Off

Bit 5 STEP_BYTE_MASK_NOTE_REPEAT_LS_BIT 00 = Répéter 1, 01 = Répéter 2, 10 = Répéter 4 ,

11 = Répétez 8

Bit 6 STEP_BYTE_MASK_NOTE_REPEAT_MS_BIT 00 = Répéter 1, 01 = Répéter 2, 10 = Répéter 4 ,

11 = Répétez 8

Bit 7 RÉSERVÉ

Paramètres du modèle

Certains paramètres du fichier de données de modèle sont comparables à ceux du Global Paramètres. Lorsque ces paramètres sont utilisés (c.-à-d. le correspondant La préférence est définie sur le modèle), la sélection d'un nouveau modèle de lecture se déclenchera la modification correspondante du séquenceur. Un changement à la taille d'étape en est un tel exemple.

Nom du paramètre	La description	Valeurs
Tempo	Le tempo de la chanson est stocké.	20 - 240 BPM
Balancer	Le niveau de swing est stocké.	25% à 75%
Probabilité	La probabilité qu'une étape soit entendue est stocké par chanson.	0–100%
Flam	Le niveau de flam est stocké par chanson	0-24
Mode filtre	Le mode de filtrage est stocké par chanson LPF ou HPF .	0 = LPF, 1 = HPF
Filtrez Activer	Que le filtre soit allumé / éteint par chanson.	0 = Off , 1 = Sur
Automatisation des filtres	L'automatisation du filtre est stockée par chanson.	0 = Inactif, 1 = Actif
Filtrer les valeurs d'étape (1 - 64)	Les valeurs d'étape de filtrage par chanson sont stockées.	0–255
Polymètre	Polymètre est activé / désactivé par chanson.	0 = Off , 1 = Sur
Taille de l'étape	La taille des étapes est stockée pour la chanson.	0 = 1/8 , 1 = 1 / 8ème Tr , 2 = 1 / 16e, 3 = 1 / 16e Tr , 4 = 1 / 32e
Avance automatique	Que la chanson avance ou non automatiquement le suivant ou non est stocké par chanson.	0 = Off , 1 = On
Envois de bus FX	Que l'envoi du bus FX soit actif ou non stocké par chanson.	0 = inactif, 1 = actif
Voix muettes	Quelles voix sont sourdes, stockées par la chanson.	0 = Inactif, 1 = Actif
Voix solo	Quelles voix sont mises en solo, stockées	0 = Inactif, 1 = Actif

par chanson.

EN

14. Présentation des nouvelles fonctionnalités

Les nouvelles fonctionnalités sont détaillées ici pour une vue rapide des fonctions ajoutées.

Nouvelles fonctionnalités dans V2.0.2

1. Support SYNTHTRIBE. (clic droit sur une cellule étape de la page du séquenceur pour plus d'options étape).
2. La longueur du motif, l'activation / la désactivation de l'étape seront enregistrées automatiquement lorsqu'elles seront programmées en mode RECORD.
3. Déclenchez / jouez le son en appuyant sur le bouton vocal correspondant. Avec le bouton TAP / HOLD maintenu, la voix sera déclenchée avec un accent.
4. Remarque répétez l'enregistrement en temps réel (appuyez sur TRIGGER avec la répétition de note activée lors de l'enregistrement STEP). La suppression de l'étape supprimera la répétition de note.
5. En mode PATTERN, copiez le modèle actuellement sélectionné vers d'autres emplacements en maintenant COPY puis en appuyant sur le bouton STEP de la destination souhaitée.
6. Dans STEP MODE, copiez la page 1 (1-16), page 2 (17-32), page 3 (33-48) ou page 4 (49-64) vers d'autres pages: 1) Appuyez sur LENGTH pour saisir le paramètre de longueur de modèle.
   2) sélectionnez une page à l'aide de flèches et appuyez sur COPY, 3) sélectionnez une autre page puis appuyez sur ENREGISTRER. Ceci sera automatiquement enregistré dans le modèle.
7. Réglage TRIGGER ASSIGN (appuyez sur CONFIGURATIONS, en maintenant TAP / HOLD puis appuyez sur ÉTAPE 7 pour entrer dans le menu des paramètres, appuyez sur TAP / HOLD pour basculer entre le déclencheur assigner 1 et 2). Sélectionnez n'importe quelle voix comme déclencheur (lumière solide lorsqu'elle est sélectionnée). Accent est lié au déclencheur 3
8. PROB et FLAM sont désactivés par défaut, définissez le tempo, le swing et la taille des pas PREFS sur le modèle par défaut.
9. Réglage du niveau d'écran (en maintenant TAP / HOLD puis tournez le bouton DATA).
10. Tenez TAP / HOLD et appuyez sur MUTE ou SOLO pour effacer toutes les sourdines ou solos.

Nouvelles fonctionnalités dans V2.0.4

1. Les lumières éteintes pour la voix désactivée de MUTE / SOLO / BUS SEND, lorsqu'elles sont activées, elles deviennent rouge / blanc / rose solide
2. Définissez les étapes de mise sous tension lors de la répétition de l'enregistrement en direct
3. Utilisez les 4 LED rouges (1, 2, 4, 8) au-dessus des boutons de répétition de note pour afficher la valeur de répétition de note enregistrée sur une étape en fonction de la voix sélectionnée
4. Ajoutez la fonction d'effacement des balayages, lorsque vous jouez dans STEP MODE, maintenez TAP / HOLD puis appuyez sur le bouton vocal pour supprimer les étapes du motif.
5. En mode STEP RECORD, maintenez ERASE puis appuyez sur le bouton vocal pour supprimer toutes les étapes de la voix dans le modèle.
6. Prise en charge du changement de modèle en différentes chansons pendant la lecture.
   1. Entrez le MODE DE CHANSON .
   2. Maintenez le bouton TAP / HOLD.
   3. Sélectionnez Chanson avec bouton pas à pas (1-16) pour accéder au modèle après courant
   a fini.
   4. Le bouton d'étape de chanson que vous avez sélectionné clignote en blanc et les autres clignotent en rouge, sélectionnez maintenant un motif.
   5. Lorsque le motif est sélectionné, le bouton clignote rapidement en rouge jusqu'au démarrage du morceau et du motif sélectionnés.

Remarque: cela brisera la chaîne de chansons en jouant.

7. Enregistrez automatiquement le morceau de chaîne: en mode SONG avec l'enregistrement activé, appuyez sur le bouton d'étape pour sélectionner un morceau de chaîne pour le morceau actuel, le morceau de chaîne le fera
   être enregistré automatiquement.
8. Prise en charge du changement de taille d'étape pendant la lecture.

Nouvelles fonctionnalités dans V2.0.6.

- En mode ÉTAPE, maintenez TAP / HOLD puis appuyez sur RECORD pour régler l'enregistrement automatique du modèle sur ou hors tension.
- Menu longueur du motif affiché en mode CHANSON et PATTERN.
- Poussez la LONGUEUR, puis maintenez TAP / HOLD et poussez >> (flèche double droite à côté de la LONGUE) pour dupliquer immédiatement le contenu de la longueur actuelle, ce qui est très utile lorsque vous travaillez avec par exemple un motif 3/4 avec 12 étapes.
- Lorsque STEP RECORD est activé, l'affichage affiche "auto" ou "manu" pendant 1 seconde pour indiquer le mode d'enregistrement.
- Rappelez le modèle stocké en maintenant le bouton TAP / HOLD + STEP du modèle que vous souhaitez restaurer. Cela ne fonctionne que lorsque vous êtes en mode Pattern et réglé sur le mode d'enregistrement manu (manuel).

Nouvelles fonctionnalités dans V2.1.2.

Commutation instantanée du motif - maintenez le motif et sélectionnez le modèle suivant.

- Ajout de la prise en charge 1PPS.
- Balançoire négative, 25-49%.
- L'automatisation des filtres se poursuivra désormais lors de l'extension / copie
- longueurs de motifs.
- La répétition de note est désormais plus facile à programmer:
  - Étape 1: activez la répétition des notes et sélectionnez un nombre répété en mode ÉTAPE.
  - Étape 2: sélectionnez la voix que vous souhaitez.
  - Étape 3: maintenez le bouton d'ÉTAPE puis appuyez sur TRIGGER .

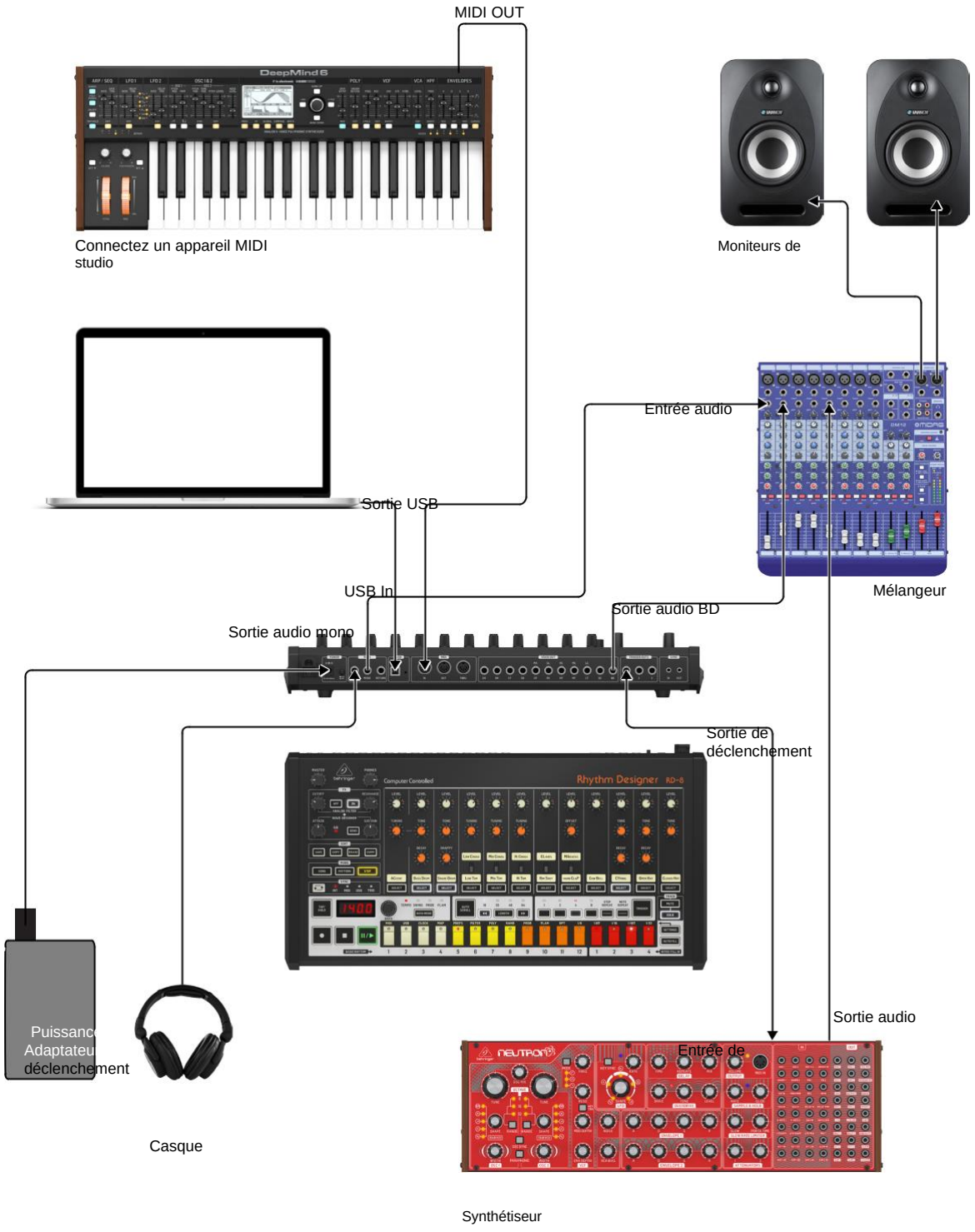
  La répétition de note peut être ajoutée avec ou sans enregistrement pas à pas avec cette méthode.
- En mode modèle, tous les modèles avec des données de modèle stockées sont blancs, le courant actif est rouge (vous pouvez voir quels modèles sont programmés).
- Remplissez les 16 modèles (élargis à partir des 4 derniers seulement)
- Flam aura désormais un effet sur le chapeau fermé.
- AUTO ADVANCE, si le PREFS est défini sur le chant ou le motif, AUTO ADVANCE sera chargé normalement, si le PREFS est défini sur global, il est désactivé lors du chargement d'un morceau vide.
- Paramètres FLAM & PROB: les étapes programmées sont maintenant affichées en blanc et ajoutent FLAM ou PROB sur une étape devient rouge.
- Le mode POLY doit être stocké par modèle.

Remarque: avec le mode POLY ON, la répétition pas à pas ne fonctionne pas et le jeu blanc la LED de tête est désactivée.

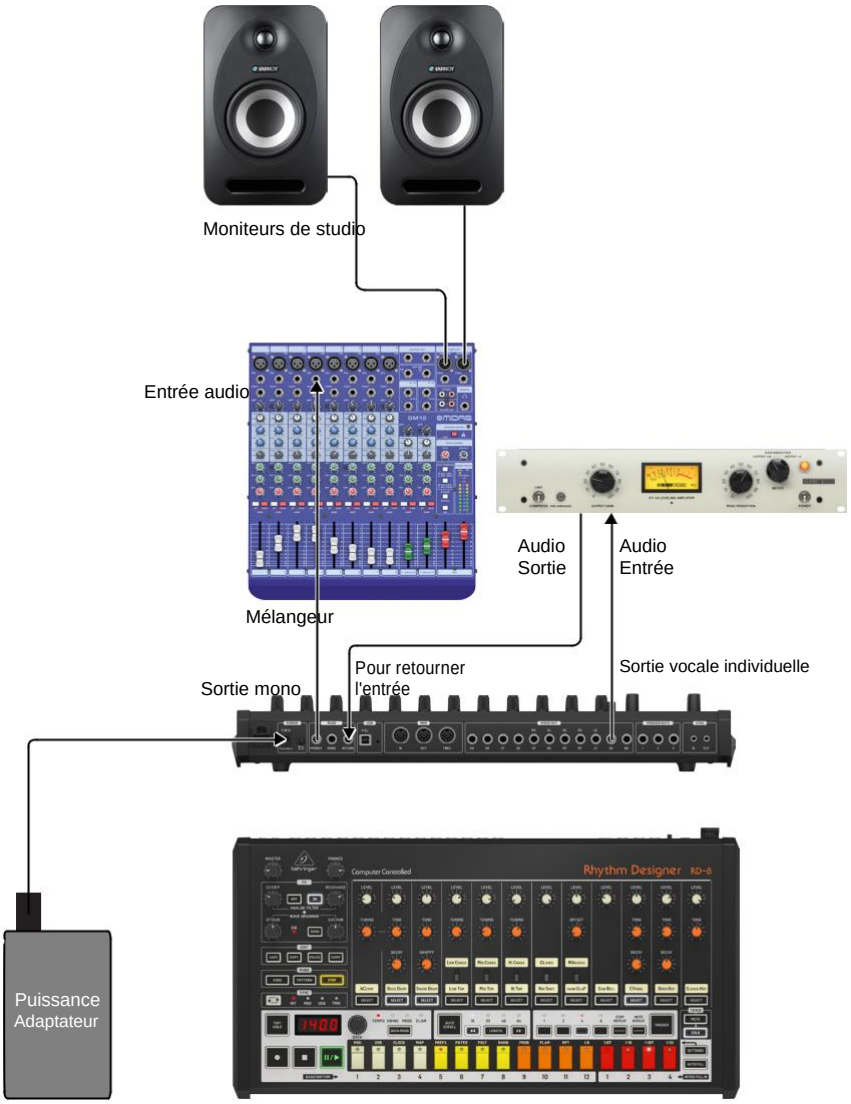
EN

EN

15. Exemple de configuration RD-8



EN


Moniteurs de studio
Entrée audio
Audio
Sortie
Audio
Entrée
Mélangeur
Pour retourner
l'entrée
Sortie mono
Sortie vocale individuelle
Puissance
Adaptateur
Rhythm Designer RD-8

EN

16. Spécifications

Voix

Nombre de sons	16
Tapez	Analogique
Nombre de voix simultanées	11 (12 avec accent global)

Commandes sonores

Accent	Niveau
Tambour basse	Niveau, tonalité, décroissance, accordage
Tambour de caisse claire	Niveau, ton, accrocheur
Faible, milieu, salut conga / bas, milieu, salut tom	Niveau, réglage, sélection de la voix
Claves / jante	Niveau, sélection de la voix
Maracas / coup de main	Niveau, décalage, sélection de la voix
Cloche de vache	Niveau
Cymbal	Niveau, tonalité, décroissance
Chapeau ouvert	Niveau, tonalité, décroissance
Chapeau fermé	Niveau, ton
Sélectionnez les boutons	16 boutons de sélection vocale

Sorties	
Téléphones	1 x 1 TRS, stéréo, impédance 8 Ω
Mono	1 x 1 TRS, servo-équilibré
Voix dehors	11 x 1 TS, déséquilibré
MIDI In, Out & Thru	DIN 3 x 5 broches
Déclenchez	3 x +5 V, impulsion de 1 ms
Synchroniser dans / hors	2 x 1/8 TS
USB	Conforme à la classe USB 2.0, type B
Systèmes d'exploitation pris en charge	Windows 7 ou supérieur Mac OS X 10.6.8 ou supérieur
Commandes de volume	Maître, téléphones
Retour (entrée)	1 x 1 TRS, équilibré

Concepteur d'ondes

Bus	11 voix, assignables indépendamment

Contrôles

Attaque	-15 à +15 dB, réglable
Soutenir	-24 à +24 dB, réglable
Bouton d'envoi	On / off, commutable
Sig LED	Rouge
Tapez	Variable d'état, pente de 12 dB
Coupure	10 Hz - 15 kHz, réglable
Résonance	0 - 10, réglable
Bouton HPF	Mode LPF / HPF, commutable
Sur le bouton	On / off, commutable
Sélecteur de mode	Interne / MIDI / USB / TRIG, sélectionnable
Modifier les boutons	Enregistrez, copiez, effacez et vidangez
Boutons mode	Chanson, motif et pas
Contrôle	Encodeur pour l'édition de données
Commandes de lecture	Appuyez / maintenez, enregistrez, arrêtez, jouez / faites une pause
Mode données	Tempo / swing / prob / flam, sélectionnable
Défilement automatique	On / off, rembobinage, longueur (16/32/48 / 64, sélectionnable), avance rapide
Déclencheur	On / off, division répétée (1/2/4/8, sélectionnable), répétition d'étape, répétition de note
Piste	Muet / solo, sélectionnable
Boutons-les	16 étapes pour saisir les boutons
Paramètres	Entrez le mode des paramètres, utilisez des boutons d'étape pour sélectionner l'opération.
Remplissage automatique	Entrez en mode de sélection de remplissage automatique
Mode chanson	Enchaînez l'une des 16 chansons ensemble pour des ensembles complets
Capacité	16 chansons, 16 motifs chacune
Mode modèle	Jusqu'à 99 itérations par motif / pièce
Étapes	64 étapes
Adaptateur d'alimentation externe	18 V DC, 1000 mA
Consommation	15 W typique

électrique

Plage de températures de fonctionnement	5 ° C à 40 ° C (41 ° F à 104 ° F)

Physique

Dimensions (H xlx D)	77 x 498 x 265 mm (3,0 x 19,6 x 10,4)
Poids	3,0 kg (6,6 lb)

17. Glossaire

RD-8 GLOSSAIRE

Ce glossaire fournit une explication des symboles, termes et abréviations utiles. **AC:** Courant alternatif

Analogique: Quelque chose qui est proportionnel ou similaire à autre chose. Dans le cas de la boîte à rythmes, les circuits audio-électroniques sont une autre forme d'ondes de pression d'air. Les signaux analogiques contiennent des distorsions des composants, de la topologie, des circuits et des conceptions qui sont souvent perçues comme plus chaudes et plus naturelles que leurs homologues générés numériquement.

Attaque: Augmentez ou diminuez le transitoire initial du signal.

Défilement automatique: Suit la Playhead pour afficher la position actuelle de l'étape.

Audio équilibré: Un type de connexion audio qui utilise les trois fils d'un câble dans le cadre d'un dispositif d'annulation de phase pour augmenter le signal et réduire le bruit.

Basse: Fréquences inférieures dans un signal allant de 60 Hz à 250 Hz (environ B1 à B3).

Battements par minute (BPM): Utilisé pour décrire le tempo d'une composition par en précisant le nombre de battements qui devraient se produire chaque minute.

Cent: Unité de mesure pour le réglage de la hauteur. Il y a cent cents un demi-ton.

Chaîne: Une fonction pour lier des chansons ou des informations de modèle ensemble.

Tension de commande (CV): Un signal de tension utilisé pour contrôler n'importe quel paramètre. C'était commun sur les boîtes à rythmes avant l'avènement du MIDI .

Fréquence de coupure: La fréquence à laquelle un filtre est réglé. Au-delà de cette fréquence (dans un filtre passe-bas, le plus courant), le son est coupé (atténué) à un taux fixé par la pente de la courbe de réponse du filtre.

dB: Symbole pour décibel. Une unité de mesure du volume sonore. Voir dBu.

Par défaut: Une valeur initiale pour le paramètre, c'est-à-dire., la valeur avant toute modification été fait.

Station de travail audio numérique (DAW): Un système d'enregistrement informatique. Plus couramment utilisé pour décrire le progiciel utilisé pour enregistrer, traiter et mélanger.

Interrupteur de creux: Un interrupteur électrique manuel qui est emballé avec d'autres dans un groupe.

Dump : Pour envoyer (déposer) le contenu de la mémoire de l'appareil sur le MIDI câbles comme informations SysEx.

Flam: L'effet simulé d'un batteur frappant une note avec 2 bâtons. La quantité de flam dicte la durée entre le prochain coup après le premier.

Filtre: Un appareil qui atténue certaines fréquences tout en laissant les autres fréquences à travers. Utilisation d'un filtre pour réduire les harmoniques, modifie le timbre ou la couleur du son.

Gain: La quantité d'augmentation du niveau de signal fournie par une étape d'amplification.

Porte (synthétiseur): Un signal utilisé pour déclencher un événement, tel qu'une note ou une enveloppe.

Porte (Dynamique): Un appareil utilisé pour couper le niveau d'un signal lorsqu'il tombe en dessous d'un seuil spécifié. Peut être utilisé pour couper le bruit de fond, contrôler les queues de réverbération ou produire de manière créative des effets de type hachage.

Global: Les paramètres et paramètres qui régissent le fonctionnement général du boîte à rythmes et ne sont pas directement associés aux moteurs vocaux.

Harmoniques: Une série d'ondes sinusoïdales liées à l'entier à différents niveaux créant différents timbres. Les formes d'onde (autres qu'un sinusoïdal pur) génèrent diverses harmoniques qui aident à définir le caractère du son.

Hertz (Hz): Une unité de fréquence égale à un cycle d'une onde par seconde.

Filtre High Pass (HPF): Un filtre qui atténue les basses fréquences d'un signal , laissant les fréquences plus élevées non affectées.

Hum : Tonalité peu fiable indésirable (généralement 50 ou 60 Hz) présente dans un signal en raison de problèmes de mise à la terre ou de la proximité d'une source d'alimentation ou de câbles d'alimentation.

Impédance (Z): Opposition au flux de courant alternatif dans un circuit, mesuré dans Ohms.

Kilohertz (kHz) : Une unité de fréquence égale à mille cycles d'une onde par seconde.

Latence: Un retard introduit par le traitement. Mesuré par le temps nécessaire produire un signal après qu'une demande a été faite. Dans un synthétiseur, il est temps de produire une note après la lecture d'une clé. Dans une interface audio, il est utilisé pour mesurer le temps nécessaire à un signal d'entrée pour atteindre le processeur ou à un signal du processeur pour atteindre la sortie.

Niveau: Utilisé pour décrire l'amplitude d'un son, souvent par rapport à un référence arbitraire.

Longueur: Définit le nombre d'étapes dans un modèle.

Niveau de ligne: Un niveau de fonctionnement nominal utilisé par les équipements audio. Professionnel le niveau de la ligne est normalement +4 dBu et le niveau de la ligne grand public est de -10 dBu.

Boucle: Redémarrage automatique d'une fonction à la fin d'une période de temps ou cycle défini, pour créer une boucle continue.

Filtre Low Pass (LPF): Un filtre qui atténue les fréquences plus élevées d'un signal , laissant les basses fréquences non affectées.

Carte: Comment les numéros de notes MIDI sont attribués aux voix.

Maître: Contrôle global du volume.

Compteur: Dispositif visuel pour indiquer le niveau d'un signal.

MIDI (interface numérique aux instruments de musique): Une norme technique qui décrit un protocole, une interface numérique et des connecteurs et permet à une grande variété d'instruments de musique électroniques, d'ordinateurs et d'autres dispositifs matériels / logiciels connexes de se connecter et de communiquer.

Horloge MIDI: Un signal d'horloge qui est diffusé sur MIDI pour garantir que les appareils le sont synchronisé. Également connu sous le nom d'horloge MIDI Beat ou d'horloge MIDI Timing.

Message MIDI: Données ou informations transmises d'un appareil MIDI à un autre. Chaque message MIDI contient au moins deux nombres: un qui identifie le type de message envoyé et un autre qui représente une valeur pour le type de message sélectionné.

Milieu: Fréquences dans un signal allant de 250 Hz à 5 kHz (Environ B3 à D # 8).

Mélanger: L'équilibre de niveau entre un signal et un autre.

Mélangeur: Un appareil qui mélange des signaux d'entrée en signaux composites pour la sortie.

Mode: La sélection de chansons, de motifs ou de pas.

Moniteurs: Haut-parleurs de qualité studio, offrant une représentation précise de les signaux audio.

Mono: Un seul signal.

Muet: Fonction qui permet de réduire au silence un signal.

N / A : Abréviation de non applicable ou non disponible.

Ohm (Ω) : Unité de résistance électrique.

EN

EN

Sortie: Le signal envoyé par un appareil ou un processus. Également utilisé pour décrire le prise physique où un signal quitte un appareil.

Paramètre: Un paramètre dont la valeur peut être modifiée. Le résultat est un balayage effet similaire à un flanger mais plus lisse et souvent plus naturel.

Motif: Un motif rythmique, ou rythme répété établissant le compteur et rainurer à travers le pouls et la subdivision

Emplacement: Une qualité sonore qui permet de juger si un son est plus élevé ou inférieur à un autre.

Playhead: Une LED blanche en mouvement dans la chronologie des étapes qui représente la position dans le motif.

Polymètre (Poly): L'utilisation simultanée de deux rythmes ou plus conflictuels.

Publier: Le point d'accès à l'audio juste après avoir quitté un composant spécifique ou scène. Par exemple, l'audio post-fader est affecté par le fader.

Unité d'alimentation (PSU): Le composant d'un système qui est responsable fournir et gérer l'énergie.

PPQ: La plus petite unité de temps utilisée pour séquencer les notes et les événements d'automatisation à la fois par séquenceurs pas à pas et dans la norme MIDI.

Pré: Le point d'accès à l'audio juste avant qu'il n'atteigne un composant spécifique ou scène. Par exemple, l'audio pré-fader n'est pas affecté par le fader.

Probabilité (Prob): La mesure dans laquelle une étape programmée est susceptible de se produire.

Aléatoire: Ne suit pas un plan ou un modèle défini.

Résonance: L'accent / le boost des fréquences autour du point de coupure juste avant que l'atténuation ne commence à se produire. À mesure que la résonance augmente, elle atteindra un point où le filtre commencera à s'auto-osciller, produisant un signal même en l'absence d'entrée.

Retour: Un moyen d'ajouter de l'audio dans le chemin du signal après le bus FX.

Envoyer: Sélectionnez les sons envoyés au bus FX pour un traitement ultérieur.

Séquenceur: Un appareil ou module programmable utilisé pour organiser / séquencer la synchronisation événements dans des motifs musicaux et des chansons.

Sig (Signal) : Montre la présence audio.

Étape: Une étape est une étape d'une séquence ou d'un motif.

Solo: Isoler une voix choisie en lecture.

Chanson: Une collection de motifs joués dans un ordre prédéfini.

Sous-basse: Fréquences dans un signal allant de 10 Hz à 60 Hz (inférieur à C0 à environ B1).

Soutenir: agit de la même manière qu'un compresseur, permettant aux pics de transporter plus longtemps avant la décomposition. L'effet peut également être utilisé pour réduire le sustain pour un son plus staccato.

Balançoire: La fonction Swing telle que nous la connaissons maintenant - à l'origine connue sous le nom de «shuffle», a terme encore utilisé pour approximer l'effet d'un batteur humain jouant dans le timing swing en quantifiant chaque battement de tambour à l'étape la plus proche, puis en retardant la lecture de toutes les autres étapes du modèle.

Synchronisation (Sync): Coordination du timing entre les appareils.

Synchronisation (Tempo) : Une fonction où un événement cyclique tel qu'un LFO est synchronisé à une valeur de tempo.

Tap: Un moyen de saisir des informations d'étape.

Tempo: La vitesse à laquelle une composition est jouée, généralement exprimée en battements par minute (BPM).

Timbre: Le ton, le caractère ou les qualités esthétiques d'un son.

Treble: Fréquences dans un signal allant de 5 kHz à 20 kHz (environ D # 8 au-dessus de C10).

Déclencheur: Activation d'une fonction, telle que la répétition de note ou la répétition d'étape.

Audio déséquilibré: Un type de connexion audio qui utilise deux fils dans un câble et n'offre pas les qualités de rejet de bruit d'un système équilibré.

Bus série universel (USB): Une interface plug and play qui fournit un jeûne connexion entre un ordinateur et des périphériques.

Volt (V) : Unité de différentiel de potentiel électrique ou force électromotrice.
Une différence de charge entre deux points dans un circuit. Cette différence, lorsqu'elle est combinée avec le taux de charge (courant), permet le contrôle de nombreux circuits analogiques qui synthétisent le son.

Voix: Un son qui peut jouer une seule note à la fois.

EN

COMMUNICATIONS FÉDÉRALES CONFORMITÉ DE LA COMMISSION INFORMATIONS

Behringer

RHYTHM DESIGNER RD-8

Nom de la partie responsable:	**Music Tribe Commercial NV Inc.**
Adresse:	**5270, rue Procyon , Las Vegas NV 89118, États Unis**
Numéro de téléphone:	**+1 702 800 8290**

RHYTHM DESIGNER RD-8

Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites d'un appareil numérique de classe B, conformément à la partie 15 des règles de la FCC. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les brouillages nocifs dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut rayonner de l'énergie radiofréquence et, s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut provoquer des interférences nuisibles aux communications radio. Cependant, rien ne garantit que des interférences ne se produiront pas dans une installation particulière. Si cet équipement provoque des interférences nuisibles à la réception radio ou télévision, qui peuvent être déterminées en éteignant et en allumant l'équipement, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger le ingérence par une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice.
- Augmentez la séparation entre l'équipement et le récepteur.
- Connectez l'équipement dans une prise sur un circuit différent de celui auquel le récepteur est connecté.
- Consultez le concessionnaire ou un technicien radio / TV expérimenté pour obtenir de l'aide.

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles de la FCC. L'opération est soumise à la deux conditions suivantes:

(1) cet appareil peut ne pas provoquer d'interférences nuisibles, et
(2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences pouvant entraîner un fonctionnement indésirable.

Informations importantes:

Modifications ou modifications de l'équipement non expressément approuvées par Music Tribe peut annuler le pouvoir de l'utilisateur d'utiliser l'équipement.

Nous vous entendons

behringer