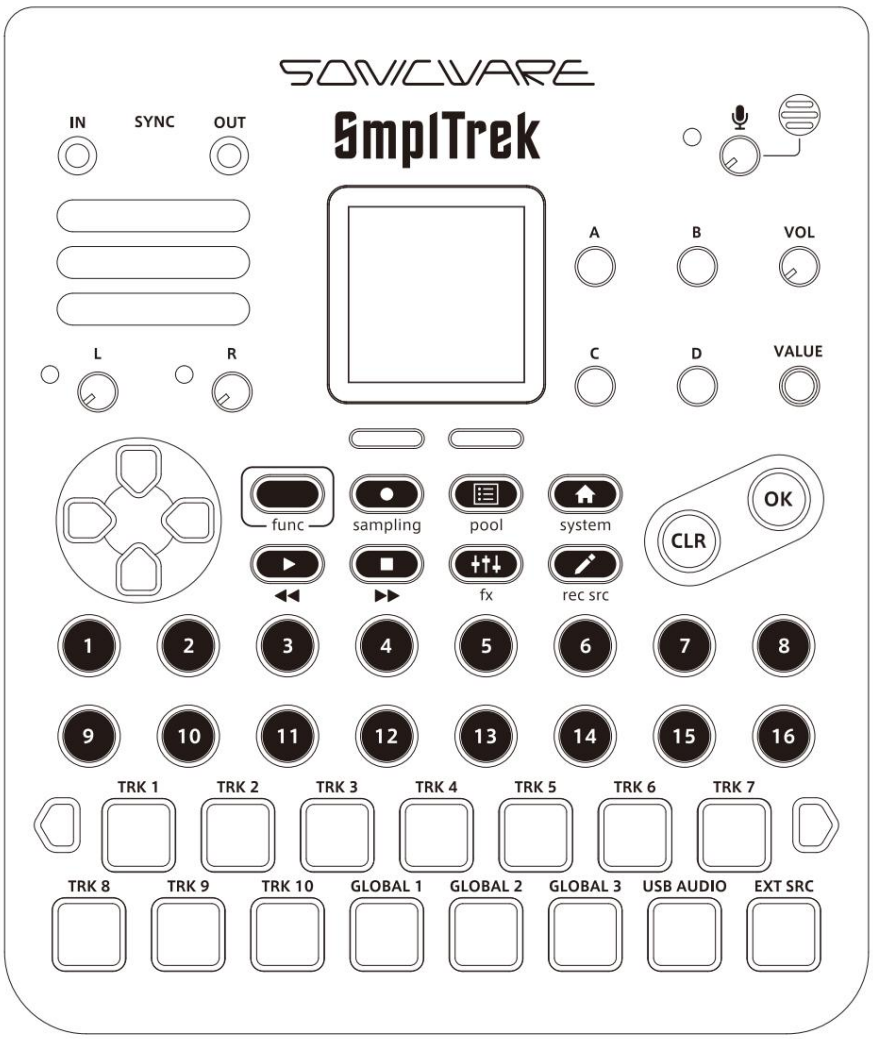
Machine Translated by Google

SONICWARE

SmplTrek

Guide de démarrage



Machine Translated by Google

Introduction

Merci beaucoup d'avoir acheté un SONICWARE SmplTrek.

Ce guide de démarrage explique les fonctions de base de ce produit. Nous vous expliquerons comment l'utiliser, certaines de ses fonctions et autres caractéristiques, tout en créant un projet. Consultez le manuel de référence pour plus de détails.

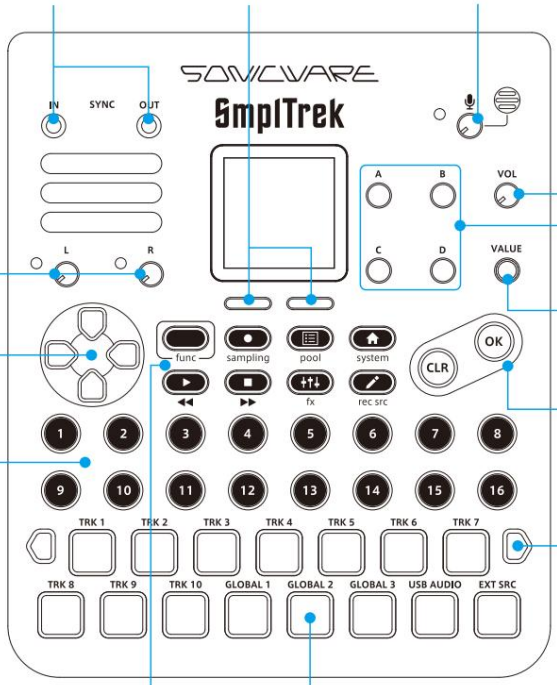
Contenu

Noms des pièces 3
Émettre un son..... 4
Structure du projet..... 6
Opérations d'apprentissage lors de la création d'une chanson 7
Ajout de pistes de batterie..... 8
Ajout de pistes INST 10
Échantillonnage d'une guitare sur une piste en boucle 12
Utilisation d'une piste SHOT pour jouer des effets sonores 14
Mélange 16
Projets de sauvegarde 17

Machine Translated by Google

Noms des pièces

Panneau supérieur



prises SYNC IN/OUT
Utilisé pour la synchronisation avec d'autres appareils compatibles

Boutons de sélection
Sélectionnez les éléments affichés en bas de l'écran

bouton de gain du micro
Ajuste le gain d'entrée du micro intégré

bouton VOL
Régler le niveau du casque/ haut-parleur

boutons de gain d'entrée
Régler le gain de l'entrée G et R

Boutons de commande
Ajustez les éléments A à D à l'écran

Bouton VALEUR
Modifie les valeurs à l'écran

Boutons de direction
Déplacez-vous vers le haut, le bas, la gauche et la droite pour sélectionner des éléments.

Boutons OK et CLR

Boutons STEP
Jouez les scènes et spécifiez les étapes de la séquence

Boutons d'octave
Changez d'octave en jouant sur les pads LED

panneaux LED
Jouez des pistes et des notes comme au clavier, par exemple.



Bouton de fonction
Appuyez sur le bouton func avec d'autres boutons pour passer aux sous-menus



Bouton d'enregistrement
Utilisé pour l'enregistrement d'échantillons et de séquences

bouton d'échantillonnage
Ouvrir l'échantillon Écran



Bouton Projet
Ouvrir l'écran du projet

bouton de piscine
Ouvrir l'écran PISCINE



Bouton Accueil
Ouvrir l'écran d'accueil

bouton système
Ouvrir le MENU SYSTÈME



Bouton de lecture
Projets de jeu

Bouton de rembobinage
Déplacer la position de lecture vers l'arrière



Bouton d'arrêt
Arrêter la lecture

Avance rapide bouton
Avancer la position de lecture



Bouton de mixage
Ouvrir l'écran MIXER

bouton fx
Ouvrir l'écran EFFETS



Bouton Modifier
Ouvrir les écrans d'édition de piste

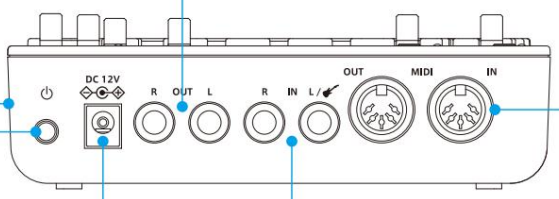
bouton src d'enregistrement
Ouvrir le PARAMÈTRE D'ENTRÉE Écran

Panneau arrière

Emplacement pour carte
Insérer une carte

prises de sortie
Prises pour la sortie des signaux audio

prise USB
Connectez le câble USB



Connecteurs MIDI
Connecteurs pour le raccordement à périphériques MIDI externes

Interrupteur d'alimentation
Marche/arrêt

Prise CC 12V
Connectez le câble inclus Adaptateur secteur vers cette prise

prises d'entrée
Prises jack pour l'entrée des signaux audio

Machine Translated by Google

Démarrage de l'unité

1 Insérez une carte (vendue séparément) dans la fente pour carte située sur le côté de l'appareil.

> Cartes compatibles
>
> Carte SDHC jusqu'à 32 Go (classe 10 ou supérieure) (Les cartes SDXC ne sont pas compatibles.)

2. Branchez l'adaptateur secteur fourni au connecteur DC12V de l'appareil.

Vous pouvez également installer 6 piles AA.

3 Appuyez sur le bouton POWER et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que SmplTrek apparaisse sur l'écran.



Préparation des données prédéfinies et formatage des cartes

Les données prédéfinies, notamment les kits de batterie, les sources sonores d'instruments et les projets de démonstration, sont stockées dans le SmplTrek. Commencez par préparer une carte vierge et exécutez FORMAT & DOUBLIER dessus.

1 Appuyez sur + pour ouvrir Écran MENU SYSTÈME.

2 Sélectionnez CARTE et appuyez sur .



3 Sélectionnez FORMAT & DUPLICATEZ et appuyez sur .



4 Sélectionnez OUI, puis appuyez sur .



POINT!

- La duplication des fichiers prend un quelques minutes.
- Faites attention car ceci effacera toutes les données sur le carte.

5 Après FORMAT&DUPLICATE

Une fois terminé, le projet de démonstration 1 se chargera.

Machine Translated by Google

Émettre du son

Jouer au projet de démonstration



Nom du projet

Sélectionnez
avec les boutons directionnels

Type de piste

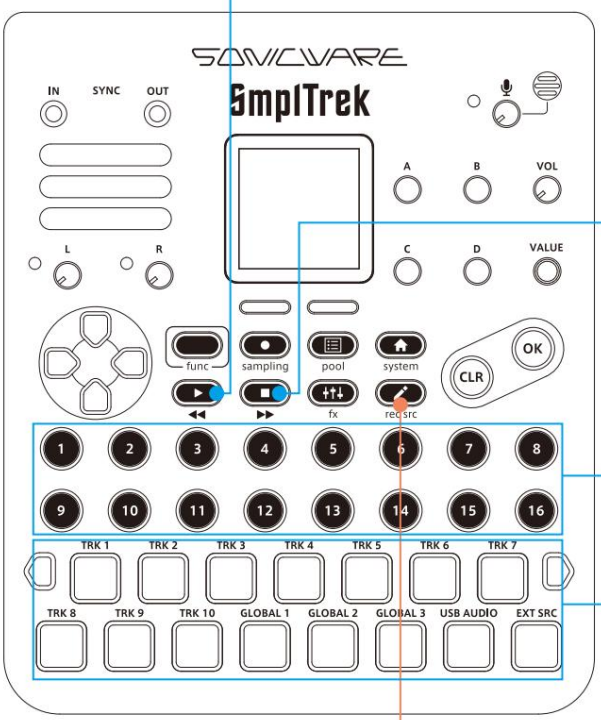
Activer/désactiver le mode
LAUNCH

numéro de scène

Écran d'accueil

Projets de jeu

Cela permettra de lire l'intégralité du projet.



Arrêt

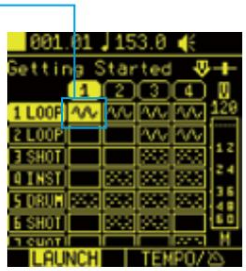
Scènes de jeu



Appuyez sur la touche
pour la scène souhaitée

Pour lancer la lecture en
boucle, appuyez à nouveau
pour l'arrêter.

Lecture de pistes



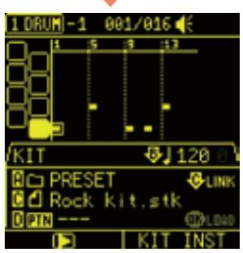
Appuyez sur le pour
le morceau souhaité pour
le lire en boucle.

Appuyez à nouveau pour
arrêter.

Se produire avec le panneaux LED

Utiliser pour sélectionner un tambour/
Piste INST/SHOT, puis appuyez pour ouvrir
OK ou le mode Édition.

Écran d'édition. Appuyez sur les touches LED
lorsque l'écran d'édition est ouvert pour lire les
sons de ces pistes.



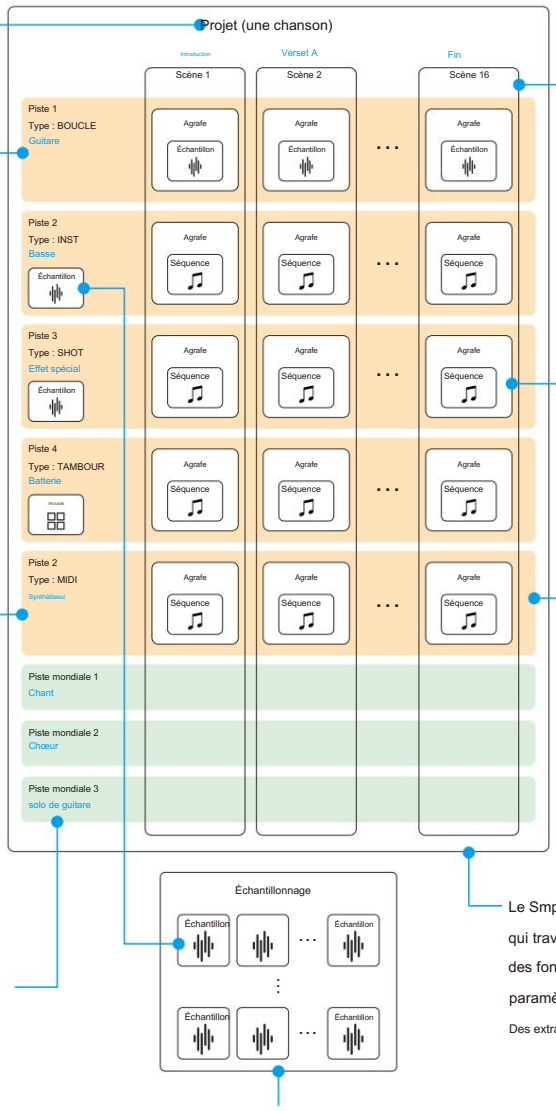
Écran d'édition

Machine Translated by Google

structure du projet

Nous allons examiner la structure du projet en travaillant sur le projet de démonstration.

Un projet correspond à une chanson.



Scène

Chaque projet comporte 16 scènes.

Chaque scène forme une section, telle comme intro, couplet A, couplet B, refrain ou conclusion.

Piste

Chaque projet peut comporter jusqu'à 10 pistes.

Chaque piste correspond à une partie de la chanson, comme guitare, basse ou batterie.

Les cinq types de pistes sont BOUCLE, INST, COUP DE PILOTE, BATTERIE et MIDI.

Agrafe

Une phrase sur un morceau spécifique dans un Une scène spécifique est appelée un clip.

Même lorsque la scène change, le Le type de piste ne change pas. Par exemple : amplement, si la piste 1 est une piste INST, Il fonctionnera toujours comme un INST piste dans chaque scène.

Le SmplTrek possède des réglages et des fonctions qui travaillent sur des scènes entières, des décors et des fonctions qui fonctionnent sur des pistes entières, et paramètres et fonctions qui ne fonctionnent que sur Des extraits spécifiques.

Les trois pistes GLOBAL peuvent être utilisé pour enregistrer sur plusieurs scènes. Celles-ci peuvent être utilisées pour chant.

Charger des échantillons du pool d'échantillons pour les utiliser dans Pistes LOOP, INST et SHOT.

Types de pistes

pistes LOOP

Ces outils sont conçus pour échantillonner des performances avec batterie, guitares et autres instruments et les boucler dans la scène.

Pistes de batterie

Utilisez-les pour créer des rythmes de batterie avec des grosses caisses, des caisses claires, des charlestons et d'autres sons de batterie.

Pistes INST

Utilisez-les pour jouer des phrases en gammes sur le clavier avec des échantillons de notes isolées de pianos, de guitares et d'autres instruments réels.

pistes SHOT

Utilisez-les pour jouer des échantillons ponctuels, comme des effets sonores ou des cymbales crash, une seule fois. Vous pouvez également créer des séquences à partir de ces échantillons ponctuels.

pistes MIDI

Ce sont des pistes de séquenceur de type rôle de piano permettant de créer des phrases à utiliser avec des équipements MIDI externes.

Pistes mondiales

Ce sont des pistes audio indépendantes qui peuvent couvrir plusieurs scènes. Utilisez-les pour enregistrer les voix et autres performances qui se poursuivent tout au long de la chanson.

Machine Translated by Google

Apprendre les opérations tout en créant une chanson

Création de nouveaux projets

Nous allons créer un projet avec 4 pistes, 1 scène et 4 mesures pour nous entraîner.

Nous allons d'abord placer des motifs prédéfinis dans une piste de batterie. Ensuite, nous enregistrerons une ligne de basse dans une piste d'instruments. Enfin, nous enregistrerons un échantillon tout en appliquant des effets à une guitare sur une piste de boucle, et nous jouerons un son échantillonné avec un extrait sonore sur une piste de prise de son.

Pour créer un nouveau projet, sélectionnez un projet vide.

1 Appuyez .

2 Dans le MENU PROJET, sélectionnez SÉLECTIONNER/NOUVEAU.



3 tours VALUE pour sélectionner un projet vide (VIDE).
Appuyez ou VALUE .



4. Un message contextuel apparaîtra pour vous demander si vous souhaitez enregistrer. le projet actuel.

À ce stade, aucune modification n'a été apportée au projet actuel, sélectionnez donc NON et appuyez sur .



Machine Translated by Google

Chargement des motifs prédéfinis

1 Sélectionnez un clip dans la piste 1, et presse .



2 Sélectionnez DRUM et appuyez sur .



3. Tournez pour sélectionner un motif prédéfini. En maintenant la touche enfoncée tout en tournant, vous pouvez changer de motif prédéfini par genre. Dans cet exemple, sélectionnez le motif ROCK 01 .



4 Après avoir sélectionné le motif prédéfini, appuyez sur pour le charger.

5. Appuyez sur la touche et, pendant la lecture de la scène, tournez-la pour modifier le tempo.
Vous pouvez également régler le tempo en tapotant de façon régulière. Une fois le tempo réglé, appuyez de nouveau pour arrêter la lecture.



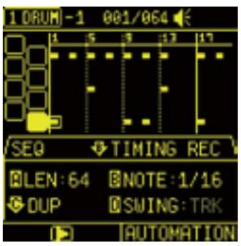
Machine Translated by Google

Étendre un motif à 4 barres et ajouter

1 Appuyez deux fois sur la droite pour ouvrir l'écran SEQ.

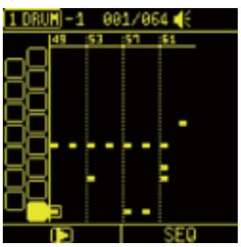


2 Appuyez pour dupliquer le motif actuel et doubler sa longueur.
Appuyez deux fois pour obtenir 64 étapes.



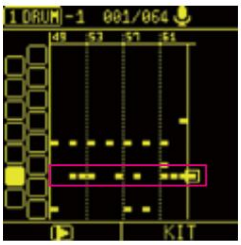
3 Appuyez pour commencer l'enregistrement-
en attente.

4 Appuyez sur + pour ouvrir la 4ème page.



5 Suivez la direction mais-
des tonnes à déplacer vers le lieu souhaité
Saisissez la position, puis appuyez pour
modifier la disposition dans la 4ème barre.

Les notes peuvent également être saisies directement en maintenant la touche A enfoncée et en appuyant sur un pavé numérique.



POINT!

• Pour utiliser l'enregistrement en temps réel, se référer aux procédures de la piste INST (→ P.11).

6. Appuyez pour terminer l'étape re-
sur le cordon.

Machine Translated by Google

Préparation d'une piste INST

1 Appuyez pour rouvrir l'écran d'accueil, sélectionnez un clip dans la piste 2 et appuyez sur .



2 Sélectionnez INST, puis appuyez sur .



3. Tournez la page pour sélectionner un échantillon.

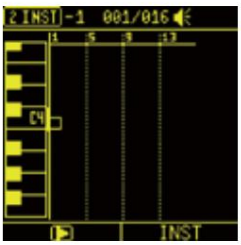
Pour cet exemple, sélectionnez Bass 1.wav.



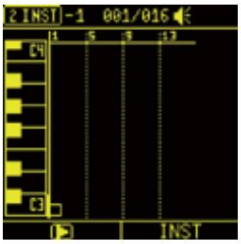
Machine Translated by Google

Enregistrement en temps réel

1 Appuyez pour fermer la fenêtre contextuelle Menu principal.



2 Appuyez sur les touches d'octave pour régler le piano roll sur la plage d'entrée souhaitée.



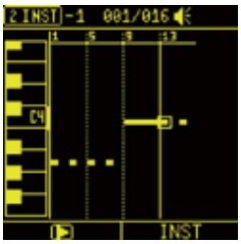
POINT!

• Appuyer sur une touche d'octave décale le rouleau de piano d'une touche blanche.
Appuyer simultanément sur une touche d'octave et une autre touche… func
Décalez-le d'une octave.

3 Appuyez pour commencer l'enregistrement-en attente.

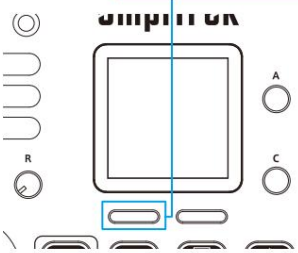
Pour cet exemple, nous allons enregistrer une ligne de basse d'une mesure.

4. Appuyez sur . Ensuite, appuyez sur les pads au moment de l'entrée souhaité.



POINT!

• Pour lire uniquement l'extrait sélectionné, appuyez sur la touche gauche. .



• Pour utiliser l'enregistrement pas à pas, reportez-vous aux procédures de la piste DRUM (→ P.9).

• Si une performance est insatisfaisante De manière surprenante, le motif peut être effacé en appuyant sur + après avoir func arrêté l'enregistrement.



5 Appuyez pour arrêter l'enregistrement-ing.

6 Appuyez mettre fin au temps réel enregistrement.

Machine Translated by Google

Préparation d'une piste LOOP

1 Appuyez Pour rouvrir l'écran d'accueil, sélectionnez un clip dans la piste 3 et appuyez sur .



2 Sélectionnez BOUCLE, puis appuyez sur .



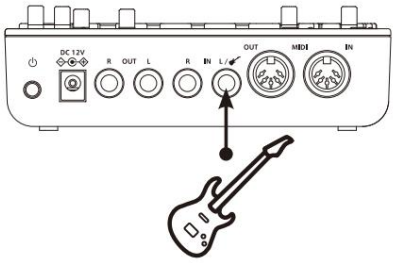
3 Appuyez sur la droite à pour ouvrir l'écran SEQ, puis tournez et pour régler le longueur du clip.

Puisque 64 doubles croches font 4 barres, réglez-les sur LEN 64 et NOTE 1/16 pour cet exemple.



Préparation de l'échantillonnage

1. Branchez une guitare à l' entrée IN Prise jack L sur le panneau arrière.



2 Appuyez sur + pour ouvrir l'écran des paramètres d'ÉCHANTILLONNAGE.

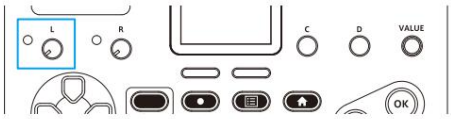
Puisqu'une guitare est connectée, réglez la source d'enregistrement sur Hi-Z.



REC SRC			
A	Explication	A	Explication
	Micro intégré		Entrée ligne stéréo
	Haute impédance avec guitare, basse, etc.		Entrée ligne mono
	Micro dynamique		USB
			Rééchantillonnage

3 Appuyez pour participer à l'audition mode lumières jaunes), (vous permettant de contrôler le son pendant son enregistrement).

Presse jouer à d'autres Suivez les pistes et entraînez-vous en même temps que votre performance.



Machine Translated by Google

Utilisation des effets d'insertion

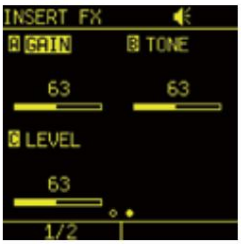
1 Appuyez sur + fx , sélectionner IN-SERT et appuyez sur .



2 Tournez les boutons pour régler sur ON/OFF à ON, TYPE à ROCK AMP, TARGET à INPUT et REC POS à POST IFX.



3 Appuyez sur la droite à pour ouvrir la deuxième page et ajustez les paramètres de l'ampli rock tout en jouant de la guitare.



Échantillonnage

1 Appuyez Pour rouvrir l'écran d'accueil, sélectionnez une piste LOOP et appuyez sur .



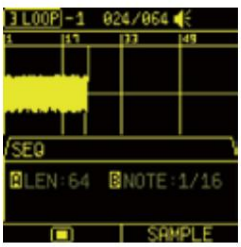
2. Mode de pression pour participer à l'audition lumières jaunes), (vous permettant de surveiller le son pendant son enregistrement).

Appuyez r écouter d'autres morceaux et vous entraîner à jouer en même temps.



3 Appuyez à nouveau pour entrer en mode veille d'enregistrement (voyant rouge).

L'enregistrement démarrera automatiquement au début de la scène suivante, alors préparez-vous à jouer de la guitare.



POINT!

- L'enregistrement s'arrêtera automatiquement lorsque la longueur du clip définie sera atteinte.
- Si le résultat est insatisfaisant, répétez à partir de l'étape 2.

Machine Translated by Google

Utilisation d'une piste SHOT pour jouer des effets sonores

Préparation de l'échantillon

1 Appuyez + func sampling pour ouvrir l'écran des paramètres d'ÉCHANTILLONNAGE.

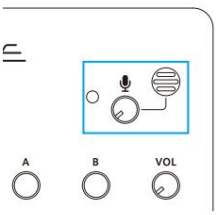
Tournez pour régler l'enregistrement source vers le micro intégré.



2. Tournez le bouton de gain du micro pour régler le gain.

Configurez-le pour qu'il se déclenche lorsqu'un son se fait entendre.

Lorsqu'un effet (comme des applaudissements) est joué, le niveau sonore dépasse légèrement -12 dB.



3 Appuyez VALUE pour permettre AUTO REC (fonction d'enregistrement automatique), et pour régler l'AUTO tourner VALUE

Niveau REC à –12 dB.



Échantillonnage rapide

1 Appuyez pour rouvrir l'écran d'accueil.

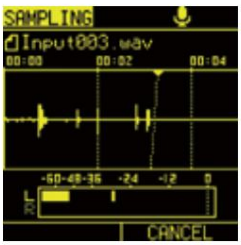


2. Appuyez et maintenez la pression. sur Piste 4 pour démarrer Quick Sampling.



3 Jouez un effet sonore (comme des applaudissements).

Lorsque le son atteint Au niveau défini par le paramètre Auto Rec Level, l'enregistrement démarrera automatiquement.



4 Une fois l'enregistrement terminé, appuyer OK pour mettre fin à sampling.

Machine Translated by Google

Utilisation d'une piste SHOT pour jouer des effets sonores

Préparation d'une piste SHOT

1 Une fenêtre contextuelle apparaîtra pour vous demander…

vous permettant de sélectionner le type de piste à attribuer.

Sélectionnez TIR et appuyez sur . (OK)



2 Tournez et réglez le

Sélectionnez la plage de l'échantillon à utiliser, puis appuyez sur la touche droite. .



Jouer l'effet sonore

1 Appuyez pour rouvrir l'écran d'accueil.



2 Appuyez pour commencer à jouer la scène.

3 Appuyez sur sur la piste 4 à lecture pour déclencher l'effet sonore.

Essayez de jouer en même temps que les autres morceaux.

Machine Translated by Google

Réglage des niveaux, panoramique et envoi d'effets montants

1 Appuyez pour ouvrir l'écran MIX-
ER, puis appuyez pour démarrer
la lecture de la scène.



2 Sélectionnez une piste et ajustez
différents paramètres.

MÉLANGEUR (VALEUR PRM)	
	Sélection de pistes
A	Niveau de la piste
B	Panoramique
C	Niveau d'envoi d'effet

Réglage de l'égaliseur

1 Appuyez sur .



2 Utilisez pour sélectionner une piste,
puis appuyez sur .



3. Utilisez cette fonction pour sélectionner l'égaliseur.
saisir et utiliser et ajuster les
paramètres.



4 Appuyez sur la à re-
gauche pour ouvrir l'écran du mixeur.



5 Répétez les étapes 2 à 4 pour chaque
piste.

Machine Translated by Google

Projets de sauvegarde

Veillez à enregistrer régulièrement vos projets, car les modifications non enregistrées seront supprimées en cas de mise hors tension.

1 Appuyez .

2 Dans le MENU PROJET, sélectionnez ENREGISTRER.



3. Sélectionnez OUI.

