TEMPEST

ANALOG DRUM MACHINE

Mode d'emploi



Dave Smith INSTRUMENTS

avec Rogerlinn DESIGN

TEMPEST
ANALOG DRUM MACHINE

Mode d'emploi

par

Roger Linn, Andrew McGowan & Riley Smith

Version 1.4

février 2015

Dave Smith Instruments 1527

Stockton Street, 3e étage

San Francisco, CA 94133

Etats-Unis

© 2015 Dave Smith Instruments

www.davesmithinstruments.com



Tested To Comply
With FCC Standards
FOR OFFICE USE



Cet appareil est conforme à l'article 15 des règlements de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes: (1) Cet appareil ne peut pas causer d'interférences nuisibles et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences qui peuvent entraîner un mauvais fonctionnement.

Cet appareil numérique de classe B est conforme à toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

De apparatus this la classe numerique B Respecte les éxigences du Toutes sur le matériel Règlement d'ordre intérieur du Canada brouilleur.

Pour le support technique, e-mail: support@davesmithinstruments.com

Table des matières

Qu'est-ce qu'une tempête? . . . . . .1 Démarrage

rapide. 0,2

Vue d'ensemble des commandes du panneau. . . . . 2 sons, Beats et projets. . . . . 3 Approfondissement. 3

Les touches de fonction Pad. 4

16 battements. . . . . 4 16 sons. . . . . 5 Sound Bank B. . . . . 6 Sélection par catégorie Sons. . . . . 6 16 Sourdine. . . . . 7 16 étapes. Temps . . . . . 8 16 Tunings. . . . . 9 16 niveaux. . . . . dix

Options Pad. 11

La lecture inverse. . . . . 12 Rouleau avec arpèges. 12

Les touches écrans. 14

Faits marquants: L'écran des événements Beat. . . . . 15 Remarque Les paramètres de l'événement. . . . . 16 Liste de lecture. 18

Les contrôles sonores. 23

Annuler son / Revert son. 23

. Oscillateurs 27

OSCILLATORS analogiques. . . . . 27 OSCILLATORS numérique. 30

Passe-bas . . . . . .32 Highpass. 33

Amp. . . . . .34 Enveloppes. . . .

. 35

Une note sur la forme d'enveloppe. . . . . 37 LFO 1 & 2. . . . . 37 LFOs Filant. 39

Les chemins de modulation. . . . . .40 Choke et

voix Attribuer. . . . . .41 Paramètres Beat à l'échelle. . .

. . . . . 0,43 Mixer et effets. . . . . .

. 0,44

Enveloppe compresseur. 45

FX en temps réel. 0,46

Battre FX. . . . . 46 Remarque FX. 47

Rec / Modifier clés. 49

La clé cliquable. . . . . 49 La touche Annuler Rec. . . . . 49 La clé d'effacement. . . . . 49 La copie clé. 50

La fonction Modifier. 0,53

1. Copiez son. 53
2. Initialiser son. 53
3. Renommer son. 53
4. Battre copie. 54
5. Battre Initialize. 54
6. Beat Renommer. 54
7. Bars copie. 54
8. Insérez barres dans battement. 54
9. Bars Supprimer de Beat. 55
10. Changer l'heure Signature de Beat. 55
11. Renommer projet. 55
12. Projet Initialiser. 55
13. Renommer liste de lecture. 55
14. Copie liste de lecture. 55

15. Initialiser Playlist. . . . . 56 Tournez All Notes Off. 56

Sauvegarder charger 0,57

Projet et Beat compatibilité avec les versions OS. . . . . 57 Enregistrement des sons, Beats et projets. . . . . 58 Sons Chargement, Beats et projets. . . . . 59 Options Beat charge (*y compris Kits de son chargement). 60*

Chargement des sons rapidement de l'écran Pads. . . . . 61 Exportation Sons, Beats et projets. . . . . 62 sons Importation, Beats et projets. . . . . 66 Important: Remarques d'importation. . . . . 66 Renommer des fichiers. . . . . 67 Suppression de fichiers. 67

Les paramètres du système 0,68

Système: Général. . . . . 68 Système: Pédales. . . . . 69 Système: Play Pad MIDI Remote. . . . . 70 Système: MIDI polyphoniques clavier Play. 72

4. MIDI: Sequencer Out Channel: Off, 1 ... 16- Sélectionne le canal utilisé pour la sortie des messages de nombre de notes MIDI d'une piste de séquenceur Sound. . . . 0,73

5. MIDI: Séquenceur Son: A1 ... A16, B1 ... B16- Permet de choisir le son qui joue sur le MIDI: Sequencer Out Channel. 0,73

Système: MIDI Clock. . . . . 73 Système: Système MIDI exclusif. . . . . 74 Système: BPM / Swing / Comp / Dist Sources. . . . . .74 Système: Préférences de l'interface utilisateur. 75

Sources de modulation. . . . . .78 Destinations Modulation. . . . . .79 échantillons. . . . . .80 Support. 85

Dépannage . . . . . 85 Contacter le support technique. 85

La réparation de garantie. 0,86

Crédits et remerciements

Pour leurs échantillons, grâce à:

Angus Hewlett / FXpansion

échantillons audio © 2007 FXpansion Audio UK Ltd. Utilisé avec la permission.

www.fxpansion.com

Hugo Tichborne / Goldbaby

www.goldbaby.co.nz

haptique Audio

www.hapticaudio.com

Pour la conception sonore et Beat:

Reek Havok Jeremy

Jacobs jaswho?

Nathan James

Kampf Kojac Kevin

Lamb Joe McGinty

Drew Neumann

Chris Randall Robert

Rich Brian Tester

Jason Ware

Mohamed Espinosa

Derrick Estrada Shane

Etter

Andrew Everding

Joshua Fielstra Troels

Folmann

Richard Day Devine Michael Dietel Peter Dyer

Nous remercions également: Wade Dawson, Rory Dow, Peter Molettiere et Riley Smith.

Andrew McGowan, Joanne McGowan, Tracy Wadley, et Mark Wilcox. Robert Baker Mark Camp Kosta Cross Carson

L'équipage DSI: Ashely Bellouin, Fabien Cesari, Bob Coover, Carson Day, Chris Hector, Tony Karavidas, Mark Kono,

Qu'est-ce qu'une tempête?

Tempest est une machine à tambour professionnel qui génère ses sons en utilisant six voix de synthèse analogiques puissants. Il exécute un système d'exploitation innovant, axé sur la performance qui permet un niveau de contrôle extraordinaire pour créer, modifier, organiser et manipuler des beats et des sons en temps réel sans jamais jouer arrêter. Nous aimons penser Tempest non seulement comme une machine à tambour, mais plutôt comme un nouvel instrument pour la musi- cal performances en temps réel de la musique orientée battement. Voici un résumé de certaines des fonctionnalités innovantes de la Tourmente:

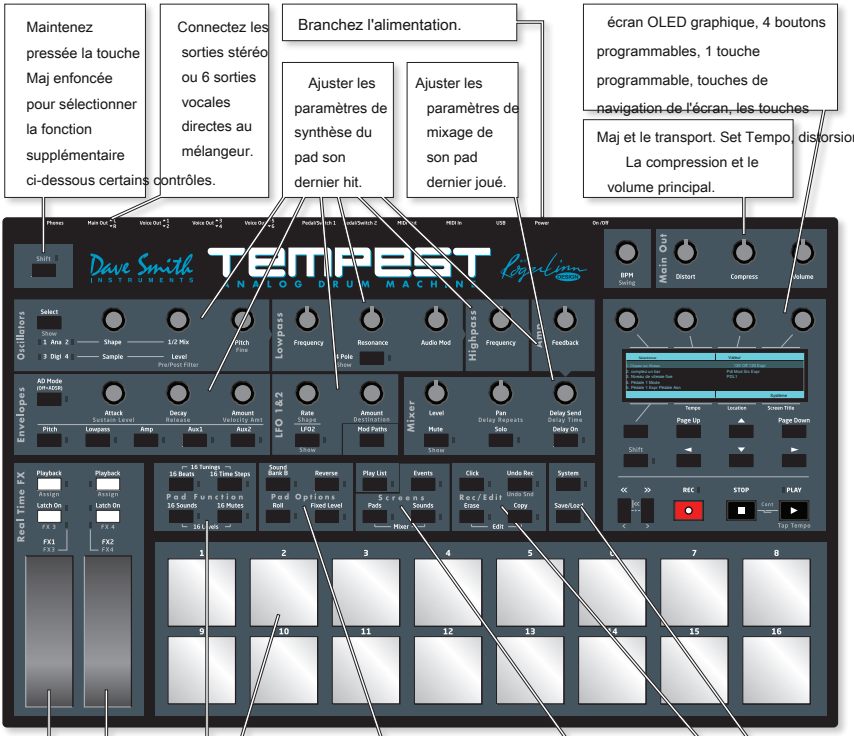
- Structure de voix analogique complexe et riche: deux oscillateurs analogiques avec des sous-oscillateur, ainsi que deux oscillateurs numériques (avec une grande banque d'échantillons compris), filtre passe-bas avec audio-ra modulation te, filtre passe-haut, VCA avec rétroaction, cinq enveloppes, deux LFO, et huit voies de modulation flexibles. Bien optimisé pour les sons de batterie, il excelle dans les sons à l'écoute aussi bien, et même comme un double synthé du clavier analogique 6 voix. En plus des six sorties vocales directes, il y a des sorties de mixage stéréo et des sorties de téléphones, ainsi que deux entrées pour interrupteurs à pédale ou pédales d'expression, entrée / sortie MIDI et USB.
- Le système d'exploitation axé sur la performance, quatre-vingt dix commandes du panneau, et le travail d'affichage graphique OLED ensemble pour fournir une solution étroitement intégrée, rapide, flux de travail non-stop dans lequel presque toute la création, l'édition, l'arrangement et les opérations de manipulation se produisent en temps réel, sans arrêter le jeu . Une priorité a été donnée à la production de la sensation humaine la plus haute qualité, y compris la possibilité d'ajuster le calendrier de swing en temps réel sur la lecture.
- Seize pads éclairés et sensibles à pression-vitesse sont disposées dans une configuration 2x8, offrant un accès facile à tous les doigts et en fournissant le compromis idéal entre le 4x4 populaire et 1x16 arrangements pour les deux temps réel et la programmation de l'étape. Les tampons peuvent être utilisés pour jouer seize beats Drum-, seize sons (pour chacune des deux banques), seize sourdines sonores, seize niveaux de vitesse, ou seize pas de temps (pour la programmation de l'étape). le R PVO

  bouton permet la création de rouleaux de tambour, ou des motifs répétés de gorge en faisant varier la pression du patin pendant l'enregistrement, et en double comme un effet momentané « saccadée » lorsque les plaquettes sont attribuées à jouer battements, ou en tant que arpeggiator lorsque plusieurs plots sont pressés ..
- Deux Temps réel de pression et sensibles à la position des contrôleurs de diapositives FX permettent l'enregistrement en temps réel de note ou battre à l'échelle des changements de paramètres du son dans le battement du tambour pendant que vous jouez. effets en temps réel comprennent la distorsion analogique stéréo et compression, ainsi que le délai audio et battre « bégayer », tous deux produits dans le séquenceur afin de maintenir le chemin du signal analogique pur.

Démarrage rapide

La meilleure façon de commencer est de regarder notre vidéo Tempête rapide Démarrer, présenté par Roger Linn. Visite www.davesmithinstruments.com/product/tempest/ pour voir cela et d'autres vidéos utiles.

Vue d'ensemble des commandes du panneau



Sons, Beats et projets

Il y a trois termes qui sont importants à savoir:

UNE *Du son* est une collection de tous les paramètres requis pour produire un tambour ou un autre type de son lorsque vous jouez à un pad, y compris les paramètres pour les échantillons, les oscillateurs, les filtres, EVC, enveloppes, LFOs, et plus encore. Si la 16 Sounds touche est enfoncée, vous pouvez utiliser les seize pads pour jouer le son dans le temps sélectionné. Après avoir créé un son, vous pouvez l'enregistrer comme un fichier son pour rechargeant plus tard dans un autre battement. UNE *Battre* est une collection de tous les paramètres nécessaires pour produire un battement de tambour-une séquence de notes jusqu'à huit mesures de 4/4, trente-deux sons (seize dans une banque de pad et seize dans la banque de pad B), les paramètres de mixage, les réglages d'effets, et plus. Tempest détient seize bat en mémoire à un moment donné. Si la 16 Beats touche est enfoncée, vous pouvez utiliser les seize pads pour les seize Beats qui sont chargés en mémoire. Après avoir créé un Beat, vous pouvez l'enregistrer comme un fichier Beat pour le rechargement plus tard dans un autre projet.


Tempête vous permet d'enregistrer jusqu'à 128 croches (8 bars en 4/4).

UNE *Projet* est une collection de presque tout en mémoire: les seize Beats (contenant chacun ses propres trente-deux sons), quatre listes de lecture et divers paramètres liés au projet, y compris le tempo du jeu.

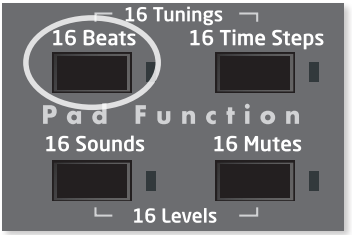

Tempête comprend 928 sons d'usine, 64 Beats, et 16 projets.

Approfondissement

Il y a des informations importantes dans le manuel, mais payer une attention particulière à « Le Pad Touches de fonction » à la page 4 d'acquérir une meilleure compréhension des modes de pad de la Tourmente et comment les utiliser, et « Les écrans touches » à la page 14 pour apprendre comment accéder et d'interagir avec les différents types de données sur l'affichage graphique. Il est fortement recommandé de lire « Enregistrer / Charger » à la page 57. Il est extrêmement important et pourrait vous faire économiser beaucoup de chagrin!

Les touches de fonction Pad

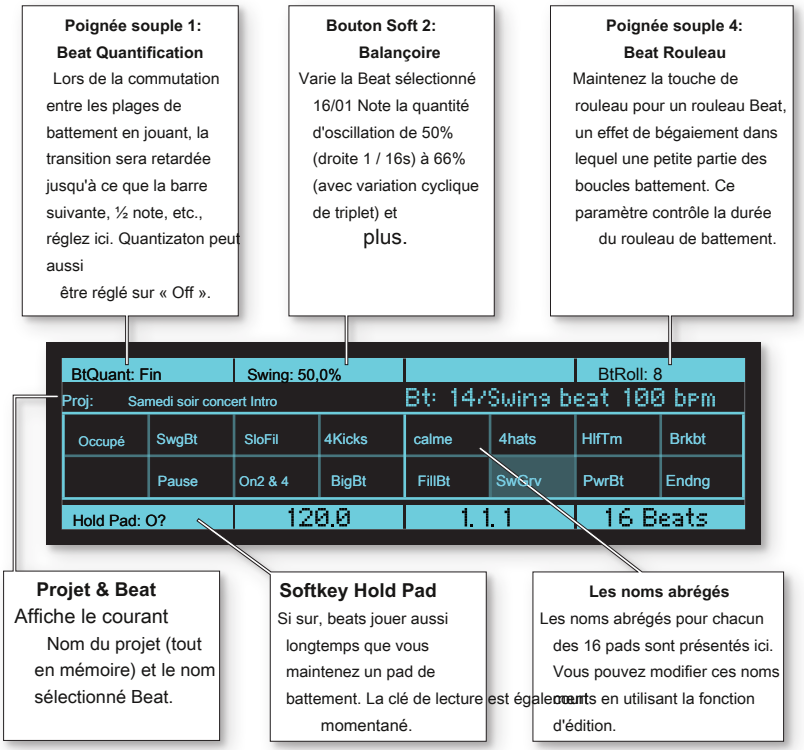
16 Beats



Si 16 Beats est pressée, les seize pads sont utilisés pour jouer les seize Beats en mémoire. Ceci est utile pour arrangement direct et de Beats tion manipula- pendant l'exécution. Un pad de battement est toujours sélectionné, indiqué par son tampon étant faiblement éclairé Pour commencer à jouer un Beat, appuyez sur

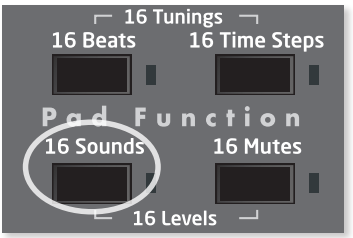
P allonger. Pendant la lecture, sélectionnez un autre pad de battement pour y accéder. Pour arrêter la lecture, appuyez sur S Haut.

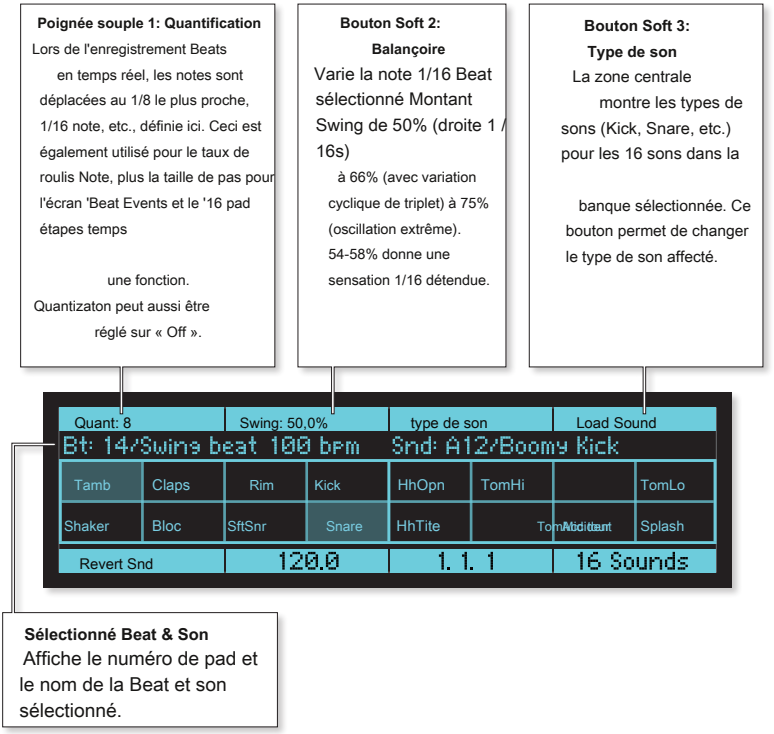
Si la P les publicités clé (dans la section Écrans) est allumé, l'écran suivant apparaît, montrant le rythme attribué à chaque pad, ainsi que des informations connexes et contrôles:



16 sons

Si 16 sons est pressé, les seize pads sont utilisés pour jouer les seize sons (dans l'une ou l'autre banque A ou B) du temps sélectionné. Ceci est utile pour la lecture des sons, ou pour enregistrer des sons en battements en temps réel. Si la P les publicités clé (dans la section Écrans) est allumé, l'écran suivant apparaît, montrant ce qui s dans chaque pad et d'autres commandes utiles:





Un pad son est toujours sélectionné, indiqué en étant faiblement éclairé Appuyez sur un pad pour le sélectionner, ou Tenir Shift + pad pour le sélectionner sans entendre le son. Les contrôles sonores dans la moitié supérieure du panneau (oscillateurs, filtres, mélangeurs, etc.) appliquent toujours le son sélectionné. Notez la disposition des types de sons dans l'écran ci-dessus, qui est optimisé pour la lecture des sons du kit de batterie avec vos mains placées au centre des plaquettes. Nous vous suggérons de créer vos battements en utilisant ce même arrangement.

Sound Bank B

Seize sons supplémentaires peuvent être stockées et accessibles par battement pour un total de 32. Les sons dans la banque B sont désignés B1 à B16. presse Sound Bank pour basculer entre les banques A et B.

- En tenant Copy pour copier un son, utilisez Sound Bank pour basculer entre les banques.
- Pour effacer un son Sound Bank B d'un Beat, sélectionnez Sound Bank B avant ou après la tenue e Raser, et puis appuyez sur un pad pour effacer ce son.

Sélection de sons par catégorie

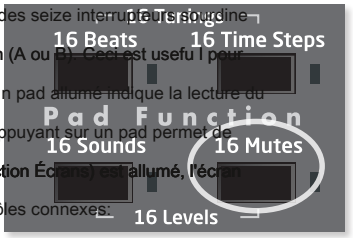
Pour plus de commodité, les sons dans le jeu de son interne de la Tourmente sont regroupées en catégories. Cela permet de naviguer rapidement dans ces catégories pour sélectionner le type général que vous cherchez (kick, caisse claire, etc.), le son spécifique dans cette catégorie.

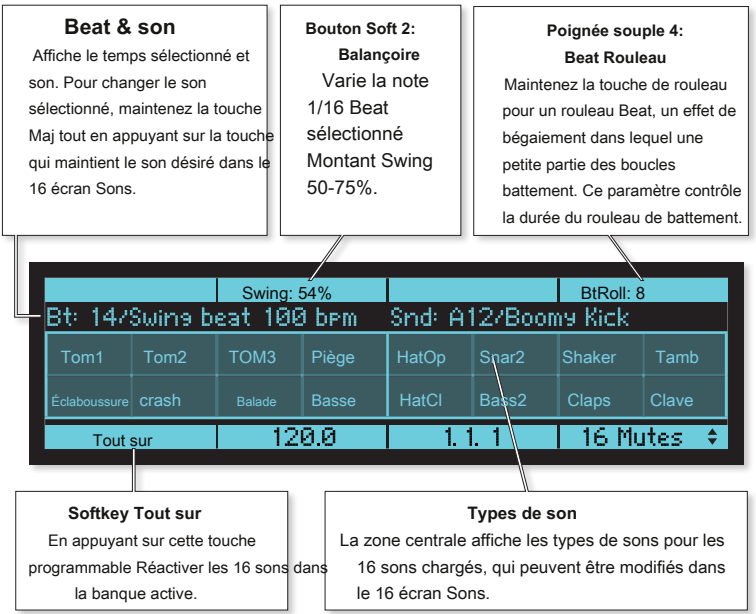
Pour naviguer dans la liste des sons par catégorie:

1. Dans le Tampon une fonction section, appuyez sur la 16 Des sons bouton.
2. Dans le Écran section, appuyez sur la pADS bouton.
3. Appuyez sur le pad auquel vous souhaitez attribuer un son.
4. Dans l'écran, tournez le bouton doux 4 (charger Sound), puis tournez le bouton doux 3 (Du son dossier) pour sélectionner une catégorie. Tourner le bouton doux 4 fois (charger Sound) pour sélectionner un son dans cette catégorie.
5. Répéter pour pastilles supplémentaires comme on le souhaite.

16 muets

Si 16 Sourdine est pressée, les seize plaquettes agissent comme des seize interrupteurs sourdine pour la lecture des seize sons dans la banque sélectionnée du son (A ou B). Ceci est usefu l pour organiser en temps réel des parties du battement tout en jouant. Un pad allumé indique la lecture du son est; un tampon non éclairé indique qu'il est hors tension. En appuyant sur un pad permet de basculer entre états actif et inactif. Si la P les publicités clé (dans la section Écrans) est allumé, l'écran suivant apparaît, montrant l'affectation de chaque pad et les contrôles connexes:





Quand 16 M utes est sélectionné, les curseurs Temps réel FX et contrôles sonores affectent les effets battre à l'échelle, comme ils le font quand 16 B Eats est sélectionné.

16 étapes Temps



Si 16 time Steps est pressée, les seize pads représentent seize pas de temps dans le temps, utile pour la programmation de l'étape. Un pad allumé indique la présence d'une note du son sélectionné et un tampon non éclairé indique son absence. En appuyant sur une bascule pad éclairé entre la suppression et l'insertion d'une note (du son sélectionné) à l'emplacement qui lui est attribué pad **dans le temps et au niveau de la vitesse à laquelle le pad a été frappé. Si la Pads clé (dans la** section Écrans) est allumé, l'écran suivant apparaît, montrant l'affectation de chaque pad ainsi que les contrôles connexes:

Poignée souple 1: Quantification

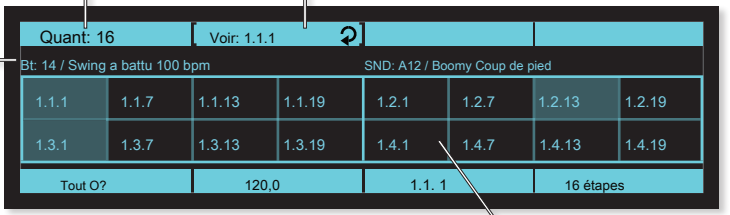
Identique au réglage Quantification dans le 16 écran Sons, dans ce cas, il fixe le temps la taille de l'étape pour les 16 pads à une valeur entre les notes 8e par des triplés 32e. Quantizaton peut aussi être réglé sur « Off ».

Bouton Soft 2: Voir

L'écran peut afficher seulement une partie du battement entier. Par exemple, si Quantification = 16, les 16 pads montrent 1 bar de 4/4. Rotation de ce bouton se déplace entre l'affichage (voir) blocs de temps séquentiel à l'intérieur du battement. L'icône circulaire à droite apparaît si LoopScreen est activée.

Maj + Soft Bouton 2: Boucle écran

Si sur les pas de temps affiché à l'écran sont joués dans une boucle.



Sélectionné Beat & Son

Affiche le numéro de pad et le nom de la Beat et son sélectionné.

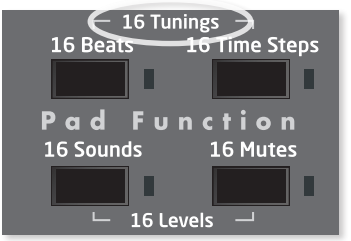
Emplacements temps

Cette zone affiche l'emplacement Temps de chacun des 16 pads au format Bar.Beat.Tick.

Notez qu'il est souvent plus utile pour voir Beat Events écran tandis que l'étape de la programmation de vos battements. Voir la page des événements Battre 15.

16 Tunings

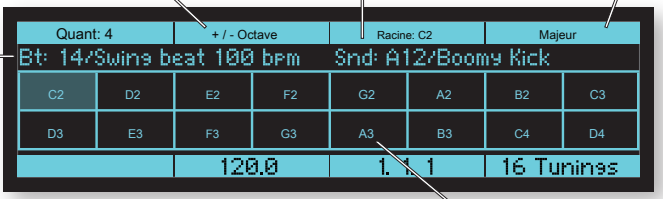
Si 16 Tunings est sélectionné (en appuyant sur les 16 Beats et 16 touches pas de temps ensemble), les seize blocs APL y le son sélectionné à seize réglages différents. Ceci est utile pour jouer des pièces comme des lignes de l'écoute basse ou une mélodie. Si la P les publicités clé (dans la section des écrans) est sélectionnée, l'écran suivant est affiché, indiquant le réglage unique pour chaque plot ainsi que les contrôles correspondants:



Bouton Soft 2: Octave
Permis de réglage des patins à décaler vers le haut ou vers le bas en octaves.

Poignée souple 3: Transposition
Sélectionne la note racine de l'échelle.

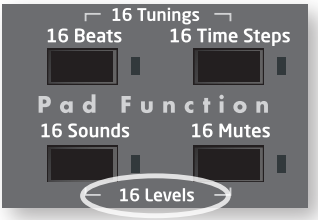
Poignée souple 4: Échelle
Offre une variété d'échelles musicales pour les 16 pads (majeur, mineur, chromatique, etc.)



Beat & son
Affiche le temps sélectionné et son. Pour modifier le son sélectionné (le son qui joue à 16 accordages), maintenez la touche Maj tout en appuyant sur la touche qui maintient le son souhaité dans le 16 écran Sons.

pad Tunings
Indique le réglage de chacun des 16 plaquettes dans le sélectionnée échelle. Notez que ceux-ci ne seront pas les notes réelles jouées mais sert à indiquer l'accord relatif entre les notes à grande échelle.

16 niveaux



Si 16 niveaux est sélectionné (en appuyant sur 16 Sons et 16 Muets ensemble), les seize pads jouent un seul son à seize volumes régulièrement espacés niveaux (vitesse). Ceci est une alternative à l'utilisation de sensibilité tactile pour la dynamique de la lecture et l'enregistrement des plaquettes. Si la P les publicités clé (dans la section Écrans) est allumé,

l'écran suivant apparaît, indiquant le niveau de vitesse pour chaque pad ainsi que les contrôles connexes:

Poignée souple 1:

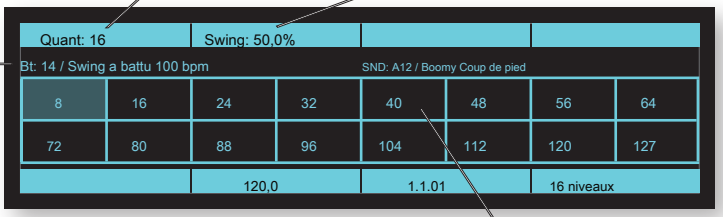
Quantification

Lors de l'enregistrement Beats en temps réel, les notes sont déplacées au 1/8 le plus proche, 1/16 note, etc., définie ici. Ceci est également utilisé pour le taux de roulis Note, plus la taille de l'étape de la « Beat Events » écran et la fonction de pad étapes temps '16. Quantizaton peut également être réglé sur « Off ».

Bouton Soft 2:

Balançoire

Varie la note 1/16 Beat sélectionné Montant Swing de 50% (droite 1 / 16s) à 66% (swing triplet) et plus. 54-58% donne une note 16 détendue sentir.



Beat & son

Affiche le temps sélectionné et son.

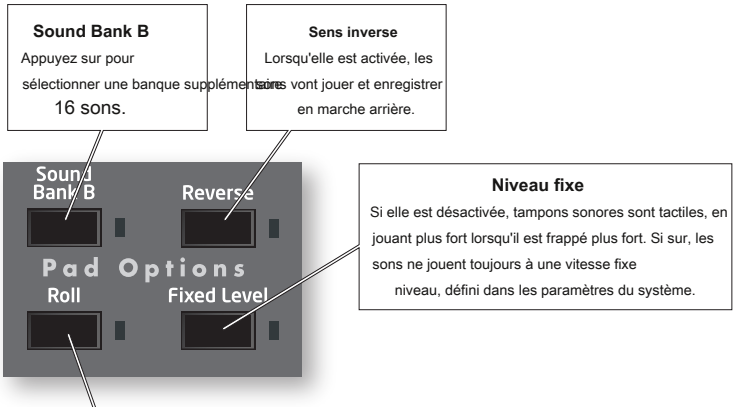
Pour modifier le son sélectionné (le son qui joue à 16 niveaux de volume), maintenir Maj tout en appuyant sur la touche qui maintient le son souhaité dans le 16 écran Sons.

Niveaux de vitesse

Indique le niveau de la vitesse à laquelle chacun des 16 pads jouer le son sélectionné.

Options Pad

Les boutons de cette section fournissent une variété de trucs utiles pour tirer le meilleur parti d'utiliser les pads pour jouer les sons et les rythmes.



Rouleau

Si Pad Fonction = 16 sons, 16 Tunings ou 16 volumes:

Pendant la lecture, si Roll est en marche et un tampon sonore est maintenu, les notes répétées seront créé au taux Quantification (Situé dans le 16 écran Sons). La variation de la pression du patin fait varier le niveau de vélocité des notes répétées. Utilisation 1/32 ou 1/32 Triplet de quantification pour les rouleaux, ou 1/16 Note Quantification pour son naturel 1/16 notes parties de charleston.

Si Pad Fonction = 16 Beats:

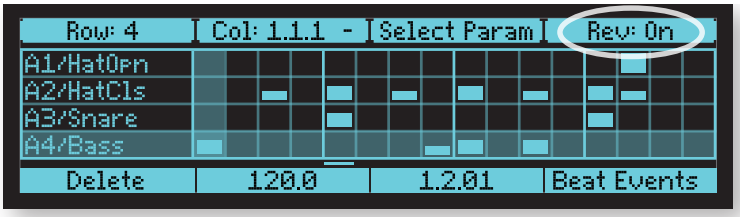
Si la clé rouleau est tenue, les bégaiements de battement, boucle une courte portion jusqu'à sa libération. Le taux de roulis de répétition est réglée par le réglage de rouleau de battement dans l'écran de 16 battements. (Sélectionnez 16 Beats et tampons.)

La clé du rouleau est normalement momentanée (sur tout lieu). Cependant, un rapide appuyez sur basculera entre états actif et inactif.

La lecture inverse

Inverse provoque des sons même complètement analogique, à base non-échantillon-sons à jouer dans le sens inverse par r eversing les enveloppes. (Sons basés sur des échantillons jouent également l'échantillon dans le sens inverse). R Everse est en temps réel, le contrôle des performances 16 S ounds et 16 B Eats modes et peuvent également être enregistrées dans un battement sur une base par note. Tout en jouant un battement dans 16 S ounds mode, faire tourner R Everse sur et en jouant un pad provoquera le son à jouer en sens inverse. Pendant l'enregistrement d'un battement en 16 S ounds mode, les notes enregistrées avec R Everse sur enregistrera et jouer i n inverser.

> **Remarque:** Inverse peut également être programmé comme une note de l'événement dans l'écran des événements Beat et peut être activée ou désactivée pour les notes individuelles. Pour plus d'informations sur l'écran des événements Beat, voir « Événements clés: l'écran des événements Beat » à la page 15



Tout en jouant un battement dans 16 B Eats mode, R Everse provoque tous les sons dans un Beat-mais pas le battement lui-même à jouer en sens inverse.

Rouler avec arpèges

La fonction de rouleau de tempête comprend un arpégiateur. Si vous appuyez et maintenez plusieurs pads, l'arpégiateur jouera un motif répétitif sur la base des blocs détenus. Il existe plusieurs modes de arpèges (haut, bas, aléatoire, etc.) qui contrôlent l'ordre dans lequel la lecture des plages est répétée.

- Dans 16 accordages mode, l'arpégiateur jouera un son unique, mais différents emplacements en fonction des coussinets détenus (et les accordages individuels de chaque pad).
- Dans 16 Des sons mode, l'arpégiateur différents sons en fonction des sons assignés à chaque pad tenue. (Une bonne façon de créer au hasard des battements de tambour!)
- dans 16 niveaux mode, l'arpégiateur jouera des vitesses différentes en fonction des niveaux fixés sur chaque patin tenue.

Pour utiliser l'arpégiateur:

1. Dans le Tampon une fonction section, appuyez sur la 16 accordages bouton (ou 16 Des sons ou 16 niveaux, en fonction de votre objectif).
2. Dans le éCRANS section, appuyez sur la pADS bouton.
3. Dans la Tampon oPtions section, appuyez sur la Rouleau bouton.
4. Utilisez le bouton doux 3 (Mode: Assign) pour régler le mode d'arpèges.
5. Utilisez le bouton doux 4 (octaves) pour définir la plage d'octave de l'arpégiateur (0, 1, 2).
6. Maintenez plusieurs pads et appuyez sur la Rouleau Le taux de bouton est arpèges commandé par le BPm bouton.

retrig est le mode arpégiateur par défaut et est le comportement du rouleau original de tempête.

Paramètres arpégiateur

Mode: Assigner: Définit l'ordre dans lequel les notes jeu. Voir le tableau ci-dessous.

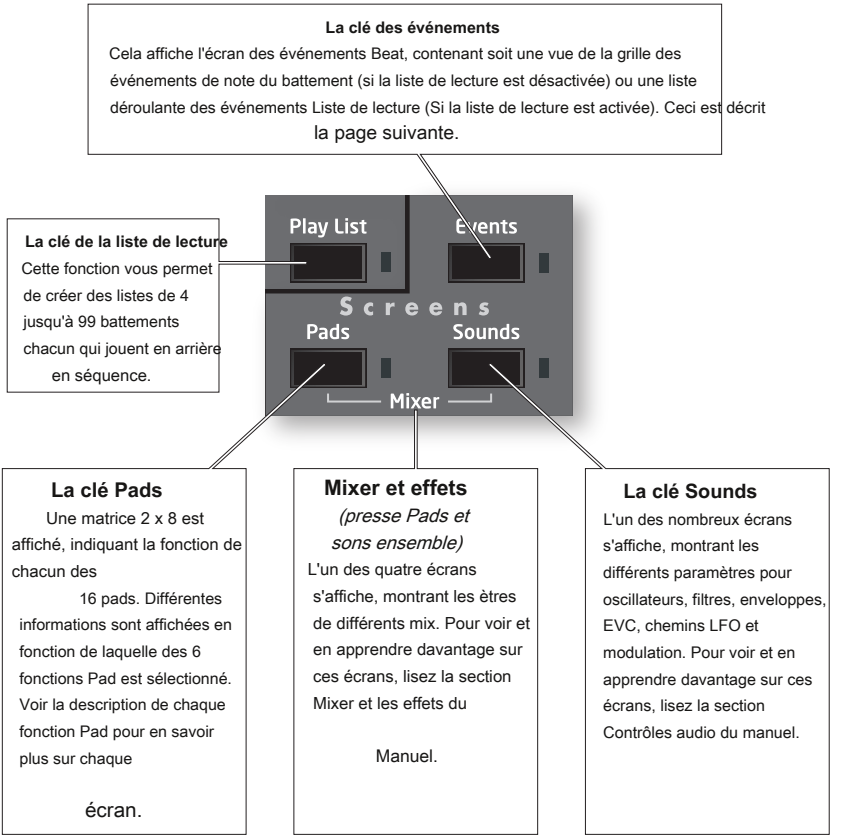
Retrig	Réactive le son sur le pavé pressé. (Comportement de roulis initial de Tempest)
en haut	Joue du pad numéro le plus bas au pad numéro le plus élevé
Vers le bas	Lit de pad numéro le plus élevé au pad numéro le plus bas
Haut + Bas	Joue de haut en bas et de retour au plus bas
Attribuer	Joue dans l'ordre les tampons ont été pressés
au hasard	Joue dans un ordre aléatoire

Octave Range: 0 Octave, Octave 1, 2 Octaves- À 0, les sons se répètent que dans leur octave d'origine. Définie à 1 Octave, les sons arpégées dans leur octave d'origine et une octave au-dessus. Définie à 1 Octave, les sons arpeg- giate dans leur octave d'origine plus un et deux octaves au-dessus.

octave intervalle applique aux sons de synthé arpégés pas des échantillons de batterie.

Les touches écrans

écran OLED graphique de tempête peut afficher une variété de différents types d'informations. Les clés de cette section sont utilisées pour déterminer les informations qu'il affiche.



Principaux événements: L'écran Evénements Beat

Si la e ÉVENTS touche est enfoncée, l'écran des événements Beat sera affiché. L'écran des événements Beat est utilisé pour la programmation visuelle et l'édition des beats. Cet écran est affiché à la page 17.

L'écran des événements Beat contient une grille de 4 x 16 avec une ligne pour chacune des quatre sons dans le rythme, et seize colonnes représentant des emplacements de temps seize au sein du battement. Un rectangle dans l'une des cellules indique la présence d'un événement de note du son de la ligne à l'emplacement de temps de la colonne. La hauteur de ce rectangle indique le niveau de vélocité de la note.

La grille agit comme une fenêtre dans le temps plus grande, montrant quatre sons / lignes de trente-deux et seize emplacements temporels à partir de la longueur du battement totale. Pour afficher le bloc précédent ou suivant le temps, appuyez sur la P âge u P ou P âge ré posséder clés. Pour afficher des lignes plus ou moins de sons, tournez la R ow bouton doux.

Pour modifier une note de l'événement:

- presse S hift + tourner le bouton 3 souple (Quantification) pour ajuster la taille de chaque pas de temps (colonne) du 8 notes aux triplets 32e.
- Utilisez le R ow et C OLONNE boutons programmables pour sélectionner la ligne et la colonne de la note.
- Utilisez le S élire P ARAM Bouton doux pour sélectionner lequel des paramètres de note que vous souhaitez voir pour l'édition: Velocity, Durée, Tuning, note FX1, note FX2, note FX3, note FX4, Time Shift ou inverse).
- Le paramètre sélectionné de la note sélectionnée apparaît dans le rectangle 4 Bouton doux. Modifier la valeur avec le bouton 4 souple.
- Pour jouer uniquement la région affichée dans une boucle, maintenez S hift et tourner le bouton 2 doux vers la droite pour allumer l'écran en boucle.
- La touche programmable est utilisé soit pour insérer une nouvelle note dans une cellule vide, ou pour supprimer une note existante.

Notez que l'écran des événements Beat peut être affiché pendant l'un des six Pad est sélectionné fonc- tions. Il est particulièrement utile pour la programmation pas si la fonction Pad est réglé sur 16 t ime S teps.

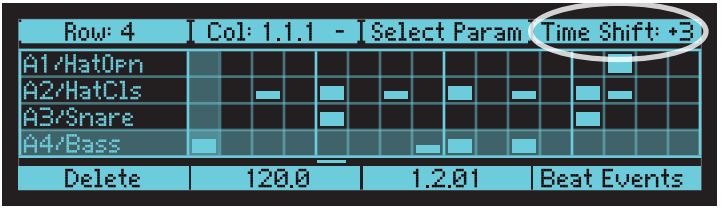
Remarque Paramètres événement

Les neuf paramètres d'événements de note sont décrits ci-dessous:

- **Rapidité - n** OTE **v** eLocity **La valeur à utiliser par les différentes destinations de modulation dans le** moteur de synthèse (0-127).
- **durée - n** OTE **ré** URÉE **en 24 incréments de ppqn (parties par noire), qui sert à porte les générateurs d'enveloppe (1-255). Lorsque des enveloppes ADSR sont utilisées, la ré** URÉE **détermine la période de** temps avant la phase d'enveloppe de sortie commence.

- **Tuning -** Modifie la hauteur de la note en demi-tons (-60 à 60).
- **FX1, FX2, FX3, FX4 - n** OTE **fX 1-4 commander directement le n** OTE **fX d** eStinationS **qui lui sont assignées** dans le menu Note FX. (Voir « Note FX » à la page 47 pour plus de détails).

- **Décalage dans le temps -** La résolution du séquenceur de Tempest est 96 ppqn. **t** ime **S** hift **permet une note à décaler +/- 3 parties. A 120 BPM, 1 partie est égale à environ 5,2** millisecondes.
- **Sens inverse - R** Everse **vous permet d'inverser les notes individuelles dans un battement. les** causes inverses Sons-même complètement analogique, des sons non-basés sur des échantillons jouent en sens inverse en inversant les enveloppes.



Poignée souple 1: Row

Les 4 lignes de la grille 4 représentent des plages de sons de battement. Tournez ce bouton (ou appuyez sur les touches fléchées Haut / Bas) pour sélectionner une autre ligne. Si tourné au-delà du haut ou en bas de l'écran, l'écran défile vers le haut ou vers le bas pour révéler son supérieur / inférieur

tampons.

Maj + Soft bouton 1: Assigner Row

Souvent, les 4 sons que vous souhaitez modifier ne sont pas contiguës et ne peuvent donc pas tous être modifiés dans le même écran. L'activation de ce bouton permet la ligne sélectionnée pour être réaffecté

l'une quelconque des 32 tampons sonores.

Bouton Soft 2: Colonne

Les colonnes représentent des emplacements de temps. Tournez ce bouton (ou appuyez sur les touches fléchées gauche / droite) pour sélectionner un

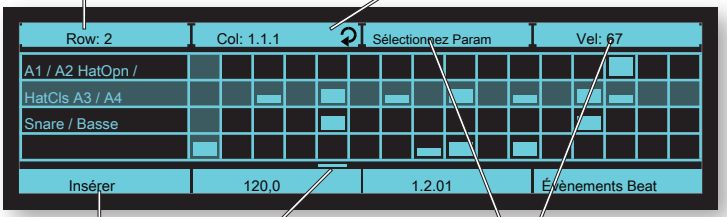
position temporelle, présentée comme un numéro de bar.beat.tick dans le rectangle Bouton Soft 2. Pour afficher le bloc précédent ou suivant le temps, appuyez sur les touches Page Haut / Bas. L'icône circulaire indique l'état de l'écran en boucle.

Maj + Soft Bouton 2: Boucle écran

Si sur le contenu de l'écran joue dans une boucle, utile pour le montage rapide. Si sur,

l'icône de l'écran Loop apparaît

si Maj est activée ou désactivée.



Softkey Insérer ou Supprimer

Si aucune note existe à la cellule de grille sélectionnée, cette touche insère une nouvelle note.

Si une note existe dans la cellule sélectionnée, il le supprime.

Le jeu curseur

Cette ligne horizontale se déplace les pièces de battement, ce qui indique l'emplacement actuel du jeu (comme l'affichage de l'emplacement) dans le temps.

Boutons Soft 3 & 4: Sélectionnez Modifier & Param

Chaque événement de note contient 9 données: vitesse, réglage, durée, FX1, FX2, FX3, FX4, décalage horaire et la marche arrière. Pour modifier l'événement de note à l'intersection de la ligne sélectionnée et la colonne, utilisez le bouton doux 3 pour sélectionner l'un de ces 9 paramètres, puis utilisez le bouton doux 4

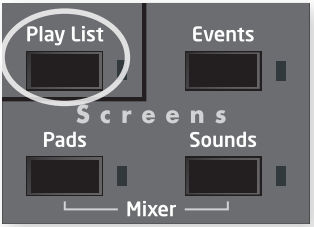
modifier la valeur actuelle du sélectionné paramètre.

Maj + Soft Boutons 3 et 4: Quantification & Swing

Quantification définit la résolution temporelle de la grille, du 8 notes à des triplés 32e. Les valeurs triplets montrent 12 colonnes au lieu de 16. Ceci définit également la valeur de note pour l'enregistrement Quantification en temps réel, note Roll et l'étape 16 du temps

fonction de tampon.

Playlist

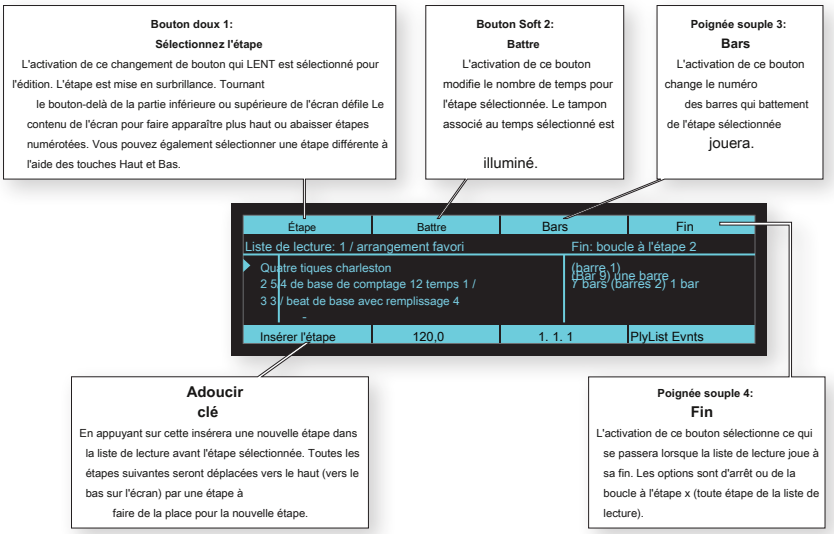


La fonction de liste de lecture vous permet de créer des listes de beats qui jouent automatiquement dans l'ordre. Bien que cette fonctionnalité existe dans les machines à tambour pendant de nombreuses années, Tempête prend davantage: en addi- tion d'entrer manuellement une liste de battements, vous pouvez également créer des listes de lecture en enregistrant vos arrangements de battement en direct (commutation entre les plages de battement en jouant) dans temps réél.

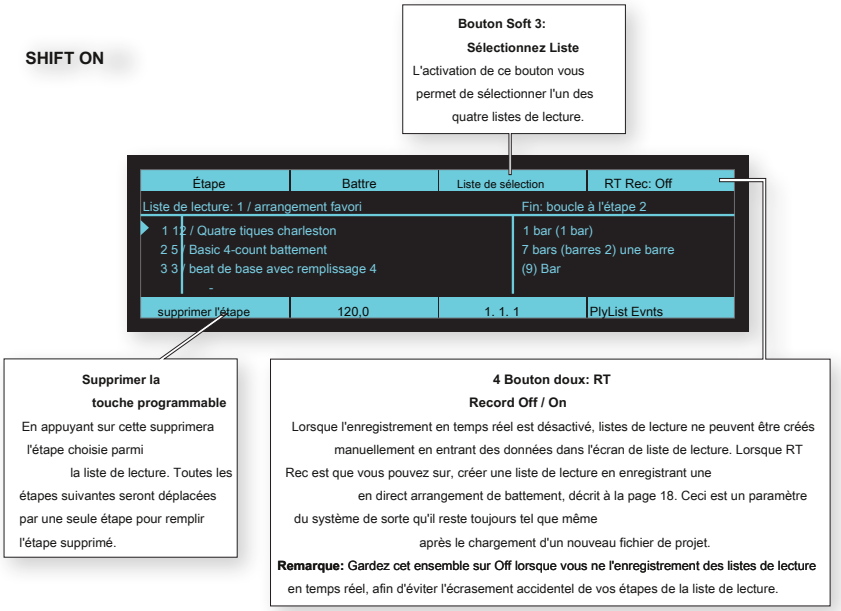
Chaque projet Tempest contient 4 listes de lecture, dont chacune contient jusqu'à 99 étapes. Chaque étape contient un certain nombre de battement (16.1) et le nombre de barres qui battent vont jouer. Chaque liste de lecture peut être réglée pour arrêter ou boucle revenir à une étape précédente quand il joue passé sa dernière étape. Les listes de lecture ne peuvent pas être enregistrés dans un fichier séparé, mais sont **enregistrées dans le cadre du projet lorsque le fichier de projet est enregistré. le P allonger l quïSt Mode de lecture bouton permet de basculer Liste ou désactiver. Si elle est désactivée, le temps sélectionné va jouer quand P allonger est pressé. Si sur la liste de lecture sélectionnée jouer quand P allonger**
est pressé.

L'écran de liste de lecture

Pour afficher l'écran de liste de lecture, appuyez sur la P allonger l quïSt bouton, puis appuyez sur la e évents bouton. Notez que si P allonger l quïSt est éteint, en appuyant sur la e évents touche affiche l'écran des événements Beat. Si P allonger l quïSt est activé, appuyez sur la e évents touche affiche l'écran Liste de lecture des événements.



Si Shift est activée, les boutons souples et mous clés 3 et 4 changent de fonction, comme indiqué ci-dessous.



La zone centrale de l'écran affiche une fenêtre de défilement de 4 étapes au sein de la liste de lecture sélectionnée. Chaque étape contient le nombre de temps (1-16) et son nom, le nombre de barres il va jouer, et la barre de départ calculée pour cette étape. Un triangle sur le bord gauche de l'écran indique que l'étape en cours de lecture. L'étape éclairée haute indique qu'il est sélectionné pour l'édition. Le champ Emplacement (en bas de l'écran) affiche l'emplacement de bar.beat.tick au sein de la liste de lecture au lieu de dans le temps.

Création d'une liste de lecture manuellement par étapes Saisie

Pour créer une liste de lecture manuellement:

1. Appuyez sur P allonger l qu'iSt pour activer le mode de liste de lecture. Afficher l'écran de liste de lecture par en appuyant sur la e éVENTS clé.
2. Si la liste de lecture contient des étapes, soit: a) supprimer toutes les étapes une à la fois [S hift + touche], ou b) sélectionner une liste de lecture différent, vide [S hift + bouton 3] ou c) tendre de la e dit menu, initialiser toute la liste de lecture.
3. Utilisation de la S Tep bouton programmable, sélectionnez l'étape 1.
4. Utilisation de la B manger bouton doux, sélectionnez le rythme auquel vous souhaitez jouer au cours de cette étape.
5. Utilisation de la B aRS bouton doux, sélectionnez le nombre de barres que vous souhaitez que cette étape jouer au sein de la liste de lecture.
6. Utilisation de la S Tep bouton doux, sélectionnez la prochaine étape supérieure.
7. Répétez les étapes 4 à 6 pour chaque étape supplémentaire que vous souhaitez ajouter à la liste de lecture.
8. Utilisation de la e Dakota du Nord Bouton doux, sélectionner soit a) S Haut ou b) l oop à S Tep x [tout étape précédente], en fonction de ce que vous voulez arriver quand la liste de lecture joue passé la dernière étape.
9. Appuyez sur P allonger jouer votre nouvelle liste de lecture.

Création d'une liste de lecture par l'enregistrement d'un arrangement en direct Beat

One of Tempest's performance features is the ability to switch between beats during performance by simply pressing beat pads. As an alternative method of creating a play list, Tempest can automatically record these live beat arrange- ments, recording each beat change and its duration into successive steps of the play list. Here's how to create a Play List in this way:

1. Press 16 B eatS.
2. Press P lay l iSt to turn on Play List mode. Display the Play List screen by pressing the e ventS key.
3. Set soft knob 4 (e nd) to l ooP to S teP 1 so that when the new play list plays past its end, it will automatically loop back to step 1.
4. With S hift on, set soft knob 4 (Rt R eC) to o n, then turn S hift off.

IMPORTANT: With Rt Rec set to on, lorsque vous commencez à enregistrer votre arrangement de battement en direct, toutes les mesures existantes dans la liste de lecture seront écrasés! Si vous n'êtes pas créer une liste de lecture en enregistrant votre arrangement de battement en direct, il est préférable **de garder cet ensemble à off afin d'éviter l'effacement accidentel de vos étapes de la liste de lecture en** entrant involontairement le mode d'enregistrement.

5. P ress le pad de battement que vous voulez que votre liste de lecture pour commencer.

6. **Appuyez sur la RECORD bouton pour activer le mode d'enregistrement sur.**

7. **Appuyez sur Pallonger pour commencer à enregistrer votre arrangement de battement en direct dans la liste de lecture.** Le temps sélectionné sera automatiquement entré dans l'étape 1 de la liste de lecture.

8. Lorsque vous voulez entendre un battement différent, appuyez sur un nouveau pad de battement. Notez **que de l'étape précédente BARS la durée est maintenant réglée sur le nombre de barres que le rythme précédent a été joué, et de l'étape suivante Bmanger le terrain a été rempli avec le nouveau rythme que** vous venez de sélectionner.



le nouveau rythme va commencer à jouer au temps suivant la limite Quantification. Lors de l'enregistrement des arrangements de battement en direct dans des listes de lecture, si aucun battement Quantifier est réglé sur quoi que ce soit **plus court que Bar, il est forcé à l'intérieur Bar. En effet, les listes de lecture peuvent changer entre les battements seulement** aux limites de bar.

Répétez l'étape 8 pour chaque changement de temps supplémentaire que vous voulez que votre liste de lecture pour contenir.

Au cours de la dernière barre de votre arrangement de battement, effectuez l'une des opérations suivantes:

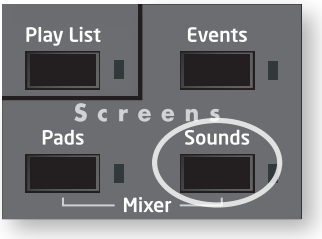
- **appuyez sur SHaut, puis appuyez RECORD pour activer le mode d'enregistrement hors tension. presse Pallonger et** votre liste de lecture nouvellement créée va commencer à jouer dès le début.
- **presse RECORD pour activer le mode d'enregistrement hors tension. Lors de la prochaine frontière de la barre, votre jeu nouvellement enregistré li r va revenir en boucle à l'étape 1.**

Les contrôles sonores

Un son est une collection de tous les paramètres nécessaires à la production d'un tambour ou un autre type de son quand vous jouez un pad, y compris des échantillons, des oscillateurs, filtres, enveloppes, LFOs, et plus encore. Cette section fournit une description détaillée de chacun de ces paramètres, et est divisé en sous-sections pour chacun des principaux blocs de synthèse:

- oscillateurs
- Filtre passe bas
- Filtre passe-haut
- VCA (amplificateur commandé en tension)
- Générateurs d'enveloppe
- LFO (oscillateurs basse fréquence)
- chemins de modulation

Un grand nombre de ces paramètres ont dédié commandes du panneau avant, mais beaucoup d'autres sont accessibles uniquement dans les écrans de sons spéciaux. Tous les paramètres sonores peuvent être modifiés visuellement en appuyant sur la Sounds clé (dans la section des écrans).



Il y a un total de seize écrans de paramètres sonores différents. Pour se déplacer entre eux, appuyez sur les touches fléchées.

Sur les deux pages ci-dessous est une image de tous les seize écrans, avec des flèches qui ment les touches fléchées pour utiliser pour se déplacer entre eux. Sur les pages suivantes une description détaillée de chacun des paramètres indiqués dans ces écrans.

Annuler son / Revert son

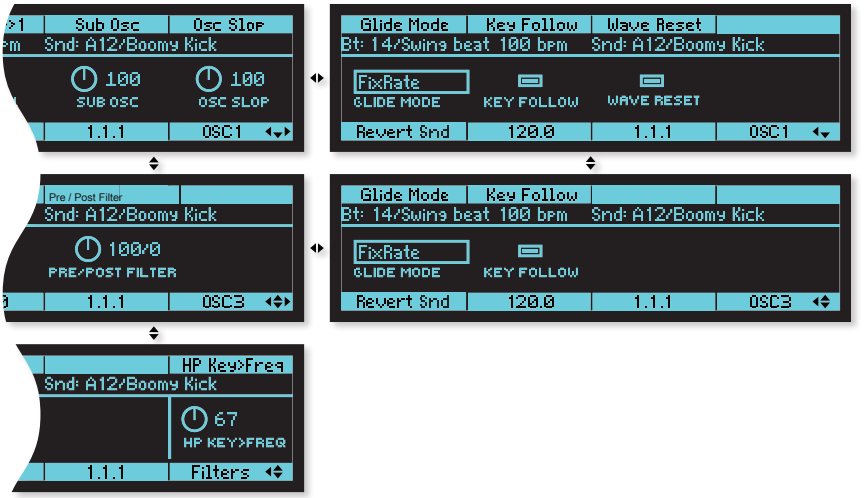
Si vous appuyez sur Shift + Undo Sur le Dakota du Nord, le son sélectionné sera restauré à son dernier état chargé ou enregistré, annulant toutes les modifications depuis. En outre, si les deux 16 Sounds (dans le Pun d Fonction groupe) et Sounds (dans le SCReenS groupe) sont sélectionnés, la touche vous permet de Réventrer Sur le Dakota du Nord. Une pression sur elle effectue la même fonction que Shift + Undo Sur le Dakota du Nord.

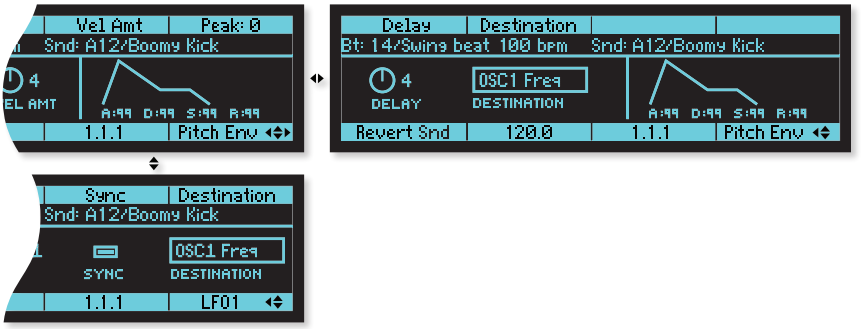
Si la Sounds touche est enfoncée, l'un des écrans suivants apparaît. Utilisez les quatre

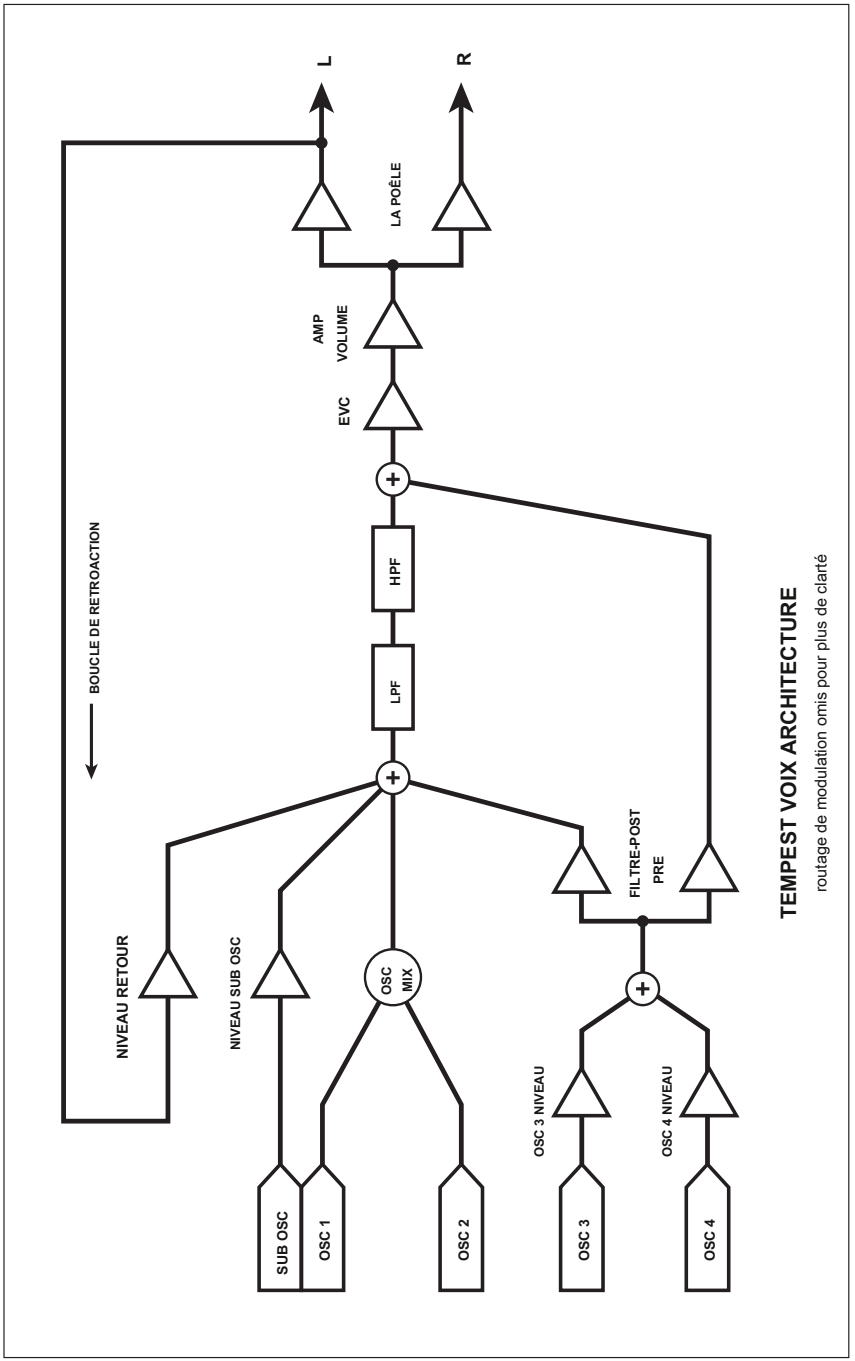
touches fléchées pour se déplacer entre les écrans.



Utilisez les quatre touches fléchées pour se déplacer entre les écrans.





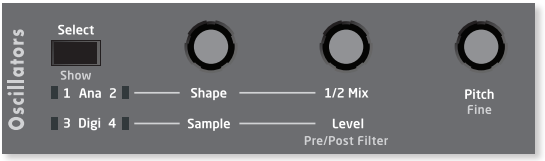


TEMPEST VOIX ARCHITECTURE

routage de modulation omis pour plus de clarté

oscillateurs

Tempest a quatre oscillateurs pour chacun de ses six voix. Oscillateurs 1 et 2 sont commandés numériquement oscillateurs analogiques ou ACD.



« À commande numérique » ne signifie pas que le signal audio est généré numériquement, il suffit que les fréquences des oscillateurs sont sous-numérique, plutôt que la tension de commande. Le trajet du signal audio analogique est encore complètement. L'avantage de la commande numérique est que le réglage est exceptionnellement stable sur une plage de dix octave sans avoir à compenser des variables telles que la température.

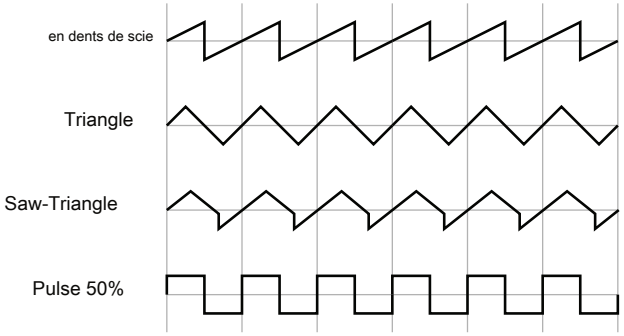
Les oscillateurs 3 et 4 sont numériques et génèrent différents sons basés sur des échantillons, y com- différents types de bruit, des échantillons de percussion acoustique et électronique, et des ondes à cycle unique du Prophète VS. Les oscillateurs numériques sont converties en analogique et passent par les mêmes circuits de filtres de mise en forme sonore analogique, OCV, etc., comme les oscillateurs analogiques.

La section Oscillateurs contient les commandes les plus couramment utilisés pour les oscillateurs de tempête. Cependant, il y a des paramètres supplémentaires accessibles via l'écran et ses contrôles connexes. Lorsque l'écran est affiché Oscillateurs, utilisez la 3 et 4 clés pour afficher tous les paramètres disponibles et la 5 et 6 touches pour basculer entre les différents oscillateurs (et d'autres écrans d'édition).

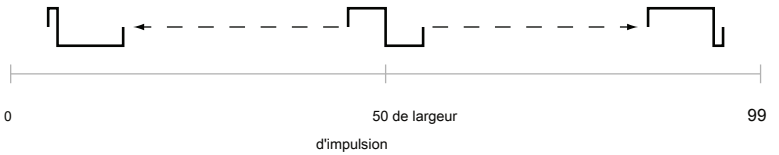
Les oscillateurs analogiques

Forme: Osc Off, en dents de scie, Triangle, Saw-Tri, Pulse 0% ... Pulse 99%

- Sélectionne la forme d'onde de l'oscillateur.



Les valeurs d'impulsions varie de 0 à 99 pour cent et régler la largeur d'impulsion ou rapport cyclique de l'onde d'impulsion. Une valeur de 50 résultats dans un véritable onde carrée avec la même alternance de niveaux haut et bas, comme dans l'illustration précédente. L'augmentation ou la diminution de la valeur de 50 provoque la waveshape à devenir asymétrique. Des valeurs inférieures étroites de la partie devenant positive de l'onde, des valeurs plus élevées élargir. Aux valeurs extrêmes, l'impulsion va complètement à plat, ce qui permet des possibilités intéressantes à modulation de largeur d'impulsion.



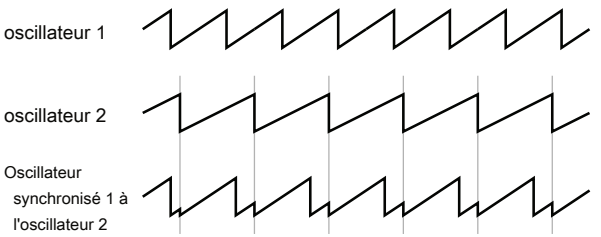
1/2 Mix: 100/0 ... 0 / 100- **Mélange les sorties des oscillateurs 1 et 2 en quantité variable s. Un réglage de 100/0** 100% oscillateur 1 et 0% oscillateur 2. Une valeur de 0/100 est tout le contraire. Un réglage de 50/50 est un mélange égal des deux.

Pas: C0 ... C10- **Définit la fréquence de l'oscillateur de base sur une plage 10 d'octave, de 8 Hz à 8 kHz, en semiton es. C3 est intermédiaire C, la première octave est 0 (C0, C # 0, etc.), la deuxième octave est 1 (C1,** C # 1, etc.), et ainsi de suite. Notez que les échantillons sonores ne peuvent pas être réglés.

Bien: - 50 ... + 50- **le contrôle de réglage fin avec une gamme d'un quart de ton haut ou le bas. Le zéro est** centré. Des mesures sont en cents (50 cents = ½ demi-ton).

glisse: 0 ... 127- **Définit le taux de glissement oscillateur (portamento). Glide est réglée indépen- damment pour** chaque oscillateur. Des valeurs faibles sont plus rapides. Voir aussi le mode Glide.

Sync 2> 1: Éteint allumé- **Tourne disque de synchronisation sur l'oscillateur. Avec la synchronisation, chaque** fois que l'oscillateur 2 est réinitialisé, l'oscillateur 1 est forcé à redémarrer.



Sous Osc: 0 ... 127- **Contrôle le niveau d'une onde carrée a lancé une octave en dessous de l'oscillateur 1.**

Osc Slop: 0 ... 5- La quantité de décantation d'accord de fréquence de l'oscillateur aléatoire. Les oscillateurs analogiques dans Tempest sont très précis, et ne dérive. Cela fonctionne très bien pour les sons précis et permet de réglage précis. o SCillatoR S élaguer permet des quantités subtiles de dérive de fréquence. Pour des quantités plus importantes, utilisez un LFO aléatoire.

Glide Mode: FixRate, FixRate A, FixTime, FixTime A- Détermine comment les oscillateurs réagissent quand g lide est sur.

- **FixRate:** Le temps de transition entre les notes varie en fonction de l'intervalle entre les notes; plus l'intervalle, plus le temps de transition. Le taux de glissement est fixé.

- **FixRate A:** La même chose que FixRate, mais glisse est appliquée uniquement lors de la lecture legato. C'est, glisse ne se produit que lorsqu'une note est maintenue jusqu'à ce que la note suivante. Cela permet effectivement glisser à sous tension et hors tension juste en jouant staccato ou legato.

- **FixTime:** Glide est réglé sur un temps fixe, quel que soit l'intervalle entre les notes.

- **FixTime A:** La même chose que FixTime, mais glisser ne se produit lors de la lecture legato.

Suivez clé: Éteint allumé- Active le clavier ou sur le suivi de l'oscillateur 1 ou 2. Lorsqu'il est éteint, l'oscillateur joue à sa hauteur de base et ne sera pas transposé lors de la lecture des pads ou via MIDI.

Réinitialiser Wave: Éteint allumé- Lorsqu'il est éteint, l'oscillateur est libre fonctionnement et peut être en tout point de son cycle lorsque la voix est fermée sur. La plupart des synthétiseurs analogiques se comportent de cette façon. L'effet le plus notable est que l'attaque peut varier légèrement à des réglages très rapides, en ajoutant une variable légère, cliquez sur qui peut être souhaitable pour certains sons. Quand w ave R eset est activé, l'oscillateur est redémarré remise à zéro au passage par zéro au début de son cycle chaque fois qu'une note est débloqué.

OSCILLATORS numérique

Échantillon: Off, nom exemple 1, le nom de l'échantillon 2, ... - Tempest contient plusieurs centaines de sons échantillonnés, y compris les différents types de bruit, des tambours acoustiques et percussions, analogiques classiques et les machines à tambour numériques, les effets et les ondes à cycle unique du Prophète VS. Le format de l'échantillon est de 16 bits, 44,1 kHz, mono. Pour une liste complète des échantillons, voir « échantillons » à la page 80.

Niveau: 0 ... 127- Définit le niveau de volume de l'oscillateur 3 ou 4.



Le volume niveau peut être réglé, ou affecté par la modulation, en plusieurs points dans le trajet du signal, de sorte que la distorsion d'écrêtage peut se produire si les niveaux et / ou des quantités de modulation sont placées haut. Si écrêtage est indésirable, tournez simplement le niveau et / ou le montant mod vers le bas jusqu'à ce qu'il arrête écrêtage.

Également si I Evel est réglé à 0, l'oscillateur est effectivement éteint; modulation appliquée au niveau de l'oscillateur n'a pas d'effet.

Pas: - 24 ... + 24- Décalage s la hauteur de l'oscillateur de base jusqu'à deux octaves vers le haut ou vers le bas par incréments de demi-tons. Une valeur de 0 indique qu'il n'y a pas de décalage et l'oscillateur joue à sa hauteur de base.

> **Remarque:** Quelques-unes des sons, par exemple, une partie du bruit types sont-d'un pas fixe et ne transposent pas, que ce soit de la P démanger le contrôle, les plaquettes, ou via MIDI.

Bien: - 50 ... + 50- le contrôle de réglage fin avec une gamme d'un quart de ton haut ou le bas. Le zéro est centré. Des mesures sont en cents (50 cents = ½ demi-ton). F ine les paramètres sont également pris en compte dans la P démanger valeur. Par exemple, si P démanger est réglé sur 0, mais F ine est réglé sur -50, l'affiche P démanger La valeur est -0.50 (-50 cents).

glisse: 0 ... 127- Définit le taux de glissement oscillateur (portamento). g ide est réglé indépen- damment pour chaque oscillateur. Des valeurs faibles sont plus rapides. Voir aussi « Mode Glide » ci-dessous.

Sens inverse: Inverse la lecture de la forme d'onde échantillonnée.

Pre / Post Filter: 0 ... 127- Les oscillateurs 3 et 4 peuvent être traités par des filtres à faible et passe-haut de la tempête, contourner complètement les filtres ou être fixé à un mélange des deux. Une valeur de 0 signifie que la totalité de la sortie en provenance des oscillateurs 3 et 4 passe à travers les filtres, 64 est un mélange égal de signal filtré et non filtré, et 127 contourne les filtres entièrement.



Pré/ Post Filter affecte les deux oscillateurs 3 et 4, et non seulement l'oscillateur sélectionné.

Glide Mode: FixRate, FixRate A, FixTime, FixTime A- Détermine comment les oscillateurs réagissent quand Glide est activé.

- **FixRate:** Le temps de transition entre les notes varie en fonction de l'intervalle entre les notes; e e supérieure de l'intervalle, plus le temps de transition. Le taux de glissement est fixé.

- **FixRate A:** The same as FixRate, but glide is only applied when playing legato. That is, glide only occurs when a note is held until the next note is played. This effectively allows glide to be turned on and off just by playing staccato or legato.

- **FixTime:** Glide is set to a fixed time, regardless of the interval between notes.

- **FixTime A:** The same as FixTime, but glid e only occurs when playing legato.

Key Follow: Off, On— Turns keyboard tracking off or on for oscillator 3 or 4.

Lowpass



Frequency: 0...164—Sets the filter cutoff frequency over a range of more than 13 octaves. This control steps in semitones when turned slowly, but smoothly controls the filter without steps when turned at a faster rate.

4 Pole: On, Off -Sélectionne la configuration du filtre. Lorsqu'il est activé, le filtre est en mode 4 pôles. A 4 pôles, le filtre passe-bas roule sur des fréquences supérieures à la fréquence de coupure à une pente de -24 dB / octave. Lorsqu'il est éteint, le filtre est en mode 2 pôles et a une pente de -12dB / octave et un roll-off plus progressive des fréquences plus élevées.

Résonance: 0 ... 127 -Emphasizes une bande étroite de fréquences autour de la fréquence de coupure. Dans le mode quatre pôles, des niveaux élevés de résonance peuvent provoquer le filtre à auto-osciller. Dans le mode 2 pôles, la résonance est beaucoup plus subtil.

Audio Mod: 0 ... 127 -Contròles la quantité de données audio provenant de l'oscillateur 1, utilisé pour moduler la fréquence de coupure du filtre. Pour filtre audio uniquement, réglez 1/2 mix dans la section des oscillateurs à 0/100, l'oscillateur 2 forme désactivée, et l'oscillateur 1 forme à la forme d'onde souhaitée. Ceci est utile pour les sons FM cloches. Une large gamme de sons peut également être faite en utilisant une udio mod avec les oscillateurs acheminés normalement à travers le filtre.

Key> Freq: 0 ... 127 -Règle la quantité de modulation de la note en nombre soit de la mesure, les plaquettes, ou via MIDI à la fréquence du filtre. Parfois appelé clé dans le suivi des synthés clavier, car la fréquence de coupure « pistes » notes jouées sur le clavier. Une valeur de 64 quittera le filtre par incréments de demi-tons pour chaque note successive, est 32 quarts de ton, et ainsi de suite.

Highpass



La fréquence: 0 ... 127 -Règle la fréquence de coupure du filtre pour le filtre passe-haut 2 pôles. Une valeur de 0 passe toutes les fréquences. En tournant la place de commande atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure à une pente de -12 dB / octave.

Key> Freq: 0 ... 127 -Règle la quantité de modulation de la note en nombre soit de la mesure, les plaquettes, ou via MIDI à la fréquence de coupure du filtre. Parfois appelé clé dans le suivi des synthés clavier, car la fréquence de coupure « pistes » notes jouées sur le clavier.

Amp



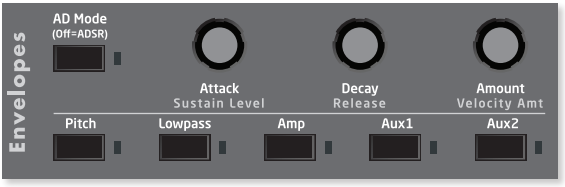
Retour d'information: 0 ... 127 -La sortie audio gauche de chaque voix peut alimenter de nouveau dans le trajet de signal de pré-filtre. En fonction de la quantité de commentaires, cela peut entraîner quoi que ce soit d'un son de distorsion comme floue agréable à crissement harmonique en mesure imprévisibilité et Pandemonium généralisée. Une valeur de 0 empêche tout du signal d'alimentation de retour. Voir « Tempête Voix Architecture » à la page 26 pour plus d'informations.

Remarque: Parce que la boucle de rétroaction est tirée de la sortie gauche, de panoramique et la modulation auront une incidence sur le comportement et le niveau de rétroaction, alors soyez prudent (et peut-être tourner vers le bas de vos moniteurs / casque tout en tordant?)!

Le volume: 0 ... 127 -ASSORTIMENTS le volume du son actuel, avant qu'il ne soit envoyé au mélangeur.

Le volume niveau peut être réglé, ou affecté par la modulation, en plusieurs points dans le trajet du signal, de sorte que la distorsion d'écrêtage peut se produire si les niveaux et / ou des quantités de modulation sont placées haut. Si écrêtage est indésirable, tournez simplement le niveau et / ou le montant mod vers le bas jusqu'à ce qu'il arrête écrêtage.

enveloppes



Tempest a cinq à six DAPDSR de l'étape (retard / attaque / pic attente / désintégration / maintien / libération) générateurs d'enveloppe pour chacun de ses six voix. Deux des enveloppes sont « câblés » vers des destinations spécifiques: filtre passe-bas et un amplificateur (EVC). le P démanger enveloppe utilise les préamplificateurs comme destination par défaut, mais il peut être changé. Les deux enveloppes auxiliaires sont assignables à une destination de modulation. (Pour une liste complète, voir « Destinations de modulation » à la page 79.) En outre, l'une des enveloppes peut moduler toute destination en utilisant les chemins de lation module continuellement. (Voir « Chemins de modulation » à la page 40.)

Les enveloppes peuvent également passer à une APD en deux étapes (attaque / pic hold / décroissance) de type adapté aux sons percussifs simplement en tournant ad m ode sur.

Générateurs d'enveloppe: Pitch, passe-bas, Amp, Aux1, Aux2- Choisissez l'un des cinq générateurs d'enveloppe à modifier.

Mode AD: Éteint allumé- Les sons percussifs ont généralement une attaque rapide et décroissance au silence sans soutenir. Quand ad m ode est, seule l'attaque et des parties désintégration des enveloppes sont utilisées, par conséquent, « AD ». ad m ode affecte les cinq enveloppes.

Mode AD est effectivement le même que le réglage S uStain à 0 et R elease à la même valeur que ré Ecay, donc peut obtenir le même effet lorsque ad m ode est éteint.

Retard: 0 ... 127- Définit un délai entre le moment où l'enveloppe est fermée et quand la partie d'attaque commence réellement.

Attaque: 0 ... 127- Définit le temps d'attaque de l'enveloppe sélectionnée.

De pointe: 0 ... 127- Peak est court pour une tenue de pointe. Normalement, la phase de décroissance de l'enveloppe commence immédiatement après la phase d'attaque atteint sa valeur ultime. brièvement pic détient l'enveloppe à sa valeur maximale, ce qui retarde la transition d'une attaque à la pourriture. Cela peut ajouter du punch à l'attaque d'un son.

Pourriture: 0 ... 127- Définit le temps de décroissance de l'enveloppe sélectionnée.

Soutenir: 0 ... 127- Règle le temps de maintenir l'enveloppe sélectionnée. En mode AD, S uStain n'a pas d'effet.

Libération: 0 ... 127- Définit le temps de libération de l'enveloppe sélectionnée. En mode AD, R elease n'a pas d'effet.

Montant: - 127 ... 127- Le montant de modulation de l'enve- lope sélectionnée à sa destination. Utilisez Montant (et non de vélocité) si vous ne voulez pas le son à utiliser la sensibilité à la vélocité des pads de tempête. Le taux de modulation peut être positive ou négative, ce qui permet le contrôle de l'enveloppe inversée. L'enveloppe Amp est une exception, avec une gamme de seulement des valeurs positives (0-127), puisque le gain EVC ne peut être négatif!

Vitesse Montant: 0 ... 127- Pour la plupart des sons, la vitesse avec laquelle les plaquettes (ou un contrôleur MIDI externe) sont frappés doit être utilisé pour moduler le montant de l'enveloppe. Par exemple, v eLocity une montage (et pas une monter) acheminés vers la une mP enveloppe utilisera la sensibilité à la vélocité des pads pour contrôler le volume du son.

une monter et v eLocity une monter travailler en combinaison. Si une monter est fixé à 127, v eLocity une monter n'aura aucun effet quel que soit le réglage ou la vitesse avec laquelle le pad est frappé parce que la quantité de modulation est déjà maximisé.

lorsque vous utilisez v eLocity une monter pour contrôler la quantité d'enveloppe de sons sensibles à la vélocité, une monter peut être utilisé pour définir le niveau de crête minimum de l'enveloppe lorsque la vitesse de la note est 1 ou à proximité. Par exemple, disons que vous souhaitez créer un son de tambour dans lequel les notes les plus douces jouée produisent un volume ¼ que des notes les plus fortes, mais lors de l'utilisation v eLocity une monter seul, les notes jouées doucement sont presque silencieux. Dans ce cas, vous définissez la une mP enveloppe de v eLocity une monter à 127 et son une monter à environ 32. Pour cette raison, lors de la création de sons tactiles, vous pourriez penser à la une monter paramètre comme « Montant minimum enveloppe. »



Rapidité est ignoré lorsque 16 I NIVEAUXATTEINTSPARLEP ASSE en fonction Pad ou F ixe l Evel dans Options Pad est activée. Voir « 16 niveaux » à la page 10 et « Options Pad » à la page 11 pour plus d'informations.

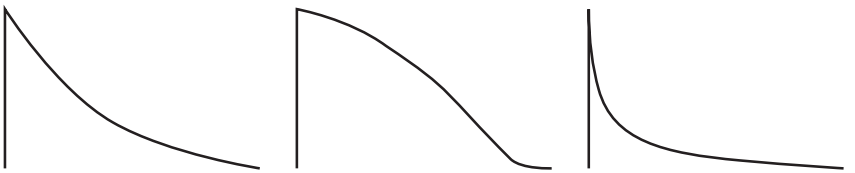
Destination: Off, destination mod 1, destination mod 2, ... - enveloppes

P démanger, une uX 1, et une uX 2 sont assignables à une modulation de la Tourmente les destinations. Pour une liste complète, voir « Destinations Modulation » à la page 79.

Une note sur la forme d'enveloppe

Comme la plupart des synthétiseurs, des enveloppes de la Tourmente ne sont pas linéaires, mais courbe. Sans entrer dans trop de détails (ou les mathématiques), la courbe est basée sur une fonc- tion logarithmique. Mais cette courbe et, par conséquent, la forme peut-être de l'enveloppe modifiée à la modulation.

Par exemple, la figure A ci-dessous montre la décroissance « normale » une simple enveloppe AD où l'attaque est réglé sur 0.



A **B** **C**

En utilisant l'un des chemins Mod de Tempest (voir page 40), une enveloppe peut être utilisée pour se moduler. La figure B montre ce qui se passe lorsque l'enveloppe dans la figure A est utilisée comme source de modulation et la destination mod est la désintégration de cette même enveloppe, avec une quantité de mod -60; la figure C est avec une quantité de modificateur de 60.



modulante un segment d'enveloppe modifie également la longueur (durée). Dans les exemples précé- dentes, le temps de décroissance de la figure B a diminué et la figure de temps de décroissance de C a été augmentée.

LFO 1 & 2

Tempest a deux oscillateurs basse fréquence (LFO). Les LFOs peuvent fonctionner ou synchronisé au franco rythme.

LFO2: Éteint allumé- Choisit le LFO à modifier. Lorsqu'elle est désactivée, les commandes du panneau affectent LFO 1; lorsqu'il est allumé, LFO 2.

Taux: 0 ... 162- Définit la fréquence LFO. Débit varie de lent (30 secondes) à très rapide à 90 ° C (8 Hz, C-2) et au-dessus des niveaux de vitesse en demi-tons, jusqu'à 162 (523 Hz, C4 ou une octave au-dessus du milieu C).

Montant: 0 ... 127- Définit la quantité de LFO acheminé vers la destination.

Forme: Triangle, Sawtooth inverse, en dents de scie, Carré, Random- Le waveshape du LFO. Aléatoire (ou « échantillonnage et de maintien ») génère une valeur aléatoire qui change une fois par cycle.

Destination: Off, destination mod 1, destination mod 2, ... - Définit la destination de modulation à laquelle le LFO est mis en déroute. Voir « modulation » à destina- tions la page 79 pour une liste des destinations possibles.

Sync: Éteint allumé- Lorsqu'il est activé, le LFO se synchronise au rythme basé sur des multiples de notes trimestre, quelle que soit la signature de temps. R a mangé affiche les valeurs dans le tableau suivant.

Afficher	Cycles par trimestre Note (s)
32 Qrtr	Un cycle LFO dure 32 notes trimestre
16 Qrtr	Un cycle LFO dure 16 notes trimestre
8 Qrtr	Un cycle LFO dure 8 notes trimestre
6 Qrtr	Un cycle LFO dure 6 notes trimestre
4 Qrtr	Un cycle LFO dure 4 notes trimestre
3 Qrtr	Un cycle LFO dure 3 notes trimestre
1/2 note	Un cycle LFO dure 2 notes trimestre
Qrtr Dot	Un cycle LFO dure 1,5 notes trimestre
1 Qrtr	Un cycle LFO dure note 1 trimestre
Qrtr voyage	Deux cycles LFO tous les trois notes trimestre
8	Deux cycles LFO par trimestre Note
8ème voyage	Trois cycles LFO par trimestre Note
1/16	Quatre cycles LFO par trimestre Note
16e voyage	Six cycles LFO par trimestre Note
32e	Huit cycles LFO par trimestre Note
64e	Seize cycles LFO par trimestre Note



Utilisation s ync to modulate a parameter in time with a beat. For example, for a beat in 4/4, an LFO set to a triangle wave and a rate of 16 Qrtr can modulate the filter frequency for a sweep that repeats every 4 bars, precisely.

Free-Running LFOs

By default, the wave cycles of Tempest's two low frequency oscillators are restarted by a note on, beat, or play command. However, you can set the LFOs to be free running so that once triggered, the wave cycle continues without being restarted.

To disable wavecycle restart for LFO 1 or LFO 2:

1. In the SCReenS section, press the SoundS button.
2. In the lfo 1&2 section, press the lfo 2 button on or off to display the parameters for the LFO that you want to edit.
3. Press the Page Right (right arrow) soft button to display the ReStaRt parameter for the LFO's wave cycle.
4. Turn soft knob 4 (ReStaRt) and set the chosen LFO's wave cycle to de.
   (À l'inverse, le choix noter, Beat, ou Jouer provoque le cycle d'onde du LFO pour redémarrer chaque fois qu'il reçoit le déclencheur sélectionné.)



Pour utiliser LFO sans course à pied, vous devez assigner un son à une voix. Pour ce faire, appuyez sur la 16 s ounds bouton, puis appuyez sur la des sons bouton dans la section Écrans. Ensuite, appuyez sur un pad pour sélectionner le son que vous voulez attribuer à une voix. Enfin, appuyez sur le bouton Chemins Mod dans la section LFO, puis appuyez sur la touche Page une fois. Tourner le bouton doux 3 pour affecter la voix.

Chemins de modulation

Tempête a huit voies de modulation à usage général avec une grande variété de sources mod et les destinations disponibles. Appuyez sur MOD PATH pour afficher les paramètres du son en cours.

La source: Off source mod 1 source mod 2, ... - Réglage de la source de modulation pour le chemin sélectionné mod. Voir « Sources de modulation » à la page 78 pour une liste complète.



Utilisation s Ource aux contrôleurs MIDI externes de la route vers des destinations mod de tempête.

Montant: - 127 ... 127- Définit la quantité de la source utilisée pour moduler la destination. Le taux de modulation peut être positive ou négative, ce qui permet un contrôle inversée.

Destination: Off, destination mod 1, destination mod + 2, ... - Définit la destination de modulation pour le chemin sélectionné mod. Voir « Destination Modulation » à la page 79 pour une liste complète.

Choke et voix Assigner

Chacune des trente-deux sons d'un battement peut être étranglée par l'un des deux autres sons dans le rythme. L'utilisation la plus évidente est de permettre un pédalé ou fermé haut chapeau pour étouffer un ouvert haut chapeau.

Pour définir Choke pour un son:

1. 16 Sounds mode pavé et Sounds mode d'édition, appuyez sur Shift puis mod PATHS, ou appuyez plusieurs fois sur la Page réposséder ou 6 clé, pour accéder à l'écran divers.
2. Appuyez sur un pad pour sélectionner un son.
3. Utilisez les CHoke 1 Soft Knob to choose the Sound/pad that will be choked whenever this sound plays. If desired, use Choke 2 to specify a second choke Sound/pad.

VoiCe aSSign restreint un son à jouer sur un seul des six voix de tempête. Par défaut, Tempest utilise l'allocation dynamique des voix. Autrement dit, si une voix est déjà occupée à jouer un son, les nouvelles notes jouent sur la prochaine voix disponible. Lorsque les six voix sont utilisées, les nouvelles notes volent une voix d'un des sons qui jouent déjà, en faisant que son à couper. Attribution d'un son à une voix spécifique garantit que la voix ne sera pas volé, du moins pas par les autres voix attribuées dynamiquement. Les sons multiples peuvent être attribués à une seule voix et sera toujours voler la voix lorsque deux ou plusieurs notes jouent simultanément. Encore une fois, à l'aide d'un haut chapeau comme par exemple, l'attribution des différentes articula- tions haut chapeau à une seule voix garantira que le haut chapeau sonnera toujours et sa voix ne sera pas volé. Si un battement a un motif 8th- ou 16 note stable, il sera assez évident si la voix du haut chapeau est volé, même pour une note. Soyez conscient, cependant, que certains sons en particulier des sons avec plus désintégrations comme accident Sentir cymbales peuvent bénéficier des voix dynamiquement allouées. Ces sons ont tendance à mieux ou, au moins, plus réaliste, si elles sont autorisées à se chevaucher et ne pas être coupé par la voix de voler, il peut prendre un peu de planification et de peaufinage pour atteindre un bon équilibre entre les sons associés à des voix spécifiques et sons qui utilisent le pool restant de voix alloués dynamiquement.

Voix uneSSign attribue également un son à une sortie vocale spécifique. Par exemple, si le tambour de lancement est attribué à la voix 1, le tambour de lancement sera disponible pour le traitement séparé via la prise Voix 1 sur le panneau arrière. Insérer un bouchon dans l'une des prises de sortie de voix individuelles qui supprime la voix à partir des sorties principales. Les prises de sortie vocale sont stéréo, et ainsi de conserver les paramètres de cuisson.

Pour affecter un son à une voix spécifique:

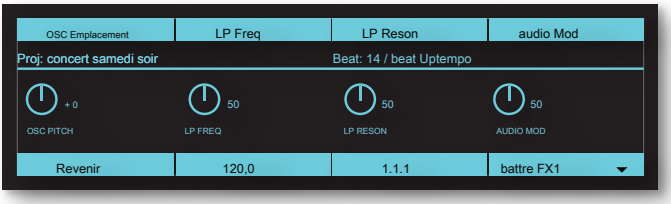
1. 16 Sounds mode pavé et Sounds mode d'édition, appuyez sur Shift puis mod PATHS, ou appuyez plusieurs fois sur la Page réposséder ou 6 clé, pour accéder à l'écran divers.
2. Appuyez sur un pad pour sélectionner un son.
3. Utilisez les voix une SSign Bouton doux pour choisir l'une des six voix.

Battre à l'échelle Paramètres

Normalement, les commandes de son panneau fonctionnent sur un seul son. Toutefois, si la fonction Pad est **réglé sur 16 B Eats, seulement huit de ces contrôles sont activés et ils affectent la lecture de tous les sons qui** jouent dans le rythme. Ces huit paramètres sont appelés paramètres Beat à l'échelle:



Les huit paramètres sont Oscillateur Pitch, fréquence passe-bas, passe-bas Réso- nance, Audio Mod, fréquence Highpass, Feedback EVC, attaque de l'enveloppe et l'enveloppe Decay. Pour chacun de ces huit paramètres, déplaçant le bouton provoque la lecture de tous les sons être modifiés simultanément. Parce que les valeurs des paramètres peuvent être très différents pour les différents sons, les paramètres individuels sont **déplacés proportionnellement d'une manière qui entraîne le changement global très naturelle. Si la S ounds clé** (dans la section des écrans) est pressée, l'un des deux écrans suivants apparaît:



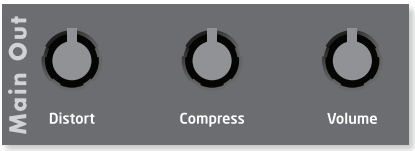


Notez la R éventrer Touche programmable. Après l'un des paramètres Beat à l'échelle est modifiée, cette touche apparaît. Une pression sur elle rétablit la lecture de battement à son état d'origine avant que les contrôles ont été modifiés.

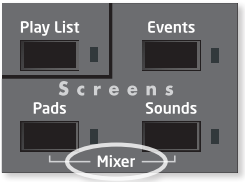
Mixer et effets

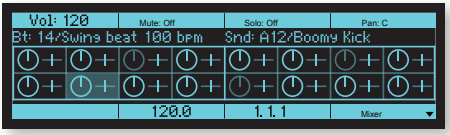
Un mélange mélangeur 32 entrées permet uniques (volume, mute, solo, panoramique, envoi différé, et le retard de marche / arrêt pour chaque son) et réglages d'effets (temps de retard, retard rétroaction, distorsion, compression) pour chaque battement. La fonction de retard agit comme un retard audio numérique mais crée des notes retardées supplémentaires afin de maintenir le signal ensemble de la Tourmente dans le domaine analogique.



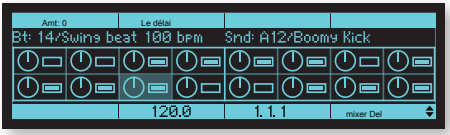


Vous pouvez modifier les paramètres de mixage en ajustant les commandes de la section Mixer du panneau, ou en sélectionnant m ixer dans la section des écrans (pressage P les publicités et S ounds ensemble), ce qui provoque l'écran Mixer apparaisse. Utilisez le P âge u P et P âge ré posséder touches pour basculer entre les quatre écrans de mélangeur suivantes:

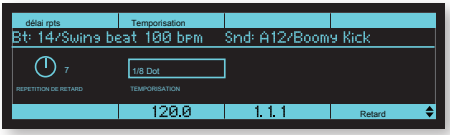




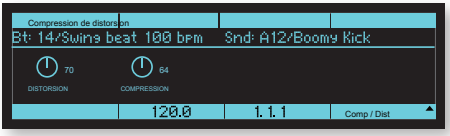
Ce paramètre règle d'écran v olume, P un, m ute, et S OLO pour chaque pad sonore. Ce



paramètre règle d'écran ré elay une monter et ré elay o n / o ff pour chaque pad sonore. Notez que les sons doivent être ity sensibles veloc- pour les notes retardées d'avoir des volumes autres que



complète. Ce paramètre règle d'écran ré elay R ePeatS et ré elay t ime pour l'envoi de retard mélanger.



Cet écran affiche les paramètres du battement pour le Groupe spécial ré iStoRtion et C ompression les contrôles.

compresseur d'enveloppe

The Compressor has its own set of envelope controls that allow you to fine tune compression characteristics.

To display the Compressor parameters:

1. Press the Shift button and turn the COMPRESS knob.
2. Press the Page Down button to display the ENV TRIGGER parameter.
3. Turn soft knob 4 to select the sound that will trigger the compressor envelope.
4. Press the Page Up button to re-display the Compressor parameters and adjust them as desired.

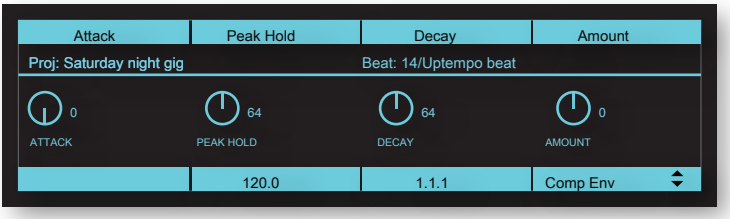
Attack: 0...127— Sets the attack time of the Compressor.

Peak Hold: 0…127— Normally, the decay stage of the envelope begins imme- diately after the attack stage reaches its ultimate value. Peak briefly holds the envelope at its peak value, delaying the transition from attack to decay. This can add extra punch to a Sound's attack.

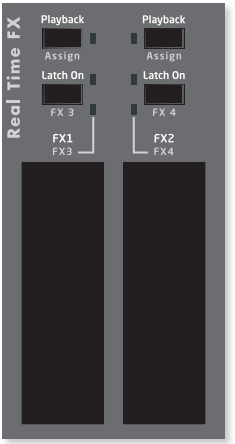
Decay: 0...127— Sets the decay time of the Compressor.

Amount: - 127...127— Sets the amount of modulation from the ENVELOPE TRIGGER (see below) to the Compressor. Use AMOUNT if you don't want the Sound to use the velocity sensitivity of Tempest's drum pads. The modulation amount can be positive or negative, allowing for inverted envelope control.

Envelope Trigger: Off, Sound A1...A16, Sound B1...B16— Selects a Sound from Sound Bank A or B to act as a trigger for the Compressor's envelope. This functions like a side-chain on a traditional compressor and allows a signal other than the main input to control the amount of compression.



Real Time FX

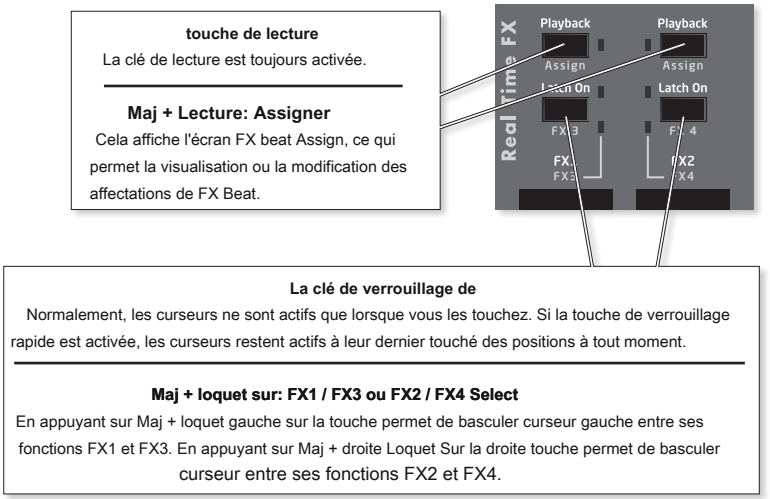


The Real Time FX touch sliders have two modes:

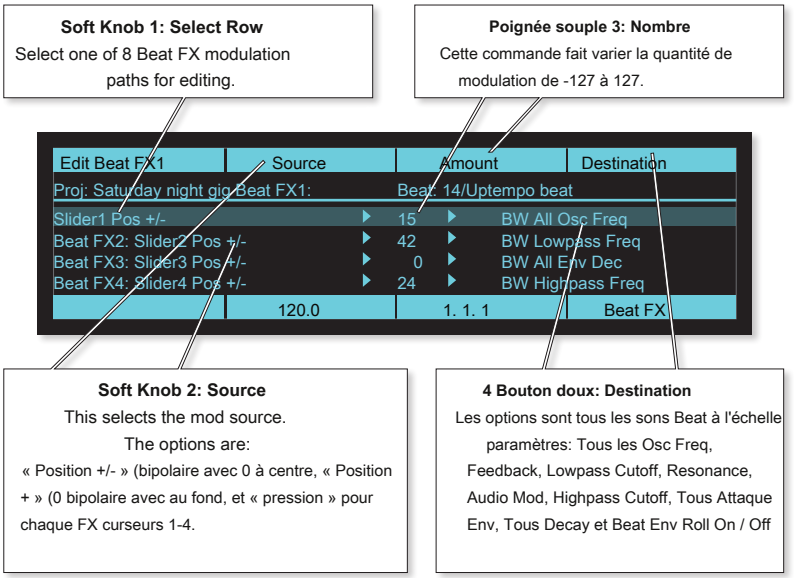
- **Beat FX:** The sliders can alter the sound of the entire Beat playback.
- **Note FX:** Les curseurs peuvent modifier les paramètres d'un seul son, et ces modifications peuvent être enregistrées dans le temps.

FX beat

Si Pad Function est réglé 16 B Eats, Battre le mode FX est actif, dans lequel les mouvements curseur affectent les paramètres sonores Beat-larges, modifier le son de la lecture de l'ensemble de battement. Dans ce mode, **la P Layback clé est toujours activée. Essaye le. Sélectionnez le 16 B Eats clé, appuyez sur un pad de battement et appuyez sur P allonger. Maintenant, appuyez sur l'une des curseurs et déplacez votre doigt vers le haut et vers le bas. Découvrez comment vos mouvements de doigts sur le son de la Beat. maintenant, maintenez S hift et appuyez sur la gauche l atch o n clé, puis déplacez votre doigt sur le curseur gauche pendant la lecture Beat. Notez que vous entendez un** changement de son différent, parce que vous venez de sélectionner la fonction FX3 alternative pour le curseur gauche. Voici ce que les touches utilisées:



Pour afficher ou modifier les affectations de FX Beat, appuyez sur Shift + non plus Playback clé:



mouvements beat FX curseur sont pour des performances en direct et ne peuvent être enregistrées. Toutefois, note FX (décrite dans la section suivante) fait l'enregistrement de permis des mouvements de curseur et notez curseurs FX peut être attribué à battre à l'échelle des paramètres sonores.

Note FX

If Pad Function is not set to 16 Beats, Note FX mode is active, in which slider movements affect the sound of a single sound pad, altering one of its sound parameters. Unlike Beat FX, these **movements can be recorded into the Beat. Try it out. Select the 16 Sounds key, then press a sound** pad repeatedly while moving your finger on one of the sliders. Notice that the sound changes as you move the slider. (If nothing happens, try another sound pad because the one you selected may have **no Note FX assignment.) Now hold Shift and press the left**

Latch On key, then move your finger on the left slider as the Beat plays. Notice that you hear a different sound change, because you've just selected the alternate FX3 function for the left slider. If you move the sliders while recording a sound pad into a Beat, the value of the slider at the moment the pad is played will be recorded into the new note, and these parameter changes will be heard when the Beat plays back.

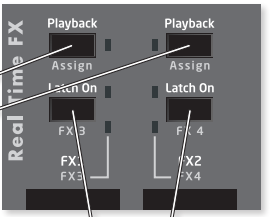
Voici ce que les touches du panneau font:

touche de lecture

Si sur les mouvements de curseur affectent également les notes du tampon sonore sélectionné qui lecture au rythme. Si lors de l'enregistrement sur, ces mouvements de curseur sont enregistrés de nouveau dans les notes jouées.

Maj + Lecture: Assigner

Cette affiche la note FX écran Assign, décrit ci-dessous.



La clé de verrouillage de

Normalement, les curseurs ne sont actifs que lorsque vous les touchez. Si la touche de verrouillage rapide est activée, les curseurs restent actifs à leur dernier touché des positions à tout moment.

Maj + loquet sur: FX1 / FX3 ou FX2 / FX4 Select

En appuyant sur Maj + loquet gauche sur la touche permet de basculer curseur gauche entre ses fonctions FX1 et FX3. En appuyant sur Maj + droite Loquet Sur la droite touche permet de basculer curseur entre ses fonctions FX2 et FX4.

Pour afficher ou modifier les affectations de change Note, sélectionnez Remarque FX Assign en tenant

S hift tout en appuyant sur P Layback clé:

Bouton doux 1: Sélectionner la ligne

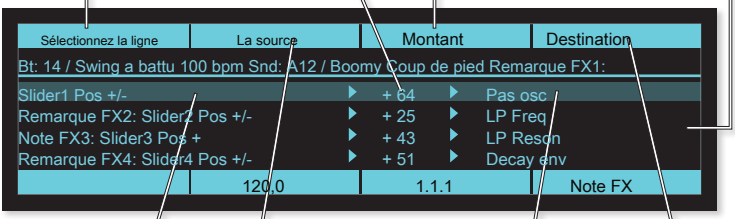
Sélectionnez l'un des 4 canaux Remarque FX (dans chaque événement de note) pour l'édition.

Poignée souple 3: Nombre

Sélectionnez la quantité d'effet du mouvement de curseur a sur le paramètre de destination.

Beat & son

Chacun des 32 sons du battement a un ensemble unique de 4 Remarque les affectations de change. Ceux affichés appliquent uniquement au son sélectionné.



Bouton Soft 2: La source

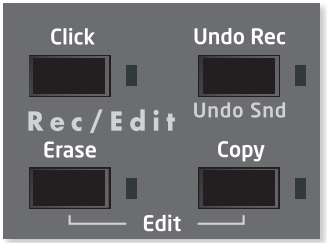
Ceci permet de sélectionner l'entrée pour le canal de FX de la note sélectionnée (1-4) dans chaque note. Les options sont curseur FX1-4 Position (positif ou bipolaire) ou le curseur FX1-4 pression.

4 Bouton doux: Destination

Ceci permet de sélectionner la destination de la note canal FX dans chaque note. Une variété de destinations de modulation de voix sont disponibles.

Rec / Modifier les clés

Ces quatre touches offrent une variété de fonctions pour l'édition des sons, Beats, listes de lecture, et des projets.



La clé Cliquez sur

En appuyant sur cette touche est relâchée le clic (métronome) ou désactiver. Le volume de clic peut être modifié dans le système: le menu général.

Bien que Cliquez n'utilise l'une des voix, après que vous avez deux ou trois sons enregistrés, vous ne devriez pas avoir besoin et il peut être désactivé.

La clé Annuler Rec

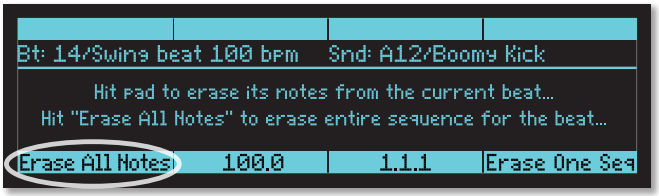
Si la Undo Rec la lumière est allumée, cela signifie qu'il ya quelque chose à défaire. Pressage Undo Rec annulera toutes les modifications d'enregistrement effectués au cours de la dernière passe d'enregistrement (depuis le moment où vous avez commencé à jouer avec Beat Rec sur) et éteindra la lumière. En appuyant sur une deuxième fois Redo tout ce qui a été supprimé en appuyant sur Undo Rec. Ceci est un undo seul niveau. En portant Shift tout en appuyant sur Undo Rec fait apparaître la Undo Sound commander.

Cela permettra de restaurer le son sélectionné à son dernier état chargé ou enregistré, annulant toutes les modifications depuis. Ceci est un undo seul niveau.

La clé d'effacement

toutes les notes dans un battement peuvent être effacées facilement dans les deux 16 Sounds ou 16 Beats mode.

Dans les deux cas 16 Sounds ou 16 Beats, appuyez et maintenez eRaser, puis appuyez sur la eRaser une II nOTES touche. Toutes les notes du temps en cours d'une re effacée.



Pour effacer rapidement toutes les notes d'un seul Pad son d'un Beat:

1. Appuyez sur 16 Sounds.
2. Tout en maintenant eRaser, appuyer sur la touche sonore à effacer.

Pour effacer toutes les notes d'un seul Pad son de Sound Bank B:

1. Pour effacer un son Sound Bank B d'un Beat, sélectionnez Sound Bank B avant ou après la tenue eRaser.
2. Frapper un pad pour effacer ce son.

Pour effacer rapidement seulement quelques notes d'un Beat:

1. Appuyez sur 16 Sounds.
2. Tourner RECORD sur et appuyez sur Pallonger.
3. Maintenez les deux Shift et eRaser, e en pendant le temps que les notes à effacer jouent, tenez également le pavé sonore pour les notes.

La copie clé

La fonction de copie de la Tourmente vous permet d'être sélectif sur la copie d'autres éléments associés à un son ou un battement.

Pour les sons, vous pouvez choisir de copier (ou non copier):

- Les paramètres du programme du son
- une séquence associée à son
- Remarque FX associée au son
- paramètres de mixage associés au son

Pour Beats, vous pouvez choisir de copier (ou non copier):

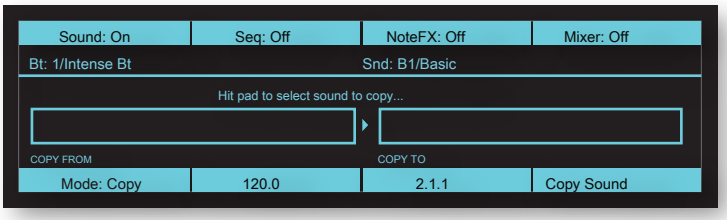
- un kit associé à Beat
- une séquence associée au battement
- paramètres associés au battement
- Beat FX associated with the Beat

Copying a Sound

To selectively copy a Sound and/or its associated elements:

1. In the Pad funCtion section, press the 16 SoundS button.
2. In the SCReenS section, press the SoundS button.
3. In the ReC/edit section, press and hold the CoPy button.
4. Use the 4 soft knobs above the display to select the elements that you want to copy (Sound, SequenCe, notefX, miXeR).
   - Setting an element to on will include it in the copy operation.
   - Setting an element to off will exclude it.
5. Tap the pad you want to copy from.
6. Tap the pad you want to copy to.
7. When finished, release the CoPy button.

When choosing a destination for a copied Sound, tapping the same pad twice swaps Sound layers A+B.



The copied sound is not permanently saved in memory until you save the Beat and commit the new sound position to memory. To save a Beat, press the save/load button, use soft knob 1 to scroll to item 2 (save Beat), then press the next button and use soft knob 1 to select the Beat to save.

Copying a Beat

To selectively copy a Beat and/or its associated elements:

1. In the Pad funCtion section, press the 16 BeatS button.
2. In the SCReenS section, press the SoundS button.
3. In the ReC/edit section, press and hold the CoPy button.
4. Use the 4 soft knobs above the display to select the elements that you want to copy (kitS, SequenCe, PaRamS, BeatfX).
   - Setting an element to on will include it in the copy operation.
   - Setting an element to off will exclude it.
5. Tap the pad you want to copy from.
6. Tap the pad you want to copy to.
7. When finished, release the CoPy button.

The Edit Function

Holding Erase and Copy together presents a menu of functions for editing sounds, beats or projects held in RAM memory (not in flash memory)

Copy Sound	**Initialize Sound**	**Rename Sound**
Copy Beat	**Initialize Beat**	**Rename Beat**
Copy Bars	**Insert Bars**	**Delete Bars**
renommer projet	**projet initialiser**	

Tournez doux bouton 1 pour sélectionner l'une des fonctions d'édition, puis appuyez sur la touche programmable pour le sélectionner. Chaque écran contient jusqu'à quatre champs qui sont modifiés à l'aide des 4 boutons programmables. Une fois que les champs sont correctement réglés, appuyez sur la touche programmable exécute la fonction edit- ING.

1 . copie son

Cette copie d'un son (en tout temps) sur un autre son dans le même ou un autre battement. Entrez le Beat Source et son, le Beat Destination et son, puis appuyez sur la copie maintenant touche.

Notez que si Pad Function est réglé sur autre chose que 16 Beats, la clé de copie peut également être utilisé pour copier un pad son sur une autre.

2. initialize son

Ce initialise tout son (en tout temps) aux paramètres par défaut. Entrez le Beat Source et son pour initialiser, puis appuyez sur la touche maintenant Init.

3. renommer son

Cela vous permet de changer le nom d'un son (en tout temps). Sélectionnez le Beat et son renommer, utilisez Select et Char Modifier Char boutons programmables pour entrer dans le nouveau nom, puis appuyez sur la « Renommer maintenant » touche.

Notez que si cet écran est actif, la touche Page devient Insérer Char, l'insertion d'un nouveau personnage dans le nom et la touche Curseur vers le haut devient Supprimer Char, la suppression d'un caractère du nom.

4. Beat Copy

Cette copie tout battement sur toute autre Beat. Entrez les battements de source et de destination, puis appuyez sur Copier.

Notez que si Pad Fonction est réglé sur 16 Beats, la touche Copy peut être utilisé pour faire la même chose.

5. Battre initialiser

Ce initialise tout battement de paramètres par défaut lors de la signature de temps spécifié, eras- ing tout contenu précédent. Entrez le Fouettez pour initialiser, la signature du temps et de barres, puis appuyez sur la touche maintenant Init.

6 . Rename Beat

This permits you to rename both the long and short names of any beat. Enter the Beat to rename, use the Select Char and Edit Char soft knobs to edit the Name and/or Short Name (the name that appears in the 2x8 matrix of 16 Beats screen), then press the Rename Now soft key.

Note that while this screen is active, the Page Up key becomes Insert Char, inserting a new character into the name, and the Cursor Up key becomes Delete Char, deleting a character from the name.

7 . Copy Bars

This copies a range of bars from one Beat to the same or a different Beat, either inserting into or replacing the destination Beat’s bars. There are two screen pages. On the first screen, enter the Source Beat and First and Last Bars to copy, then press the Next soft key.

Dans le deuxième écran, entrez le battement de destination et définir le mode de copie soit substituera, Insérer avant ou Insérer après. Le paramètre sert quand à lui spécifier la première barre à remplacer, la barre à insérer avant ou la barre à insérer après. Pour effectuer la copie, appuyez sur la copie maintenant touche.

8. Insérer barres dans battement

Cela permet d'insérer des barres vides dans un Beat, en utilisant la signature de temps Beat. Entrez le Beat, les barres vierges à insérer et la barre à insérer avant, puis appuyez sur la touche Insérer maintenant.

9. Supprimer Bars de battement

Cela supprime les barres d'un battement. Entrez le Beat, la première et dernière barre à supprimer, puis appuyez sur la touche Suppr maintenant douce.

dix . Changement d'heure Signature de Beat

Cette fonction vous permet de changer la signature de temps de toutes les mesures dans un battement. Si la nouvelle signature de temps est plus court, les notes à la fin de chaque barre sera tronquée. Ou si la nouvelle signature de temps est plus long, les notes au début de chaque barre seront copiés à la fin de la barre pour remplir le nouvel espace. Vous pouvez également modifier le nombre de barres dans le temps. Si le nouveau nombre de barres est plus, les notes dans les barres précédentes sont copiés dans la nouvelle barre (s) à la fin. Ou si le nouveau nombre de barres est moindre, les barres de fin sont entièrement supprimés.

Pour changer la signature de temps, entrez la signature rythme, nouveau temps et le nombre de barres, puis appuyez sur la touche Set maintenant Sig.

11. renommer projet

Ce renomme le projet actuellement chargé. Utilisez la touche SELECT et Char Modifier Char boutons programmables pour modifier le nom, puis appuyez sur la touche Renommer maintenant. Notez que si cet écran est actif, la touche Page devient Insérer Char, l'insertion d'un nouveau personnage dans le nom et la touche Curseur vers le haut devient Supprimer Char, la suppression d'un caractère du nom.

12. projet initialiser

Ce projet initialise ensemble dans la mémoire RAM, effaçant tous les 16 Beats et tous leurs sons, et les remettre à zéro les paramètres par défaut! Pour effectuer l'initialisation, appuyez sur la touche Init maintenant douce.

13. renommer playlist

Cet utilitaire vous permet de nommer ou de renommer l'une des quatre listes de lecture. Sélectionnez le numéro de liste de lecture pour renommer, utilisez les Sélectionnez Char et Modifier Char boutons programmables pour modifier le nom, puis appuyez sur la touche Renommer maintenant.

14. Copier playlist

Cet utilitaire copie l'une des quatre listes de lecture à l'autre, afin de modifier l'ordre ou de modifier une liste de lecture.

15. playlist initialiser

Cet utilitaire initialise la liste de lecture sélectionnée pour les paramètres par défaut (blanc), vous allow- ING créer une nouvelle liste de lecture.

Tournez All Notes Off

Tempest est capable d'être joué par le séquenceur interne, les plaquettes, et MIDI simultanément. Si une note coincé doit se produire, appuyez simplement sur

I TEF S hift + R ight S hift + S Haut pour forcer toutes les voix off.

Sauvegarder charger

Pressage Save / Load présente un menu de fonctions liées à la sauvegarde ou le chargement des fichiers. Comme un ordinateur personnel, Tempest possède à la fois la mémoire vive (RAM) et le stockage permanent non volatile pour les sons enregistrés, Beats et projets. Le son actuel, Beat, ou le projet est toujours chargé en mémoire vive pour la lecture et edit- ing. Tempest utilise la mémoire flash pour le stockage non volatile.

Il est important de comprendre la distinction entre la RAM et flash. Comme avec la plupart des applications logicielles sur PC, les modifications aux fichiers en RAM doivent être enregistrés à clignoter pour rappeler plus tard. Mais, comme la plupart des synthétiseurs, Tempest ne vous invite pas à enregistrer les modifications lors de la mise sous tension vers le bas ou le chargement d'un autre fichier. Il serait assez ennuyeux si au milieu d'un frénétiques, bouton-torsion, la performance, une invite est venu vous demander d'enregistrer les modifications à chaque fois que vous avez changé de Beats ou un fichier chargé! Mais, pendant que vous faites des beats et des sons, il est bon de prendre l'habitude de sauver votre travail souvent et, de temps en temps, la sauvegarde de votre travail via MIDI.



Beats comprennent tous les sons utilisés dans les projets et comprennent Beats, qui, à son tour, comprennent tous les sons dans chacun des battements. Voir « Sons, Beats et projets » à la page 3 pour une explication générale de la relation entre les sons, Beats et projets.

Compatibilité du projet et Beat avec les anciennes versions OS

format de fichier interne de la Tourmente a changé avec la version OS 1.4. Cela affecte la compatibilité du projet et le rythme avec les anciennes versions du système d'exploitation. S'il vous plaît être conscient des éléments suivants:

- Les projets et Beats réalisés sur une des versions précédentes du système d'exploitation se charge correctement et jouer sur OS 1.4.
- Si les projets et Beats réalisés sur un pré-OS 1.4 sont modifiés et enregistrés ou exportés d'une tempête avec OS 1.4, ils ne seront pas compatibles avec une tempête avec un système d'exploitation pré-1.4.
- Si les projets et Beats réalisés sur un pré-1.4 OS ne sont pas modifiés et enregistrés, ou exportés de la tempête avec OS 1.4, ils seront toujours compatibles avec une tempête avec un pré-1.4 OS (si vous passez votre Tempest OS à une ancienne version , par exemple).

Sons Enregistrement, Beats et projets

Les sons sont enregistrés dans l'un de plusieurs dossiers dans la mémoire flash de la Tourmente. Ils peuvent également être exportés et enregistrés en tant que système de données MIDI exclusif.

Pour enregistrer un son Flash:

1. 16 S ounds le mode, appuyez sur un pad pour choisir le son pour enregistrer.
2. Appuyez sur S ave / l oad, choisissez Enregistrer son, puis appuyez sur la n exT Touche programmable.
3. La source de courant Beat et son sont affichés et peuvent être modifiés, si on le souhaite. appuyez sur la n exT Touche programmable.
4. Sélectionnez le dossier de destination Sound.
5. Entrez le nom à l'aide e dit F ilename Bouton doux pour choisir les caractères et le l TEF et R ight touches de curseur pour déplacer le curseur.
6. Appuyez sur la je nsert C HAR Touche programmable pour insérer un espace avant le curseur. presse la ré elete C HAR Touche programmable pour supprimer le caractère mis en évidence par le curseur.
7. Appuyez sur la S ave n OW Touche programmable.

Les sons sont enregistrés dans l'un de plusieurs dossiers dans la mémoire flash de la Tourmente. Ils peuvent également être exportés et enregistrés en tant que système de données MIDI exclusif. Voir page 62.

Pour enregistrer un battement Flash:

1. 16 B Eats le mode, appuyez sur un pad pour choisir le Fouettez pour sauver.
2. Appuyez sur S ave / l oad, choisissez beat Enregistrer et appuyez sur la touche PROCHAIN.
3. La source de courant Beat est affiché et peut être modifié, si on le souhaite. Appuyez sur la touche programmable Next.
4. Sélectionnez le dossier Beat destination.
5. Entrez le nom à l'aide e dit F ilename Bouton doux pour choisir les caractères et le l TEF et R ight touches de curseur pour déplacer le curseur.

- appuyez sur la je nsert C HAR Touche programmable pour insérer un espace avant le curseur. appuyez sur la ré elete C HAR Touche programmable pour supprimer le caractère mis en évidence par le curseur.

6. Appuyez sur la S ave n OW Touche programmable.

Beats are saved to one of 10 Beats folders in Tempest's flash memory. They can also be exported and saved as system exclusive MIDI data. See page 63.

To Save a Project to Flash:

1. Press Save/Load, choose Save Project, and press the next Soft Key.
2. Select the destination Projects folder.
3. Enter the Project name using the edit filename Soft Knob to choose characters and the Left and Right cursor keys to move the cursor. Press the next Soft Key.

- Press the insert Char Soft Key to insert a blank space before the cursor. Press the delete Char Soft Key to delete the highlighted character.



If the Project file name already exists, you will be warned that you are about to overwrite the existing Project file.

4. Press the Save now Soft Key.

Projects are saved to one of 10 Project folders in Tempest's flash memory. They can also be exported and saved as system exclusive MIDI data. See page 64.

Loading Sounds, Beats, and Projects

A Sound is loaded into RAM from flash and assigned to one of Tempest's pads. Sounds can also be imported via MIDI. (See "Importing Sounds, Beats, and Projects" on page 66.)

To Load a Sound:

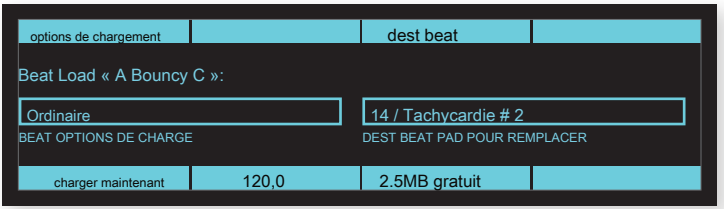
1. In 16 Sounds mode, tap a pad to choose the destination Sound.
2. Press Save/Load, choose Load File (Sound/Beat/Project), and press the next Soft Key.
3. Choose the Type, Folder, and File, and press the next Soft Key.
4. The selected destination Beat and Sound are displayed, but can be changed, if desired.
5. Press the Load now Soft Key.
6. Press the again Soft Key to load another file or Save/Load to exit.

The Sound is loaded into the destination pad. Any unsaved edits to the previous Sound will be lost. Press Save/Load again at any time prior to pressing Load now to cancel the operation.

A Beat is loaded into RAM from flash and assigned to one of Tempest's pads. Beats can also be imported via MIDI. (See "Importing Sounds, Beats, and Proj- ects" on page 66.)

Load Beat Options (*including Loading Sound Kits)*

When loading a Beat, there are five options to determine what data gets loaded.



Normal — All Beat data will be loaded into the destination Beat.

Sounds + Mixer — Only the Sounds and mixer settings will be loaded.

Sounds Only — Only the Sounds will be loaded.

In Tempest there are no separate "Sound Kit" or "Drum Kit" files. Instead, you can use this option to load only the sounds from any Beat file. This has the advantage that any Beat file can be used as a sound kit file.

Sequencer + Note FX — Only sequence and Note FX settings will be loaded.

Beat FX —Only the Beat FX settings will be loaded.

To Load a Beat:

1. In 16 B eatS mode, tap a pad to select the destination Beat.
2. Appuyez sur S ave / l oAD, choisissez Fichier de charge (son / Beat / Projet), puis appuyez sur la n eXt Touche programmable.
3. Choisissez le type, le dossier et le fichier, puis appuyez sur la n eXt Touche programmable.
4. Choisissez la charge Beat Option: Normal, Sons + Mixer, uniquement les sons, Sequencer + Remarque FX ou FX battre.
5. La Beat destination sélectionnée est affichée, mais peut être modifiée, si on le souhaite.
6. Appuyez sur la l oAD n ow Touche programmable.

7. Appuyez sur la une Gain Touche programmable pour charger un autre fichier ou S ave / l OAD pour quitter. Le

Beat est chargé dans le tampon de destination. Toute modification non enregistrées au rythme précédent

seront perdues. presse S ave / l OAD à tout moment avant le pressage l OAD n ow

pour annuler l'opération.

A Project is loaded from flash and replaces the current Project in RAM. (Only one Project can be loaded at a time.) The last Project saved is loaded by default on power up. Projects can also be imported via MIDI. (See “Importing Sounds, Beats, and Projects” on page 66.)

To Load a Project:

1. Press S ave/ l oad, choose Load File (Sound/Beat/Project), and press the n eXt Soft Key.
2. Choose the Folder and File, and press the n eXt Soft Key.
3. Press the l oad n ow Soft Key to load the Project.
4. Press the a gain Soft Key to load another file or S ave/ l oad to exit.

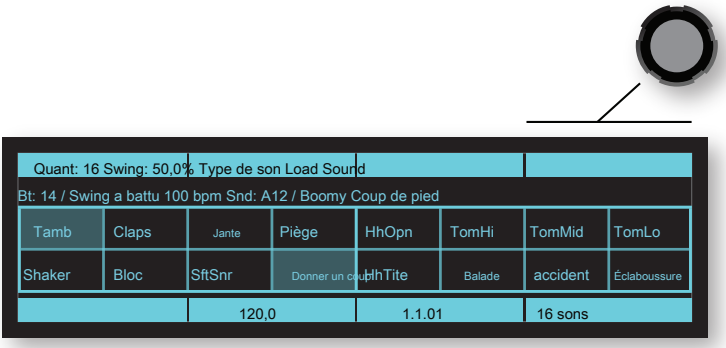
Loading a Project replaces all the Sounds and Beats in RAM with the Sounds and Beats in the Project. Press S ave/ l oad again at any time prior to pressing l oad n ow to cancel the operation.

Saving and Loading Sound Kits

Tempest n'utilise pas en fait des fichiers du kit audio. Au lieu de cela, vous pouvez choisir de ne charger que les sons de tous les fichiers de battement dans le rythme sur lequel vous travaillez, de sorte que tout battement devient l'équivalent d'un fichier « kit sonore ».

Chargement des sons rapidement de l'écran Pads

Les sons peuvent aussi être chargés directement à partir de l'écran Pads en 16 S ounds mode. le l OAD S ound paramètre permet Sons pour le pad sélectionné pour être auditionné et changé.



En vue Pads, frapper un pad pour sélectionner un son et puis tournez la **l**oad **S**ound **bouton doux dans le sens** horaire pour charger le premier disponible pour son courant tory Direc- Sound. Continuer à faire défiler la liste pour auditionner différents sons ou d'utiliser la

Sound **ré**irectory **soft knob to change to a different directory of Sounds. Press the R**eveRt **soft key to revert to the saved Sound.**

revert **is available until another pad is struck in 16 s**ounds **mode. Pads can be struck in any other** Pad Function mode, but once another Sound pad is struck,
revert **is unavailable. To return to the saved settings, reload the file. r**evert **s**ound always resets the sound to the last loaded or saved setting of it's Beat.

Exporting Sounds, Beats, and Projects

Sons, Beats et projets peuvent être exportés sur MIDI à un ordinateur ou un dispositif applica- tion de matériel capable de données d'enregistrement SysEx. La plupart des séquenceurs MIDI modernes sont capables d'enregistrer SysEx et il y a des applications autonomes comme SysEx Librarian pour Mac OS et MIDI-OX pour Windows qui le rendent très facile d'enregistrer, le nom et les fichiers SysEx magasin. SysEx peuvent également être jetés directement d'une tempête à l'autre en utilisant un seul câble MIDI. Exportation directement à partir de RAM ou de fichiers sauvegardés dans la mémoire flash donne des résultats légèrement différents. Sons, Beats et projets exportés de RAM ne contiennent aucune information sur leur source ou la destination. Si Bruits / Beats / projets exportés de la RAM sont ensuite importés, ils sont chargés dans la RAM et doivent être enregistrés à clignoter ou ils seront perdus lorsque remise sous tension. Sons / Beats / projets exportés à partir de fichiers sauvegardés importer en flash dans le même dossier à partir duquel ils ont été exportés et ne pas besoin d'être sauvé. Mais, ils ne doivent être chargés dans la RAM si vous voulez jouer.

Pour exporter un son de RAM sur MIDI:

1. Connectez Tempest au dispositif de réception (ordinateur exécutant le cation de MIDI, séquenceur matériel dédié, etc.) en utilisant USB ou une interface MIDI. Si vous utilisez une interface MIDI, la connexion MIDI en est suffisante pour MIDI du périphérique pour l'exportation de la Tourmente.

2. 16 Sounds le mode, appuyez sur un pad pour choisir le son à l'exportation.

3. Appuyez sur Save / Load, choisir son exportation dans la RAM sur MIDI, puis appuyez sur la next Touche programmable.

4. La source de courant Beat et son sont affichés et peuvent être modifiés, si on le souhaite.

5. Choisissez la destination (MIDI et / ou USB).

6. Activer le dispositif de réception pour recevoir et enregistrer SysEx.

7. Appuyez sur la export now Touche programmable.

8. L'appareil enregistre les données SysEx, qui peuvent ensuite être nommé et enregistré pour la sauvegarde et l'importation dans Tempest.

9. Appuyez sur la une Gain Touche programmable pour exporter un autre fichier ou Save / Load pour quitter.

Pour exporter un battement de RAM sur MIDI:

1. Connectez Tempest au dispositif de réception (ordinateur exécutant le cation de MIDI, séquenceur matériel dédié, etc.) en utilisant USB ou une interface MIDI. Si vous utilisez une interface MIDI, la connexion MIDI en est suffisante pour MIDI du périphérique pour l'exportation de la Tourmente.

2. 16 Beats mode, tap a pad to choose the Beat to export.

3. Press Save/ load, choose Export Beat in RAM over MIDI, and press the next Soft Key.

4. The current source Beat is displayed and can be changed, if desired.

5. Choose the destination (MIDI and/or USB).

6. Enable the receiving device to receive and record SysEx.

7. Press the eXPoRt now Soft Key.

8. The device records the SysEx data, which can then be named and saved for backup and importing into Tempest.

9. Press the again Soft Key to export another file or Save/ load to exit.

To Export a Project from RAM over MIDI:

1. Connect Tempest to the receiving device (computer running MIDI appli- cation, dedicated hardware sequencer, etc.) using either USB or a MIDI interface. If using a MIDI interface, connecting Tempest's MIDI out to the device's MIDI in is sufficient for exporting.

2. In 16 Beats mode, press Save/Load, choose Export Project in RAM over MIDI, puis appuyez sur la next Touche programmable.

3. Comme il ne peut y avoir un projet dans la RAM à un moment, il n'y a aucune source de choisir. Choisissez la destination (MIDI et / ou USB).

4. Activez le dispositif de réception pour recevoir et enregistrer SysEx.

5. Appuyez sur la export now Touche programmable.

6. L'appareil enregistre les données SysEx, qui peuvent ensuite être nommé et enregistré pour la sauvegarde et l'importation dans Tempest.

7. Appuyez sur la une Gain Touche programmable pour exporter un autre fichier ou Save / Load pour quitter.

Pour exporter un son / Beat / Project à partir de Flash sur MIDI:

1. Connectez Tempest au dispositif de réception (ordinateur exécutant le cation de MIDI, séquenceur matériel dédié, etc.) en utilisant USB ou une interface MIDI. Si vous utilisez une interface MIDI, la connexion MIDI en est suffisante pour MIDI du périphérique pour l'exportation de la Tourmente.

2. Appuyez sur Save / Load, choisissez le fichier sauvegardé Exporter sur MIDI (Sound / Beat / Projet), et appuyez sur la next Touche programmable.

3. Choose the Type, Folder, and File to export.

4. Choose the destination (MIDI and/or USB).

5. Enable the receiving device to receive and record SysEx.

6. Press the eXPoRt now Soft Key.

7. The device records the SysEx data, which can then be named and saved for backup and importing into Tempest.

8. Press the again Soft Key to export another file or Save/Load to exit.

To Export from one Tempest (master) to Another (slave) over MIDI:

1. Connect MIDI out on the master to MIDI in on the slave. (Tempest is incapable of acting as a USB host, so transfers must be done using a MIDI cable.)

- If exporting a Sound from RAM, put both Tempests into 16 Sounds mode, tap a pad on the master to select the source Sound, and tap a pad on the slave to choose the destination.

- If exporting a Beat from RAM, put both Tempests into 16 Beats Mode, appuyez sur une touche sur le maître pour sélectionner la source Beat, et appuyez sur un tampon de l'esclave de choisir la destination.

- Si l'exportation d'un projet de RAM, mettre les deux Tempêtes en 16 Beats mode. Comme il n'y a qu'un seul projet dans la RAM à un moment, il n'y a pas de source ou de destination pour sélectionner.

2. Sur le maître, appuyez sur Save / Load et sélectionnez Exporter son / Beat / Projet RAM sur MIDI ou Exporter fichier enregistré sur MIDI (Sound / Beat / Projet) pour transférer les données. L'esclave n'a pas besoin d'être activé pour recevoir le transfert. appuyez simplement sur export now lorsque vous êtes prêt. Les exportations de charge de la RAM dans la mémoire vive de l'esclave; les exportations de charge du flash dans le flash de l'esclave.

3. Appuyez sur la une Gain Touche programmable pour exporter un autre fichier ou Save / Load pour quitter.

Pour exporter tout le contenu du fichier de sauvegarde pour Tempest (Beats, projets, sons):

1. Connectez Tempest au dispositif de réception (ordinateur exécutant la MIDI tion de, etc.) en utilisant USB ou une interface MIDI. Si vous utilisez une interface MIDI, la connexion MIDI en est suffisante pour MIDI du périphérique pour l'exportation de la Tourmente.

2. Appuyez sur la Sauvegarder charger bouton.

3. Utilisation souple bouton 1 pour sélectionner le point 8, « fichier MIDI exporter plus. »

4. Appuyez sur la suivant Touche programmable.

5. Utilisez le bouton souple 4 pour sélectionner « tout. »

6. Appuyez sur la suivant Touche programmable à nouveau.

7. Utilisation souple bouton 3 pour sélectionner le port MIDI approprié (midi ou USB).

8. Appuyez sur la Exporter maintenant Touche programmable.

Sons Importation, Beats et projets

Importing data from SysEx files is simple. Connect the transmitting device to Tempest via USB or MIDI—one MIDI cable from the device's MIDI out to Tempest's MIDI in—and then open and play the files from a MIDI sequencer or SysEx utility. Files exported from RAM load into the current Sound/Beat/Proj- ect in RAM; files exported from flash load into flash in the same location from which they were originally exported. The display will give you the status of the process and let you know when the file has successfully been saved.

- Keep in mind that importing data exported from RAM replaces the current Sound, Beat, or Project in RAM. If edits to the current Sound/Beat/Project have not been saved to flash or exported, they will be lost.
- Files imported into RAM need to be saved to flash or they will be lost when the power is cycled.
- Les fichiers importés en flash doivent être chargés dans la RAM afin de les lire ou les modifier.

Important: Notes d'importation

Importation d'un son / Beat / Projet flash avec le même nom que celui déjà en flash écrase le fichier, sauvegardez donc toujours votre travail avant d'importer un fichier si vous n'êtes pas absolument certain du contenu du fichier importé. En raison du temps qu'il faut pour Tempest pour enregistrer un son / Beat / Projet flash, vous devez avoir une pause minimum d'une seconde entre les fichiers SysEx transmis à l'unité. Sinon, vous obtiendrez des erreurs du système flash. SysEx Librarian et MIDI-OX peuvent tous deux être configurés pour ajouter une pause ou un retard lors de l'envoi de plusieurs fichiers SysEx.

fichiers SysEx pour les projets peuvent être importants et prendre vingt secondes pour charger. appuyez sur la C ANCEL Touche Soft si vous souhaitez arrêter une importation SysEx.

renommage de fichiers

Tous les fichiers enregistrés sur Tempest peuvent être renommés.

Pour renommer un fichier:

1. P ress S ave / l OAD, choisir m Ove / R Ename F ile (Son / Beat / Projet) et appuyez sur la n eXt Touche programmable.
2. Choisissez le type, le dossier et fichier pour renommer et appuyez sur n eXt.
3. Utilisez S élire C HAR (Poignée souple 3) et e dit C HAR (Poignée souple 4) pour sélectionner et modifier les caractères, respectivement. Utilisation je nsert C HAR (P âge u P clé) pour insérer un espace avant le caractère sélectionné. Utilisation ré elete C HAR (5 clé) pour supprimer le caractère sélectionné.
4. Lorsque le nom est terminé, appuyez sur R Ename n OW.
5. Appuyez sur une Gain renommer un fichier ou S ave / l OAD pour quitter.

Suppression de fichiers

Tous les fichiers enregistrés sur Tempest peuvent être supprimés.

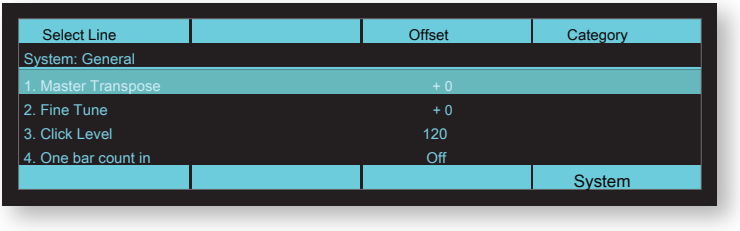
Pour supprimer un fichier:

1. Appuyez sur S ave / l OAD, choisissez Supprimer le fichier (son / Beat / Projet) et appuyez sur la n eXt Touche programmable.
2. Choisissez le type, le dossier et fichier à supprimer et appuyez sur n eXt.
3. Appuyez sur ré elete n OW pour supprimer le fichier
4. Appuyez sur une Gain supprimer un autre fichier ou S ave / l OAD pour quitter.



Les fichiers supprimés ne peuvent être récupérés. Pour annuler une opération de suppression, appuyez sur s ave / l OAD à nouveau, avant l'étape 3.

Les paramètres du système



presse S ystème pour afficher le menu du système. Le menu Système contient divers paramètres globaux applicables à toutes les opérations quel que soit le temps sélectionné ou le son. Toute modification de ces paramètres sont mémorisés même après la mise hors tension.

Les paramètres du système sont regroupés en 9 catégories différentes. Utilisez le bouton doux 4 pour sélectionner la catégorie, le bouton 1 doux pour sélectionner la ligne dans la catégorie, et réglez la valeur du paramètre en utilisant le bouton doux 3.

Catégories système

- Général
- Pédales
- Play Pad MIDI Remote
- Polyphoniques MIDI Clavier Lecture
- Horloge MIDI
- Système exclusif MIDI
- BPM / Swing / Comp / Sources Dist
- Préférences de l'interface utilisateur
- Actions système

Système: Général

1. **Master Transpose: -** 12 ... + 12 Transpose la hauteur de toutes les voix dans des incréments demi-étape, jusqu'à une octave vers le haut (12) ou vers le bas (-12).

2. Affiner: - 50 ... + 50- Transposes the pitch of all voices in one cent incre- ments, as much as a quarter-tone up (+50) or down (-50).

3 . Click Level: 1...127— Sets the volume of the metronome click.

4 . One bar count in: Off, On, Record Only — When On, one bar of metro- nome clicks plays before recording or playback begins. If set to Record Only, the count in only plays before recording. If Off, no count in plays.


Count in does not play when syncing to an external MIDI clock.

5 . Fixed Level Velocity: 2...128— Sets the velocity value used when Fixed Level in Pad Options is on.

6 . Pad Velocity Curve: 1...4— Définit la courbe de réponse globale de la vitesse pour les pads de la Tourmente. Les courbes de vitesse vous permettent d'adapter la réponse du pad à votre style de jeu personnel. La valeur par défaut est 2.

7 . Contrôle local: Éteint allumé- Local Control effectue une fonction similaire à MIDI mode local sur le clavier des synthétiseurs, il se déconnecte en interne les pads du générateur de sons. Ceci est utile, par exemple, si vous utilisez Tempest avec un séquenceur MIDI externe et que vous souhaitez éviter la lecture des sons deux fois pour chaque coup de tampon, en raison de notes envoyées et retour sur reroutés MIDI Tempest. Lorsque Off, les pads transmettent des messages de notes et de vitesse via MIDI normalement, mais ne causera pas des sons internes de la Tourmente à jouer. Par défaut, ce paramètre est réglé sur On.

Système: pédales

1 & 3. Pédale 1/2 Mode: Contrôleur, Switch: Norm Fermé, Commutateur: Norm ouvert

2 & 4. Pédale 1/2 Affectation: Voir table- deux entrées pédale / commutateur de la Tourmente peuvent être configurés pour fonctionner soit avec footswitches momentané ou pédales pour contrôler expres- sion diverses fonctions.

Utilisez le mode de pédale pour choisir le périphérique d'entrée: contrôleur pour une pédale d'expression, Switch, Norm ouverte pour un footswitch normalement ouvert, et Switch, Norm fermé pour un footswitch normalement fermé.

Mod Source pédale 1 ou 2 routes une pédale d'expression directement à la source de modulation du pied de la pédale 1 ou 2. (Voir « Chemins de modulation » à la page 40 pour plus d'infor- mations.) Routes Master Volume une pédale d'expression directement au volume maître.

Le tableau ci-dessous répertorie les options d'affectation de la pédale et les périphériques d'entrée avec lesquels ils sont généralement utilisés.

Manette	**Interrupteur au pied**
Mod Source Pédale 1/2	Séquenceur Start / Stop
Master Volume	séquenceur Démarrer

Système: Play Pad MIDI Remote

1 . Pad à distance dans le canal: Tous, 1 ... 16- Définit le nel MIDI Chan- entrant pour note MIDI à pad lecture et l'enregistrement. La mise en correspondance de notes à pad est programmé en utilisant la note MIDI: cartographie Pad décrit ci-dessous.

2. À distance Pad OUT canal: Off, 1 ... 16- Définit le canal sur lequel les pads de Tempest transmettent note MIDI et des données de vitesse. Les pads transmettent des données MIDI dans 16 sons, 16 accordages et 16 modes de niveaux. Lorsque 16 sons est sélectionné, en appuyant sur un pad sonore envoie le numéro de note MIDI affecté au Pad dans « 4-35 MIDI Note: Pad A1-B16 » décrit à la page suivante. Lorsqu'il est réglé sur Off, les messages de note et la vitesse ne sont pas transmis (mais l'horloge et marche / arrêt / reprise sont).

> **Remarque:** When '16 Tunings' is selected, the same MIDI note number is sent for all 16 pads, using the note number assigned to the sound pad playing from all the pads. However, it is possible to send MIDI note numbers in the selected tuning as played from the 16 pads in '16 Tunings' mode. To do this, go to the "MIDI Polyphonic Keyboard Play" screen and set "MIDI: Synth Sound" to the same sound pad as used in "16 Tunings," then set the "MIDI:Synth IN Channel" to a channel other than the one selected above.

3 . Pad to Note Mode: Follow Pad Func, Sounds, Beats, Mutes—
Incoming MIDI Note messages can be used for playing the pads, triggering sounds, selecting beats, or muting sounds. The 4 options are:

- **Follow Pad Func:** Incoming MIDI notes will control whatever is selected by the Pad Function buttons, exactly like the pads.
- **Sounds:** Entrant des notes MIDI sera toujours déclencher des sons.
- **Beats:** Entrant des notes MIDI sera toujours sélectionner l'un des 16 temps.
- **: sourdines** Entrants notes MIDI seront toujours utilisés pour couper / désactiver les sons 32 [16 chacun dans les banques A et B].

4-35. MIDI Note: Pad A1-B16: Tout MIDI Key- Lorsque le déclenchement à distance des sons à partir des messages de note MIDI, vous pouvez attribuer la note qui déclenche le numéro de chaque pad. Assigner chacun des 16 pads dans les banques A et B à un numéro de note MIDI de votre choix.

Une note MIDI ne peut être attribué à un seul bloc. Si vous essayez d'attribuer une note MIDI qui a déjà été attribué, l'écran affiche, (utilisé: Pad ??) et montrer le pad où la note MIDI a été attribué.

Le tableau suivant présente le mappage de batterie standard MIDI général.

Remarque	Remarque MIDI	GM Inst
A4	69	cabasa
F # 3	54	Tamborine
E2	40	Snare électrique
D2	38	Snare acoustique
A # 3	46	Ouvrez Salut Hat
D3	50	haut Tom
B2	47	Low Mid Tom
G2	43	Tom Haute étage
F5	77	Bloc Low Wood
D # 2	39	Applaudissement
C # 2	37	du côté du bâton
C2	36	Grosse caisse
F # 2	42	Fermé Salut Hat
D # 3	51	Rail Cymbale 1
C # 3	49	Crash 1
G3	55	cymbales Splash

Système: MIDI polyphoniques Clavier Lecture

Tempête peut doubler comme un synthétiseur de clavier analogique polyphonique 6 voix, le son Play- ing choisi et polyphoniquement répondre à votre pédale de clavier MIDI maintenir et pas la roue de pliage.

1 . MIDI: Synth dans le canal: Off, 1 ... 16- Définit le canal sur lequel l'un des sons de la Tourmente peut être joué à partir d'un clavier MIDI externe ou un autre contrôleur MIDI ou un séquenceur MIDI. Lorsqu'il est utilisé strictement comme un module sonore MIDI, Tempest se comporte comme un synthé analogique poly six voix. Il répond à noter les messages et les contrôleurs « standard » (pitch bend, roue mod, aftertouch, canal près- que, etc.), à condition que le son a ces sources de modulation routés vers une destination.

When used to record notes to Tempest's sequencer, the external keyboard or controller controls the note's pitch, but otherwise acts much the same as record- ing from a pad: only one note can be recorded at a time. Velocity and duration are also recorded. Timing is subject to the current Quantize setting. Because the sequencer is event-based, continuous controllers such as pitch bend, mod wheel, and aftertouch are ignored.

> **IMPORTANT!** The MIDI: Synth IN Channel must be set to a different channel than Remote Pad: IN Channel in order to function properly. If they are set the same, the note-to-pad mapping detailed under "Remote Pad: IN Channel" overrides the MIDI: Synth functionality.



Notes joué via MIDI sont hiérarchisées plus élevés que les notes jouées par le séquenceur de Tempest, de sorte que le séquenceur ne doit pas voler des voix tandis que les notes jouent via MIDI. Les notes jouées par les patins ont la même priorité que les notes MIDI, de sorte qu'ils peuvent voler des voix de notes MIDI et vice versa.

2. MIDI: Synth Son: A1 ... A16- Permet de choisir le pad et son affecté sonore qui joue sur le MIDI: Synth dans le canal. Parce que c'est actuellement un réglage au niveau du système, les données MIDI seront acheminés vers le pad choisi, quel que soit le battement chargé ou projet.

3. MIDI: Synth Fondamentale: C0 ... C10- Définit la note à laquelle le contrôleur MIDI externe joue le son au même pas que jouer du pad en mode 16 Sons. Par exemple, le pad joue le son comme A. Afin de reproduire le son d'un clavier MIDI sans transposition, MIDI: Synth Fondamentale doit également être réglé sur un A, peut-être A4 ou A5 à jouer à proximité du milieu C sur le clavier.

4. MIDI: Sequencer Out Channel: Off, 1 ... 16- Sélectionne le canal utilisé pour la sortie des messages de nombre de notes MIDI d'une piste de séquenceur Sound.

5. MIDI: Séquenceur Son: A1 ... A16, B1 ... B16- Permet de choisir le son qui joue sur le MIDI: Sequencer Out Channel.

Système: MIDI Clock

1 . MIDI: Mode horloge: Off, maître, esclave, esclave Thru- En mode Master, Tempest transmet l'horloge MIDI et démarrer, arrêter et poursuivre les messages.

En mode esclave, Tempest permet de synchroniser à l'horloge MIDI entrant et répond à démarrer, arrêter et poursuivre les messages. W poule asservit à une horloge MIDI externe, l'affichage Tempo de la Tourmente est précédé par « EXT. » Le BPM maître (battements par minute) ne sont pas transmises via MIDI comme une valeur numérique, alors Tempest doit calculer le BPM de l'horloge entrante et la valeur affichée par Tempest est soumise à l'ING et ronde précision de l'horloge maître. En d'autres termes, la valeur BPM affichée de tempête peut être légèrement différent de celui du maître, même si elles sont parfaitement synchronisés.

En esclave Thru mode Tempest sy NCS à l'horloge MIDI et transmet les messages entrants MMC et d'horloge au port MIDI Out.

Dans esclave et esclave Thru modes, si aucune horloge MIDI est présent à l'entrée sélectionnée, Tempête ne jouera pas.

Lorsque le mode d'horloge est réglée sur Off, l'horloge MIDI est ni transmis, ni reçu.

2. MIDI: Horloge IN Câble: Aucun, Port MIDI, USB- Les données MIDI Clock d'un autre synthétiseur ou d'un séquenceur peuvent être reçus soit par le port MIDI ou le câble USB. Si « Aucun » les données d'horloge MIDI est ignoré.

3. MIDI: Horloge OUT Câble: Aucun, Port MIDI, USB, MIDI • USB- Les données MIDI Clock peuvent être envoyées via le port MIDI Out, le port USB, ou les deux MIDI et USB. Si « None » est sélectionné, l'horloge MIDI out est désactivée.

Système: Système MIDI exclusif

1 . MIDI: Sysex IN-OUT Câble: Aucun, Port MIDI, USB- Cette commande vous permet de sélectionner soit le port MIDI ou un connecteur USB pour trans- ferts de données MIDI Sysex. Si « None » est sélectionné, Sysex ne sera ni transmis, ni reçu.



USB transferts SysEx ne sont pris en charge avec Mac OSX et Windows 7.

Système: BPM / Swing / Comp / Sources Dist

1 . BPM Source: Projet, Beat- Each Beat has its own unique tempo setting (in beats per minute or BPM) but there is also a single tempo setting for the Proj- ect. If you wish to use the Beat's tempo setting (and have the tempo change when a different Beat is selected), set this to Beat (factory default). If you wish to use the Project's tempo setting (so that the tempo stays the same regardless of which Beat is playing), select Project. Saving a Beat with BPM Source set to Beat saves the Beat with the current BPM. Saving a Project with BPM Source set to Project saves the Project with the current BPM.

2 . Swing Source: Project, Beat— Chaque battement a son propre réglage de swing unique, (50% à 75%), mais il y a aussi un cadre unique de swing pour le projet. Si vous souhaitez utiliser le réglage du Beat (et ont le changement de quantité de swing quand un autre battement est sélectionné), réglez ce paramètre Beat (par défaut). Si vous souhaitez utiliser le réglage de swing du projet (de sorte que le montant oscillant reste la même quelle que soit la Beat est jouer), cho o Projet se. Enregistrement d'un battement avec Source Swing sur Beat the Beat sauve avec le réglage de swing actuel. Enregistrement d'un projet avec Source Swing mis à projet enregistre le projet avec le réglage de swing actuel.

3. Source de compression: Projet, Beat, Pot Position- Chaque battement a son propre réglage de compression unique, mais il y a aussi un paramètre de compression unique pour le projet. Si vous souhaitez utiliser le réglage du Beat (et ont le montant de compression changement quand un autre battement est sélectionné), réglez ce paramètre à battre. Si vous souhaitez utiliser le réglage de swing du projet (de sorte que le montant de compression reste la même quelle que soit la Beat est en cours de lecture), choisissez Projet (par défaut). Si vous souhaitez que le réglage de compression pour toujours refléter la position du bouton de compression, choisissez Position Pot. Enregistrement d'un battement avec la source de compression sur Beat enregistre le rythme avec le réglage de compression en cours. Enregistrement d'un projet avec une source de com- pression réglé sur projet enregistre le projet avec le réglage de compression en cours.

4. Distortion Source: Projet, Beat, Pot Position- Chaque battement a son propre réglage de distorsion unique, mais il y a aussi une seule distorsion pour la mise en

Projet. Si vous souhaitez utiliser le réglage du Beat (et ont le changement de quantité de distorsion quand un autre battement est sélectionné), réglez ce paramètre à battre. Si vous souhaitez utiliser le paramètre de distorsion du projet (de sorte que la quantité de distorsion reste le même indépendam- moins dont Beat est en cours de lecture), choisissez Projet (par défaut). Si vous souhaitez le réglage de distorsion pour exprimer la position du bouton de distorsion, choisissez Position Pot. Enregistrement d'un battement avec une distorsion Source sur Beat enregistre le rythme avec le réglage de la distorsion actuelle. Enregistrement d'un projet avec distorsion Source réglé sur le projet Enregistre le projet avec le réglage de la distorsion actuelle.

Système: Préférences de l'interface utilisateur

1 . comportement Solo / Mute: Seq + en direct, Seq uniquement- Dans Seq + en direct Mode, les fonctions Solo et Mute affectent toujours un tampon qui est pressé physiquement (ainsi que toutes les données séquencées pour le son associé). Dans Seq le mode, fonc- tions Solo et Mute affectent uniquement les données séquencés, vous permettant de déclencher un son lorsqu'un pad est physiquement pressé.

2. Sons mode curseur: Étape, Realtime- Dans Étape Mode, note d'entrée de données FX de son Sliders Tempest est enregistré par étape. Cela ne permet pas d'effets d'accouplement Auto- tels que des balayages de filtre lisse. Dans Temps réél le mode, les deux curseurs sonores affectent Remarque FX pour un son en temps réel pendant l'exécution. Bien que les données de note FX est toujours enregistré au format étape lorsque le séquençage, ce qui vous permet d'ajouter non étagé, fluide, contrôle en temps réel pendant l'exécution en direct.

3. Touchez Curseur mode de verrouillage: Actif uniquement, All- Lorsqu'il est réglé sur actif uniquement (par défaut) et I atch o n est actif, la valeur du curseur verrouillé est remis à 0 lors de la commutation entre FX1 et FX3, jouant un autre tampon, ou la commutation entre 16 S ounds et 16 B Eats modes. FX2 et FX4 se comportent de la même. Réglé à tous et I atch o n est actif, les valeurs de curseur restent enclenchées pour une donnée sonore, même lors de la commutation entre FX1, FX2, FX3 et FX4, en jouant d'autres pads / sons, ou la commutation entre 16 S ounds et 16 B Eats. Passant loquet hors réinitialise toutes les valeurs verrouillées à 0.

Pour plus de détails sur les curseurs tactiles, voir « Real Time FX » à la page 35.

4. comportement Loquet: Normal, Maj Switched, Disabled- En mode normal, le curseur tactile reste à la dernière valeur lorsque I atch o n c'est actif.

Dans Maj S le mode witched, l'ONU-décalé vers des comportements décalés sont inversés. C'est le I atch o n boutons permettent de passer maintenant entre FX1 et FX3 ou FX2 et FX4.
S hift + I atch o n loquet tourne sous et hors tension.

Lorsqu'il est réglé sur Désactivé, la latch on buttons simply switch between FX1 and FX3 or FX2 and FX4 and the latch function is disabled. For more details about latch on, see “Real Time FX” on page 35.

5 . Envelope Amount Encoder behavior: Normal, Shift Switched— In Shift Switched mode, the un-shifted (amount) and shifted (velocity amount) behaviors are swapped. That is, when Shift is off, the encoder controls velocity amount and when on, amount.

6 . Select Sound behavior: Shift On + Pad, Shift Held + Pad— The default behavior is Shift Held + Pad. To select a Sound for editing without playing the Sound, hold Shift down and press the desired pad. When set to Shift Held + Pad, the pads can still be played when Shift is on. When set to Shift On + Pad, Shift must either be on or held down to select the Sound.

7 . Tap Tempo behavior: Shift On + Play, Shift Held + Play— With Tempest’s default behavior (Shift Held + Play), must be held to tap the tempo. Otherwise, Play starts/restarts the Beat, whether Shift is on or not. When set to Shift On + Play, Play is used to tap the tempo when Shift is either on or held down.

System: System Actions

1 . Calibrate Analog Oscillators and Filters: Tempest’s analog waveshapes and filters are calibrated at the factory and should not need to be recalibrated unless you are experiencing problems.

2 . Calibrate Slider 1 and 2 Position: Tempest’s Sliders are calibrated at the factory and should not need to be recalibrated unless you are experiencing prob- lems.

3 . Calibrate Drumpads: Tempest’s Sliders are calibrated at the factory and should not need to be recalibrated unless you are experiencing problems.

4 . Reset System Parameters: Resets all the system parameters to their default values.

5. Afficher les informations système: Affiche les versions actuelles des systèmes d'exploitation.

Sources de modulation

Emplacement de filtre

Enveloppe

Enveloppe

Enveloppe Amp Aux

1 Enveloppe Aux

deux enveloppes

LFO 1 LFO 2 Velocity

Note Numéro Curseur

Pression Pad bruit

aléatoire Position 1

Position 2 Curseur

Curseur Pression 1

Curseur Pression 2

Pédale 1 Pédale 2 MIDI

Pitch Bend MIDI Mod

Wheel Breath MIDI

Expression MIDI

Destinations de modulation

Osc 1 Fréquence

Fréquence Osc 2 Osc

3 Fréquence

Fréquence Osc 4 Osc

Tous Freq Osc 1/2 Mix

Osc 3 Niveau 4 Osc

Level

Osc 1 Pulsewidth Osc 2

Pulsewidth Osc 1/2

Pulsewidth Sub Osc

Volume Volume

Feedback filtre passe-bas

filtre Resonance FM

Filtre passe-haut

VCA Pan

LFO 1 LFO 2 Fréquence

Fréquence LFO Tous Freq

LFO 1 LFO 2 Montant

Montant LFO toutes

sommes Emplacement

Env Montant Filter Env

Montant Amp Env Montant

Aux 1 Env Montant Aux 2

Env Montant

Tous Env Montant Pas

Env Attaque Filtre Env

Attaque Amp Env

Attaque Aux 1 Env

Attaque Aux 2 Env

Attaque Tous Env

Attaque Pas Env Decay

Filtre Env Decay Amp

Env Decay Aux 1 Env

Decay Aux 2 Env

Decay Tous Env Pitch

Decay Env libération

Filtre Env sortie Amp

env sortie Aux 1 env

sortie Aux 2 env env

sortie All sortie Mod

Mod 1 Montant 2

Montant Mod Mod 3

Montant 4 Montant Mod

Mod 5 Montant Montant

6 7 Mod Mod 8 Montant

Montant

Les échantillons

White Noise

Pink Noise

Green Noise

Resonant 4K Cicada

Noise Soft Noise Buzzed

Chain Link Grinder

420 HighPass Noise Tight

Boom Porky

Creux Thud

creux tête mi

coup Slap coup

Thwang Coup

résonant K Boom

Coup Quickick

Punchy Coup de

Nice

Court n Doux

Bumpy en vrac

Solide Thump

Upfront bon coup

de pied

métallique carré

Costaud Flat Shorty Thud

SCI Tom Panier Coup de

pied LM-1 Bass Drum

LinnDrum Basse 909ish

808ish Long Time 808

Couper la moutarde

électronique K Flab solide

début des années quatre

DigiBonk Woosh Coup

sale Woosh Distorted 09

Bit Grain Granny

Réduction rétrodiffusion

croquante Distorted Bump

Renversé Orangey Snare

Ajouter Rim Mid Head

Acoustic Bonne Hit

Certains Head

Supra Snare lâche

Anneau Trick Snare Rim

Resonant lâche Rim cool

Une autre coupe bord

Snare Muted Half Edge

bord haut Cracker léger

Rim Rim Dry Pickle-O

Woody Side du côté du

bâton mort Side bâton

pointu Rebord Cut 808

Rim 909 Rim AcouStick

LinnDrum Rim Tom

Panier Rim

SweetDaOneSnare

808ish Quickie court n

Tight élevé à court de 30

jours Snare Fat 9009

Funk Sn LM-1

Snare LinnDrum

SD Basicly Beatbox

machine double

sec

Court Attaque

Digi 8

CompuSnare

plastique

Trash Snare

seau Toy

tambour Abrupt

Qu'est-ce que

Snare? Couvercle

en boîte mort Tom

Panier frappé à

froid SD classique

DR55 SD

Zippy Thwack 70

Crumbly Snare

Bit Réduire huile

SD Distant Filtré

SD Can

numérique Sweetness

Noisy Cliquez splatted

Snare Broken Ghost

SD d'un Snare Jeu

Vidéo Enterrés Perc

inverse Snare edge

lourd Pedal pédalé

AM demi-bord ouvert

bord tranchant fermé

de Sharp pédale de

Sharp demi de Sharp

ouvert Zilch fermé

Zilch Pédale Zilch

Ouvert Pastey Pastey

demi lourd fermé lourd

ouvert Patron fermé

Patron ouvert foncé Cl

foncé Opn Amazon

fermé Amazon Half

Trash Hat lâche ouvert

Hat

Fermer Pédale LM-1 fermé

LM-1 Ouvrez LinnDrum HH

fermé LinnDrum HH LinnDrum

HH ouvrir la liste fermer

Tambo Tight studio Hat Crack

Hat Accent HH Dub Plate Corp

Dry Tap Peace Old Timer Blu

Pédale Fausse ouverte Fat

Abrasif Tic Tac Bruit Chapeau

Renversé À peine Pédale sale

Cliquez alors Quiet Shorty HH

Une pédale 8080 HH 8080

Ouvrir 808ish Maraca 9009 HH

9009 HH2

Perc Chapeau

DR55 HH

Pédale droite Une

autre fermeture Perc

HH Petit Salut Hat

Unnatural Trip Hop HH

étrangers Argent HH

kicky Salut Hat

Grand bord cymbale

crash Zilch Gong

Pastey Hit

45 degrés Poussières

de Bell crash Oriental

Hit cymbale Higher

No Name crash

909ish

LinnDrum crash

808ish crash Hertz

Ride Cymbal Flat

moyenne bleu Bell

haute tour Petit Gong

lisse raccourci Tour

LinnDrum tour 909ish crash

Tom Splash Panier inverse

CY Res Salut Res Mid Res

étage de Nice Salut Bel Mid

Belle étage Punchy Salut

Punchy Mi Punchy Low

Salut Maple Mid Maple Low

Maple Bleu Tom Salut Bleu

Tom Lo Tonic Tom Salut

Tonic Tom Basse

acoustique Salut

acoustique faible Tom splat

Thudd Tom Wood monde

SCI Tom Panier LM-1 Salut

Tom LM-1 Lo Tom

LinnDrum TomHi LinnDrum

TomMid LinnDrum TomLo

808ish Salut Tom

808ish Mid Tom 808ish

Low Tom 909ish Tom

Salut 909ish Tom Mid

909ish Tom Low inverse

Salut inverse Mi arrière

bas Clap 9090 Layered

Clap Slap Clap Digi

Clap NotDisClap

PerClapsaLot LM-1

Clap LinnDrum Clap

808ish 9090 inversée

Clap Comment

maintenant vache réelle

Tang Cowbell 80 Cow

courte Dinky de vache

Cowbell LM-1 cowb

LinnDrum cowb OG 808

Cow inverse Cowbell

Cross bâton

Lumière Cross

Low Cross Jam

Bloc H Jam bloc

à L Clés Guiro

Castanet

Faites glisser ce clic

Moon Golf réel Shaker

Cabasa A Cabasa B

LM-1 Combasa LinnDrum

Combasa doigts réel

Mignon tambour Robot

Digi Cliquez Bit-o-Clap

Hot Tabla Lo Hot Hot

Tabla Mid Tabla Salut

Hot Tabla Tabla Bounce

Udu la plus élevée

Bounce Udu u Do u 1

Udu faire 2 Qu'est-ce

Conga Conga 1 Conga 2

Conga 3

808ish Salut Conga

808ish Lo Conga LM-1

CongaHi LM-1 CongaLo

LinnDrum Conga

Tambourin Tambo

Anneau TamBell Métal

Tamb Bois Tamb LM-1

Tamb LinnDrum Tamb

Raucous Tamb Tri Hi-Fi

Court Triangle Noisy

Cloche Flexi Flexi B

Memory Stick sur Metal

Sounds Clank Like?

Abrupt 808ish en métal

Clave Rico Clave

Phazey Cliquez Coming

Up Choked Perc creux

Boîte Couvercle huile

tambour en conserve à

moitié plein Perc

Pla-bâton

Poinçon n Faites glisser

Explosion solaire neutrinos

ridée Quark particules

hadrons Flutter brisé Toy

Cliquez réduction Fazzle

Grunt Godet Bas Chargé

porceline Brrr Shorted

BeatBox Tap That Boxer2

Flat Perc Flat Cliquez

Filtré Perc Libre hybride

Cliquez SCI Tom Panier

Laser SCI Tom Needle

Scratch sur Outta Temps

Sine 130,81 Hz sine

Sawtooth

Place

WmBell

RdBell

R2Bell

W2Bell

FmtBell

FzReed

FmtAOh

FmtAhh

Banjo1

TriPlus

DisBel

Pulse2

Pulse3

SqrReed

Oohh Eehh

Commentaires

Piano1

E.Pno

M.Harm VS

VS 23 HiTop

WmReed 26

creux

BellOrg

BassBell

Tine1

SynBell VS

32

Orient

HighPipe Mass

ReedOrg

OrgAhh

MelOrg

Clarinette

AhhFem

AhhHom

AhhBass

RegVox

Vocal1 Vocal2

Harmony

Guitare basse

de Nice

WWind

Hautbois

Harpe pipe

Hack1 Hack2

Hack3 Pincez

BellHrm

BellVox Salut

Harm Salut

Reed BellReed

WmWhistl

Flûte de maïs

2 Med pur

Tuba FullBell

de Bell

Pincez Clustr

M.Pinch VoxPnch

OrgPnch AhhPnch

PnoOrg BrReed

NoFund ReedHrm

LiteFund MelOrg

Cloche Partials 1

Cloche VS 84 VS

85 VS 86 VS 87

VS 88 VS 89 VS

90 VS 91 VS 92

Piano2 de Bell

Partials 2 VS 95

Soutien

Dépannage

Voici quelques suggestions pour résoudre les problèmes qui peuvent survenir.

Le séquenceur a cessé de fonctionner.

Assurez-vous que MIDI: Mode horloge dans le menu du système est réglé sur Auto, Master, ou Off, ou si elle est définie à l'esclave qui MIDI: Clock est réglé sur Port MIDI ou USB et que l'horloge MIDI est effectivement disponible à ce port.

An oscillator or filter sounds strange or out of tune.

In the System menu, choose Calibrate Analog Oscillators and Filters.

Note: It is not necessary to run the calibration routine on a regular basis. You should only run it if you are experiencing problems.

The Real Time FX sliders are not behaving as expected or don't seem to go full range.

In the System menu, choose Calibrate Slider 1 and Slider 2 Position and follow the inst ructions to calibrate the sliders.

Still experiencing a problem?

From the System menu, choose Reset System Parameters.

Contacting Technical Support

If you are still having a problem with Tempest, contact Technical Support at support@davesmithinstruments.com. Please include your Tempest's serial number, the versions of the operating systems (from the System menu, choose Show System Information), and the purchase date.



If you have not already reset the Global parameters and run the calibration routine (see "Troubleshooting," above), you should do it before contacting Technical Support. It's probably the first thing they'll ask you to do.

Warranty Repair

Dave Smith Instruments warrants that Tempest will be free from defects in mate- rials and/or workmanship for 1 year from the date of purchase. Please register your product online at www.davesmithinstrume to establish the date of purchase. (This is not a requirement for warranty service, but it will help expedite the process.) Please contact support@davesmithinstruments.com to determine the best course of action for getting your Tempest repaired. For your own protection, as well as ours, please do not return any product to Dave Smith Instruments without a return authorization (RA) number. To issue an RA number, Technical Support needs:

- You r name
- Votre adresse de retour
- Votre adresse email
- Un numéro de téléphone où vous joindre
- Votre numéro de série de tempête
- La date d'achat et le lieu d'achat

Si vous avez besoin de retourner votre instrument pour la réparation, vous êtes responsable de l'obtenir à DSI. Nous vous suggérons fortement de l'assurance et l'emballage dans l'emballage d'origine. Les dommages résultant de l'expédition d'un produit avec un emballage insuffisant ne sont pas couverts par la garantie.

Dave Smith Instruments 1527
Stockton Street, 3e étage
San Francisco, CA 94133
Etats-Unis

www .DaveSmithInstruments .com

DSI-807R 23/02/15