9:52 4G+ 87%
Google Lens
Anglais → Français



Bass Bot™

mode d'emploi

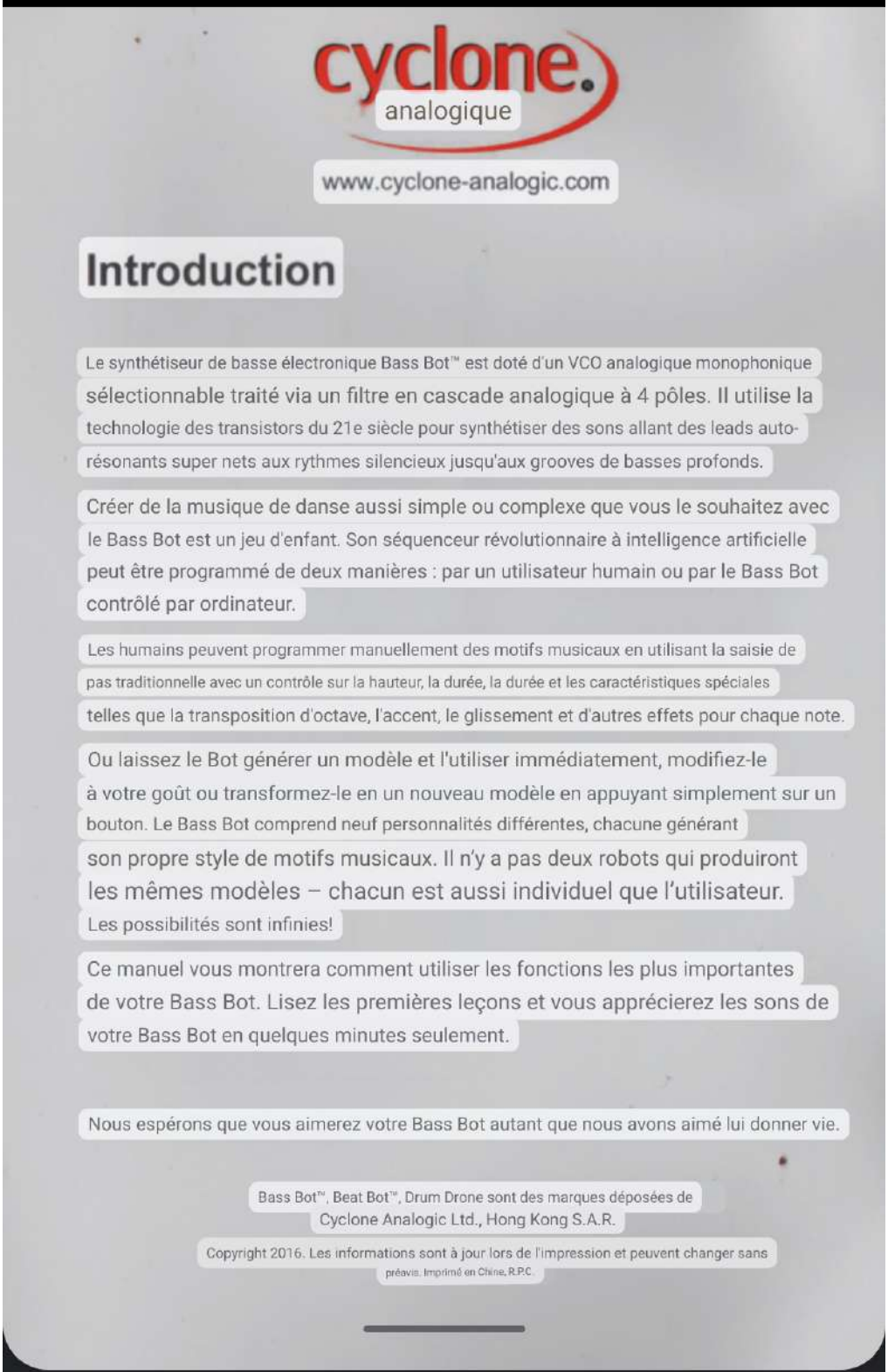
Version anglaise 1.0, 2016

Traduire
Rechercher

13:17 89%

Google Lens

Anglais → Français



Traduire Rechercher

13:17 ··· 4G 89%
Google Lens
Anglais → Français

Aperçu de la leçon 1 2
Leçon 2 Orientation. 3
Leçon 3 Stockage et sélection de modèles 8
Leçon 4 Jouer des motifs prédéfinis. 10
Leçon 5 Création de nouveaux modèles prédéfinis. 12
Leçon 6 Copier, coller, fusionner et effacer des modèles. 14
Modificateurs d'étape de la leçon 7 16
Leçon 8 Modification de motifs avec l'éditeur de pas... 18
Leçon 9 Programmer votre premier modèle 20
Leçon 10 Performance en direct pendant la lecture. 22
Leçon 11 Commandes du séquenceur... 24
Leçon 12 Mode d'édition de boucle 26
Leçon 13 L'arpégiateur. 28
Leçon 14 Le laboratoire de modèles. 32
Leçon 15 Fonctions MIDI 34
Leçon 16 Mises à jour du micrologiciel, sauvegarde et restauration des modèles 38
Leçon 17 Mode de saisie tactile 40
Leçon 18 Édition avancée de modèles. 42
Leçon 19 Fonction de déroulement de motif 46
Leçon 20 Lecture de motifs via MIDI. 48
Leçon 21 Présentation des modes de suivi 51
Leçon 22 Écrire une piste 52
Leçon 23 Lecture et interprétation de pistes. 54
Leçon 24 Fonctions et options du système 55
Maintenance du matériel.. 56
Dépannage 57
Résumé des raccourcis de commande. 58
Tableau d'implémentation MIDI du système d'exploitation v1.0. 60

Traduire Rechercher

13:18 ··· 4G 89%

Google Lens

Anglais → Français

2

Aperçu de la leçon 1

Cette leçon présente certains des termes et notations utilisés dans ce manuel.

Notation des boutons

Tout au long de ce manuel, les instructions pour appuyer sur les boutons sont présentées avec une notation telle que [BUTTON], qui fait référence à un bouton spécifique sur le panneau avant de votre Bass Bot. Certaines commandes nécessitent d'appuyer sur plusieurs boutons dans un ordre spécifique, qui sont affichés comme ceci :

[PREMIER BOUTON]+[DEUXIÈME BOUTON]

Cela signifie appuyer sur le [PREMIER BOUTON] et continuer à le maintenir enfoncé tout en appuyant momentanément sur le [DEUXIÈME BOUTON].

Le terme bouton [#] fait référence à l'un des 12 boutons numérotés du panneau avant.

L'expression ([X] [Y]) signifie appuyer sur un bouton dans la plage de X à Y pour effectuer une sélection.

Le séquenceur

Le séquenceur est souvent mentionné dans ce manuel. Le séquenceur est le moteur logiciel qui joue les lignes de basse en fonction des motifs stockés dans sa mémoire. Il est chargé de jouer les motifs souhaités au bon tempo et au bon timing. Le séquenceur a deux états : En cours d'exécution et Arrêté.

Modèle

Un motif est une ligne de basse programmée qui est stockée en mémoire. Dans ce manuel, les modèles sont désignés par un préfixe P, tel que P1 pour le modèle 1.

Bar

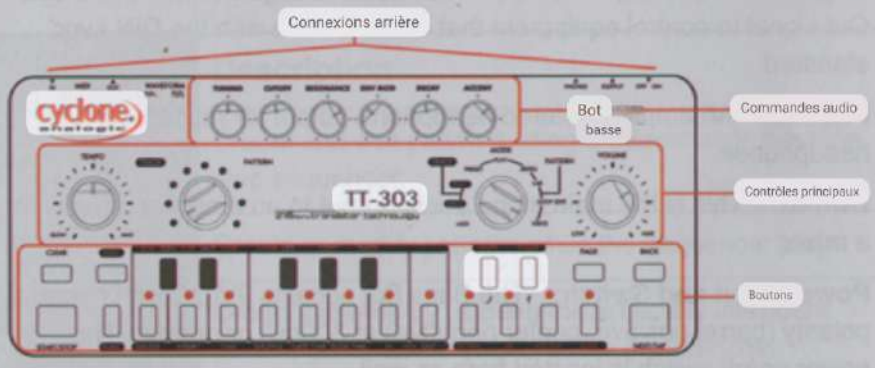
Dans ce manuel, une mesure fait référence à un cycle de lecture complet d'un motif, quelle que soit sa longueur.

Traduire Rechercher

13:19 89%
Google Lens
Anglais → Français

Leçon 2 Orientation

Cette leçon vous familiarisera avec la disposition physique de votre Bass Bot.



Connexions arrière (de gauche à droite, vue de dessus)

Entrée MIDI et sortie MIDI : acceptez les câbles MIDI standard de type DIN à 5 broches. Reportez-vous à la leçon 15 pour plus de détails sur les implémentations MIDI du Bass Bot.

Commutateur de forme d'onde : sélectionne la forme d'onde de l'oscillateur contrôlé en tension (VCO), soit en dents de scie, soit en forme d'onde d'impulsion carrée.

VCO Out Jack : sortie du Bass Bot (VCO) pour un traitement externe ou une utilisation par un autre équipement. La forme d'onde de sortie est celle sélectionnée par le commutateur Waveform.

Prise d'entrée filtre : accepte un signal audio (+4 dBu nominal) pour traitement via le filtre et l'amplificateur du Bass Bot. L'insertion d'un connecteur dans cette prise déconnectera le signal VCO du filtre contrôlé en tension (VCF) et le VCF recevra uniquement le signal audio de la prise Filter In.

Prises CV et Gate Out : sortie de la tension de contrôle du Bass Bot (CV) et signaux de porte. Ces sorties peuvent être utilisées pour contrôler d'autres synthétiseurs analogiques acceptant une entrée de tension de commande de 1 volt par octave.

Prise Accent Out : émet une impulsion numérique élevée chaque fois que le Bass Bot joue une note accentuée (voir Leçon 7 pour en savoir plus sur les accents). Cette sortie peut être utilisée pour contrôler d'autres équipements et est souvent utilisée avec les signaux CV et Gate Out.

Prise Clock Out : émet une impulsion numérique au tempo actuel du

Traduire Rechercher

20:48 ··· 4G 68%

Google Lens

Anglais → Français

4

Le séquenceur de Bass Bot. La sortie est de 24 PPQ (impulsions par noire).

Prise Run Out : produit un signal numérique élevé lorsque le séquenceur est en cours d'exécution. Cette sortie peut être utilisée avec le signal Clock Out pour contrôler un équipement compatible avec la norme de synchronisation DIN.

Téléphones : Une sortie casque stéréo amplifiée pour le monitoring avec un casque.

Sortie : Il s'agit de la sortie audio mono principale vers un amplificateur, des effets ou un mixeur.

Entrée d'alimentation et interrupteur : le Bass Bot accepte 9 V CC avec polarité négative (barillet positif, centre négatif) à 300 mA ou plus. L'interrupteur marche/arrêt se trouve également ici.

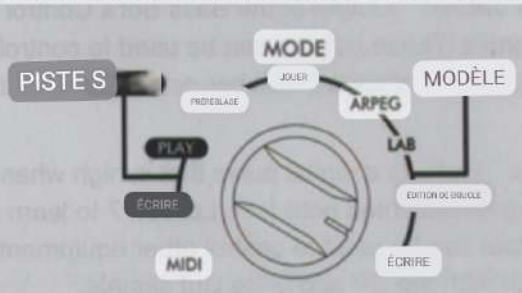
Conseil! Il est préférable d'éteindre l'appareil lorsqu'il n'est pas utilisé. Vos modèles et pistes sont stockés de manière permanente, que l'alimentation soit appliquée ou non.

Commandes principales (de gauche à droite)

Tempo : Ceci définit le tempo du séquenceur. Il est désactivé lorsque votre Bass Bot est sous le contrôle d'une source d'horloge MIDI externe (voir Leçon 15). La position centrale correspond à un tempo d'environ 120 battements par minute (BPM).

Commutateur Track/Pattern : sélectionne la personnalité de la piste, de la banque de motifs ou du générateur de motifs. Le rôle de ce commutateur dépend de la position du commutateur Mode (voir ci-dessous).

Commutateur de mode : détermine le mode de fonctionnement de votre Bass Bot. Votre Bass Bot dispose de neuf modes de fonctionnement uniques qui seront décrit plus en détail dans les leçons ultérieures de ce manuel.



Le commutateur de mode

Traduire Rechercher

20:50 67%
Google Lens
Anglais → Français

Les modes de fonctionnement du Bass Bot sont décrits dans le tableau ci-dessous :

Mode	Description
Écriture de modèle	Créez et modifiez des motifs à l'aide d'une ligne de basse de style classique séquenceur pas à pas.
Modifier la boucle	Créez ou modifiez des motifs pendant que le séquenceur joue.
Modèle	Lab Créer des modèles en adaptant l'intelligence artificielle générateur de motifs selon vos préférences créatives.
Arpégiateur	Un arpégiateur unique basé sur des motifs.
Jeu de motifs	Jouez ou exécutez vos motifs sans les modifier ni les enregistrer les fonctions.
Préréglage	Générez et écoutez de nouveaux modèles à l'aide du générateur de modèles artificiellement intelligent.
Lecture de piste	Jouez vos morceaux. Une piste est une séquence programmée de vos modèles.
Écriture de piste	Créez et modifiez des pistes.
MIDI	Exécuter des fonctions MIDI et certaines fonctions système et utilitaires. Votre Bass Bot répond aux données de note MIDI reçues dans ce mode.

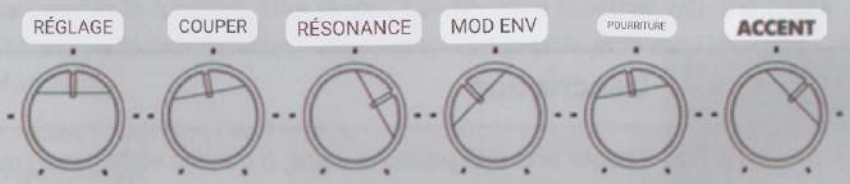
Volume: Définit le volume de sortie global pour les téléphones et la sortie prises.

Traduire Rechercher

20:50 67%
Google Lens
Anglais → Français

6

Commandes audio (de gauche à droite)



Commandes audio du panneau avant

Tuning : Ajuste le réglage du VCO du Bass Bot. Cela vous permet d'affiner votre Bass Bot pour qu'il corresponde à d'autres équipements ou de modifier radicalement le réglage pour l'expérimentation.

Cutoff : définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas résonant du Bass Bot.

Résonance : définit le niveau de feedback du filtre. Un réglage plus élevé entraîne un pic de résonance à la fréquence de coupure produisant des sons « plus humides » ou « silencieux ».

Env Mod : contrôle dans quelle mesure l'enveloppe VCF module la coupure fréquence.

Decay : Ceci contrôle la rapidité avec laquelle l'enveloppe VCF disparaît après le début de chaque note. L'effet de déclin est plus prononcé lorsque la commande Env Mod est réglée sur une valeur élevée.

Accent : les notes jouées par le Bass Bot peuvent être normales ou accentuées. Le bouton Accent contrôle la quantité de notes accentuées plus fortes qui sont jouées et la quantité d'accentuation de l'enveloppe VCF pendant les notes accentuées. Le modificateur Accent est décrit dans la leçon 7.

Conseil! Les pas accentués et coupés auront toujours une courte décroissance de l'enveloppe VCF, quelle que soit la position de la commande Decay. Profitez de ce comportement pour ajouter encore plus d'énergie dynamique à vos schémas.

Traduire Rechercher

20:51 ··· 4G 67%

Google Lens

Anglais → Français

Boutons (de gauche à droite)

[CLEAR] : Efface le contenu d'un motif ou efface le paramètre d'une fonctionnalité dans un menu.

[START/STOP] : Bascule le séquenceur entre l'état En cours d'exécution et l'état Arrêté.

[EDIT] : Permet d'accéder et de quitter diverses fonctions d'édition.

[FUNC] : utilisé pour accéder à divers menus de fonctions et de fonctionnalités. Les menus de fonctions sont accessibles en appuyant longuement sur [FUNC], puis en appuyant sur un deuxième bouton.

Clavier : ces boutons constituent la partie clavier musical d'une octave de l'interface. Les hauteurs vont du do grave au do aigu. Elles sont utilisées pour représenter les propriétés de la hauteur. Plusieurs de ces boutons remplissent également des fonctions lorsqu'ils sont utilisés avec [FUNC].



La section Clavier avec les hauteurs affichées

Modificateurs : Les boutons [DOWN], [UP], [ACCENT], [SLIDE], [MUTE] et [HAMR] contrôlent des modificateurs spéciaux qui affectent la façon dont le séquenceur joue les étapes d'un motif.

[PAGE] : fait défiler les pages dans des vues qui affichent plusieurs pages d'informations.

[BACK] : déplace l'éditeur de pas de motif vers l'arrière jusqu'à l'étape précédente.

[NEXT/TAP] : fait avancer l'éditeur de pas de motif jusqu'au pas suivant. Ce bouton contrôle également la programmation du mode Tap Input.

Certains boutons du panneau avant du Bass Bot sont numérotés de 1 à 12. Ces numéros sont utilisés dans la sélection de motifs et l'édition de pistes et sont parfois appelés boutons [1] à [12], ou simplement boutons [#] dans ce manuel.

Traduire Rechercher

20:51 ··· 4G 67%

Google Lens

Anglais → Français

8

Leçon 3 Stockage et sélection de modèles

Le Bass Bot est un instrument basé sur des motifs, il est donc important de comprendre comment les motifs sont stockés en mémoire.

Le Bass Bot comprend trois sections de mémoire distinctes :

Mémoire de modèle utilisateur :

La mémoire de motifs utilisateur contient l'ensemble de motifs de base de l'instrument. Ces motifs peuvent être édités (Leçon 8 et Leçon 12), traités avec l'arpégiateur (Leçon 13) et utilisés pour créer des pistes (Leçon 22). Les motifs de la mémoire de motifs utilisateur sont utilisés lorsque vous travaillez en modes Pattern Write, Pattern Play, Loop Edit, Track Write et Arpeggiator.

Mémoire de motif prédéfini :

La mémoire de motifs prédéfinis contient des ensembles de motifs créés par le Bass Bot en mode Preset. Votre nouveau Bass Bot est déjà chargé d'un ensemble complet de motifs prédéfinis. Les nouveaux motifs peuvent être régénérés en mode prédéfini ou copiés et collés dans la mémoire de motifs utilisateur, mais ne peuvent pas être modifiés autrement.

Mémoire du laboratoire de modèles :

Le mode Pattern Lab fournit un ensemble distinct d'emplacements de motifs qui sont utilisés uniquement pour expérimenter la génération de motifs dans ce mode. Les modèles peuvent être copiés depuis la mémoire Pattern Lab et collés dans la mémoire de modèles utilisateur.

Il y a 9 banques de motifs dans chaque mémoire. Sélectionnez une banque de motifs à l'aide du commutateur Track/Pattern. Au sein de chaque banque, les motifs sont parfois stockés et affichés dans des pages. Chaque page contient des emplacements mémoire pour 12 motifs.

Traduire Rechercher

20:52 ··· 4G 67%

Google Lens

Anglais → Français

9

La mémoire de modèles utilisateur se compose de 4 pages. Appuyez sur [PAGE] pour parcourir ces pages de motifs. La couleur du bouton [PAGE] indique quelle page est affichée. Les couleurs sont :

Page 1	Page 2	Page 3	Page 4
Rouge	Jaune	Vert	Bleu

Les deux autres sections de mémoire n'ont qu'une seule page. Il y a des numéros sous plusieurs boutons du panneau avant. Lors de la visualisation d'une page de motifs, les boutons [1] à [12] s'allumeront pour indiquer lequel les emplacements de motif sont remplis et qui sont actuellement sélectionnés.

- Le ou les motifs actuellement sélectionnés sont affichés avec un indicateur clignotant vivement.
- Les emplacements de motif remplis mais non sélectionnés sont affichés avec un indicateur faible.
- Les emplacements de motifs vides ne sont pas éclairés.

Sélection de motif

Vous sélectionnerez souvent un ou plusieurs modèles afin d'effectuer une action sur ceux-ci.

Pour sélectionner un motif, appuyez sur la touche [# qui correspond au motif souhaité. Vous verrez que le motif sélectionné est bien éclairé tandis que les autres emplacements de motif sont faiblement éclairés ou sombres.

Pour sélectionner une plage de motifs, appuyez et maintenez enfoncé le bouton [#] du motif le plus bas de la plage, puis appuyez également sur le bouton [#] du motif le plus élevé. dans le périmètre. Par exemple, pour sélectionner les motifs 5 à 8, vous devez appuyez sur [5]+[8].

La leçon 6 explique plus en détail comment sélectionner et manipuler des pages et des modèles.

Conseil! Pour naviguer rapidement vers une page spécifique de motifs, appuyez sur [PAGE]+#], où "#" est le numéro de la page que vous souhaitez afficher.

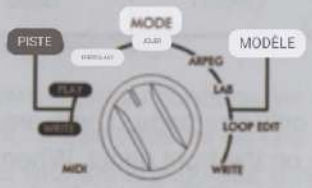
Traduire Rechercher

20:53 ··· 4G 67%
Google Lens
Anglais → Français

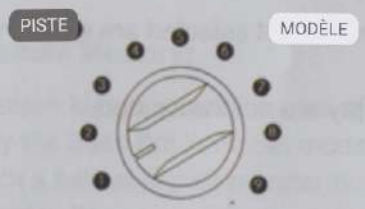
Leçon 4 Jouer des motifs prédéfinis

Écoutons un motif prédéfini. Suivez les étapes ci-dessous pour écouter le motif dans la page de mémoire prédéfinie 1, motif P1.

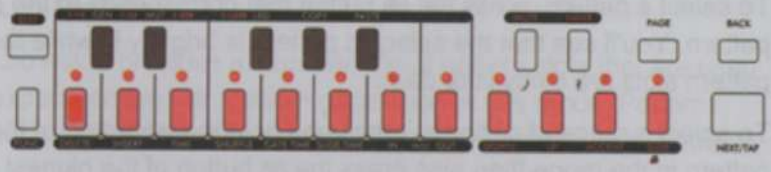
1. Tournez le commutateur de mode sur Préréglage, comme indiqué ci-dessous.



2. Tournez le commutateur Track/Pattern en position 1, comme indiqué ci-dessous. Ceci sélectionne la banque de mémoire prédéfinie n°1.



3. Sélectionnez le motif P1 en appuyant sur [1]. Le bouton [1] clignotera au rythme du tempo défini par la position du bouton Tempo.



4. Appuyez sur [START/STOP] pour commencer à jouer le motif. Vous entendrez la boucle du motif en continu. Appuyez à nouveau sur [START/STOP] à tout moment pour arrêter le séquenceur.

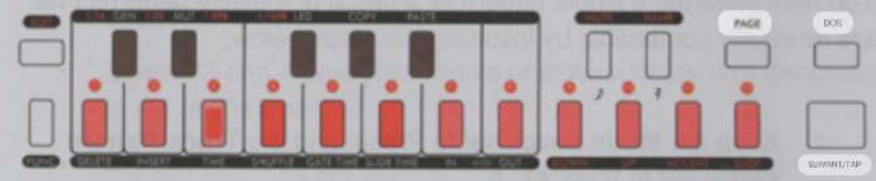
Traduire Rechercher

20:53 ··· 4G 67%

Google Lens

Anglais → Français

Vous pouvez également sélectionner une gamme complète de motifs successifs en appuyant simultanément sur le premier numéro et le dernier numéro de la plage. Par exemple, sélectionnez les motifs P1 à P4 en appuyant sur [1]+[4], ou les motifs P3 à P6 en appuyant sur [3]+[6].



Modèles prédéfinis 3 à 6 sélectionnés

Les motifs sélectionnés seront joués dans l'ordre puis recommenceront au premier motif sélectionné dans une boucle continue jusqu'à ce que différents motifs soient sélectionnés ou que le séquenceur soit arrêté.

Essayez les différentes positions du commutateur Track/Pattern. Chaque position est associée à une personnalité de modèle prédéfini différente. Cela signifie que chaque ensemble de motifs aura un style distinct. Vous trouverez un assortiment intéressant de modèles prédéfinis à échantillonner et à explorer. Les différentes personnalités sont décrites en détail dans la leçon suivante.

Notez que chaque Bass Bot possède son propre ensemble unique de motifs prédéfinis. Il n'y a pas deux Bass Bots identiques !

Conseil! Découvrez comment Bass Bot a créé les motifs que vous aimez. Trouvez un motif prédéfini que vous aimez et copiez-le dans le mode d'écriture de motif. Entrez dans l'éditeur de pas pour inspecter le motif en tant qu'outil pédagogique pour créer vos propres riffs !

Traduire Rechercher

20:54 66%
Google Lens
Anglais → Français

Leçon 5 Création de nouveaux modèles prédéfinis

Contrairement aux préréglages que vous pouvez trouver sur d'autres instruments, les préréglages de votre Bass Bot peuvent être générés à la demande pour vous donner de nouvelles idées de motifs.

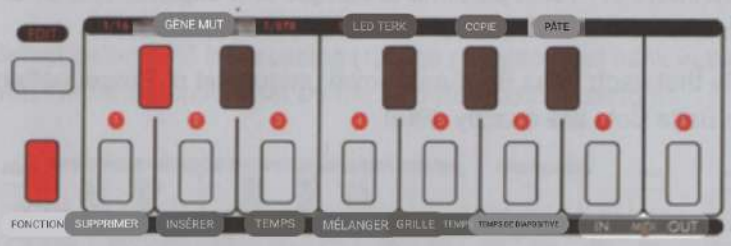
Vous pouvez générer un seul motif ou un groupe de plusieurs motifs musicalement compatibles en suivant les étapes ci-dessous :

1. Gardez le commutateur Mode réglé sur Preset et le commutateur Track/Pattern réglé sur Bank #1.



2. Sélectionnez un seul motif en appuyant sur son bouton [#], ou sélectionnez un gamme de modèles comme vous l'avez appris dans la leçon 3.

3. Commandez votre Bass Bot pour générer le(s) nouveau(x) motif(s) en appuyant sur [FUNC]+[GEN].



4. Appuyez sur [START/STOP] pour écouter le(s) nouveau(x) motif(s).

De nouveaux motifs prédéfinis peuvent être générés pendant que le séquenceur est en cours d'exécution. Le nouveau motif sera joué une fois que le motif actuel aura été joué complètement.

Traduire
Rechercher

20:55 ··· 4G 66%

Google Lens

Anglais → Français

Les personnalités du générateur de modèles

Le générateur de motifs du Bass Bot présente neuf personnalités musicales différentes. La position du commutateur Track/Pattern détermine quelle personnalité est utilisée par le générateur de motifs.

- Les styles n°1 et n°2 produisent des styles fluides en tant qu'instrument principal, généralement en temps 4/4.
- Les styles n°3 et 4 produisent des riffs de basse simples ou glitchés, généralement en 4/4 ou 2/4.
- Les styles n°5 et n°6 produisent un rythme entraînant et des lignes de basse principales en mettant l'accent sur la dynamique et l'énergie.
- Les styles n°7 et n°8 produisent des styles chaotiques pour des motifs créatifs et complexes en tant qu'instrument principal. Les motifs seront principalement constitués de noires ou de triolets et la longueur des motifs peut varier de un à seize pas.
- Le style n°9 produit des styles de triolets pour l'accompagnement ou comme instrument principal, généralement composés de douze notes avec une échelle de temps de triolet de croches.

Conseil! Des motifs peuvent également être générés en mode Pattern Write, bien qu'il soit souvent préférable d'exécuter cette fonction en mode Preset pour éviter de remplir votre section de mémoire de motifs utilisateur lors de l'écoute des préréglages !

Traduire Rechercher

20:55 66%
Google Lens
Anglais → Français

Leçon 6 Copier, coller, fusionner et effacer des modèles

Cette leçon décrit certaines des manières les plus importantes de gérer et de manipuler des modèles entiers.

Copier un motif prédéfini dans la mémoire de motif utilisateur

Avec le commutateur Mode réglé sur Preset, choisissez un motif prédéfini que vous souhaitez copier dans la mémoire de motif utilisateur pour l'éditer. Copiez le motif dans le presse-papiers en appuyant sur [FUNC]+[COPY].

Réglez le commutateur Mode sur Pattern Write. Recherchez et sélectionnez un emplacement de motif (les motifs vides auront une LED sombre - si aucun n'est vide, choisissez un motif qui peut être écrasé). Collez le motif prédéfini à cet emplacement en appuyant sur [FUNC]+[PASTEJ. Une copie identique existe désormais pour l'édition sans modifier l'original dans la mémoire prédéfinie.

Vous pouvez également utiliser cette technique pour copier des motifs dans la mémoire de motifs utilisateur d'une banque de motifs ou d'un slot vers un autre emplacement.

Conseil! Après avoir effectué une copie, le modèle résidera dans le presse-papiers jusqu'à ce qu'une nouvelle commande de copie soit émise (le contenu du presse-papiers sera remplacé). Ainsi, des copies répétées de motifs peuvent être collées sans copier à chaque fois.

Copier un motif et coller des copies identiques dans plusieurs emplacements de motif

Toujours en mode Pattern Write de l'exemple précédent, sélectionnez quatre zones de mémoire successives à écraser, telles que P5-P8 en appuyant sur [5]+[8] pour cet exemple. Appuyez sur [FUNC]+[PASTE]. Désormais, les quatre modèles P5-P8 sont identiques.

Traduire Rechercher

20:55 66%

Google Lens

Anglais → Français

Copier plusieurs motifs et les coller en un seul motif (fusionner et coller)

Vous pouvez fusionner plusieurs motifs adjacents en un seul motif comportant un maximum de 64 pas. Cette fonction vous permet de combiner plusieurs motifs en un seul motif plus long.

En mode Pattern Write, sélectionnez quatre zones de mémoire successives à copier, telles que P3 - P6 en appuyant sur [3]+[6] pour cet exemple. Appuyez sur [FUNC]+[COPY] pour copier le contenu des quatre motifs. Sélectionnez un emplacement de motif de destination unique et appuyez sur [FUNC]+[PASTE].

Désormais, les quatre motifs P3 à P6 seront fusionnés en un seul motif à l'emplacement du motif que vous avez sélectionné. Mais notez que le nouveau motif sera limité à la longueur maximale du motif de 64 pas.

Vous trouverez cette fonctionnalité incroyablement utile lors de la création de sections de motifs pour composer une piste, car elle vous permet de maximiser le contenu de votre mémoire de motifs utilisateur. Par exemple, vous pouvez utiliser la fonction Mutate (voir Leçon 18) pour créer rapidement quatre variations d'un motif, puis les copier et les fusionner en une seule séquence intéressante qui ne nécessite qu'un seul emplacement dans la mémoire de motif.

Effacement des modèles

Effacez un motif en appuyant sur [CLEAR]+[#], où "#" est le numéro de l'emplacement de motif que vous souhaitez effacer.

Vous pouvez également effacer plusieurs emplacements de motif en sélectionnant une plage. Par exemple, pour effacer les motifs P1 à P4, vous devez appuyer sur [CLEAR]+[1]+[4].

Traduire Rechercher

20:56 ··· 4G 66%

Google Lens

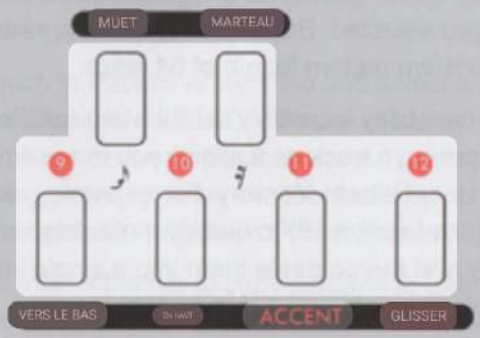
Anglais → Français

16

Modificateurs d'étape de la leçon 7

Les modificateurs sont des propriétés spéciales qui peuvent être assignées à un pas dans un motif afin de modifier la dynamique du pas. Une compréhension du fonctionnement des modificateurs ouvrira de nouvelles façons créatives de rendre vos modèles plus intéressants et plus expressifs.

Il peut être utile de considérer ces modificateurs comme des outils permettant de simuler certaines des techniques de jeu utilisées par les bassistes.



Vue panneau des boutons de modification

Modificateurs DUAS (Bas, Haut, Accent, Glissement)

DUAS fait référence à l'ensemble de boutons de modification les plus couramment utilisés. Ces modificateurs sont Down, Up, Accent et Slide.

- Les modificateurs Down et Up transposent la hauteur de la note vers le bas ou vers le haut d'une octave.

. Le modificateur Accent définit une note comme étant une note accentuée. Les notes accentuées seront plus fortes et auront des caractéristiques audio uniques par rapport aux pas réguliers non accentués. L'impact de l'effet d'accent dépend des réglages des boutons de commande audio, en particulier du bouton Accent lui-même.

- Le modificateur Slide fait glisser la note du pas actuel vers la note du pas suivant du motif.

Traduire Rechercher

20:56 66%

Google Lens

Anglais → Français

Modificateurs Muet et Marteau

Le Bass Bot introduit de nouveaux modificateurs qui peuvent être attribués aux étapes de vos motifs de ligne de basse.

- Le modificateur Mute imite l'effet d'un palm mute, où le bassiste atténue légèrement le son de la guitare en amortissant la corde avec sa paume avant de la pincer. Les pas atténués sont un peu plus courts que les pas normaux et sonnent généralement moins clairement.
- Le modificateur Hammer simule une action de marteau ou de marteau, où le bassiste pince une corde une seule fois mais joue une ou plusieurs notes plus tard en appliquant ou en relâchant avec force une pression sur d'autres frettes. Le modificateur Hammer fait que la note du pas actuel martèle la note du pas suivant du motif.

Vous pouvez appliquer n'importe quelle combinaison de modificateurs à chaque étape d'un motif. L'application de divers modificateurs peut conduire à des modèles très intéressants. Essayez une étape avec accentué en sourdine ou essayez quelques étapes avec Slide et Hammer appliqués.

Conseil! Vous pouvez ajuster la vitesse à laquelle une note glisse sur une autre au cours d'une étape avec le modificateur Slide appliqué. C'est ce qu'on appelle le temps de diapositive. Voir la leçon 11 pour en savoir plus sur ce paramètre.

Traduire Rechercher

20:57 ··· 4G 66%

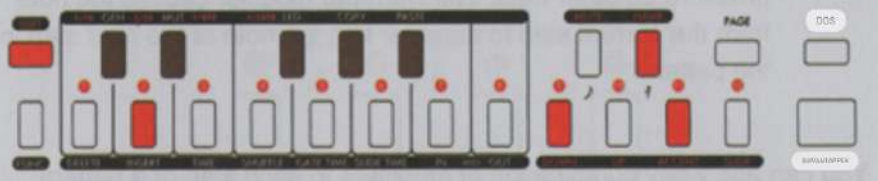
Google Lens

Anglais → Français

Leçon 8 Modification de motifs avec l'éditeur de pas

L'éditeur de pas peut être utilisé pour éditer n'importe quel motif dans la mémoire de motif utilisateur. Les motifs sont édités en parcourant toutes les étapes d'un motif et en définissant les caractéristiques de hauteur et de modificateur de chacun.

Pour accéder à l'éditeur de pas, réglez le commutateur Mode sur Pattern Write. Le séquenceur étant arrêté, sélectionnez un motif existant en mémoire que vous souhaitez éditer. Appuyez sur [EDIT] pour commencer l'édition étape par étape du motif. Vous entendrez et verrez immédiatement la première note du motif.



Les caractéristiques de chaque étape sont affichées en mode édition. Cette étape est une étape D Note ON avec les modificateurs Down, Hammer et Accent actifs.

Pour modifier ce pas ou n'importe quel pas du motif, programmez le pas comme l'une des opérations suivantes :

Note ON : définissez le pas comme un pas Note ON en sélectionnant la hauteur du pas. en utilisant l'une des touches de la section clavier. Le pitch sélectionné sera joué lors de cette étape de la séquence. Choisissez ensuite les paramètres de modification de l'étape en appuyant sur le(s) bouton(s) correspondant(s) sur le panneau. Les boutons de modification ([DOWN], [UP], [ACCENT], [SLIDE], [MUTE], [HAMR]) seront illuminés pour montrer quels modificateurs sont actifs pour l'étape en cours.

Note HELD : un pas peut être défini comme un pas de note HELD ou comme une égalité. Paramètre que ce pas soit un pas lié signifie qu'il aura la même hauteur que le pas précédent, mais la note sera étendue dans le deuxième pas. Pour ce faire, appuyez sur [FUNC]+[TIE] (le bouton [TIE] est également le bouton [MUTE]). Vous ne pouvez pas modifier la hauteur d'un pas d'égalité. Aucune des touches de note du clavier ou des boutons de modification ne sera allumée lorsqu'un pas de liaison est affiché - seul [TIE] sera allumé.

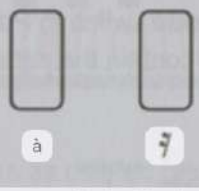
Traduire Rechercher

20:57 ··· 4G 66%

Google Lens

Anglais → Français

Note OFF : Un pas peut être défini comme un pas Note OFF ou un silence. Aucune remarque sera joué pendant les étapes de repos de la séquence de motifs. Définissez un pas comme un pas de repos en appuyant sur [FUNC]+[REST] (le bouton [REST] est le même que le bouton [HAMR]). Aucune des touches de note du clavier ne sera éclairée lorsqu'un pas de repos est affiché. Seul [REST] sera allumé.



Vue du panneau des boutons et symboles Tie (note HELD) et Rest (note OFF)

Conseil! Un pas Note HELD ou Note OFF peut être rapidement converti en un pas Note ON en appuyant sur une touche de note de la section du clavier.

Parcourez la séquence de motifs en appuyant sur [NEXT/TAP] pour avancer d'un pas. Appuyez sur [BACK] pour revenir à l'étape précédente. Si vous souhaitez modifier une étape, utilisez simplement [NEXT/TAP] ou [BACK] pour naviguer et modifier l'étape. La fin du motif est identifiable par les LED DUAS clignotantes (le marqueur de fin de motif). Pour revenir au début du motif, appuyez sur [CLEAR]. Appuyez sur [EDIT] pour terminer vos modifications et quitter le mode d'édition par étapes.



Marqueur de fin de motif DUAS (LED clignotantes)

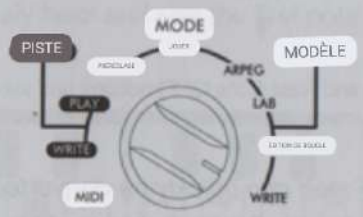
Traduire Rechercher

20:58 65%
Google Lens
Anglais → Français

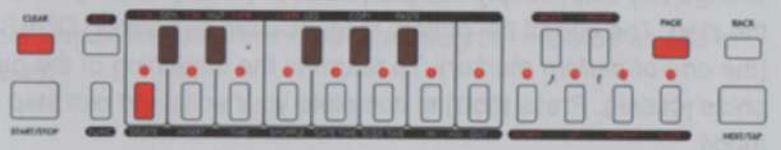
Leçon 9 Programmer votre premier modèle

Utilisez les fonctions d'édition de pas de la leçon 8 pour créer un nouveau motif à partir de zéro. Suivez les instructions ci-dessous pour libérer un emplacement dans la mémoire de motif et programmer un nouveau motif.

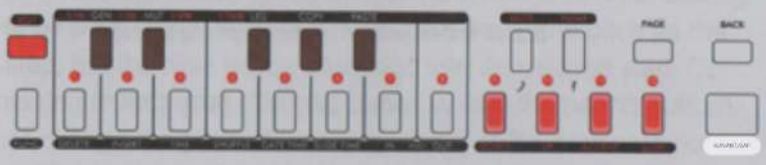
1. Pour commencer, réglez le commutateur Mode sur Pattern Write. Accédez à la banque et à la page contenant le motif que vous souhaitez écraser.



2. Effacez le motif en appuyant sur [CLEAR]+[#], où "#" est le numéro de l'emplacement de motif que vous souhaitez effacer. Dans l'image ci-dessous, l'emplacement de motif P1 serait effacé.



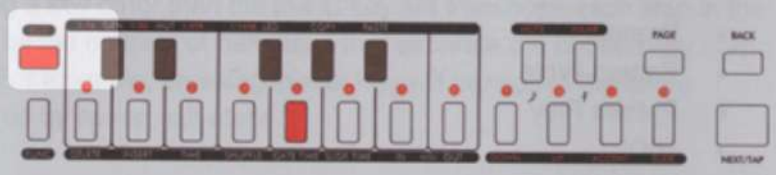
3. Assurez-vous que le séquenceur est arrêté et appuyez sur [EDT] pour commencer l'édition pas à pas du motif. Vous verrez immédiatement des LED DUAS clignotantes qui indiquent que la fin du motif a été atteinte. C'est parce que le modèle ne contient actuellement aucune étape !



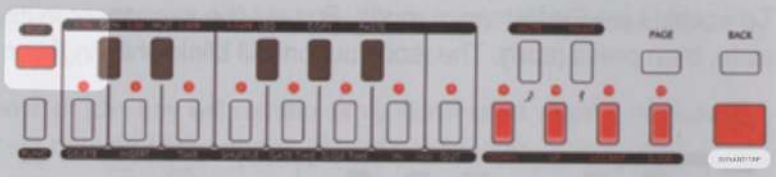
Traduire Rechercher

20:58 ··· 4G 65%
Google Lens
Anglais → Français

4. Ajoutez un pas à la séquence de motifs en appuyant sur n'importe quelle touche de note du clavier. Vous verrez que les LED DUAS ont cessé de clignoter, indiquant que l'étape en cours dans la séquence est désormais une étape Note ON valide. L'exemple ci-dessous montre la hauteur de G.



5. Attribuez les modificateurs d'étape comme vous le souhaitez (voir Leçon 7) et appuyez sur [NEXT/TAP] pour passer à l'étape suivante. Vous rencontrerez à nouveau l'indicateur de fin de modèle.



6. Répétez les étapes 4 et 5 pour créer d'autres étapes. La longueur du motif est simplement définie par le nombre d'étapes que vous entrez en utilisant ce processus. Un motif peut contenir jusqu'à 64 étapes.

Vous pouvez revenir en arrière ([BACK]) et avancer ([NEXT/TAP]) dans un motif et modifier n'importe quelle étape à tout moment. Appuyez sur [EDm] pour terminer la création de votre motif. Vous pouvez maintenant écouter votre nouveau motif en appuyant sur [START /ARRÊTER].

Si vous souhaitez revenir en arrière et apporter des modifications au motif, suivez les instructions de la leçon 8. Voir la leçon 18 pour plus d'informations sur les techniques avancées d'édition de motifs.

Traduire Rechercher

20:59 65%
Google Lens
Anglais → Français

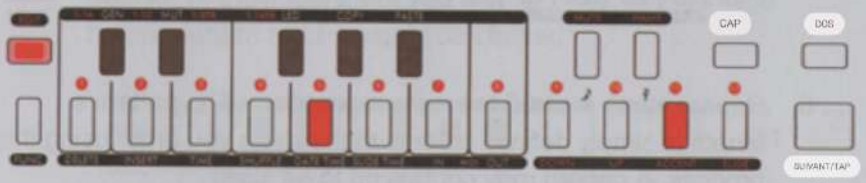
Leçon 10 Performance en direct pendant la lecture

Dans certains modes, vous pouvez utiliser les commandes du panneau avant pour modifier la façon dont le Bass Bot joue vos motifs pendant une performance. Cette leçon s'applique aux modes suivants :

- Préréglage
- Écriture de modèle
- Jeu de motifs
- MIDI
- Lecture de piste

Les réglages effectués en mode Live Performance sont non destructifs. Ils affectent uniquement la lecture des motifs et ne modifieront pas vos motifs stockés.

Pour activer le mode Live Performance, mettez d'abord le séquenceur dans son état de fonctionnement, puis appuyez sur [EDIT]. Le bouton [EDIT] clignote dans ce mode.



Exemple de performance en direct avec transposition de hauteur et modificateur d'accent ajoutés

Les réglages suivants sont disponibles en mode Live Performance :

Modificateurs

Les boutons de modification ([DOWN], [UP], [ACCENT], [SLIDE], [MUTE] et [HAMR]) sont disponibles pour ajouter des effets de modification. Les effets des boutons de modification sont momentanés dans ce mode et ne modifient pas les motifs stockés en mémoire. Leurs effets sont décrits dans la leçon 7. Vous pouvez appliquer plusieurs modificateurs simultanément, et les modificateurs seront ajoutés à toutes les étapes du motif tant que leurs boutons sont enfoncés.

Traduire Rechercher

20:59 65%

Google Lens

Anglais → Français

Transposer

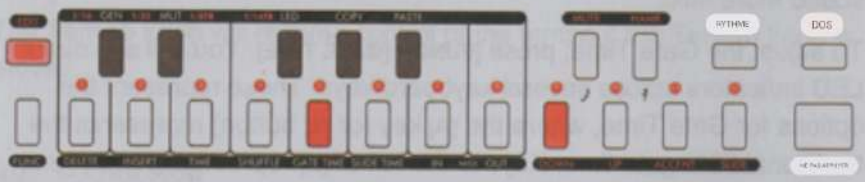
Sélectionnez n'importe quelle touche du clavier pour transposer temporairement l'intégralité du motif. Avec cette fonction, la touche C grave représente le réglage neutre, ce qui signifie que les notes jouées seront exactement celles contenues dans le motif.

Appuyer sur une touche autre que la touche C grave transposera chaque pas du motif du nombre de demi-tons qui séparent la touche choisie du C grave. Par exemple, appuyer sur la touche [G] transposera l'ensemble du motif de sept demi-tons vers le haut. -pas.

Transposer sur les octaves

Vous pouvez également définir une valeur de transposition située dans l'octave inférieure ou supérieure à la plage du clavier standard. Appuyez sur [DOWN] ou [UP] avec la hauteur souhaitée pour la régler une octave plus basse ou plus haute que d'habitude. Par exemple, vous appuieriez sur [DOWN]+[G] pour transposer le motif vers le bas de cinq demi-tons.

La touche [DOWN] ou [UP] restera faiblement éclairée lorsqu'une valeur de transposition est définie en dehors de la plage standard du clavier.



Exemple de performance live avec hauteur transposée vers le bas de cinq demi-tons

Traduire Rechercher

20:59 65%

Google Lens

Anglais → Français

Leçon 11 Commandes du séquenceur

Votre Bass Bot propose des options supplémentaires pour vous donner un contrôle supplémentaire sur son séquenceur.

Mélanger le montant

Le séquenceur peut ajouter du shuffle ou du « swing » lors de la lecture de motifs. Le réglage Shuffle Amount est appliqué à la lecture de tous les motifs. Le paramètre Shuffle Amount le plus bas correspond à l'absence de lecture aléatoire.

Pour définir le montant de lecture aléatoire, appuyez sur [FUNC]+[SHUFFLE). Les indicateurs des boutons [1] à [8] reflètent la plage disponible de quantités de lecture aléatoire. Le réglage aléatoire actuel est bien éclairé. Pour choisir un nouveau paramètre, appuyez sur un bouton [#] puis appuyez sur [FUNC] pour quitter le menu.

Réglage du temps de porte

Vous pouvez régler le Gate Time du séquenceur. Le réglage Gate Time contrôle la durée pendant laquelle chaque pas Note ON d'un motif est maintenu. Des temps de gate courts donnent une qualité plus saccadée tandis que des temps de gate plus longs rendront les motifs plus fluides.

Pour régler le Gate Time, appuyez sur [FUNC]+[GATE TIME]. Vous verrez des indicateurs LED faibles sur plusieurs touches du clavier. Celles-ci représentent les options pour Gate Time, où la touche [A] (ou le bouton [6]) représente le temps de porte traditionnel de 50 %. Les touches à gauche de [A] représentent des temps de porte plus courts tandis que les touches à droite représentent des temps de porte plus longs. Vous pouvez écouter les différentes heures de porte pour décider quelle option vous souhaitez utiliser.

Appuyez sur [FUNC] pour accepter votre nouvelle sélection ou appuyez sur [CLEAR] pour quitter l'écran de sélection sans modifier le Gate Time.

Conseil! Vous pouvez appuyer simultanément sur deux boutons adjacents dans la plupart des menus de contrôle du séquenceur pour obtenir un contrôle plus précis. Par exemple, appuyer sur [3]+[4] vous donnera une valeur de réglage située juste entre les valeurs du réglage n°3 et du réglage n°4.

Traduire Rechercher

20:59 65%

Google Lens

Anglais → Français

Réglage du temps de diapositive

Le paramètre Slide Time contrôle le temps nécessaire au VCO pour glisser d'une hauteur à une autre pour les étapes avec le modificateur Slide appliqué. Pour modifier le temps de diapositive, appuyez sur [FUNC]+[SLIDE TIME]. Vous verrez des indicateurs LED sur plusieurs touches du clavier. Celles-ci représentent les options pour le temps de diapositive, où la touche [Low C] (ou le bouton [1]) représente le temps de diapositive standard et les autres boutons représentent des temps de diapositive plus longs. Appuyez sur [FUNC] pour accepter votre nouvelle sélection ou appuyez sur [CLEAR] pour quitter l'écran de sélection sans enregistrer les modifications apportées au temps de diapositive.

Appuyez sur le tempo

Réglez le tempo du séquenceur via le menu Shuffle en appuyant d'abord sur [FUNC]+[SHUFFLE), puis en appuyant sur [TAP] avec les noires du tempo cible. Au moins trois pressions sur [TAP] sont nécessaires pour régler avec précision le tempo.

Si [TAP] est enfoncé une seule fois, le séquenceur fera de son mieux pour décaler le début du motif au moment où [TAP] a été enfoncé. Ces outils permettent de faire correspondre votre Bass Bot à un autre instrument ou chanson. Appuyez sur [FUNC] pour quitter le menu Shuffle.

Le bouton Tempo reprendra le contrôle du tempo si le bouton Tempo est déplacé.

Démarrage/arrêt rapide

Parfois, vous souhaiterez peut-être envoyer un nouveau message Run à un autre équipement pour le synchroniser, mais vous ne souhaitez pas interrompre votre session. Vous pouvez générer des commandes Stop et Run instantanées pour le séquenceur en appuyant sur [FUNC]+[START/STOP] juste au début d'une nouvelle mesure.

Cette technique affecte tout équipement externe synchronisé avec le Bass Bot à l'aide des prises MIDI Out ou Run Out.

Traduire Rechercher

21:00 4G 65%

Google Lens

Anglais → Français

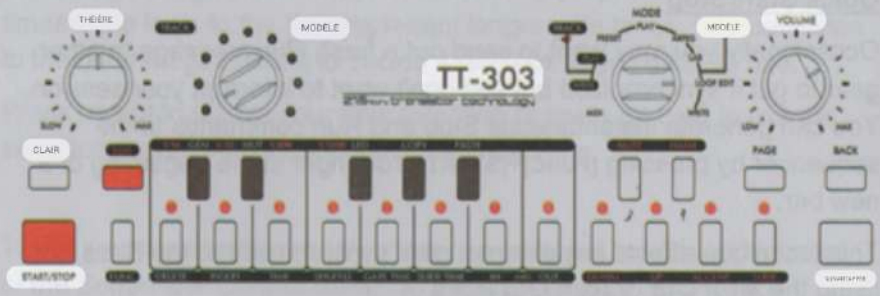
Leçon 12 Mode d'édition de boucle

Le mode Loop Edit du Bass Bot permet de créer ou d'éditer un motif pendant que le séquenceur est en cours d'exécution. Contrairement à l'éditeur pas à pas (décrit dans la leçon 8), vous entendrez immédiatement les résultats de vos modifications lorsque vous utilisez le mode Loop Edit. C'est un excellent moyen d'apporter des modifications rapides aux modèles existants ou de créer de nouveaux modèles selon l'inspiration.

Note! En mode Loop Edit, vous avez accès à tous vos motifs depuis la mémoire de motifs utilisateur. Toutes les modifications que vous apportez à vos modèles seront enregistrées !

Vos motifs de la mémoire de motifs utilisateur seront affichés en mode Loop Edit lorsque le séquenceur est arrêté. Sélectionnez un motif que vous souhaitez éditer, puis appuyez sur [START/STOP] pour exécuter le séquenceur. Le bouton [EDIT] s'allume pour indiquer que vous êtes en train d'éditer le motif (c'est ce qu'on appelle l'écran Edit). L'écran affichera les hauteurs et les modificateurs de votre motif pendant la lecture du motif.

Pendant la lecture du motif, vous pouvez appuyer sur le clavier et les boutons de modification pour ajouter des notes, modifier la hauteur ou modifier les modificateurs à n'importe quel pas. Par exemple, si vous pensez qu'il y a un pas auquel le modificateur Accent devrait être ajouté, appuyez sur [ACCENT] lorsque le séquenceur joue ce pas.



Mode Loop Edit avec séquenceur en cours d'exécution

Traduire Rechercher

21:00 ··· 4G 65%

Google Lens

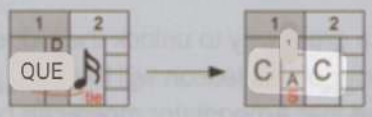
Anglais → Français

27

Le mode Loop Edit fonctionne de manière intuitive. Passez du temps à l'expérimenter. Voici quelques règles clés à retenir :

- Vos modifications sont enregistrées tant que le bouton [EDIT] est allumé. Appuyez sur [EDIT] pour basculer en mode Edit si vous souhaitez expérimenter les changements avant de modifier votre motif.
- Pour supprimer un modificateur d'une note, maintenez (CLEAR] enfoncé et appuyez sur le bouton du modificateur que vous souhaitez supprimer. Par exemple, appuyez sur [CLEAR]+[ACCENT] pour supprimer le modificateur Accent d'une note.
- Si vous maintenez enfoncé un bouton de modification, ce modificateur sera ajouté à toutes les notes jouées pendant que le bouton est enfoncé. Si vous maintenez enfoncés les boutons pour effacer un modificateur, le modificateur sera supprimé de toutes les notes jouées.
- Si vous souhaitez supprimer une note (c'est-à-dire la transformer en pas de repos), appuyez sur [CLEAR]+[NEXT/TAP] au pas souhaité.
- Si vous commencez à éditer un motif actuellement vide, le le séquenceur créera le motif sous la forme d'un motif en 16 étapes avec 16ème notez le timing.
- L'utilisation de la fonction Undo ([BACK]+[TIME]) annulera toutes vos modifications et ramènera votre motif à son état d'origine.

Note! Les liens peuvent être transformés en diapositives lorsqu'un motif est modifié en mode d'édition de boucle. Ceci est illustré ci-dessous :



Conversion d'une cravate en diapositive

Conseil! Diminuez le réglage du tempo lors de l'édition de motifs en mode Loop Edit. Cela facilite la modification précise de votre modèle.

Traduire Rechercher

Texte traduit

21:00 ··· 4G 65%

Google Lens

Anglais → Français

Leçon 13 L'arpégiateur

L'arpégiateur du Bass Bot ne ressemble à aucun autre arpégiateur de synthétiseur sur la planète. Le mode Arpégiateur maintient le Bass Bot concentré sur les motifs. Vos motifs constituent la base de l'arpégiateur du Bass Bot. C'est un outil puissant pour créer des variations expressives de vos motifs.

Trois facteurs déterminent la sortie de l'arpégiateur :

1. Un (ou plusieurs) motifs de la mémoire de motifs utilisateur servira de base à l'arpégiateur. L'arpégiateur utilisera ce motif pour déterminer le rythme, la durée et le timing de la boucle, les pas qui sont Note ON ou Note OFF, ainsi que les caractéristiques du modificateur de chaque pas.
2. Utilisez le clavier du Bass Bot pour sélectionner les hauteurs qui sont actives. Tout comme un arpégiateur standard, le Bass Bot parcourra les hauteurs actives encore et encore. Contrairement à un arpégiateur standard, il n'est pas nécessaire de maintenir les touches enfoncées pour être actives. Au lieu de cela, les emplacements peuvent être activés et désactivés à tout moment.
3. L'arpégiateur dispose de quatre réglages d'ordre des notes : Up (du plus bas au plus haut), Down (du plus haut au plus bas), Up/Down (du plus bas au plus haut, puis de nouveau au plus bas) et Random. L'ordre des notes est changé à l'aide de la touche [NEXT/TAP].

Le mode Arpégiateur est un excellent moyen de libérer le potentiel caché de vos motifs. Le reste de cette leçon vous aidera à démarrer avec l'arpégiateur. Vous constaterez que le mode Arpégiateur peut être un merveilleux outil créatif.

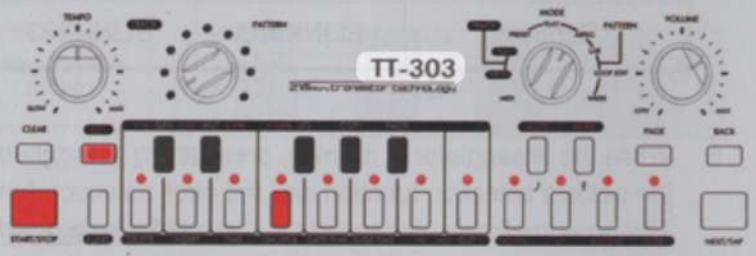
Le mode Arpégiateur est non destructif. Vos motifs ne sont pas modifiés, sauf si vous choisissez de copier la sortie de l'arpégiateur et de la coller dans la mémoire de motifs utilisateur. Ceci est décrit plus loin dans cette leçon.

Traduire Rechercher

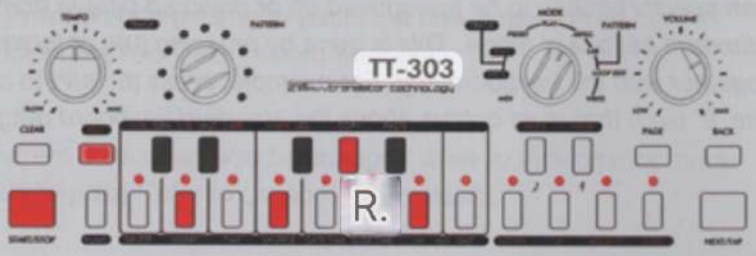
21:01 64%
Google Lens
Anglais → Français

La meilleure façon de se familiariser avec le mode Arpégiateur est de l'essayer.

1. Réglez le commutateur Mode sur la position Arpégiateur (« ARPEG »).
2. Sélectionnez un motif en utilisant les techniques habituelles. Notez que vous sélectionnez des motifs dans la mémoire de motifs utilisateur. La mémoire prédéfinie n'est pas disponible en mode arpégiateur.
3. Vous devez maintenant sélectionner au moins un emplacement pour être actif. Appuyez sur [MODIFIER]. Vous verrez qu'aucune des LED clés du panneau n'est allumée, indiquant que tous les pitchs sont actuellement inactifs. Choisissez une hauteur sur le clavier et appuyez sur son bouton. Sa LED s'allumera.



4. Appuyez sur [START/STOP]. Vous devriez maintenant entendre le motif sélectionné jouer. Mais comme une seule hauteur est sélectionnée, vous remarquerez qu'une seule note est jouée au lieu du contenu normal du motif. Sélectionnez d'autres hauteurs et vous entendrez l'arpégiateur les parcourir tout en conservant le rythme et la dynamique sous-jacents du motif d'origine. Un exemple est présenté ci-dessous :



Traduire
Rechercher

21:01 64%
Google Lens
Anglais → Français

5. Modifiez l'ordre dans lequel l'arpégiateur joue les hauteurs sélectionnées. Appuyez sur [NEXT/TAP] pour parcourir les quatre ordres de notes. Les LED Haut et Bas s'allumeront pour afficher l'ordre de pas tout en appuyant sur [NEXT/TAP). Reportez-vous au tableau ci-dessous :

Ordre de présentation	LED "bas"	LED "Haut"
Haut (Ascendant)	DÉSACTIVÉ	SUR
Vers le bas (descendant)	SUR	DÉSACTIVÉ
Haut/Bas	SUR	SUR
aléatoire	CLIGNOTANT	CLIGNOTANT

6. Pendant que l'arpégiateur fonctionne, appuyez sur [EDIm] pour basculer entre la fonction de sélection de motif et la fonction de sélection de hauteur. L'affichage de l'arpégiateur revient à la fonction de sélection de motif lorsque l'arpégiateur est arrêté. Il entre dans la fonction de sélection de hauteur lorsque l'arpégiateur commence à fonctionner.

7. Si vous aimez la nouvelle version de votre motif que vous avez créé à l'aide de l'arpégiateur, vous pouvez en enregistrer une copie dans la mémoire de motif utilisateur en suivant les instructions de la section suivante.

Conseil! Lors de la sélection de l'ensemble de hauteurs que l'arpégiateur doit utiliser, vous pouvez spécifier les hauteurs à transposer d'une octave vers le haut ou vers le bas par rapport à la plage du clavier standard. Cela se fait en appuyant sur [UP] ou [DowN] avec la touche du clavier. Par exemple, appuyez sur [E]+[uP] pour sélectionner la hauteur « E » qui est une octave au-dessus de la plage du clavier standard.

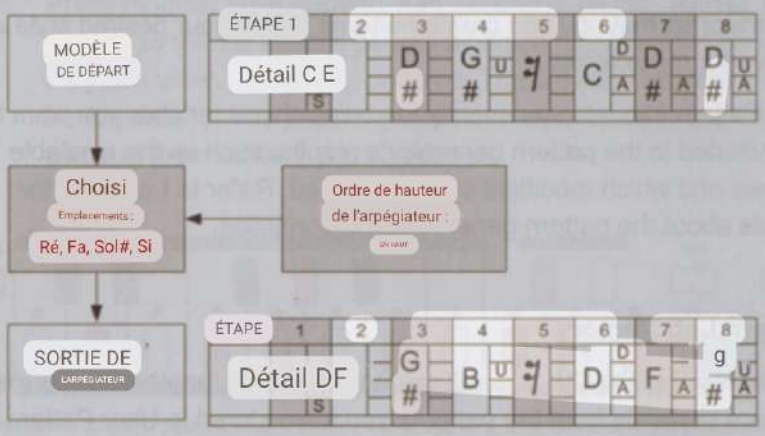
Traduire Rechercher

21:02 ··· 4G 64%

Google Lens

Anglais → Français

L'illustration ci-dessous montre comment l'arpégiateur combinerait un exemple de motif à 8 pas avec les hauteurs sélectionnées dans l'exemple ci-dessus pour générer un nouveau motif de sortie.



Copier le motif de l'arpégiateur

Effectuez ces étapes pour enregistrer votre sortie du mode Arpégiateur en tant que nouveau modèle:

1. Dans le menu de sélection de motif du mode Arpégiateur, appuyez sur [FUNC]+[COPY] pour sauvegarder la version arpégée de votre motif en cours de lecture dans le presse-papiers.
2. Sélectionnez la banque de motifs de destination, la page et le numéro de votre nouveau motif. Cela peut être fait en mode Arpégiateur ou vous pouvez passer en mode Pattern Write.
3. Appuyez sur [FUNC]+[PASTE] pour coller le nouveau motif du presse-papiers dans la mémoire de modèles utilisateur.

Conseil! Les couleurs des motifs peuvent également être modifiées en mode Arpégiateur à l'aide de [FUNC]+[LED]. Reportez-vous à la leçon 18 pour plus de détails.

Traduire Rechercher

21:02 64%
Google Lens
Anglais → Français

Leçon 14 Le laboratoire de modèles

Comme vous l'avez appris dans la leçon 5, votre Bass Bot dispose d'un générateur de motifs intelligent que vous pouvez utiliser pour créer et expérimenter de nouvelles idées de motifs. Le Pattern Lab vous offre un contrôle étendu sur le générateur de motifs afin que vous puissiez créer des motifs adaptés à votre style souhaité et même à votre tonalité musicale.

Le Pattern Lab vous permet de spécifier les caractéristiques de base que vous souhaitez inclure dans les résultats du générateur de motifs, telles que les hauteurs disponibles et les modificateurs à utiliser. Reportez-vous à la leçon 5 pour plus de détails sur les personnalités du générateur de modèles.

Mémoire de laboratoire de modèles

Dans Pattern Lab, vous pouvez créer un ensemble de modèles expérimentaux distincts des modèles que vous avez stockés dans la mémoire de modèles utilisateur. Il y a 12 emplacements de motifs pour chacune des 9 personnalités génératrices de motifs. Une fois que vous êtes satisfait d'un motif que vous avez créé dans Pattern Lab, vous pouvez le copier et le coller dans la mémoire de motifs utilisateur (voir Leçon 3 et Leçon 6).

Utiliser le laboratoire de modèles

Suivez les étapes ci-dessous pour vous familiariser avec le Pattern Lab.

1. Réglez le commutateur de mode sur la position Pattern Lab (« LAB »).
2. Réglez le commutateur Track/Pattern sur la position de la personnalité du générateur de motifs que vous souhaitez utiliser.
3. Appuyez sur [1] pour sélectionner le premier motif dans la mémoire Pattern Lab de votre Bass Bot. Les modèles expérimentaux que vous générez au cours des étapes suivantes seront enregistrés dans l'emplacement de modèle n°1.
4. Appuyez sur [EDIT] pour afficher le menu d'édition de Pattern Lab. Le bouton [EDIT] clignote lorsque le menu d'édition est affiché. Notez que la couleur du bouton [EDIT] correspond à la personnalité particulière du générateur de motifs avec laquelle vous travaillez.

Traduire Rechercher

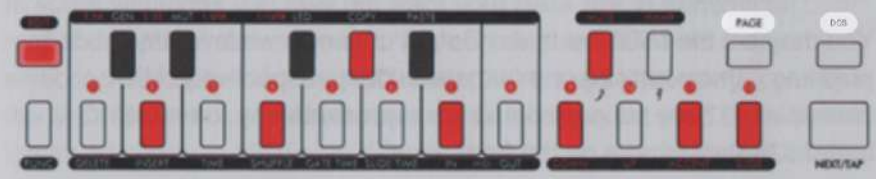
21:02 64%

Google Lens

Anglais → Français

5. Appuyez sur les touches du clavier pour indiquer au générateur de motifs les hauteurs à utiliser lors de la génération de motifs. Les touches sélectionnées seront éclairées. Le générateur de motifs peut choisir de n'utiliser que certains des emplacements que vous sélectionnez.

6. Appuyez sur les touches de modification ([DOWN], [UP], [ACCENT], [SLIDE], [MUTE] et [HAMR]) pour indiquer au générateur de motifs lequel de ces modificateurs il peut utiliser lors de la génération de motifs. Les modificateurs sélectionnés seront illuminés. Le générateur de motifs peut choisir de n'utiliser que certains des modificateurs que vous sélectionnez.



Sélection de hauteur de Pattern Lab avec les modificateurs Down, Mute, Accent et Slide activés

7. Appuyez sur [FUNC]+[GEN] pour générer un nouveau motif, puis appuyez sur [START/STOP] pour l'écouter. Vous verrez les boutons de votre Bass Bot s'allumer pendant la lecture du motif pour afficher les hauteurs et les modificateurs du motif.

8. Choisissez différents pitchs et modificateurs, puis appuyez à nouveau sur [FUNC]+[GEN] pour générer un nouveau motif. La lecture du nouveau motif commencera une fois le motif précédent terminé.

Expérimentez avec les différentes personnalités du générateur de motifs pour créer des motifs intéressants qui correspondent au style et à la tonalité de la musique que vous créez.

Conseil! Vous pouvez générer plusieurs nouveaux motifs avec une seule commande en sélectionnant une plage d'emplacements de motif (voir Leçon 3) avant d'appuyer sur [FUNC]+[GEN].

Traduire Rechercher

21:02 ··· 4G 64%

Google Lens

Anglais → Français

Leçon 15 Fonctions MIDI

Cette leçon décrit les capacités et fonctions MIDI du Bass Bot.

Définir les canaux MIDI

La première étape consiste à vérifier que les canaux d'entrée et de sortie MIDI du Bass Bot sont correctement configurés pour votre configuration. Le canal par défaut pour l'entrée et la sortie MIDI est le canal 1. Par conséquent, votre Bass Bot fonctionnera avec de nombreux appareils MIDI sans aucune modification de ses paramètres de canal MIDI.

Vous pouvez définir les canaux d'entrée et de sortie MIDI dans n'importe quel mode en appuyant respectivement sur [FUNC]+[MIDI IN] ou [FUNC]+[MIDI OUT]. Les canaux MIDI 1 à 12 sont pris en charge et sont représentés par les boutons numériques [1] à [12] sur le panneau avant.

Appuyez sur le bouton approprié pour sélectionner un canal MIDI, puis appuyez sur [FUNC] pour quitter le menu.

Contrôle externe du Bass Bot

Le Bass Bot peut être contrôlé par un contrôleur ou un séquenceur MIDI externe. Connectez la sortie MIDI d'un autre appareil au port MIDI In du Bass Bot. Réglez le commutateur de mode sur la position « MIDI ».

- Le Bass Bot répond aux messages MIDI Note On. Reportez-vous au tableau d'implémentation MIDI à la fin de ce manuel.

. La vélocité des notes MIDI reçues déterminera si certains modificateurs sont appliqués ou non :

Plage de vitesse :	1 - 16	17 - 32	33 - 111	112 - 127
Modificateur(s) :	Muet	Muet + Accent	Aucun	Accent

- Les notes MIDI qui se chevauchent (une deuxième note commence avant la fin de la première note) sont considérées comme liées ensemble et le résultat sera similaire à une note à laquelle le modificateur de diapositive est appliqué.
- Les notes MIDI peuvent également être utilisées pour activer la lecture de motifs. Voir la leçon 20 pour plus de détails.

Traduire Rechercher

21:03 64%

Google Lens

Anglais → Français

Synchronisation avec une horloge MIDI externe

Le Bass Bot synchronisera automatiquement son séquenceur avec une horloge MIDI reçue d'une source MIDI externe, telle qu'une boîte à rythmes Drum Drone ou Beat Bot ou un ordinateur. Le Bass Bot sera sous le contrôle de l'appareil externe lorsqu'il détectera une horloge MIDI entrante. Il répondra aux commandes de démarrage externes, aux commandes d'arrêt, aux messages de poursuite et aux informations d'horloge.

Désactiver l'entrée ou la sortie de note MIDI

Dans certaines situations, vous ne souhaiterez peut-être pas que votre Bass Bot transmette ou réponde au message de note MIDI. Vous pouvez désactiver la sortie de note MIDI en ne sélectionnant aucun canal pour le canal de sortie MIDI en appuyant sur [CLEAR] dans le menu de sélection du canal de sortie MIDI. Vous pouvez configurer votre Bass Bot pour qu'il ignore toutes les données de notes MIDI reçues en appuyant sur [CLEAR] dans le menu de sélection du canal d'entrée MIDI.

Les 12 LED des canaux MIDI seront faibles pour indiquer qu'aucun canal n'est sélectionné. Votre Bass Bot continuera à se synchroniser avec les messages d'horloge MIDI reçus (ou à envoyer des messages d'horloge MIDI) même lorsque le canal d'entrée MIDI ou de sortie MIDI n'est réglé sur aucun canal.

Mode MIDI Thru

Pour configurer la prise MIDI Out pour qu'elle se comporte comme une prise MIDI Thru, entrez dans le menu du canal de sortie MIDI en appuyant sur [FUNC]+[MIDI OUT]. Appuyez ensuite sur [NEXT/TAP] au lieu de choisir l'un des canaux MIDI disponibles. Le bouton [NEXT/TAP] sera allumé pour indiquer que MIDI Thru est activé.

Conseil! En mode MIDI, vous pouvez également « jouer » du Bass Bot à l'aide du clavier et des touches de modification.

Traduire Rechercher

21:03 64%

Google Lens

Anglais → Français

Contrôler les appareils externes

Le Bass Bot transmet des informations MIDI destinées à être utilisées pour contrôler d'autres équipements.

Lorsque le séquenceur du Bass Bot est en cours d'exécution, les informations de note du motif en cours de lecture sont transmises via le port MIDI Out en utilisant le canal de sortie MIDI sélectionné. De plus, le Bass Bot transmet les messages Start, Stop et Clock lorsque le séquenceur est en cours d'exécution afin que vous puissiez garder les équipements externes synchronisés.

Conseil! Piloter des instruments externes avec le séquenceur du Bass Bot peut insuffler une nouvelle vie à d'autres instruments lorsqu'ils sont « empilés » ensemble pendant le mixage, comme cela n'a jamais été possible auparavant avec d'autres séquenceurs !

Maintien du filtre

Parfois, il est utile que le filtre et l'amplificateur du Bass Bot restent ouverts lorsqu'ils font passer une source audio externe via la prise Filter In de votre Bass Bot. Réglez le commutateur de mode sur MIDI puis appuyez sur [FUNC]+[HAMR] pour l'activer. Lorsqu'il est activé, le bouton [HAMR] clignote. Appuyez à nouveau sur [FUNC]+[HAMR] pour désactiver le maintien du filtre.

Clonage de modèles entre deux Bass Bots

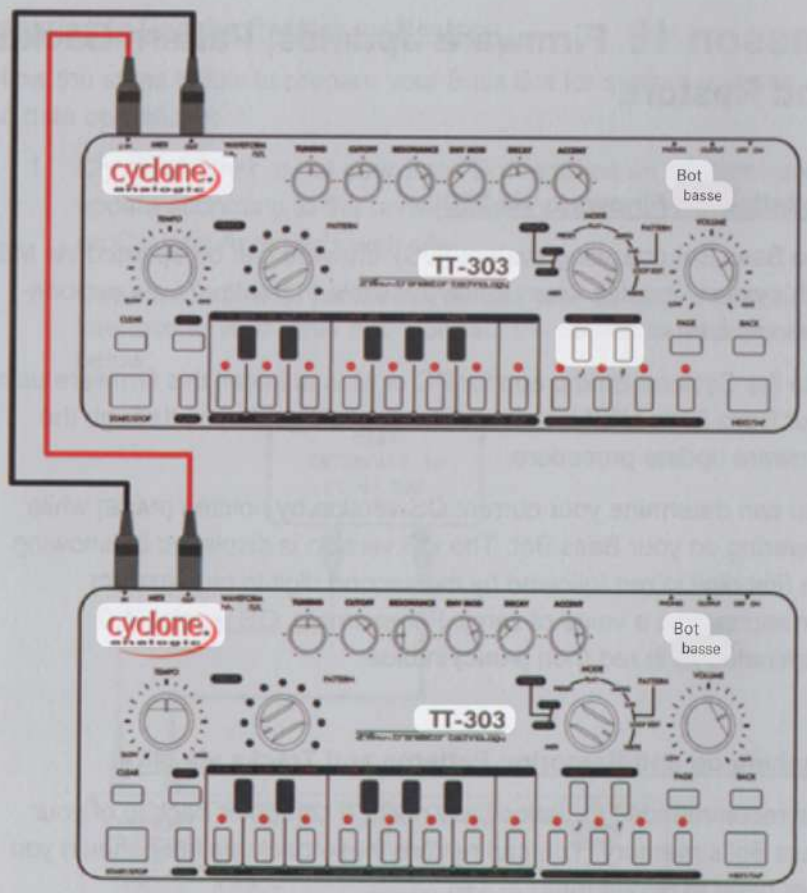
Si vous possédez plusieurs Bass Bots, vous souhaiterez peut-être copier des motifs de l'un à l'autre. Vous pouvez le faire rapidement en connectant le port MIDI Out du premier Bass Bot au port MIDI In du second. Connectez ensuite le port MIDI In du premier au port MIDI Out du second. Les fonctions de base de copier-coller utilisées dans la gestion des modèles s'appliquent désormais entre les machines.

Traduire Rechercher

21:03 64%

Google Lens

Anglais → Français



Configuration du clonage de modèles

Pour cloner des motifs, sélectionnez un ou plusieurs motifs sur le Bass Bot source et exécutez une fonction de copie ([FUNC]+[COPY]). Sélectionnez ensuite un ou plusieurs motifs sur le Bass Bot de destination et exécutez une fonction Coller ([FUNC]+[PASTE]). Les motifs sources seront clonés dans le Bass Bot de destination.

Traduire Rechercher

21:04 ··· 4G 64%

Google Lens

Anglais → Français

Leçon 16 Mises à jour du micrologiciel, sauvegarde et restauration des modèles

Mise à jour du micrologiciel du système d'exploitation via MIDI

Le micrologiciel du système d'exploitation (OS) du Bass Bot peut être mis à jour via MIDI avec les mises à jour du système lorsqu'il est disponible sur http://www.cyclone-analogic.com.

Utilisez l'application Cyclone Studio pour PC ou Mac pour installer ce firmware à l'aide de l'interface MIDI de votre Bass Bot. L'application vous guidera tout au long de la procédure de mise à jour du firmware.

Vous pouvez déterminer la version actuelle de votre système d'exploitation en maintenant [PAGE] tout en allumant votre Bass Bot. La version du système d'exploitation s'affiche en affichant le premier chiffre en rouge suivi du deuxième chiffre en bleu ([FUNC] correspond à une valeur de zéro). Par exemple, la version 1.0 du système d'exploitation allume [1] en rouge puis [FUNC] en bleu.

Sauvegarde et restauration de motifs et de pistes via MIDI

Il est recommandé de faire périodiquement une sauvegarde informatique de la mémoire de votre Bass Bot. Vous pouvez restaurer ces sauvegardes plus tard si vous avez besoin de les recharger.

Les fichiers de sauvegarde contiennent des motifs, des pistes et des préférences système utilisateur (réglage des couleurs du système, sélections de canaux d'entrée/sortie MIDI, etc.). Téléchargez l'utilitaire Cyclone Studio à partir du site Web Cyclone Analogic. Cela ne prend que quelques secondes pour sauvegarder un travail qui aurait pu prendre des heures à créer ! Notez que lors de la restauration d'une sauvegarde à l'aide de Cyclone Studio, tous les motifs, pistes et paramètres utilisateur de votre Bass Bot seront écrasés par le contenu du fichier de sauvegarde.

Traduire Rechercher

21:50 ··· 4G 63%

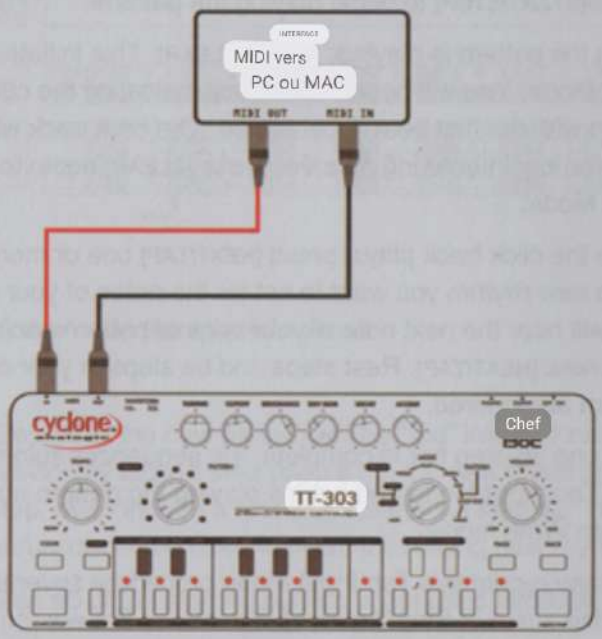
Google Lens

Anglais → Français

Préparation à la mise à jour, à la sauvegarde ou à la restauration

Suivez les étapes ci-dessous pour préparer votre Bass Bot aux mises à jour du système et aux opérations de données :

1. Vérifiez si votre Bass Bot nécessite ou non une mise à jour du micrologiciel du système d'exploitation selon les informations sur l'historique des révisions disponibles sur le site Web de Cyclone Analogic.
2. Utilisez des câbles MIDI standard pour connecter l'interface MIDIa de votre ordinateur à votre Bass Bot. Connectez les câbles comme indiqué ci-dessous.



3. Téléchargez et installez l'application Cyclone Studio pour PC ou Mac et obtenez le fichier de mise à jour du micrologiciel Bass Bot OS le plus récent sur le site Web Cyclone Analogic.
4. Exécutez l'application Cyclone Studio.
5. Pour effectuer une mise à jour du firmware, cliquez sur "Mise à jour du firmware". et suivez les instructions à l'écran.
6. Pour effectuer une sauvegarde du système ou pour restaurer votre Bass Bot à partir d'un fichier de sauvegarde précédent, cliquez sur le bouton « Sauvegarder » ou « Restaurer » et suivez les instructions à l'écran.

Traduire Rechercher

21:50 ··· 4G 63%

Google Lens

Anglais → Français

Leçon 17 Mode de saisie tactile

Le rythme d'un motif peut être modifié à l'aide du mode Tap Input. Les données de notes existantes du motif sont conservées, ainsi que les propriétés DUAS de chaque pas, mais le rythme du motif peut être reprogrammé en appuyant sur [NEXT/TAP] au rythme souhaité. Suivez ces instructions pour essayer le mode de saisie Tap :

1. Réglez le bouton MODE sur Pattern Write Mode et sélectionnez le motif que vous souhaitez modifier.
2. Appuyez sur [START/STOP] pour commencer à jouer le motif.
3. Pendant la lecture du motif, appuyez sur [CLEAR]. Cela lance le mode de saisie Tap. Vous entendrez une piste de clic indiquant le tempo actuel avec le premier temps accentué. La piste de clic se répétera jusqu'à ce que vous commenciez à saisir des notes ou que vous appuyiez à nouveau sur [CLEAR] pour quitter le mode de saisie Tap.
4. Pendant la lecture de la piste de clic, appuyez une ou plusieurs fois sur [NEXT/TAP] au nouveau rythme que vous souhaitez définir pour les notes de votre motif. Vous entendrez la note suivante de votre motif original chaque fois que vous appuyez sur [NEXT/TAP]. Les étapes de repos et les étapes d'enchaînement de votre modèle d'origine sont ignorées.
5. Une fois qu'une mesure de 16 pas est terminée, le séquenceur quitte automatiquement le mode Tap Input et commence à jouer le motif normalement en mode Pattern Write.
6. Vous pouvez répéter cette procédure du mode Tap Input plusieurs fois (en recommençant à l'étape 3 ci-dessus). Votre Bass Bot se souviendra de toutes les étapes du motif original, même si vous avez modifié le motif en utilisant le mode Tap Input pour avoir moins de pas que la version originale. Les pas inutilisés seront sauvegardés jusqu'à ce que vous sélectionniez un motif différent à éditer, moment auquel votre motif modifié sera mémorisé.

Les motifs modifiés à l'aide du mode de saisie Tap sont limités à une longueur de 16 pas, bien que la longueur du motif puisse être modifiée comme d'habitude après avoir quitté le mode de saisie Tap.

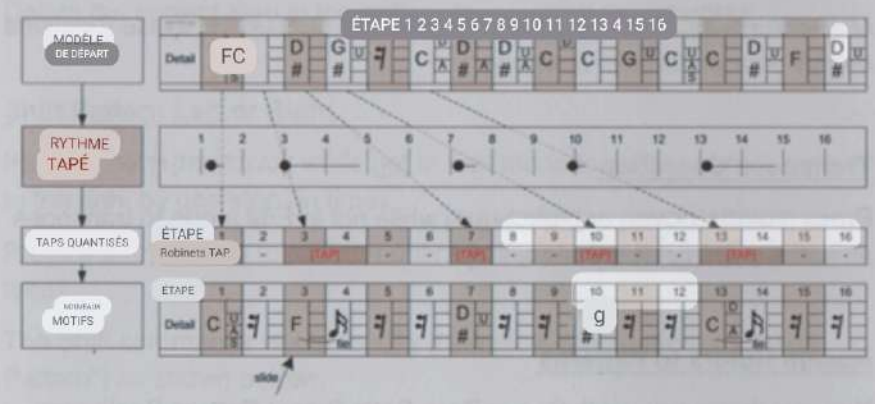
Traduire Rechercher

21:50 ··· 4G 63%

Google Lens

Anglais → Français

Le diagramme ci-dessous illustre le fonctionnement du mode Tap Input. Les caractéristiques du modèle de départ sont présentées en premier. Ensuite, en mode Tap Inputa, nous avons appuyé sur [NEXT/TAP] aux étapes 1, 3, 7, 10 et 13 approximativement. Le modèle qui en résulte est affiché comme le nouveau modèle.



Notez ce qui suit dans l'exemple ci-dessus :

- L'étape 3 du nouveau modèle sera "glissée" car le l'étape précédemment sélectionnée (étape n°1 dans le nouveau motif) était une diapositive étape, même si un silence a été inséré à l'étape 2. Ce comportement de glissement peut être utilisé pour créer de nouveaux rythmes intéressants.
- L'étape n°5 du modèle de départ n'est pas utilisée car il s'agit d'un repos étape.
- Les frappes sur les étapes 3 et 13 étaient de longues frappes, ce qui aboutissait à des notes liées dans le nouveau motif.

Vous pouvez appuyer sur plus d'étapes que ce que contient votre modèle de départ. Par exemple, si votre motif de départ ne contient que trois pas de notes, vous pouvez toujours taper plus de trois notes dans le nouveau motif. L'éditeur reviendra à la première note de votre motif lorsqu'il manquera de notes à ajouter au nouveau motif.

Traduire Rechercher

21:51 ··· 4G 62%

Google Lens

Anglais → Français

Leçon 18 Édition avancée de motifs

Cette section décrit des fonctions supplémentaires d'édition de motifs qui n'ont pas été abordées dans les leçons précédentes. Ces fonctions sont disponibles uniquement en mode Pattern Write, sauf indication contraire. Assurez-vous de lire la leçon 8 avant d'essayer ces fonctionnalités. Les éléments suivants sont disponibles en mode Pattern Write.

Contrairement aux capacités de performance live de la leçon 10, ces fonctions modifient vos motifs en mémoire.

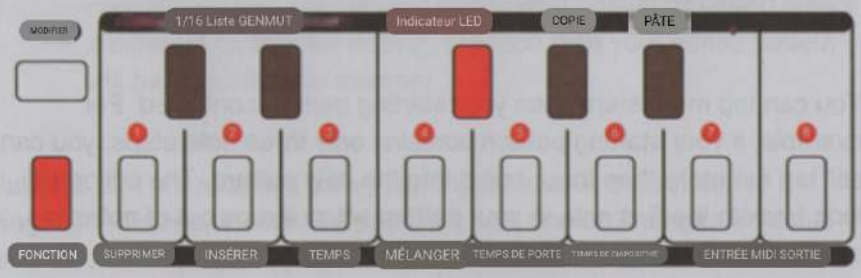
Opération de transposition

Appuyez sur [FUNC]+[DOWN] ou [FUNC]+[UP] lorsque vous n'êtes pas en mode Edit pour transposer toutes les notes vers le bas ou vers le haut d'un demi-ton.

Attribuer des couleurs aux motifs

Vous avez peut-être remarqué que les banques de motifs prédéfinis de votre Bass Bot sont affichées en utilisant des couleurs différentes. Vous pouvez modifier la couleur associée à n'importe quel motif stocké dans la mémoire de motifs utilisateur. Cela peut être très utile pour organiser votre travail et identifier rapidement des modèles qui fonctionnent bien ensemble.

Sélectionnez un ou plusieurs de vos motifs puis appuyez sur [FUNC]+[LED]. Vous verrez les voyants du clavier s'allumer de plusieurs couleurs différentes. Appuyez sur le bouton de la couleur que vous souhaitez attribuer au motif (ou appuyez sur [CLEAR] pour supprimer une attribution de couleur, ce qui obligera la couleur du motif à utiliser la couleur du système, comme indiqué dans la leçon 15). Appuyez sur [FUNC] pour valider votre sélection et quitter le menu de sélection des couleurs.



Appuyez sur [FUNC]+[LED] pour attribuer une couleur à un motif

Traduire Rechercher

21:51 ··· 4G 62%
Google Lens
Anglais → Français

Insérer et supprimer des étapes

Insérez un nouveau pas de motif immédiatement avant le pas actuellement sélectionné en appuyant sur [FUNC]+[INS]. L'étape insérée sera une étape de repos. La longueur du motif augmentera d'un pas et aucun des pas existants ne sera supprimé.

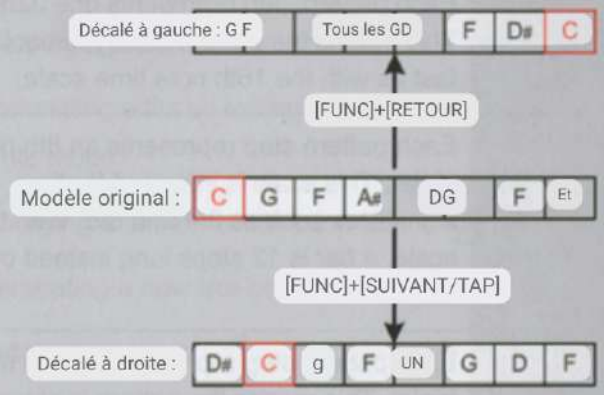
Supprimez le pas actuel du motif en appuyant sur [FUNC]+[DEL].

Modèle de décalage vers la gauche ou la droite

Appuyez sur [FUNC]+[NEXT/TAP] lorsque vous n'êtes pas en mode Edit pour décaler l'ensemble du motif vers la droite d'un pas (dans le temps).

Appuyez sur [FUNC]+[BACK] pour décaler l'ensemble du motif vers la gauche d'un pas (dans le temps).

Les commandes Shift modifieraient un modèle simple en 8 étapes (« Modèle original ») comme indiqué ci-dessous :



Conseil! Changer un modèle peut radicalement changer son caractère. L'effet est beaucoup plus clair lorsque le Bass Bot est synchronisé avec un appareil rythmique externe comme un Drum Drone TT-606 ou un Beat Bot TT-78 pour référence de timing.

Traduire Rechercher

9:45 ·· 4G+ 89%

Google Lens

Anglais → Français

La mutation de motif est un excellent outil pour produire de nouvelles variations passionnantes pour des motifs plus complexes et des pistes moins répétitives. Sélectionnez le(s) motif(s) que vous souhaitez muter puis appuyez sur [FUNC]+[MUTATE].

Vous pouvez également créer des modèles complètement nouveaux en répétant la commande Muter jusqu'à ce qu'un modèle souhaité évolue.

Changer l'échelle de temps du modèle

L'échelle de temps standard pour les motifs Bass Bot est le timing des doubles croches. Cependant, vous pouvez attribuer une échelle de temps différente à un motif afin que le séquenceur le joue en conséquence. Les options d'échelle de temps sont présentées dans le tableau ci-dessous.

[1] double-croche	Chaque pas de motif représente une double croche. Il s'agit de l'échelle de temps par défaut pour les nouveaux modèles.
[2] triple-croche	Chaque pas de motif représente une triple-croche. Cela signifie que le motif est joué deux fois plus vite qu'avec l'échelle de temps des doubles croches.
[3] Triolet de croches	Chaque pas de motif représente un triolet de croches. Cette échelle est destinée aux signatures rythmiques telles que 3/4 et 6/8. Avec cette échelle de temps, une mesure fait 12 pas au lieu de 16 pas.
(4] double-croche triolet	Chaque pas de motif représente un triolet de doubles croches. Cela signifie que le motif est joué deux fois plus vite qu'avec l'échelle de temps de triolet de croches.

Pendant que le séquenceur est arrêté, sélectionnez le(s) motif(s) que vous souhaitez modifier, puis appuyez sur [FUNC]+[TIME]. Vous verrez les boutons [1] à [4] s'allumer pour afficher les options d'échelle de temps disponibles, le réglage actuel du motif étant indiqué par une LED lumineuse. Notez que les échelles de temps disponibles sont affichées sur le panneau avant du Bass Bot. Sélectionnez l'échelle de temps souhaitée

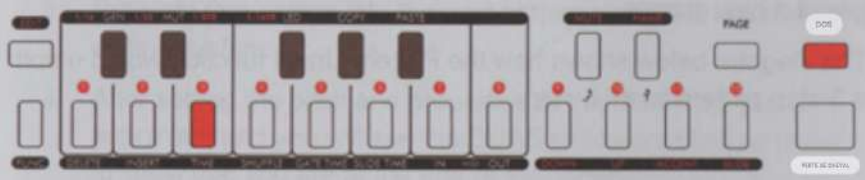
Traduire Rechercher

9:45 4G+ 89%
Google Lens
Anglais → Français

puis appuyez sur [FUNC] pour enregistrer votre sélection et quitter le menu.

Annuler une modification de motif

Vous pouvez annuler n'importe quelle modification ayant modifié votre motif en mode Pattern Write. Annulez une action précédente en appuyant sur [BACK]+[TIME].



Appuyez sur [BACK]+[TIME] pour annuler une modification de motif

Voici des exemples d'actions qui peuvent être annulées :

- Effacer un motif
- Validation des modifications en quittant l'éditeur de pas en mode Pattern Write
- Modification d'un motif dans l'écran Edit du mode Loop Edit
- Générer un nouveau modèle généré par le Bot
- Mutation d'un motif
- Coller un motif dans la mémoire de motifs utilisateur

Traduire Rechercher

9:46 ... 4G+ 89%

Google Lens

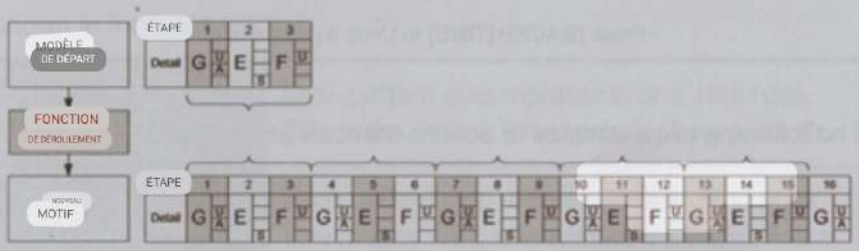
Anglais → Français

Leçon 19 Fonction de déroulement de motif

La fonction Pattern Unroll vous permet de convertir un motif court en un motif plus long de longueur standard pour faciliter son travail.

Par exemple, vous pouvez prendre un motif en 4 étapes et le dérouler rapidement en un motif en 16 étapes afin de faciliter la gestion des changements de motif au cours d'une représentation. Ou vous pouvez dérouler un motif en 6 étapes en un motif en 16 étapes pour lui donner un nouveau groove.

Le diagramme ci-dessous montre comment la fonction Pattern Unroll déroulerait un motif en 3 étapes en 16 étapes.



La fonction Pattern Unroll appliquée à un pattern en 3 étapes

Un motif d'une longueur inférieure à 16 pas sera déroulé en un motif de 16 pas. Un motif d'une longueur comprise entre 16 et 31 pas sera déroulé en un motif de 32 pas. Un motif d'une longueur supérieure à 31 pas sera déroulé en un motif de 64 pas.

Traduire Rechercher

9:47 4G+ 89%

Google Lens

Anglais → Français

Suivez ces étapes pour essayer la fonction Pattern Unroll :

1. Réglez le commutateur Mode sur Pattern Write.
2. Sélectionnez un emplacement de motif en mémoire où vous pouvez créer un nouveau motif. Effacez l'emplacement mémoire en utilisant [CLEAR]+[#], où "#" est le numéro de motif que vous allez effacer.
3. Programmez trois pas dans le nouveau motif en utilisant le système d'édition de pas habituel.
4. Après avoir réglé la hauteur et les propriétés du troisième pas, appuyez sur [NEXT/TAP] et vous verrez les indicateurs DUAS clignoter comme d'habitude pour indiquer que vous êtes à la fin du motif.
5. Appuyez à nouveau sur [NEXT/TAP] et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que vous voyiez une animation de balayage sur les indicateurs DUAS. Cette animation indique que la fonction Pattern Unroll a été exécutée.
6. Vous verrez à nouveau les LED d'indication de fin de motif puisque l'éditeur de motif a automatiquement avancé jusqu'à la fin du motif étendu.
7. Appuyez sur [EDIT] pour quitter l'éditeur et écouter votre nouveau motif en 16 étapes.

Conseil! Vous pouvez dérouler un motif plusieurs fois de suite pour passer à 16 pas, 32 pas, puis 64 pas.

Traduire Rechercher

9:47 ... 4G+ 89%

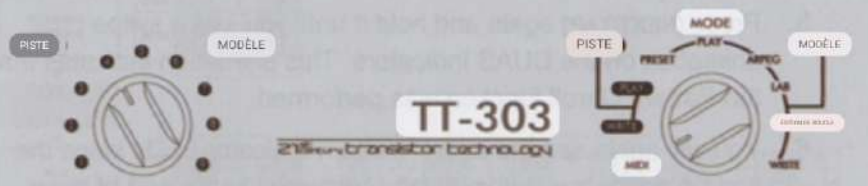
Google Lens

Anglais → Français

Leçon 20 Lecture de motifs via MIDI

Les motifs peuvent être sélectionnés et joués par un appareil MIDI externe. Ceci est particulièrement utile pour intégrer votre Bass Bot au flux de travail de votre station de travail audio numérique (DAW).

Vous pouvez déclencher la lecture de motifs complets en mode MIDI. Utilisez les notes MIDI #0 à #47 (c'est-à-dire C-2 à B1 ou C-1 à B2, selon votre DAW) pour jouer des motifs de la banque de motifs actuellement sélectionnée par le commutateur Track/Pattern. Les numéros de notes MIDI valides et leurs motifs correspondants sont répertoriés dans le tableau de la page suivante.



Banque de motifs 4 sélectionnée en mode MIDI

La lecture du motif commencera à la réception du message Note On et s'arrêtera à la réception du message Note Off. Par exemple, pour jouer le motif P2 de la page 3 pour une seule mesure, vous programmeriez un seul événement de note MIDI pour la note n° 25 d'une longueur d'une mesure.

Pendant la lecture d'un motif, votre Bass Bot utilisera ses indicateurs LED pour vous montrer la page du motif et le numéro du motif.

Conseil! Assurez-vous que le canal de sortie MIDI de votre DAW correspond au paramètre de canal d'entrée MIDI de votre Bass Bot (reportez-vous à la leçon 15).

Traduire Rechercher

9:48 88%

Google Lens

Sélectionner le texte

MIDI Note #	MIDI Pitch	Page	Pattern Number
0	C	1	1
1	C#	1	2
2	D	1	3
3	D#	1	4
4	E	1	5
5	F	1	6
6	F#	1	7
7	G	1	8
8	G#	1	9
9	A	1	10
10	A#	1	11
11	B	1	12
12	C(+1)	2	1
13	C#(+1)	2	2
14	D(+1)	2	3
15	D#(+1)	2	4
16	E(+1)	2	5
17	F(+1)	2	6
18	F#(+1)	2	7
19	G(+1)	2	8
20	G#(+1)	2	9
21	A(+1)	2	10
22	A#(+1)	2	11
23	B(+1)	2	12
24	C(+2)	3	1
25	C#(+2)	3	2
26	D(+2)	3	3
27	D#(+2)	3	4
28	E(+2)	3	5
29	F(+2)	3	6
30	F#(+2)	3	7
31	G(+2)	3	8
32	G#(+2)	3	9
33	A(+2)	3	10
34	A#(+2)	3	11
35	B(+2)	3	12
36	C(+3)	4	1
37	C#(+3)	4	2
38	D(+3)	4	3
39	D#(+3)	4	4
40	E(+3)	4	5
41	F(+3)	4	6
42	F#(+3)	4	7
43	G(+3)	4	8
44	G#(+3)	4	9
45	A(+3)	4	10
46	A#(+3)	4	11
47	B(+3)	4	12

Préciser votre recherche

Traduire Rechercher Devoirs

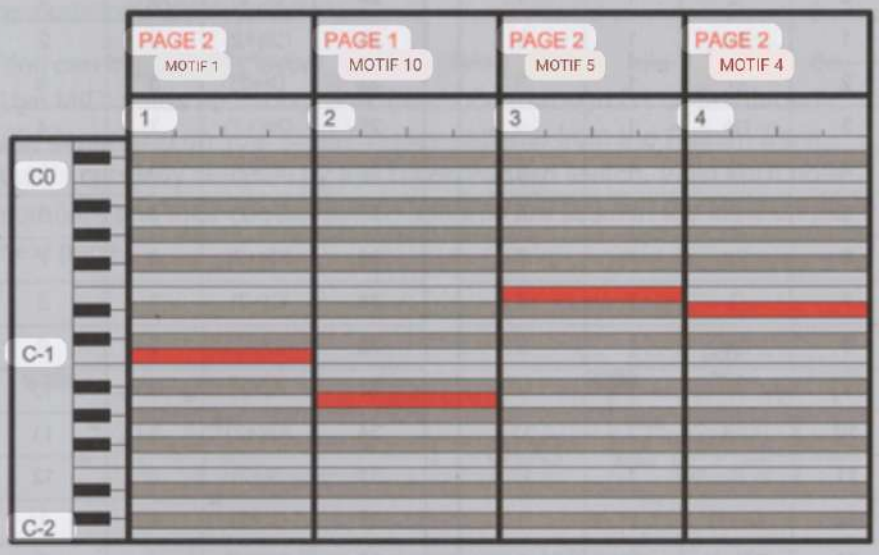
9:48 88%

Google Lens

Anglais → Français

50

L'image d'exemple de piano roll DAW ci-dessous montre à quoi ressemblerait une séquence de quatre motifs lorsqu'elle est programmée à l'aide de cette méthode. Les numéros d'octave de votre DAW peuvent différer de ceux indiqués ici.



Le motif sera joué au tempo que votre Bass Bot reçoit sur son port MIDI IN, alors assurez-vous que votre DAW ou autre source d'horloge MIDI envoie une horloge de synchronisation MIDI à votre Bass Bot afin de le garder synchronisé. Les motifs déclenchés par ces notes MIDI ne seront pas joués correctement si le Bass Bot ne reçoit pas d'horloge de synchronisation MIDI (dans ce cas, seule la première note de chaque motif sera jouée et maintenue).

Conseil! Expérimentez en envoyant des notes MIDI supplémentaires superposées à la note longue utilisée pour déclencher la lecture d'un motif. Vous pouvez déclencher des notes supplémentaires ou même d'autres motifs qui remplaceront temporairement le motif déclenché en premier.

Traduire Rechercher

9:49 4G+ 88%

Google Lens

Anglais → Français

Leçon 21 Présentation des modes de suivi

Une piste est une séquence structurée de vos motifs. Il peut s'agir d'une courte séquence pour créer des boucles ou de la section de basse pour une chanson complète. Il existe deux modes de piste disponibles sur le commutateur Mode. Le mode Track Write est l'endroit où vous composez et programmez des pistes. Le mode Track Play vous permet de lire et d'interpréter des pistes.

Stockage des pistes

Votre Bass Bot peut stocker jusqu'à 9 pistes sélectionnées à l'aide du commutateur Track/Pattern. Chaque piste peut avoir une longueur maximale de 144 mesures, une mesure faisant référence à un cycle complet d'un motif, quelle que soit la longueur du motif.

Affichage des pistes et navigation

Dans les modes Track, les motifs qui composent une piste sont affichés graphiquement via les boutons [#]. Jusqu'à 12 barres peuvent être affichées simultanément et une piste peut donc s'étendre sur plusieurs pages. Parcourez les pages en utilisant (PAGE). Lorsque [PAGE] est enfoncé, vous verrez un indicateur LED sur un bouton [#] indiquant le numéro de la page qui est sur le point d'être affichée. Tout en maintenant [PAGE] enfoncé, vous pouvez appuyer sur un bouton [#] pour accéder à n'importe quelle page de votre piste.

Lorsque la piste est affichée, la couleur de l'indicateur de chaque barre correspond à la couleur du motif de cette barre.

Conseil! De nombreuses techniques apprises dans les leçons précédentes peuvent être appliquées dans les modes Piste, telles que la sélection et la mise en boucle d'une série de mesures, le copier-coller de mesures et la navigation dans les pages à l'aide de [PAGE].

Traduire Rechercher

9:49 4G+ 88%

Google Lens

Anglais → Français

Leçon 22 Écrire une piste

L'écriture d'une piste implique la programmation d'un motif à jouer pour chaque mesure de votre piste. Dans cette leçon, vous composerez une courte piste qui démontrera les techniques du mode Track Write.

Chaque mesure du morceau peut être programmée avec le motif qui doit être joué dans cette partie de la piste et si le motif doit ou non être transposé lors de la lecture. Le motif peut être l'un des 48 motifs de la mémoire de motifs utilisateur de la banque de mémoire correspondant au numéro de la piste. Par exemple, la piste n°5 peut inclure des motifs de la banque de mémoire de motifs utilisateur n°5.

Vues

Le mode Track Write comporte deux vues utilisées pour créer une piste :

Vue piste : cette vue montre chaque barre de la piste et indique que la couleur du motif est attribuée à chaque barre.

Vue Pattern Selection : Cette vue est similaire à celle du mode Pattern Play et vous permet de sélectionner un motif à attribuer à une ou plusieurs mesures de la piste.

Transposer

Dans la vue piste, vous pouvez définir les mesures de votre piste à transposer lors de leur lecture. Définissez la propriété de transposition d'une mesure en sélectionnant un ou plusieurs motifs dans la vue piste, puis appuyez sur [EDIT]. Les touches du clavier seront éclairées, avec la valeur de transposition actuelle bien éclairée. La touche C grave ne représente aucune transposition, et les autres touches représentent le degré de transposition du motif vers le haut ou vers le bas lorsqu'il est joué dans la piste. Cette propriété de transposition est temporaire et ne modifie pas votre motif stocké dans la mémoire de motifs utilisateur. Les paramètres de transposition d'octave peuvent également être utilisés (voir la leçon 10).

Traduire Rechercher

9:49 ... 4G+ 88%
Google Lens
Anglais → Français

Exemple

Pour préparer l'écriture d'une courte piste, assurez-vous d'avoir des motifs stockés dans la banque de mémoire de motifs utilisateur n°1, dans les emplacements P1 et P2 de votre première page (rouge) (voir Leçon 3). La piste finale aura la structure indiquée ci-dessous :

Bar	1	2	3	4	5	6	7	8
Modèle	P1	P1	P1	P1	P2	P2	P2	P2
Transposer	-	-	-	+7	-	-	-	+7

Suivez ces étapes pour construire la piste :

1. Réglez le commutateur Track sur Track 1 et réglez le commutateur Mode sur le mode Track Write.
2. L'écran affiche Vue Piste. Seule la mesure n°1 est présente dans la piste, bien qu'aucun motif ne lui soit encore assigné.
3. Assignez les quatre premières mesures de la piste pour lire le motif P1 à partir de votre page rouge de motifs. Pour ce faire, sélectionnez d'abord les quatre premières mesures de la piste en appuyant sur [1]+[4].
4. Appuyez sur [NEXT/TAP] pour accéder à la vue de sélection de motif. Ici, vous pouvez choisir un motif à attribuer aux quatre barres que vous avez sélectionnées à l'étape précédente.
5. Appuyez sur [1] pour choisir le motif P1, puis appuyez sur [NEXT/TAP] pour valider la sélection et revenir à la vue piste.
6. La Vue Piste montre désormais que les barres n°1 à n°4 ont été affectées au motif P1, comme indiqué par sa couleur.
7. Transposez la mesure n°4 de 7 demi-tons vers le haut. Sélectionnez la barre n°4 puis appuyez sur [EDIT]. Appuyez sur la touche G ([5]) pour définir la valeur de transposition de cette mesure, puis appuyez sur [EDIT] pour quitter le menu Transpose.
8. Répétez maintenant les étapes 3 à 6 pour les mesures n°5 à n°8, sauf en attribuant le motif P2 à ces mesures.

Vous avez maintenant une piste simple avec 8 mesures !

Traduire Rechercher

9:49 4G+ 88%

Google Lens

Anglais → Français

Autres outils d'écriture de pistes

- Vous pouvez copier et coller des mesures dans une piste. Les opérations de copier-coller incluent la propriété Transpose.
- Vous pouvez insérer et supprimer des mesures dans votre piste en utilisant [FUNC]+[INSERT] et [FUNC]+[DELETE]. Ces opérations peuvent s'appliquer à une mesure ou à une plage sélectionnée de mesures de votre piste.
- Vous pouvez écouter des motifs dans la vue Sélection de motifs. Appuyez sur [START/STOP] pour exécuter le séquenceur. Le séquenceur bouclera le motif sélectionné pour vous aider à choisir le bon.
- Vous pouvez effacer les barres d'une piste dans la vue piste, ce qui définira ces barres sur 16 étapes de silence. Cela se fait de la même manière que pour effacer les motifs dans les modes Pattern (voir Leçon 3).

Effacer une piste

Pour effacer une piste entière en mode Track Write, sélectionnez d'abord la piste à effacer à l'aide du commutateur Track. Le séquenceur étant arrêté, appuyez sur [CLEAR]+[PAGE] et maintenez-les enfoncés pendant cinq secondes.

Leçon 23 Lecture et exécution de pistes

Le mode Track Play est le moyen le plus simple de lire et d'interpréter vos morceaux sans apporter de modifications accidentelles. En mode Track Play, vous pouvez également ajouter des éléments de performance live non destructifs à la piste pendant sa lecture.

Avec le séquenceur arrêté, réglez le commutateur Mode sur Track Play et réglez le commutateur Track/Pattern sur Track 1. Appuyez sur [START/STOP] et votre piste bouclera en continu. Vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes pendant la lecture de la piste :

- Sélectionnez une plage de mesures pour demander au séquenceur de boucler de manière répétée uniquement ces mesures.
- Ajoutez des éléments de performance en direct (voir la leçon 10).

Traduire Rechercher

9:49 4G+ 88%

Google Lens

Anglais → Français

Leçon 24 Fonctions et options du système

Cette leçon couvre les fonctions du système et des notes générales sur le fonctionnement et la maintenance du Bass Bot.

Dans cette leçon, les combinaisons de boutons sont parfois écrites sous la forme [FUNC]+[NOTE], où « NOTE » est une touche de la partie clavier musical du panneau avant.

Réglage automatique

Le Bass Bot peut auto-calibrer son réglage. Réglez le commutateur de mode sur MIDI. Réglez le bouton de réglage sur la position centrale. Éteignez et rallumez votre Bass Bot avant de procéder au réglage.

Appuyez sur [FUNC]+[C#] pour lancer l'étalonnage du réglage. Les LED FUNC et C# s'allumeront pendant quelques secondes. Lorsque ces LED s'éteignent, votre Bass Bot sera accordé avec une précision de ± 5 cents.

Prenez quelques secondes pour vérifier la précision de l'accordage à l'aide d'un accordeur ou à l'oreille en appuyant sur les touches du clavier une fois terminé. Si la précision souhaitée n'est pas obtenue lors du premier réglage, ajustez très légèrement le bouton de réglage puis exécutez la fonction de réglage automatique une deuxième ou une troisième fois. Le do grave du clavier est une note C2 et il devrait être de 65,4 Hz lorsqu'il est accordé avec précision.

Couleur du système

Vous pouvez personnaliser la couleur système des LED de votre Bass Bot. En mode MIDI, appuyez sur [FUNC]+[LED]. Vous verrez les LED des touches du clavier s'allumer de différentes couleurs. Appuyez simplement sur la touche correspondant à la couleur que vous souhaitez utiliser pour la couleur de la LED du système, puis appuyez sur [FUNC] pour quitter le menu. La couleur système par défaut est le rouge.

Traduire Rechercher

9:50 ·· 4G+ 88%

Google Lens

Anglais → Français

56

Entretien du matériel

Mesures préventives pour éviter les dommages non garantis

Lors de l'achat, enregistrez le numéro de série et apposez le reçu sur la couverture arrière intérieure de ce manuel pour un enregistrement incontestable de la propriété en cas de vol ou de dommage possible en raison de la portabilité de l'appareil. Votre numéro de série sera requis pour l'assistance de votre distributeur ou de Cyclone Analogic en ligne.

Votre appareil comprend un champ de force protecteur presque invisible qui doit toujours être activé lorsqu'il n'est pas utilisé. Cela empêchera toute particule étrangère de pénétrer dans les membranes en caoutchouc du commutateur et protégera contre les collisions susceptibles d'endommager l'appareil. Il doit toujours être utilisé avec le transporteur fourni.

Nettoyage

Utilisez un chiffon doux légèrement imbibé d'eau, sans produits chimiques tels que du nettoyant pour vitres, de l'alcool ou des diluants pour peinture. Ils peuvent tacher ou enlever la peinture du boîtier. Si des liquides sont renversés dans le système, débranchez immédiatement l'alimentation pour éviter un court-circuit et laissez sécher à l'air.

Adaptateur secteur et alimentation

Débranchez toujours l'adaptateur secteur fourni lorsqu'il n'est pas utilisé. Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni. L'utilisation d'un adaptateur de qualité inférieure peut entraîner des bourdonnements ou d'autres symptômes indésirables.

L'utilisation d'une tension incorrecte et excessive due à l'utilisation d'un adaptateur secteur incorrect peut entraîner le déclenchement des fusibles de sécurité internes. Ceci est attesté par l'absence d'indication de puissance. Si cela devait se produire, votre appareil n'est pas « mort » mais en mode protection. Votre Bass Bot peut récupérer et fonctionner normalement une fois que vous avez corrigé tout problème avec l'adaptateur secteur ou l'équipement externe qui y est connecté. Cependant, certaines causes d'une telle panne nécessiteront un entretien, nécessitant une inspection complète par un technicien agréé et éventuellement une réparation pour résoudre le problème.

Traduire Rechercher

9:50 88%
Google Lens
Anglais → Français

Dépannage

Alimentation : Pas d'alimentation à la mise sous tension.

- Vérifiez que l'adaptateur secteur fourni est utilisé. L'adaptateur secteur fourni est spécialement conçu pour votre Bass Bot. Vous aurez peut-être besoin d'un autre type de « tête » d'adaptateur pour votre région.
- Confirmez que l'interrupteur d'alimentation est en position ON.

L'unité bourdonne fort.

- Débranchez l'adaptateur secteur et utilisez le 9VDC 300mA fourni à l'origine.
- Placez votre Bass Bot dans une zone différente, loin des lampes ou autres appareils à haute puissance.

Son : Pas de son.

- Si vous utilisez des écouteurs, assurez-vous qu'ils sont connectés à la prise Phones et non à la prise de sortie.
- Vérifiez que le contrôle de volume principal est activé.
- Vérifiez que vous jouez un motif qui n'est pas vide. Basculez le commutateur de mode sur le mode Preset et essayez de lire un motif prédéfini.
- Vérifiez que rien n'est branché sur la prise Filter In sur le panneau arrière du Bass Bot.

Le son est uniquement dans le canal gauche ou droit.

- Utilisez la prise Phones pour un son stéréo amplifié, bien que le mixage soit mono. La prise Main Out fournit une sortie mono.

MIDI : MIDI IN ou MIDI OUT ne fonctionne pas.

- Vérifiez que vos câbles MIDI sont correctement connectés (de IN à OUT et de OUT à IN).
- Vérifiez que les numéros de canal corrects sont sélectionnés pour l'entrée et la sortie MIDI du Bass Bot (voir la leçon 15).

MIDI : Impossible d'effectuer la mise à jour MIDI à partir de la version précédente du système d'exploitation.

- Confirmez que votre PC ou Mac a détecté votre périphérique d'interface MIDI/USB.
- Essayez un autre câble ou un autre périphérique MIDI/USB.
- Confirmez vos sélections de canaux MIDI.

Traduire Rechercher

9:50 ·· 4G+ 88%

Google Lens

Anglais → Français

58

Résumé des raccourcis de commande

COMMANDES GLOBALES (Pour tous les modes)

Définir le canal d'entrée MIDI	**[FUNC]+[MIDI IN]**
Définir le canal de sortie MIDI	[FUNC]+[SORTIE MIDI]
Définir le montant de la lecture aléatoire	**[FUNC]+[SHUFFLE]**
Appuyez sur le tempo	[FUNC]+[SHUFFLE] puis [TAP]
Définir le temps de diapositive	**[FUNC]+[SLIDE TIME]**
Régler l'heure de la porte	[FUNC]+[HEURE PORTE]

MODE D'ÉCRITURE DE MOTIF

Copier le(s) motif(s)	[FUNC]+[COPIER]
Coller le(s) motif(s)	[FUNC]+[PÂTE]
Générer	[FUNC]+[GEN]
Sélectionner motif(s)	[FUNC]+[DEPLACER]
Définir la couleur du motif	**[FUNC]+[LED]**
Transposer vers le haut/bas	[FUNC]+[HAUT]/ [FUNC]+[BAS]
Décalage gauche/droite (dans le temps)	[FUNC]+[RETOUR] / [FUNC]+[NEXT/TAP]
Dérouler le motif	maintenez [NEXT/TAP] pendant deux secondes à la fin d'un de motif
Motif clair	[CLEAR]+[#] (le numéro du motif)
annuler	[RETOUR]+[HEURE]
Changer l'échelle de temps	[FUNC]+[HEURE]
Lancer la programmation Tap	[CLEAR] pendant que le séquenceur est en cours d'exécution
Activer le mode Performance en direct	[EDIT] pendant que le séquenceur est en cours d'exécution

MODE D'ÉDITION DE BOUCLE

Basculer les modes Édition/Lecture	[MODIFIER]
Effacer le modificateur	[CLEAR]+[(CLÉ DE MODIFICATION)]
Changer de pas pour se reposer	**[CLEAR]+[TAP]**
Copier le(s) motif(s)a	[FUNC]+[COPIER]

Traduire Rechercher

9:51 4G+ 88%

Google Lens

Anglais → Français

MODE LABORATOIRE DE MODÈLES

Copier le(s) motif(s)	[FUNC]+[COPIER]
Générer des modèles	**[FUNC]+[GEN]**

MODE ARPÉGIATEUR

Copier le(s) motif(s)	[FUNC]+[COPIER]
Coller le(s) motif(s)	[FUNC]+[PÂTE]

MODE DE LECTURE DE MOTIFS

Copier le(s) motif(s)	[FUNC]+[COPIER]

Activer le mode Live Performance [EDIT] pendant que le séquenceur est en cours d'exécution

MODE PRÉRÉGLÉ

Copier	[FUNC]+[COPIER]
Générer	**[FUNC]+[GEN]**

MODE DE LECTURE DE PISTE

Activer le mode Live Performance [EDIT] pendant que le séquenceur est en cours d'exécution

MODE D'ÉCRITURE DE PISTE

Basculer la vue barre/motif	[ROBINET]
Copier/Coller les barres	[FUNC]+[COPIER]/[FUNC]+[PÂTE]
Effacer les barres lors de la sélection	[CLEAR]+[#] (le numéro du motif)
Définir la couleur du système	**[FUNC]+[LED]**
Insérer/Supprimer des barres	[FUNC]+[INSÉRER]/[FUNC]+[SUPPRIMER]
Effacer une piste	maintenez [CLEAR]+[PAGE] pendant 5 secondes

MODE MIDI

Calibrage du réglage automatique	**[FUNC]+[C#]**
Basculer le maintien du filtre	**[FUNC]+[HAMR]**
Définir la couleur de l'affichage du système	**[FUNC]+[F#]**

Traduire Rechercher

9:51 88%
Google Lens
Détecter la langue → Français

60

Tableau d'implémentation MIDI du système d'exploitation v1.0ATIAN

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base		1-12	1-12	
Mode		4	4 Omni désactivé, mono	
Note Nombre	Modèle Vraie voix	X 48-96	0-47 48-100	Reconnaît les notes reçues en mode MIDI uniquement
Rapidité	Remarque sur Remarque désactivée	V = 16 muet, 32 Muet + Acc, 64 normales, 127 Accent V = 0	V = 0 éteint, 1-16 muet, 17-32 Muet+Acc, 33-111 Normale, 112-127 Accentuation	
Aftertouch boutons	Canal de	X X	X X	
Pitch bend		X	X	
Contrôle Changement	64 65	X X	O O	Maintenir le portamento (diapositive)
Changement de programme		X	X	
Système exclusif		O	O	Sauvegarde de modèles, mises à jour du micrologiciel
Système commun	Pose de la chanson Chanson Sel Demande de réglage	X X X	X X X	
Système en temps réel	Commandes d'horloge	O Commencer arrêter	O Démarrer/Arrêter/Continuer	
Système commun		X	X	
Aux Messages		X	X	

Traduire Rechercher

9:51 ·· 4G+ 88%

Google Lens

Anglais → Français



garantie

Nos Bots sont fabriqués par des robots utilisant la technologie de montage en surface. Aucune pièce réparable par l'utilisateur ou l'homme à l'intérieur.

N'ouvrez jamais votre Bass Bot. Cela annulerait automatiquement votre garantie et risquerait d'endommager l'appareil.

Votre Bass Bot est accompagné d'une garantie d'un (1) an exempte de défauts de fabrication.

La garantie ne couvre pas les dommages accidentels.

cyclone.
analogique

Bass Bot, Beat Bot, Drum Drone sont des marques déposées de Cyclone Analogic Ltd. et Hong Kong S.A.R.

Copyright 2016 © Les informations sont à jour lors de l'impression et peuvent changer sans préavis.
Imprimé en Chine, R.P.C.

Traduire Rechercher

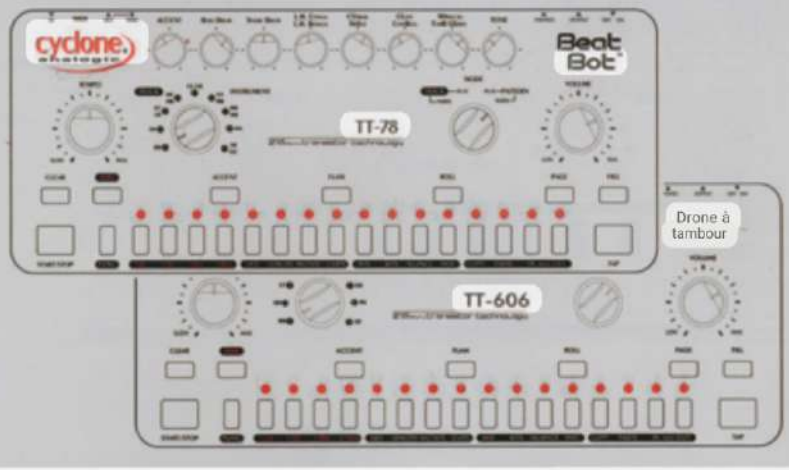
9:51 87%

Google Lens

Anglais → Français

Présentation des boîtes à rythmes TT-78 Beat Bot et TT-606 Drum Drone. Des boîtes

à rythmes véritablement analogiques pour les artistes exigeants.



Spécialement conçu pour la danse électronique d'aujourd'hui en vue d'une utilisation en live.

Pas de simplicité tâtonnante pour que vous puissiez vraiment vous lancer

dans le mix. Contrôlez la tonalité de l'instrument sélectionné avec un seul bouton

Tone. Basculez facilement entre les modes de lecture et d'écriture.

Atténuez le volume à l'aide du mixeur du panneau supérieur ou de la sourdine du punch in/out en direct.

Variez le taux de synchronisation via le bouton de tonalité en direct.

cyclone.
analogique

Dépasser le simple clonage ou la simulation numérique.

Nous avons créé certains des instruments analogiques les plus avancés disponibles aujourd'hui pour une utilisation professionnelle dans tous les genres. Automates spécialement conçus pour la musique dance du 21ème siècle avec des sons incroyablement gras et frais dans un design moderne et mince. Leur portabilité portable et leur conduite simpliste par l'opérateur. Vous permet de déplacer facilement la foule en tant que pro.

Drone à tambour

Bot basse

Battre le robot

Collectez les tous!

Traduire Rechercher