

Patrick DSP's Analog Rytm MKII Cheat Sheet

Elektron Analog Rytm MKII · OS 1.74 · 28 ott 2026

1.70 - **1.74** Segnano le funzioni aggiunte in quella versione dell'OS

INDICE

Basi e sistema

Inizia da qui: panoramica	Pannello e collegamenti
Navigazione, modifica e scorciatoie	Progetti, kit e Sound
Global Settings	Menu di avvio e cura

Sequencer

Basi del sequencer	Impostazioni dei trigger, retrigger ed euclideo
Lunghezza e scala del pattern	Funzioni del sequencer
Catene e song	

Sound design

Machine	Pagine Sample, Filter, Amp e LFO
Traccia FX	

Campionamento

Campionamento

Performance, MIDI e instradamento

Modalità performance	Configurazioni
Riferimento MIDI	

Inizia da qui: panoramica	↑ Indice
---------------------------	----------

Leggi questo per primo. Spiega come si incastrano tracce,

voci, machine, sample, kit, pattern e song.

Cos'è

Analog Rytm MKII (MKII significa mark 2, seconda versione) è una drum machine ibrida, analogica e digitale. Ha 8 circuiti di voce analogici, un lettore di sample su ogni voce, un sequencer a step Elektron, 2 effetti in mandata (delay e riverbero) e 2 effetti master (distorsione e compressore)

12 tracce di batteria più 1 traccia effetti (FX). Possono suonare solo 8 voci alla volta

BD (cassa), SD (rullante), BT (bass tom) e LT (tom basso) hanno ciascuno una voce propria

RS e CP, MT e HT, CH e OH, CY e CB condividono una voce per coppia. Se le due tracce di una coppia suonano insieme, vince la traccia di destra: CP silenzia RS, HT silenzia MT, OH silenzia CH, CB silenzia CY

Ogni traccia di batteria sovrappone un suono di percussione analogico (la MACHINE) a un sample, poi overdrive, un filtro multimode, un involuppo di ampiezza e un proprio oscillatore a bassa frequenza (LFO)

Percorso del segnale

MACHINE (generatore di suono analogico) e riproduzione del sample > overdrive > filtro multimode > ampiezza > pan > uscita individuale della traccia e mixer

Delay e riverbero sono effetti in mandata. Ogni traccia di batteria li alimenta con le manopole DEL e REV nella sua pagina AMP. Le loro impostazioni stanno nella traccia FX

Distorsione e compressore sono effetti master che agiscono su tutto il mix. I ritorni di delay e riverbero possono entrare prima (PRE) o dopo (POST) di essi, si imposta nella pagina DIST

EXT IN L/R (ingresso esterno) entra nel mixer. Main out L/R porta il mix. Ogni traccia mantiene anche la sua uscita individuale

Come sono organizzati i dati

Progetto: 128 pattern, 128 kit, 16 song, 4 slot globali, 127 slot di sample e un pool di Sound fino a 128 Sound. Il progetto caricato è lo stato di lavoro

+Drive: memoria permanente per 128 progetti, una libreria di 4096 Sound e il banco dei sample. Tutti i progetti possono usare la libreria e i sample

Kit: i Sound delle 12 tracce di batteria, le impostazioni della traccia FX, i livelli delle tracce, le impostazioni di retrigger, le impostazioni generali dei Sound, le scene e le macro di performance

Sound: un sample più le impostazioni dei parametri delle pagine SRC, SMPL, FLTR, AMP e LFO per una traccia di batteria

Sample: fino a 64 MB (circa 11 minuti) per progetto in al massimo 127 slot di sample

Pattern: 8 bank (da A a H) di 16 pattern, 128 in tutto. Ogni pattern è collegato a un kit

Song: 16 per progetto, costruite con pattern e catene. 64 catene condividono 256 voci di pattern

Idee di base

Selezionare una traccia di batteria: tieni premuto

TRK e premi un **PAD**. Selezionare la traccia FX: premi **FX**

Modifica la traccia attiva con i cinque tasti **PARAMETER** e le manopole DATA ENTRY da A a H

FUNC è il tasto della seconda funzione. Le funzioni secondarie sono stampate sottolineate sul pannello

Le modifiche a una traccia cambiano il kit attivo. I pattern si salvano da soli. I kit no: salva con **YES** +

PLAY MODE

Allo spegnimento solo il kit attivo conserva le modifiche, quindi salva ogni kit su cui hai lavorato

Le modifiche al progetto non vengono scritte sul +Drive finché non salvi il progetto

Termini e abbreviazioni usati in questa scheda

BD: cassa (traccia 1)

BPM: battiti al minuto (tempo)

BT: bass tom (traccia 5)

CB: campanaccio (traccia 12)

CC: controller continuo (un tipo di messaggio MIDI)

CH: charleston chiuso (traccia 9)

CP: battito di mani (traccia 4)

CV: tensione di controllo, un segnale di controllo analogico

CY: piatto (traccia 11)

DIN sync: un segnale di temporizzazione per apparecchi più vecchi, inviato a impulsi. Il Deutsches Institut fuer Normung (DIN) è l'ente tedesco di normazione

EXP: pedale di espressione

EXT IN: ingresso esterno

FX: effetti

HT: tom alto (traccia 8)

LFO: oscillatore a bassa frequenza, un'onda lenta usata per modulare un parametro

LT: tom basso (traccia 6)

MIDI: Musical Instrument Digital Interface

MKII: mark 2, seconda versione

MT: tom medio (traccia 7)

NRPN: numero di parametro non registrato (un tipo di messaggio MIDI)

OH: charleston aperto (traccia 10)

OS: sistema operativo (il firmware)

PSU: alimentatore

RAM: memoria ad accesso casuale, la memoria di lavoro che contiene i sample caricati

RS: rim shot (traccia 3)

SD: rullante (traccia 2)

SysEx: system exclusive, un tipo di messaggio MIDI usato per trasferire dati

USB: bus seriale universale

VCO: oscillatore controllato in tensione

Pannello e collegamenti

[↑ Indice](#)

Leggi per sapere cosa fanno tutti i tasti, le manopole e i connettori, o come avviare l'apparecchio.

Tasti del pannello frontale

Key	Premi	Con FUNC
AMP	Pagina AMP. Sulla traccia FX: pagina COMPRESSOR	
Tasti ARROW	Si spostano nei menu. Lì si chiamano UP , DOWN , LEFT , RIGHT	LEFT / RIGHT : sposta tutti i trigger di uno step
BANK A to BANK H	Seleziona un bank (poi un tasto TRIG per il pattern)	Da BANK A a BANK D : modalità pattern. BANK E : mute dei trigger. BANK F : accento. BANK G : swing. BANK H : slide dei parametri
CHAIN MODE	Modalità catena attiva o disattiva	Nuova catena (riga scratch pad)
CHRO	Modalità cromatica	Menu TRACK
FILL	Modalità fill (quando la registrazione a griglia è disattivata)	Mette in coda un fill
FIX	Velocity fissa attiva o disattiva	Menu FIXED VELOCITY
FLTR	Pagina FILTER. Sulla traccia FX: pagina DISTORTION	Menu SOUND SETTINGS
FX	Seleziona la traccia FX	Menu MIDI CONFIG
GLOBAL SETTINGS	Menu GLOBAL SETTINGS. Pressione lunga: LOAD PROJECT	Menu SAVE PROJECT
LFO	Pagina LFO	

Key	Premi	Con FUNC
MUTE	Modalità mute	Menu SOUND
NO	Esci, torna indietro, nega. Con PLAY MODE , MUTE , CHRO , SCNE o PERF : ricarica kit, Sound, traccia, pattern o song	
PAGE	Seleziona la pagina del pattern	Menu SCALE
PERF	Modalità performance	Menu SONG
PLAY	Avvia. Premi di nuovo per la pausa	Cancella
PLAY MODE	Modalità play	Menu KIT
QPER	Con i pad: scegli le macro per QUICK PERF AMOUNT	Silenzia le macro di performance
RECORD	Registrazione a griglia. + PLAY : registrazione live. + STOP : registrazione a step	Copia
RTRG	Con un pad: retrig. Mostra il menu laterale del retrig	Menu CLICK TRACK
SAMPLING	Menu SAMPLING	Campionamento diretto
SCNE	Modalità scene	Menu PATTERN
SMPL	Pagine SMPL. Sulla traccia FX: pagina REVERB	Selezione del SAMPLE
SONG MODE	Modalità song	Modifica della song

Key	Premi	Con FUNC
SRC	Pagina SRC. Sulla traccia FX: pagina DELAY. Doppia pressione: selezione della MACHINE	Selezione della MACHINE
STOP	Stop	Incolla
TEMPO	Menu TEMPO	Tap tempo
TRIG	Impostazioni TRIG per la traccia attiva	Menu TRIGS SETUP
TRK	Con un PAD : seleziona una traccia di batteria. Doppia pressione: SOUND BROWSER	
YES	Entra, seleziona, conferma. Con PLAY MODE , MUTE , CHRO , SCNE o PERF : salva kit, Sound, traccia, pattern o song	

Manopole del pannello frontale

MAIN VOLUME: livello delle uscite principali e della cuffia. Una manopola assoluta di circa 320 gradi

QUICK PERF AMOUNT: quantità delle macro di performance scelte con **QPER**. Una manopola assoluta

TRACK LEVEL: livello della traccia attiva. Scorre anche i menu e imposta i valori. Una manopola relativa, quindi gira per un numero qualsiasi di giri

DATA ENTRY da A a H: impostano i parametri mostrati sullo schermo. Premi e gira per passi più grandi

Pad e tasti trigger

12 **PADS** di gomma sensibili a velocity e pressione. Suonano i Sound delle tracce e cambiano funzione con la modalità. I colori dei pad mostrano modalità e stato

Un pad lampeggia di bianco quando suona, a mano o dal sequencer. Un pad **rosso** è la traccia di batteria attiva

16 tasti **TRIG** inseriscono trigger e lock di parametri, e scelgono un pattern dopo un tasto **BANK**. I tasti **TRIG** da 1 a 12 suonano anche le tracce da 1 a 12 con la VEL impostata nella pagina TRIG

FUNC + **PAD** suona quel Sound con la VEL impostata nella pagina TRIG

Connettori posteriori

POWER: interruttore di accensione e spegnimento. Aspetta 2 secondi dopo che lo schermo si spegne prima di riaccendere

DC IN: alimentatore Elektron serie PSU-3, 12 V DC, 2 A

USB: USB 2.0, cavo da A a B verso un computer. Class compliant per audio e MIDI

EXP/CV IN (ingresso di controllo 1 e 2): pedale di espressione o CV. Usa spinotti mono da 1/4 di pollice per il CV

MIDI THRU/SYNC B: ripete MIDI IN. Può inviare DIN sync

MIDI OUT/SYNC A: uscita MIDI. Può inviare DIN sync

MIDI IN: ingresso MIDI

AUDIO IN L/R: ingresso per campionamento e scheda audio. Spinotti mono da 1/4 di pollice, bilanciati

TRACK OUT: uscite individuali delle voci di batteria. Mono da 1/4 di pollice (sbilanciato) oppure punta, anello, manicotto (bilanciato)

EXT IN L/R: audio esterno nel mixer. Mono da 1/4 di pollice, sbilanciato

MAIN OUT L/R: uscite principali. Mono da 1/4 di pollice oppure punta, anello, manicotto

HEADPHONES OUT: spinotto stereo da 1/4 di pollice

Avvio

Appoggia l'apparecchio su un supporto stabile. Un rack deve reggere 3 kg

Spegni tutti gli apparecchi prima di collegarli. Collega main out L/R al mixer o all'amplificatore

MIDI: collega il MIDI OUT del dispositivo che invia al MIDI IN di questo apparecchio. MIDI THRU ripete i dati presenti su MIDI IN

Specifiche

Uscite principali: 2 jack da 1/4 di pollice bilanciati, +15 dBu, impedenza di uscita 440 ohm (sbilanciata)

Uscite individuali: 8 jack da 1/4 di pollice bilanciati, +15 dBu, 440 ohm

Cuffia: +15 dBu, 55 ohm

Ingressi esterni sbilanciati: +15 dBu al massimo, 9 kilohm. Ingressi audio bilanciati: +15 dBu al massimo, 19 kilohm

Ingressi di controllo: da -5 V a +5 V sulla punta, +5 V forniti sull'anello. Accettano CV e pedali di espressione

Convertitori: 48 kHz, 24 bit. Rapporto segnale/rumore digitale 110 dB (da 20 Hz a 20 kHz)

Schermo: OLED (diodo organico a emissione di luce) da 128 per 64 pixel

Dimensioni: 385 per 225 per 82 mm. Peso circa 2,4 kg

Alimentazione: 14 W tipici, 20 W al massimo

Navigazione, modifica e scorciatoie

[↑ Indice](#)

Leggi per sapere come funzionano lo schermo, i menu, copia e incolla, la denominazione e il salvataggio rapido.

Schermo e menu

Schermo: kit attivo (e il nome completo del parametro mentre giri una manopola), tempo, stato di play, pausa, stop e registrazione, i parametri della traccia (nelle stesse posizioni delle manopole), pattern attivo, livello e nome della traccia

La riga song è a sinistra del pattern. "_ _:" significa che la riga scratch pad è attiva

Menu: **UP**, **DOWN**, **LEFT** e **RIGHT** si spostano. TRACK LEVEL scorre veloce. **YES** entra, seleziona e spunta le caselle. **NO** torna indietro di un passo

FUNC + **UP** o **DOWN**: si sposta di una pagina di menu alla volta

Modifica dei parametri

Tieni premuto un tasto **PARAMETER** per vedere tutti i valori di quella pagina

Premi una manopola mentre la giri per passi più grandi. Così percorri un intero intervallo in fretta

FUNC mentre giri alcune manopole fa saltare i valori su posizioni utili. Il tempo del delay salta tra 16, 32, 64 e 128. L'accordatura dell'oscillatore salta di ottave intere

Tasto **PARAMETER** + **YES**: rende casuali tutti i parametri di quella pagina. Il risultato è nuovo ogni volta. La pagina TRIG non si può rendere casuale

Tasto **PARAMETER** + **NO**: ricarica quella pagina all'ultimo stato salvato

FX + **NO**: ricarica tutte le pagine della traccia FX. **NO**

+ **MUTE**: ricarica il Sound della traccia. **NO** +

PLAY MODE: ricarica tutto il kit

Copia, cancella e incolla

FUNC + **RECORD**: copia. **FUNC** + **STOP**: incolla. **FUNC** +

PLAY: cancella. Ripeti la combinazione per annullare un incolla o una cancellazione

Funziona su pattern, tracce, pagine di traccia, trigger, scene, macro di performance, righe di song, progetti, kit e nella denominazione

Copiare un Sound su un'altra traccia: **TRK** +

RECORD, scegli la destinazione con **TRK** + un **PAD**, poi **TRK** + **STOP**. Solo le tracce compatibili lo accettano

Cancella traccia, a griglia: **FUNC** + **PLAY**. Cancellare il pattern senza modalità o in registrazione live: **FUNC**

+ **PLAY**

Schermata di denominazione

LEFT e **RIGHT** si spostano tra i caratteri. **TRACK LEVEL** o **UP**/**DOWN** scorrono i caratteri

FUNC + **NO** cancella una lettera. **GLOBAL SETTINGS** crea un nome casuale **1.70**

Denominazione a comparsa: tieni premuto **FUNC**, scegli con i tasti freccia, rilascia **FUNC** per inserire. La stessa schermata serve per la ricerca di testo

Salvataggio e ricaricamento rapidi

Kit: **YES** + **PLAY MODE** salva. **NO** + **PLAY MODE** ricarica

Sound della traccia: **YES** + **MUTE** salva. **NO** + **MUTE** ricarica

Traccia: **YES** + **CHRO** salva. **NO** + **CHRO** ricarica

Pattern: **YES** + **SCNE** salva. **NO** + **SCNE** ricarica

Song: **YES** + **PERF** salva. **NO** + **PERF** ricarica

Sound di un trigger con i suoi lock di parametri (registrazione a griglia): **TRIG** + **MUTE** **1.70**

YES + **PLAY MODE** salva nello stesso slot con lo stesso nome. Salva un pattern prima di ritoccarlo dal vivo, così hai un punto di ripristino

Altre combinazioni utili

Doppia pressione su **SRC**: scegli una MACHINE.

FUNC + **SMPL**: scegli un sample. Nell'elenco dei sample, **FUNC** + **YES** raggiunge i sample del +Drive

Doppia pressione su **TRK**: apre il browser dei Sound

FUNC + **TEMPO**: tap tempo. **FUNC** + **RTRG**:

impostazioni della traccia click. **FUNC** + **TRIG**: menu TRIGS SETUP. **FUNC** + **PAGE**: scala

FUNC + **LEFT** / **RIGHT** (a griglia): sposta tutti i trigger di uno step. **TRIG** + **LEFT** / **RIGHT**: sposta un trigger di una frazione di step. **TRIG** + **UP** / **DOWN**: retrig attivo e velocità

FUNC + **YES**: ascolta in anteprima il sample o il Sound evidenziato. **TRIG** + **YES** (registrazione a griglia o a step): ascolta in anteprima un trigger con i suoi lock

FUNC + **RIGHT** / **FUNC** + **LEFT** (menu SAMPLES): apre o lascia una cartella

RECORD + **PLAY**: registrazione live. **RECORD** + doppia pressione su **PLAY**: attiva o disattiva la quantizzazione live

Progetti, kit e Sound

[↑ Indice](#)

Leggi quando devi salvare, caricare o gestire progetti, kit e Sound, o fare il backup dei dati.

Progetti

Menu: **GLOBAL SETTINGS** > PROJECT. Tieni premuto **GLOBAL SETTINGS** per LOAD PROJECT. **FUNC** + **GLOBAL SETTINGS** per SAVE PROJECT AS

Le modifiche dentro il progetto attivo vengono ricordate da sole, anche dopo lo spegnimento. Non vengono scritte in uno slot del +Drive finché non salvi il progetto

LOAD PROJECT non salva prima il progetto attivo. CREATE NEW in fondo all'elenco crea un progetto vuoto

Gestione progetti (**RIGHT**): CLEAR, DELETE, INIT NEW (solo slot vuoti), LOAD FROM (sovrascrive il progetto attivo), PURGE ALL, RENAME, SAVE TO, TOGGLE per la protezione da scrittura

PURGE ALL (solo progetto caricato) toglie dal pool i Sound inutilizzati e dalla RAM i sample non usati in nessun pattern. Le copie sul +Drive restano

Una piccola freccia segna lo slot da cui viene il progetto attivo. Un lucchetto segna un progetto protetto da scrittura, che non si può sovrascrivere, rinominare o cancellare

Kit

128 kit per progetto. Un pattern è sempre collegato a un kit. Modificare un kit cambia ogni pattern che lo usa

Nuovo pattern su un kit esistente: salva e rinomina prima il kit, a meno che tu voglia condividere le modifiche

Menu Kit (**FUNC** + **PLAY MODE**): RELOAD KIT (kit attivo o tutti i kit), LOAD KIT, SAVE KIT, CLEAR KIT, TRACK ROUTING KIT, CONTROL IN 1 MOD, CONTROL IN 2 MOD

LOAD KIT collega il kit caricato al pattern attivo. Una stella dopo il nome di un kit significa che nessun pattern lo usa

SAVE KIT: scegli uno slot, poi dagli un nome. CLEAR KIT inizializza il kit. Non si perde nulla finché non salvi sullo stesso slot

Selezionando un pattern vuoto restano l'ultimo kit e il suo numero lampeggia finché non modifichi il pattern o salvi il kit

TRACK ROUTING KIT: togli la spunta a USE GLOBAL SETTING per dare a questo kit i suoi ROUTE TO MAIN (pad **verdi**) e SEND TO FX (pad **gialli**). Ogni traccia va comunque alla sua uscita individuale

CONTROL IN 1 MOD e 2 MOD: una macro in stile performance comandata da CV o da un pedale di espressione. Fino a 4 parametri di qualsiasi traccia. Premi le manopole da A a D per scegliere una traccia, gira per scegliere il parametro, conferma con un clic della manopola o con **YES**. Le manopole da E a H impostano la profondità, da -128 a 127. 0 non cambia nulla

KIT RELOAD ON CHG nella configurazione globale del sequencer ricarica un kit al suo stato salvato ogni volta che subentra un altro kit

Pool di Sound e libreria +Drive

Pool di Sound: 128 slot nel progetto. I Sound del pool possono essere usati nei lock di Sound

Libreria di Sound del +Drive: 4096 Sound in 16 bank (da A a P) di 256, condivisa da tutti i progetti. Questi non si possono usare nei lock di Sound

Menu Sound (**FUNC** + **MUTE**): SOUND BROWSER, SOUND MANAGER, CLEAR TRACK SOUND, RENAME TRACK SOUND, SOUND SETTINGS

Browser dei Sound

Elenca solo i Sound che la traccia attiva può caricare. Gli slot vuoti sono nascosti. Carica con **YES**

Anteprima: tocca il pad della traccia attiva

LEFT apre l'ordinamento: VIEW POOL, VIEW +DRIVE, SORT ABC, SORT 123, FILTER (per tag), SEARCH (testo)

Gestione dei Sound

Elenca tutti i Sound. Un pad attivo viola significa che il Sound evidenziato è adatto alla traccia attiva. I pad **rossi** tenui mostrano le altre tracce che lo possono prendere

RIGHT apre SOUND OPERATIONS: LOAD TO TRACK, COPY TO (POOL, +DRIVE o un +BANK da A a P), STORE TRACK SOUND, RENAME, EDIT TAGS, DELETE, SELECT ALL, SELECT UNUSED, DESELECT ALL, TOGGLE per la protezione da scrittura, SEND SYSEX

SELECT UNUSED funziona solo nel pool di Sound. Poi usa DELETE. I Sound della libreria restano

Tag: quanti ne vuoi per Sound, ma nell'elenco si vedono solo i primi due

I tasti **TRIG** mostrano un solo bank del +Drive. **FUNC** + **UP**/**DOWN** scorre più in fretta

Salvare il Sound della traccia attiva: **YES** + **MUTE**.

LEFT passa dal pool di Sound al +Drive. Scegli uno slot, dagli un nome e scegli i tag

CLEAR TRACK SOUND riporta ai valori di default i parametri di pagina della traccia attiva. Non si perde nulla finché non salvi il kit sullo stesso slot

Impostazioni del Sound

*Memorizzate con il kit. Si aprono con **FUNC** + **FLTR**.*

UP/**DOWN** o TRACK LEVEL scorrono, **LEFT**/**RIGHT** cambia

MACHINE: la modalità del generatore di suono della traccia attiva

CHROMATIC: quale parte suona in modalità cromatica e l'altezza del valore del trigger NOT. OFF, SYNTH, SAMPLE o SYN+SMP

ENV RESET: OFF lascia proseguire l'involuppo del filtro da dove si trova. FILTER (default) lo riavvia a ogni trigger

VELOCITY TO VOL: OFF, oppure ON per un volume che segue la velocity in modo lineare

VELOCITY MOD: fino a 4 parametri di qualsiasi pagina seguono la velocity. Le manopole da A a D scelgono, ☐ YES conferma, da E a H impostano la profondità. TRACK LEVEL imposta l'intervallo di velocity

AFTERTOUCH: stessa impostazione per l'aftertouch dei pad o del MIDI

SMP: mostra il nome completo del sample sulla traccia

LEGACY FX SEND: se spuntato, abbassa leggermente i livelli di mandata FX così i Sound creati con un OS precedente suonano come previsto

Backup e trasferimento

Usa la app gratuita Elektron Transfer (Windows e macOS) via USB. Seleziona le porte USB MIDI nella pagina CONNECTION, clicca CONNECT, apri EXPLORE e trascina

Transfer sposta anche i sample e li converte a 16 bit, 48 kHz, mono

I dump SysEx (vedi Global Settings) comprendono kit, Sound, pattern, song e globali, non i sample

Leggi per cambiare il comportamento del RytM: sample, MIDI, instradamento audio, ingressi di controllo, sistema e calibrazione.

Panoramica

Premi **GLOBAL SETTINGS**. Scorri con **UP**/**DOWN** o **TRACK LEVEL**, apri con **YES**

Fino a quattro slot globali, ciascuno con le proprie impostazioni di sequencer, MIDI e instradamento delle tracce. Scegli lo slot con **LEFT**/**RIGHT** e **YES**. Le modifiche a uno slot si salvano automaticamente

Scorciatoie: tieni premuto **GLOBAL SETTINGS** per **LOAD PROJECT**. **FUNC** + **GLOBAL SETTINGS** apre **SAVE PROJECT AS**

Gestione dei sample

Tre cartelle principali: **FACTORY** (dieci sottocartelle di sample preimpostati, protette da scrittura), **INCOMING** (destinazione di default dei sample inviati con l'utility C6) e **RECORDED** (destinazione di default dei sample che registri)

Apri una cartella con **YES** o **FUNC** + **RIGHT**. Sali di un livello con "." o **FUNC** + **LEFT**. Le cartelle finiscono con (D)

Ascolta un sample in anteprima con **FUNC** + **YES** (circa dieci secondi, suonato dalla voce della traccia attiva)

Caricare: spunta i sample con **YES**, premi **RIGHT**, scegli **LOAD TO PROJ**. Riempiono i primi slot liberi dei

Vedere la RAM: premi **LEFT** due volte, scegli VIEW RAM. Un cerchio a fine riga significa che il sample non è usato nel progetto

Scaricare: spunta gli slot (o SELECT ALL nel menu di destra), poi UNLOAD

Sostituire: evidenzia uno slot, apri il menu di destra, scegli REPLACE, poi scegli un sample dal +Drive

Togliere dalla RAM i sample inutilizzati: VIEW RAM, **RIGHT**, SELECT UNUSED, poi UNLOAD e conferma. Restano sul +Drive

Trasferire da un computer: Elektron Transfer converte i file audio a 16 bit, 48 kHz, mono, il formato nativo. Trascinali nella pagina EXPLORE

Le cartelle (tranne FACTORY) si possono rinominare, cancellare o impostare come cartella di destinazione

Trasferire su un computer: collega l'USB, apri Elektron Transfer, imposta le porte MIDI IN e OUT, apri EXPLORE, trascina i sample fuori dall'elenco ANALOG RYTM

Se in INPUT FROM o OUTPUT TO è scelto MIDI+USB, il MIDI limita la velocità dell'USB. Usa solo l'USB per i trasferimenti grandi

Configurazione MIDI: SYNC

CLOCK RECEIVE e CLOCK SEND: seguono o inviano il clock MIDI

TRANSPORT RECEIVE e TRANSPORT SEND: play, stop, continue e song position pointer

PRG CH RECEIVE e PRG CH SEND: rispondono al program change, o lo inviano, quando i pattern cambiano. I canali si impostano nel menu CHANNELS

Con CLOCK RECEIVE e TRANSPORT RECEIVE entrambi attivi, il Rytm aspetta fino a 16 secondi il clock dopo uno start o un continue prima di considerare perso il sync (permette il preroll). Con solo TRANSPORT RECEIVE parte appena possibile

Configurazione MIDI: PORT CONFIG

TURBO SPEED: ☐ YES avvia la negoziazione. Serve un'interfaccia che supporti il Turbo-MIDI

OUT PORT FUNCTIONALITY e THRU PORT FUNCTIONALITY: MIDI, impulsi di sync DIN 24 o DIN 48. Con DIN 24 o DIN 48 su quella porta non vengono inviati dati MIDI

INPUT FROM: DISABLED, MIDI, USB o MIDI+USB

OUTPUT TO: DISABLED, MIDI, USB o MIDI+USB

OUTPUT CH: se i pad e le manopole inviano sul canale auto o sul canale della traccia

PARAM OUTPUT: se le manopole DATA ENTRY inviano NRPN o CC

ENCODER DEST, PAD DEST, PRESSURE DEST, MUTE DEST: INT (non invia nulla), INT + EXT (interno ed esterno) o EXT (solo esterno, non disponibile per gli encoder)

RECEIVE NOTES: suona da una tastiera esterna.

RECEIVE CC/NRPN: controlla i parametri dall'esterno

Configurazione MIDI: CHANNELS

TRACK 1 to 12 e FX: canale per ogni traccia. OFF ignora il MIDI in ingresso

PERF CHANNEL: canale su cui le manopole inviano in modalità performance

AUTO CHANNEL: dà accesso alla traccia attiva, quindi una tastiera su questo canale suona la traccia che è attiva

PROGRAM CH IN CH e PROGRAM CH OUT CH:

canale del program change in ingresso e in uscita.

AUTO usa il canale auto

Dump SysEx

Invia e ricevi kit, Sound, pattern, song e slot globali. I sample non si possono inviare così. Usa la gestione dei sample e Elektron Transfer

Utility gratuita: C6

Invio, ALL: WHOLE PROJECT (kit, Sound senza sample, pattern, song, globali e impostazioni), ALL SOUNDS, ALL KITS, ALL PATTERNS, ALL SONGS, ALL GLOBALS, ALL SETTINGS

Invio, singoli elementi: KIT, SOUND, PATTERN, PATTERN + KIT, SONG, GLOBAL. Un asterisco dopo il nome di un kit significa che non è collegato a un pattern

Ricezione: ANYTHING, KIT (ACTIVE KIT o KIT 01 to 128), SOUND POOL, +DRIVE SOUND (ANYWHERE usa il primo slot libero), PATTERN, SONG, GLOBAL
Prima avvia l'ascolto sul RytM con (lo ferma), poi invia dall'altro dispositivo

I dati arrivano dove erano stati salvati, o nel primo slot libero. Quando ricevi su una posizione dell'elenco, i dati successivi vanno nelle posizioni seguenti

Il RytM può ricevere SysEx in qualsiasi momento, qualunque menu sia aperto

Instradamento audio

ROUTE TO MAIN: i pad mostrano quali delle 12 tracce vanno al main out. **Verde** invia, spento no. Ogni traccia raggiunge comunque la sua uscita individuale

SEND TO FX: i pad mostrano quali tracce passano negli FX. **Giallo** instrada, spento no

USB IN (solo con USB AUDIO/MIDI): PRE-FX (prima degli effetti), POST-FX (dopo gli effetti), TRACK 1 to 12 (sommate in mono, oppure due tracce per sinistra e destra, modellate dal filtro e dall'involuppo della traccia) o SAMPLER ONLY. Tutte le opzioni tranne SAMPLER ONLY alimentano anche il sampler

Una traccia che elabora audio in ingresso ha bisogno di un trigger di nota e di un sequencer in funzione per aprire il suo involuppo. Imposta la LEN del trigger su INF per un'elaborazione continua

USB OUT (solo con USB AUDIO/MIDI): MAIN OUT, TRACK 1 to 12 (una traccia, o due per sinistra e destra), AUDIO IN oppure OFF

USB TO MAIN **dB**: guadagno dell'audio USB inviato al main out, da 0 a +18 dB

Le tracce 3/4, 7/8, 9/10 e 11/12 condividono una voce, quindi non si possono usare come ingressi o uscite separati sinistra e destra

Attenzione: USB IN, USB OUT e le impostazioni nel computer possono causare un anello di feedback con livelli estremi

Effetto in insert sulla traccia 1: TO MAIN spento per la traccia 1, TO FX spento per la traccia 1, USB IN POST-FX, USB OUT TRACK 1. Elabora l'audio sul computer e rimandalo al Rytm

Ingressi di controllo

Impostazioni per Control Input 1 e 2 (EXP/CV IN 1 e 2 sul retro). Le destinazioni si impostano nei menu CONTROL IN 1 MOD e CONTROL IN 2 MOD del kit

MODE: CV, EXPR (pedale di espressione) oppure OFF

CV ZERO LEVEL: tensione a cui la modulazione è zero, da -5,50 V a +5,50 V

CV MAX LEVEL: tensione a cui la modulazione è al massimo, da -5,50 V a +5,50 V

EXPRESSION LEARN: collega il pedale, premi **YES**, portalo al massimo poi al minimo, premi **YES** per salvare

REVERSE DIRECTION: inverte la direzione del pedale

Configurazione del sequencer

QUANTIZE LIVE REC: se spuntato, le note registrate dal vivo si allineano a step interi. Se disattivo, il micro timing viene mantenuto

KIT RELOAD ON CHG: i kit si ricaricano al loro stato salvato ogni volta che un nuovo kit diventa attivo

AUTO TRK SWITCH: la traccia attiva segue l'ultimo tasto **PAD** o **TRIG** premuto, senza **FUNC**

SAMPLE POS RES: STA ed END nella pagina SMPL in alta o bassa risoluzione. L'alta risoluzione dà un controllo più fine. La bassa risoluzione va bene per catene di sample e slice **1.72**

Sistema

LED INTENSITY: LOW, MID o MAX (tasti e schermo)

1.70

USB CONFIG: OVERBRIDGE, USB MIDI o USB AUDIO/MIDI. Sceglierne una spegne le altre due

OS UPGRADE: invia il file .syx con Elektron Transfer via USB, poi premi **YES** sul Rytm per confermare. L'apparecchio si riavvia a operazione finita. Il Rytm non compare come unità sul computer

FORMAT +DRIVE: PROJECTS+SOUNDS e SAMPLES si possono spuntare separatamente. Una richiesta chiede di confermare

STORAGE: RAM e +Drive usati e liberi, numero di progetti, Sound e sample, e tempo di sample usato e rimasto

Calibrazione

Dalle uscite individuali possono uscire suoni forti e sgradevoli. Scollegale prima. La procedura richiede molto tempo

RUN CALIBRATION: accorda gli oscillatori delle voci BD, SD e RS/CP alla temperatura attuale. Pensata per ambienti fuori dalla normale gamma da 20 a 25 gradi C. Lascia prima l'apparecchio acceso per qualche ora

FACTORY RESTORE: riporta i dati di calibrazione allo stato di produzione

WARMUP CALIBRATION **1.70**: calibra gli oscillatori e i filtri. Spegni prima l'apparecchio per almeno 20 minuti, così raggiunge la temperatura ambiente. Richiede diverse ore e continua anche quando parte lo screen saver

Menu di avvio e cura

[↑ Indice](#)

Leggi quando qualcosa non va, o quando devi resettare l'apparecchio o prendertene cura.

Menu di avvio

Tieni premuto **FUNC** mentre accendi. Scegli con i tasti

TRIG

TRIG 1 TEST MODE: autotest con un breve e forte segnale a 3 kHz da tutte le uscite. Abbassa prima casse e cuffie. Non devono essere segnalati errori.

UP/**DOWN** scorrono il registro. Se compaiono errori, contatta il supporto Elektron o il rivenditore

TRIG 2 EMPTY RESET: cancella tutti i kit, pattern, Sound e song. Il +Drive resta

TRIG 3 FACTORY RESET: reinizializza il progetto attivo in RAM e sovrascrive lo slot di progetto 1 del +Drive e il bank di Sound A con il contenuto di fabbrica. Salva prima il tuo progetto in uno slot del +Drive superiore a 1

TRIG 4 OS UPGRADE: per quando l'aggiornamento standard nel menu SYSTEM non è possibile. Collega il MIDI OUT del computer al MIDI IN del Rytm. Il trasferimento USB MIDI qui non funziona

TRIG 5 EXIT

Cura

L'OS 1.73 ha aggiunto un controllo del file system per i sample sul +Drive **1.73**. Se segnala un problema, fai il backup di sample e progetti, poi riformatta i sample del +Drive

Non esporre l'apparecchio a pioggia, umidità, gocce o spruzzi, né alla luce diretta del sole. Non usarlo con una temperatura ambiente superiore a 30 gradi C

Non aprire il contenitore. Non ci sono parti riparabili dall'utente

L'alimentatore è solo per uso interno. Dagli una buona ventilazione e tienilo sotto i 40 gradi C

Alimentatore consigliato: PSU-3/b/c, 12 V DC, 2 A. Il consumo è 14 W tipici, 20 W al massimo

Basi del sequencer

[↑ Indice](#)

Leggi per selezionare, suonare, registrare e temporizzare i pattern.

Pattern

8 bank (da A a H) di 16 pattern. Ogni progetto ne ha 128 pronti all'uso. Le modifiche si salvano automaticamente

Un pattern contiene: impostazioni della pagina TRIG, impostazioni di quantizzazione, trigger di nota, trigger di lock, lock di parametri, lock di Sound, mute dei trigger, trigger di accento, trigger di slide, trigger di swing e quantità, il kit collegato, e lunghezze delle tracce e tempo in chiave

Ogni traccia può anche inviare la sua sequenza a MIDI OUT o USB (note on e off e velocity) per suonare apparecchi esterni. Vedi TRIGS SETUP

Selezionare un pattern

BANK A a **BANK H**, poi **TRIG 1** a **TRIG 16**. Esempio:
BANK B + **TRIG 5** è il pattern B05

I tasti **TRIG** **rossi** a mezza luminosità contengono dati. Il pattern attivo è **rosso** a piena luminosità

Scegliendo un pattern vuoto resta l'ultimo kit e il suo numero lampeggia finché non modifichi o salvi

Mentre un pattern suona, il nuovo viene messo in coda. La sua posizione lampeggia in basso a sinistra e parte alla fine di quello attuale (modalità Sequential). Anche i messaggi di program change mettono i pattern in coda

Dopo aver scelto un pattern e prima di rilasciare i tasti, **RECORD**, **PLAY** e **STOP** copiano, cancellano e incollano i pattern. Si possono cancellare o incollare più pattern insieme

Trasporto

PLAY avvia. **PLAY** durante la riproduzione mette in pausa, e di nuovo riprende

STOP ferma tutte le tracce. Gli effetti in mandata come il delay continuano a suonare

STOP due volte: ferma e fa sfumare gli effetti in mandata. Invia anche All Sound Off via MIDI

Se un pattern ha più di 16 step, i LED delle pagine del pattern lo mostrano. La pagina in riproduzione lampeggia

Riproduzione per pagine

Tieni premuto **PAGE**: da **TRIG 1** a **TRIG 4** scelgono le pagine che suonano e vanno in loop. Esempio: le pagine 2 e 4 saltano la 1 e la 3 **1.70**

Tenendo premuto **PAGE**, i **PADS** includono o escludono le tracce. I pad spenti suonano tutti i loro step. **FX** fa lo stesso per la traccia FX

Rilascia **PAGE** per restare nella riproduzione per pagine. Tieni premuto **PAGE** e premi **NO** per tornare alla normalità

In registrazione a griglia: **PAGE** + **NO**, poi tieni premuto **PAGE** e usa da **TRIG 1** a **TRIG 4** **1.72**

Tempo

TEMPO apre la schermata del tempo. TRACK LEVEL lo cambia di 1 BPM (premi la manopola per 8). **UP**/**DOWN** cambiano di 0,1 BPM

FUNC + **YES**: passa tra il tempo del PROJECT (uno per tutti i pattern) e il tempo del PATTERN

Tap tempo: tieni premuto **FUNC** e tocca **TEMPO**. La media viene calcolata dopo 4 tocchi e continua ad aggiornarsi

Nudge: **LEFT** o **RIGHT** sposta il tempo del 10 per cento finché lo tieni premuto, poi torna. Funziona anche fuori dal menu del tempo. Comodo per sincronizzarsi a un giradischi o a un'altra sorgente

Nel menu del tempo, tieni premuto **FUNC** mentre giri TRACK LEVEL: "PREP." lampeggia e il nuovo tempo parte quando rilasci **FUNC**

Modalità dei pattern

*Si impostano con **FUNC** + da **BANK A** a **BANK D**. I LED delle modalità pattern mostrano la modalità attiva*

SEQUENTIAL (default): il nuovo pattern parte dopo la fine di quello attuale

DIRECT START: cambia subito e parte dall'inizio

DIRECT JUMP: cambia subito e continua dalla posizione del vecchio pattern

TEMP JUMP: premi **FUNC** + **BANK D** per armarlo (il LED lampeggia se è in esecuzione). Scegli un pattern: parte subito dalla vecchia posizione, suona una volta fino in fondo, poi torna al vecchio pattern. In modalità catena, sostituisce il pattern attuale nella catena, poi la catena prosegue

Tipi di trigger e modalità di registrazione

Trigger di nota (tasti **rossi**) suonano note. Trigger di lock (tasti **gialli**) applicano solo lock di parametri. I tasti spenti non hanno trigger

Registrazione a griglia: premi **RECORD** (tasto **rosso** acceso). Seleziona una traccia, poi inserisci i trigger con **TRIG** da 1 a 16. Premi un trigger inserito per toglierlo

Griglia: trigger di lock con **FUNC** + **TRIG**. In modalità cromatica viene registrata l'altezza del pad usato. Usa **PAGE** per cambiare pagina

Griglia: tieni premuto un **TRIG** e premi **LEFT**/**RIGHT** per il micro timing (un pop-up mostra lo scostamento). Tieni premuti **TRIG** + **FUNC** e premi **LEFT**/**RIGHT** per il micro timing di ogni trigger della traccia

Griglia: tieni premuto un **TRIG** e premi **UP**/**DOWN** per le impostazioni di retrigger. **TRIG** + **YES** ascolta in anteprima un trigger con i suoi lock

Registrazione live: tieni premuto **RECORD** e premi **PLAY**. Il tasto **RECORD** lampeggia. Suona i **PADS**. Vengono registrati velocity e lunghezza, e anche l'altezza cromatica

Live: i movimenti delle manopole vengono registrati come lock di parametri. Gli step senza trigger di nota ricevono trigger di lock

Live: **RECORD** poi doppia pressione su **PLAY** attiva o disattiva la quantizzazione. **NO** + **PADS** cancellano i trigger di quelle tracce al passaggio del sequencer. **FUNC** + **NO** cancella i lock di parametri della traccia attiva al passaggio (i lock di Sound restano). **NO** + pressione di una manopola toglie i lock di un parametro

Live: **PLAY** esce dalla registrazione live e continua a suonare. **STOP** ferma entrambi. **RECORD** passa alla registrazione a griglia

Registrazione a step: **RECORD** + **STOP**. Modalità Standard e Jump (premi **STOP** due volte tenendo premuto **RECORD** per passare dall'una all'altra)

Step standard: scegli uno step di partenza con un tasto **TRIG** (**verde**, doppio lampeggio), oppure spostati con **LEFT**/**RIGHT**. Premi i pad (anche più di uno insieme) e lo step avanza da solo. **CHRO** registra note cromatiche sulla traccia attiva

Step standard: **NO** sullo step attivo toglie il trigger o aggiunge una pausa. Tieni premuto un **TRIG** e gira una manopola per un lock di parametro. **RECORD** esce

Step jump: il parametro LEN imposta la lunghezza della nota e di quanto avanza lo step. 1/16 avanza di uno step, 1/8 di due, 1/4 di quattro. LEN viene bloccato su ogni trigger che inserisci. Con più tracce, la prima traccia suonata decide l'avanzamento

Step: le tastiere MIDI esterne devono inviare sul AUTO CHANNEL. La velocity MIDI viene bloccata sui trigger che contengono già dati di velocity. Tieni premuto **FUNC** per usare invece l'impostazione fissa VEL. Tieni premuto **YES** per bloccare la lunghezza del trigger sul tempo in cui tieni la nota

Step: un nuovo trigger su uno vecchio mantiene i suoi lock di parametri

Impostazioni dei trigger, retrigger ed euclidean

[↑ Indice](#)

Leggi per modellare i singoli trigger: nota, velocity, lunghezza, probabilità, retrigger e ritmi euclidean.

Pagina TRIG 1 (premi [TRIG] una volta)

*Impostazioni per i trigger di nota. Memorizzate con il pattern, non con il kit. Tieni premuto un tasto **TRIG** e cambia un valore per bloccarlo su un solo step*

NOT: altezza della nota, da -24 a +24. L'altezza cromatica dei pad suonati live la sostituisce

VEL: velocity, da 1 a 127. Usata da **FUNC** + **PADS**, dai tasti **TRIG** e dalla velocity fissa AUTO. La velocity dei pad suonati live la sostituisce

LEN: lunghezza della nota. Il tempo in cui tieni premuto un pad live la sostituisce

PRB: probabilità del trigger, da 0 a 100 percento. Default 100 percento. Rivalutata a ogni trigger

TRC: condizione del trigger. Sostituisce PRB mentre tieni premuto un trigger. Una condizione ha la precedenza su PRB

SYN: se la parte synth suona. **SMP:** se la parte sample suona. **ENV:** se l'involuppo del filtro viene attivato. **LFO:** se l'LFO viene attivato

SYN e SMP a zero trasformano un trigger di nota in un trigger di lock

Pagina TRIG 2: sequencer euclideo 1.70

*Due generatori di impulsi distribuiscono i trigger sulla traccia nel modo più uniforme possibile. Quando è attivo, il tasto **RECORD** diventa viola. I trigger precedenti sono nascosti e tornano quando lo disattivi*

FUNC mentre disattivi la modalità euclidea converte il pattern euclideo in trigger normali (i trigger inseriti a mano prima vengono rimossi)

In modalità euclidea non puoi inserire a mano trigger di nota, ma puoi applicare lock di parametri ai trigger generati

La randomizzazione della pagina euclidea segue la lunghezza della traccia e lascia invariato LEN 1.71

PL1, PL2: numero di impulsi dei generatori 1 e 2

LEN: lunghezza della traccia in step. Solo in modalità di scala ADVANCED

EUC: modalità euclidea attiva o disattiva

R01, R02: rotazione dei generatori 1 e 2

TRO: rotazione della traccia, dei due generatori insieme

OP: operatore booleano per combinare i due generatori

OR: tutti i trigger di entrambi. **XOR:** tutti i trigger tranne dove entrambi cadono sullo stesso step. **AND:** solo gli step dove cadono entrambi. **SUB:** i trigger del generatore 1 tranne dove il generatore 2 cade sullo stesso step

Menu retrig (tieni premuto [RTRG])

Ognuna delle 12 tracce di batteria ha le sue impostazioni, salvate nel kit. Usa **UP**/**DOWN** per scegliere, **LEFT**/**RIGHT** o **TRACK LEVEL** per cambiare

RETRIG: velocità. 1/1, 1/2, 1/3, 1/4, 1/5, 1/6, 1/8, 1/10, 1/12, 1/16, 1/20, 1/24, 1/32, 1/40, 1/48, 1/64, 1/80. 1/16 è un trigger per step, 1/32 sono due per step. Terzine: 1/12 o 1/24

LENGTH: durata della curva di velocity, da 0,125 a INF, in frazioni o multipli di uno step

VEL. CUR: curva di velocity, da -128 a 127. -128 sfuma del tutto in uscita lungo la lunghezza, 0 è piatta, 127 sfuma del tutto in entrata

ALWAYS ON: i lock di retrig sono attivi, quindi tenendo premuto un pad si ha il retrig senza **RTRG**

Tieni **RTRG**, poi un **PAD**: roll finché lo tieni. La pressione imposta la velocity del retrig. L'aftertouch è disattivo durante il retrig

Per step: tieni premuto un **TRIG**, poi premi **RTRG** o **UP**/**DOWN**. Manopola A: retrig attivo o disattivo.

Manopola E: velocità. Manopola D: lunghezza.

Manopola H: curva di velocity. Le impostazioni di step hanno la precedenza su quelle della traccia

I retrigger si registrano in registrazione a griglia e live

Menu TRIGS SETUP ([FUNC] + [TRIG])

GLOBAL QUANTIZE: quantizza i trigger con micro timing su tutte le tracce, da 0 a 127

TRK QUANTIZE: lo stesso per la traccia attiva, da 0 a 127

TRK SEND MIDI: se spuntato, la traccia invia note on e off (NOT, LEN) e VEL da MIDI OUT sul suo canale, e suona anche il proprio Sound

Velocity fissa

FIX porta i pad a una velocity fissa. **FUNC** + **FIX** apre il valore: da 1 a 127 o AUTO. Default 100. AUTO usa il valore VEL della pagina TRIG

Traccia click ([FUNC] + [RTRG])

Tieni premuti **FUNC** + **RTRG** per un secondo per attivare e disattivare il click

ACTIVE, TIME SIG. NUM (numeratore), TIME SIG. DEN (denominatore), PREROLL (battute di click prima dell'inizio della registrazione, solo registrazione live), VOLUME

Menu Track ([FUNC] + [CHRO])

TRIGS SETUP: apre TRIGS SETUP per la traccia attiva

PAD SCALE: imposta quali note suonano i pad in modalità cromatica. PAD 1 è la nota più bassa dell'ottava, fondamentale e scala. Gli altri salgono lungo la scala. Le scale con meno di 8 note si ripetono sulle file sopra **1.70**

ROOT NOTE: fondamentale della scala. PER

PATTERN: applica la scala dei pad a tutte le tracce del pattern o solo alla traccia attiva

RELOAD TRACK (**NO** + **CHRO**): torna allo stato salvato in automatico o all'ultimo **SAVE TRACK**

SAVE TRACK (**YES** + **CHRO**): salva un punto di ripristino per una traccia

Scale dei pad

Aeolian (minore), Blues, Chromatic, Combo minor, Dorian, Dorian b2, Double harmonic major, Half-whole diminished, Harmonic minor, Hirajoshi, Hungarian minor, In-sen, Ionian (maggiore), Ionian #2 #5, Iwato, Locrian, Locrian bb3 bb7, Lydian, Lydian #2 #6, Lydian augmented, Lydian dominant, Major Locrian, Melodic minor, Mixolydian, Oriental, Pelog, Pentatonic major, Pentatonic minor, Persian, Phrygian, Phrygian dominant, Spanish, Super Locrian, Ultraphrygian, Whole tone, Whole-half diminished

Lunghezza e scala del pattern

[↑ Indice](#)

Leggi per avere pattern di lunghezze, velocità o tempi in chiave diversi.

Modalità normale

Apri il menu della scala con **FUNC** + **PAGE**.

LEFT/**RIGHT** scelgono un'impostazione, **UP**/**DOWN** la cambiano

Tutte le tracce condividono lunghezza e tempo in chiave. Numero a sinistra: step del pattern. A destra: lunghezza totale, 16, 32, 48 o 64 step

Scala (velocità di riproduzione come multiplo del tempo): 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X, 2X

Più lungo di 16 step: usa **PAGE** per cambiare pagina in registrazione a griglia. **PAGE** cambia rapidamente la lunghezza totale. I tasti **TRIG** cambiano rapidamente il numero di step

Allungare un pattern copia i suoi trigger nelle nuove pagine

2X raddoppia la risoluzione di base a 32esimi. 3/4X va bene per le terzine contro altri strumenti allo stesso BPM

Modalità avanzata

Seleziona ADVANCED nella colonna SCALE. Due colonne: TRACK e MASTER

TRACK: lunghezza e scala solo per la traccia attiva. Scegli la traccia con **TRK** + un **PAD**

MASTER LEN: step suonati prima che tutte le tracce ripartano. INF fa il loop senza ripartire, il che impedisce anche a un pattern in catena di partire a meno che CHNG sia impostato

MASTER CHNG: per quanto tempo suona il pattern prima che inizi un pattern in coda o in catena. OFF (default) cambia alla fine del pattern

MASTER SCALE: il tempo in chiave generale

Con INF e la modalità pattern Sequential non puoi cambiare pattern

FUNC + **UP**/**DOWN**: imposta le lunghezze a passi di 16

Funzioni del sequencer

[↑ Indice](#)

Leggi per lock di parametri, lock di Sound, condizioni, fill, swing, accenti, slide o copia e incolla.

Lock di parametri

Ogni parametro di una pagina PARAMETER e ogni impostazione della pagina TRIG può essere bloccato per ogni trigger, su tutti i tipi di traccia

Registrazione a griglia: tieni premuto un **TRIG**, gira una manopola. Il valore appare invertito e il tasto lampeggia veloce. **TRIG** + pressione della manopola toglie un lock. Togliere il trigger e inserirlo di nuovo toglie tutti i suoi lock

Tieni premuto un trigger con lock: i tasti **PARAMETER** si accendono per le pagine che contengono lock. In un pattern si possono bloccare fino a 72 parametri diversi. Bloccare un parametro su ogni step conta comunque come uno

Registrazione live: i giri di manopola e le note cromatiche dei pad vengono registrati come lock. I trigger di lock riempiono gli step senza trigger di nota. Scene e macro di performance non si possono bloccare con lock di parametri durante la registrazione

Lock di Sound

Scegli un Sound dal pool di Sound per un solo step. Tieni premuto un trigger di nota e gira TRACK LEVEL per l'elenco del pool, scegli, rilascia il tasto **TRIG**. Il tasto lampeggia

Tieni premuto il trigger per vedere il suo Sound. La prima voce dell'elenco, TRACK SOUND, suona il Sound del kit

I Sound incompatibili e gli slot vuoti mostrano un (!) lampeggiante

Lock condizionali (TRC)

Tieni premuto un trigger e imposta TRC, che sostituisce PRB. Inserisci prima un trigger di nota o di lock. Le condizioni FILL richiedono la modalità FILL

X%: una probabilità. La possibilità che il trigger suoni

FILL: suona solo in modalità FILL. Not FILL: suona solo quando non si è in modalità FILL

PRE: suona se l'ultima condizione valutata sulla stessa traccia era vera. Not PRE: suona se era falsa. (Le condizioni PRE vengono ignorate nel controllo)

NEI: suona se l'ultima condizione valutata sulla traccia vicina (quella precedente) era vera. Not NEI: se era falsa. Falsa se la traccia vicina non ha condizioni

1ST: suona al primo passaggio di un pattern in loop. Not 1ST: a ogni passaggio tranne il primo

A:B: vera al passaggio A di ogni B passaggi. Esempi: 1:2 suona ai passaggi 1, 3, 5. 2:2 ai passaggi 2, 4, 6. 2:4 ai passaggi 2, 6, 10. 4:7 ai passaggi 4, 11, 18. Usa i passaggi della traccia se la traccia è più corta del pattern

Una condizione su un trigger ha la precedenza su PRB. Esempio: PRB 70 per cento più FILL suona solo, e sempre, in modalità FILL

Modalità fill

FUNC + **FILL**: mette in coda un fill per un ciclo del pattern. **FILL** lampeggia, poi resta acceso mentre il pattern va in loop

Tieni **FILL** in riproduzione: il fill è attivo finché lo tieni (non in registrazione a griglia)

Tieni **FUNC**, doppio **FILL**: fill bloccato (il tasto è blu). Premi **FILL** per sbloccarlo

Mute dei trigger, accento, swing e slide

Ognuno si apre da **FUNC** + un tasto bank. I tasti **TRIG** mostrano i trigger di nota in un colore chiaro e gli step impostati in uno più scuro. Premi i tasti **TRIG** per inserire o togliere. Una proprietà di step su uno step con un trigger di nota vale per quel trigger. Tieni premuto **FUNC** mentre inserisci per impostare lo step su tutte le tracce. Scorciatoia: tieni premuto un trigger di nota o di lock e premi il tasto bank. Premi un trigger per vedere se il tasto bank si accende

TRIG MUTE (**FUNC** + **BANK E**, verde): silenzia il trigger di nota su quello step. Ottimo per creare suspense dal vivo

ACCENT (**FUNC** + **BANK F**, magenta): mette un accento sullo step. Il livello si imposta con **TRACK LEVEL**. Il livello di accento è anche una destinazione di modulazione

SWING (**FUNC** + **BANK G**, giallo): rapporto da 51 a 80 per cento con **TRACK LEVEL** o **UP**/**DOWN**. Il default 50 per cento è spaziatura uguale. I tasti **TRIG** accesi scelgono quali step hanno lo swing

PARAMETER SLIDE (**FUNC** + **BANK H**, blu): i valori scivolano tra due trigger di una traccia. Uno dei due deve contenere il lock. Lo slide arriva fino al trigger successivo, a una velocità decisa dal tempo. Più parametri possono scivolare insieme

Scelta rapida: quale funzione per quale compito

Un colpo normale: trigger di nota

Un cambio di valore senza un nuovo colpo: trigger di lock con un lock di parametro

Un colpo che suona solo a volte: PRB (probabilità) o una condizione TRC

Un colpo che suona solo nei fill: condizione FILL

Uno step che resta nel pattern ma resta muto: mute del trigger

Uno step più forte: accento

Un Sound diverso su uno step: lock di Sound

Scivolamento tra due valori: slide dei parametri

Un roll o un flam: retrig, impostato per traccia nel menu retrig o per step con **TRIG** + **UP**/**DOWN**

Distribuire in modo uniforme un certo numero di colpi sul pattern: modalità euclidea

Tempi sciolti e umani: micro timing con **TRIG** + **LEFT**/**RIGHT**, e swing

Un pattern che cambia a ogni passaggio: condizioni A:B con probabilità

Copia, incolla e cancella

Pattern: **FUNC** + **RECORD** (registrazione a griglia disattivata), scegli la destinazione, **FUNC** + **STOP**.
FUNC + **PLAY** cancella. Ripeti per annullare

Traccia (registrazione a griglia attiva): stessi tasti.
Pagina di traccia: **PAGE** + **RECORD**, **PAGE** + **STOP**,
PAGE + **PLAY**

Trigger con tutti i loro lock (registrazione a griglia):
tieni premuti uno o più trigger, premi **RECORD**. Tieni premuto il **TRIG** di destinazione, premi **STOP**. Più trigger mantengono la loro distanza. Tieni premuti i trigger e premi **PLAY** per cancellare i lock

Menu Pattern ([FUNC] + [SCNE])

RELOAD PATTERN ([NO] + [SCNE]): torna allo stato salvato in automatico o all'ultimo salvataggio.
Comodo per annullare modifiche live mentre il pattern è attivo

SAVE PATTERN ([YES] + [SCNE]): punto di ripristino manuale per il pattern

Catene e song

[↑ Indice](#)

Leggi per suonare i pattern in ordine o costruire una song.

Catene

Una catena è uno o più pattern che suonano in ordine e vanno in loop. 64 catene condividono 256 voci di pattern. Una song è sempre attiva

Una song ha righe e una riga scratch pad. La riga scratch pad sta dopo tutte le righe della song per default. Ti lascia provare catene e pattern senza toccare le righe programmate

Premi [CHAIN MODE] per suonare la catena della riga attiva. Premi di nuovo per far andare in loop il pattern attivo

Modalità dettagliata (catena attiva): [CHAIN MODE] + [LEFT] / [RIGHT] spostano il cursore della catena prima, su o dopo un pattern. [BANK] + [TRIG] inserisce un pattern prima del cursore, o ne sostituisce uno evidenziato. [CHAIN MODE] + [NO] cancella il pattern prima del cursore o quello evidenziato

Modalità rapida: **BANK** + il primo **TRIG**, poi continua a tenerlo premuto e premi altri tasti **TRIG**. Solo dello stesso bank. Questo cancella la catena precedente. La modalità pattern deve essere SEQUENTIAL

FUNC + **CHAIN MODE**: nuova riga scratch pad vuota. La vecchia diventa l'ultima riga della song. Ottimo per song improvvisate

Song

SONG MODE suona la riga attiva della song riga per riga. Una riga scratch pad in fondo suona la sua catena una volta e si ferma. La riga in riproduzione appare in basso a sinistra

FUNC + **SONG MODE**: modifica della song. I tasti freccia spostano il cursore. La posizione di riproduzione appare invertita. BPM e battute e tempi suonati appaiono in alto a destra

Partire dall'inizio: premi due volte **STOP**. Partire da un punto qualsiasi: porta il cursore su un pattern, **YES**, **PLAY**

FUNC + **YES**: aggiunge una riga sotto il cursore (pattern A01). Cambia il suo pattern con **BANK** + **TRIG** sul numero evidenziato

Aggiungere una catena a una riga: **RIGHT** per mettere il cursore sottile, poi **BANK** + **TRIG**. Togliere un pattern: evidenzia, **FUNC** + **NO** (ripeti per cancellare una riga). Riordinare: **FUNC** + **LEFT** / **RIGHT**. Spostare una riga: **FUNC** + **UP** / **DOWN**

Ripetere una riga: vai all'estremo sinistro della riga, gira la manopola A

Mute della song: con MUTE attivo, porta il cursore su un pattern, **YES**, poi tieni premuto **SONG MODE** e premi i pad per silenziare le tracce. Le tracce silenziate appaiono come (-). I mute della song valgono solo per quella posizione del pattern

Mute della song fuori dalla modifica: con MUTE attivo, tieni premuto **SONG MODE** e tocca i pad

Quando una song contiene mute, **MUTE**, **SONG MODE** e **CHAIN MODE** brillano debolmente

Menu Song (**FUNC** + **PERF**): RELOAD (**NO** + **PERF**), LOAD, SAVE in uno di 16 slot (**YES** + **PERF**), CLEAR, EDIT, RENAME

Copia, incolla e cancella funzionano sulle righe della song

Machine

[↑ Indice](#)

Leggi per scegliere cosa sintetizza una traccia e sapere cosa fa ogni parametro SRC.

Come funzionano le machine

Una MACHINE è un insieme di parametri di sintesi che fa comportare il generatore di suono analogico di una traccia come un certo modello di batteria.

Cambia solo la pagina SRC. Le pagine SMPL, FLTR, AMP e LFO sono uguali su ogni traccia di batteria

Sceglierne una: doppia pressione su **SRC** o **FUNC** + **SRC**. **UP**/**DOWN** scorre, tocca il pad della traccia attiva per sentire quella evidenziata, **YES** seleziona, **NO** esce senza cambiare

Quello che una traccia può usare dipende dal suo generatore di suono fisico

DISABLE toglie tutti i parametri SRC. Selezionalo e salva per rendere un Sound con solo sample disponibile per il caricamento e per il lock di Sound su qualsiasi delle 12 tracce

Tipi di generatore di suono

BD, SD, RS, CP: sintesi a doppio oscillatore. BD e SD coprono una vasta gamma di suoni. RS e CP aggiungono la modellazione del rim shot

BT, LT, MT, HT: sintesi a oscillatore singolo (bass tom personalizzato per BT, XT CLASSIC per gli altri)

CH, OH, CY, CB: sintesi a più oscillatori per charleston, piatti e campanacci

Machine per traccia

1 BD: BD ACOUSTIC, BD CLASSIC, BD FM, BD HARD, BD PLASTIC, BD SHARP, BD SILKY, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, più tutte le machine SD

2 SD: SD ACOUSTIC, SD CLASSIC, SD FM, SD HARD, SD NATURAL, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, più tutte le machine BD

3 RS: RS CLASSIC, RS HARD, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, più tutte le machine BD, SD e CP

4 CP: CP CLASSIC, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, più tutte le machine BD, SD e RS

5 BT: BT CLASSIC

6 LT, 7 MT, 8 HT: XT CLASSIC

9 CH: CH CLASSIC, CH METALLIC, HH BASIC, HH LAB, più tutte le machine OH

10 OH: OH CLASSIC, OH METALLIC, HH BASIC, HH LAB, più tutte le machine CH

11 CY: CY CLASSIC, CY METALLIC, CY RIDE, più tutte le machine CB

12 CB: CB CLASSIC, CB METALLIC, più tutte le machine CY

Machine generali per tutte le 12 tracce: DISABLE, UT IMPULSE, UT NOISE

Parametri della pagina SRC per machine

Machine	Parametri della pagina SRC (nell'ordine del manuale)
BD ACOUSTIC	TUN, SWT, SWD, DEC, HLD, IMP, WAV, LEV
BD CLASSIC	TUN, SWT, SWD, DEC, WAV, HLD, TRA, LEV
BD FM	TUN, SWT, FMD, DEC, FMT, FMS, FMA, LEV
BD HARD	TUN, SWT, SNP, DEC, WAV, HLD, TIC, LEV
BD PLASTIC	TUN, SWT, SWD, DEC, TYP, MOD, TIC, LEV
BD SHARP	TUN, SWT, SWD, DEC, HLD, TIC, WAV, LEV
BD SILKY	TUN, SWT, SWD, DEC, HLD, DUS, CLK, LEV
BT CLASSIC	TUN, SWD, DEC, SNP, NOL, LEV
CB CLASSIC	TUN, DEC, DET, PW1, PW2, LEV
CB METALLIC	TUN, DEC, DET, PW1, PW2, LEV
CH CLASSIC	TUN, DEC, COL, LEV
CH METALLIC	TUN, DEC, LEV
CP CLASSIC	RAT, NUM, RND, CPD, TON, NOD, NOL, LEV
CY CLASSIC	TUN, TON, DEC, COL, LEV
CY METALLIC	TUN, TON, TRD, DEC, LEV
CY RIDE	TUN, TYP, HIT, DEC, C1, C2, C3, LEV
DISABLE	Nessun parametro SRC
HH BASIC	TUN, TON, TRD, DEC, RST, LEV
HH LAB	OSC 1-6, DEC, LEV
OH CLASSIC	TUN, DEC, COL, LEV
OH METALLIC	TUN, DEC, LEV
RS CLASSIC	T1, T2, BAL, DEC, SYM, TIC, NOL, LEV
RS HARD	TUN, SWT, SWD, DEC, SYM, TIC, NOL, LEV
SD ACOUSTIC	TUN, NOD, NOL, BDY, HLD, IMP, SWD, LEV

Machine	Parametri della pagina SRC (nell'ordine del manuale)
SD CLASSIC	TUN, DET, BAL, DEC, SNP, NOD, NOL, LEV
SD FM	TUN, FMT, FMD, DEC, FMA, NOD, NOL, LEV
SD HARD	TUN, SWT, SWD, DEC, TIC, NOD, NOL, LEV
SD NATURAL	TUN, DEC, BAL, BDY, HPF, LPF, RES, LEV
SY CHIP	TUNE, WAV, SPD, DEC, LEV
SY DUAL VCO	TUN, DET, DEC (osc 1), DEC (osc 2), CFG, BND, BAL, LEV
SY RAW	TUNE, DET, BAL, DEC2, WAV1, WAV2, NLEV, LEV
UT IMPULSE	ATK, DEC, POL, LEV
UT NOISE	LPF, LPQ, ATK, DEC, HPF, SWD, SWT, LEV
XT CLASSIC	TUN, SWT, SWD, DEC, TON, NOD, NOL, LEV

Abbreviazioni della pagina SRC

ATK: attacco, durata della fase di attacco

BAL: bilanciamento tra due oscillatori, o tra rumore e oscillatore (SD NATURAL)

BDY: tempo di decadimento dell'oscillatore (SD NATURAL, SD ACOUSTIC)

BND: profondità di un involuppo di altezza a tempo fisso, 24 unità per ottava (SY DUAL VCO)

C1, C2, C3: livello dei componenti da 1 a 3 (CY RIDE)

CFG: configurazione degli oscillatori. Forme d'onda e modo in cui i due oscillatori interagiscono (SY DUAL VCO). + mescola, R è modulazione ad anello, F è modulazione di frequenza lineare con l'oscillatore 1 come portante, FR è entrambe, _ riporta a zero gli oscillatori al trigger

CLK: livello del leggero click dell'oscillatore (BD SILKY)

COL: colore del rumore, la durezza virtuale del metallo

CPD: decadimento del battito di mani (CP CLASSIC)

DEC: decadimento, durata della fase di decadimento

DET: intonazione del secondo oscillatore, rispetto al primo

DUS: livello di un leggero fruscio simile al nastro (BD SILKY)

FMA: quantità di FM, quanto il secondo oscillatore modula il primo

FMD: decadimento FM, decadimento dell'oscillatore modulante

FMS: tempo di sweep FM dell'oscillatore modulante (BD FM)

FMT: accordatura FM, altezza dell'oscillatore modulante

HIT: decadimento del colpo, il decadimento della parte alta (CY RIDE)

HLD: tempo di tenuta prima che inizi il decadimento

HPF: frequenza di taglio del filtro passa-alto

IMP: impatto, livello di un transiente digitale che mescola PCM e rumore (BD ACOUSTIC, SD ACOUSTIC)

LEV: livello, volume complessivo della machine

LPF: frequenza di taglio del filtro passa-basso

LPQ: risonanza passa-basso. 0 la elimina (UT NOISE)

MOD: livello di modulazione (BD PLASTIC)

NLEV: livello del rumore (SY RAW)

NOD: decadimento del rumore

NOL: livello del rumore

NUM: numero di battiti di mani (CP CLASSIC)

OF2, OF3, OF4: scostamenti di nota rispetto a TUNE.
0 riavvia l'arpeggiatore, o ferma quello a colpo singolo (SY CHIP)

OSC 1 to 6: altezza di ciascuno dei sei oscillatori dell'hi-hat (HH LAB)

POL: polarità, POS o NEG (UT IMPULSE)

PW1, PW2: larghezza d'impulso degli oscillatori 1 e 2 (machine CB)

RAT: velocità del battito di mani (CP CLASSIC)

RES: risonanza del rumore. 0 la elimina (SD NATURAL)

RND: tempi casuali dei battiti di mani

RST: azzeramento dell'oscillatore a ogni trigger, oppure funzionamento libero (HH BASIC)

SNP: livello del transiente di schiocco

SPD: velocità dell'arpeggiatore interno. Prima divisioni di nota del BPM, poi valori fissi in Hz, poi impostazioni a colpo singolo (SY CHIP)

SWD: profondità dello sweep di altezza. Negativo e positivo per UT NOISE

SWT: tempo dello sweep di altezza

SYM: simmetria, non linearità del circuito speciale del rim shot

T1, T2: altezza dell'oscillatore 1 e 2 (RS CLASSIC)

TIC: livello del tic del transiente

TON: tono, o tono del rumore (altezza del rumore)

TRA: transiente, suono di tic o di rumore e il suo livello (BD CLASSIC)

TRD: decadimento del transiente

TUN, TUNE: altezza in semitoni

TYP: tipo di modulazione A (FM lineare) o B (FM con modulazione ad anello) su BD PLASTIC. Tipo di piatto su CY RIDE

WAV, WAV1, WAV2: forma d'onda. BD HARD e BD CLASSIC: senoide, senoide asimmetrica o triangolare. BD SHARP e BD ACOUSTIC: senoide, senoide asimmetrica, triangolare, sinetooth, a dente di sega o quadra, a funzionamento libero o azzerata al trigger. SY CHIP, SY DUAL VCO e SY RAW hanno elenchi propri

Note sulle machine

Aggiunte nell'OS 1.70: SY CHIP, SY RAW, BD ACOUSTIC, SD ACOUSTIC e HH LAB **1.70**

Aggiunti anche nell'OS 1.70: una forma d'onda quadra per BD SHARP WAV, un parametro di involuppo di altezza per BT CLASSIC e due parametri di larghezza d'impulso per CB CLASSIC e CB METALLIC **1.70**

Nell'OS 1.70 DUAL VCO, IMPULSE e NOISE GEN sono stati rinominati SY DUAL VCO, UT IMPULSE e UT NOISE **1.70**

BD FM: due oscillatori. Il secondo (modulante) modula in frequenza il primo

BD PLASTIC: due oscillatori che interagiscono con FM (A) o FM più modulazione ad anello (B)

SY CHIP: ispirata ai computer domestici degli anni 80. Un arpeggiatore interno passa dalla nota fondamentale a un massimo di 3 note con scostamento per suggerire un accordo. Le forme d'onda comprendono analogica, rumore in stile SID, animata, tabella e impulso (da 1 a 99 percento)

SY DUAL VCO: l'accordatura 0 è la nota C-2 e 24 unità sono un'ottava. Intonazione: 48 unità per ottava

SY RAW: l'oscillatore 1 ha 7 forme d'onda (compreso un modulatore ad anello). L'oscillatore 2 ha seno o sinesaw

HH LAB: accorda liberamente sei oscillatori

UT IMPULSE: impulso positivo o negativo

UT NOISE: rumore bianco con filtri passa-basso e passa-alto e uno sweep del filtro

Pagine Sample, Filter, Amp e LFO

[↑ Indice](#)

Leggi per plasmare una traccia con riproduzione di sample, filtro, involuppo di ampiezza e LFO.

Pagina SMPL (premi [SMPL] per passare tra la pagina 1 e la pagina 2)

La pagina 2 mostra gli stessi parametri con un grafico e la forma d'onda del sample. Un progetto ha 127 slot di sample

TUN: altezza del sample in semitoni, da -24 a +24 (quattro ottave)

FIN: accordatura fine, da -64 a +63. Copre un semitono in giù e in su

BR: riduzione di bit. Valori più alti abbassano la risoluzione per un suono sporco

SMP (manopola D): elenco degli slot di sample fino a 127 sample. OFF non suona alcun sample

STA: punto di inizio, da 0 a 120. Abbinato a END.

FUNC + manopola aggancia ai numeri interi, la pressione della manopola avanza di otto

1.70

END: punto di fine, da 0 a 120. Se END è più basso di STA il sample suona al contrario

LOP: loop. ON fa il loop per la durata del trigger (LEN) entro i limiti di AMP HLD e DEC

LEV: volume del sample

Scegliere un sample

Gira la manopola D (o **FUNC** + **SMPL**) per l'elenco. Tocca il pad della traccia attiva per sentire quello evidenziato. **YES** o la pressione della manopola D seleziona, **NO** esce

FUNC + **YES** nell'elenco sostituisce uno slot con un sample di qualsiasi cartella del +Drive

Su uno slot di sample vuoto, **YES** apre l'elenco dei sample del +Drive **1.70**

SAMPLE POS RES (config. globale): highres per un controllo fine di STA e END, lowres per catene di sample e slice **1.72**

Pagina FLTR

ATK, DEC, SUS, REL: attacco, decadimento, livello di sustain e rilascio dell'inviluppo del filtro

FRQ (manopola E): frequenza di taglio

RES: risonanza. Un picco alla frequenza di taglio, o una buca con il tipo bandstop (più larga all'impostazione più bassa)

TYP: tipo di filtro. Passa-basso a 2 poli, passa-basso a 1 polo, passa-banda, passa-alto a 1 polo, passa-alto a 2 poli, elimina-banda, picco. Tutti sono filtri risonanti a 2 poli. I tipi a 1 polo hanno uno spettro più piatto e vanno bene per lavori da equalizzatore

ENV: profondità dell'inviluppo. Bipolare, quindi profondità negativa e positiva

Pagina AMP

ATK: attacco dell'inviluppo di ampiezza

HLD: tenuta prima del decadimento. AUTO segue per quanto tempo tieni premuto il pad. Da 1 a 127 lo fissa

DEC: decadimento dell'inviluppo di ampiezza

OVR: overdrive (aumento di guadagno), posto prima del filtro multimode

DEL: quantità di mandata al delay

REV: quantità di mandata al riverbero

PAN: panorama, da -64 (sinistra) a +63 (destra), 0 è il centro

VOL: volume del Sound. Indipendente dal livello della traccia

Pagina LFO

SPD: velocità. Bipolare, il negativo fa girare l'onda all'indietro. Prova 8, 16 o 32 per un sync dritto con il ritmo

MUL: moltiplica SPD. 24 impostazioni: 12 sincronizzate al tempo e 12 libere. (x) moltiplica il tempo, (dot) si sincronizza a 120 BPM qualunque sia il tempo

FAD: dissolvenza. Positivo fa sfumare la modulazione in uscita, negativo in entrata, 0 nessuna

DST: destinazione. Gira per un elenco di parametri di qualsiasi pagina e senti l'effetto mentre evidenzi. **YES** conferma

WAV: forma d'onda. Triangolare, sinusoidale, quadra, a dente di sega, esponenziale, rampa, casuale

SPH: fase iniziale, da 0 a 127 (64 è il centro). Con casuale (RND) aggiunge invece slew agli step **1.70**

MOD: modalità trigger. FREE gira in continuo. TRIG riparte a ogni nota. HOLD gira libero ma blocca il suo livello a ogni nota. ONE esegue un ciclo e poi si ferma (come un inviluppo). HALF esegue mezzo ciclo e poi si ferma

DEP: profondità e polarità. Positivo parte verso la cresta, negativo verso la valle, 0 è nessuna modulazione

Traccia FX

[↑ Indice](#)

Leggi per impostare delay, riverbero, distorsione e compressore.

Basi

Premi **FX** per modificare la traccia FX. I cinque tasti **PARAMETER** aprono DELAY (**SRC**), REVERB (**SMPL**), DIST (**FLTR**), COMP (**AMP**) e LFO (**LFO**)

Delay e riverbero sono effetti in mandata alimentati dalle manopole DEL e REV di ogni traccia di batteria. Distorsione e compressore sono effetti master

TRACK LEVEL sulla traccia FX imposta il livello di ritorno master di delay e riverbero. Ognuno ha anche un proprio volume

Le impostazioni FX si salvano con il kit

FX + **NO** ricarica tutte le pagine FX all'ultimo stato salvato

Pagina DELAY

TIM: tempo del delay, in 128esimi rispetto al BPM. 32 è un battito (quattro sedicesimi)

X: ping-pong. 0 è disattivo (posiziona il delay con WID). 1 alterna il delay tra sinistra e destra

WID: larghezza stereo del delay. Bipolare

FDB: feedback. Valori alti danno delay infiniti o crescenti e possono diventare molto forti. DOV nella pagina DIST aggiunge asprezza

HPF: filtro passa-alto sul delay

LPF: filtro passa-basso sul delay

REV: quantità dell'uscita del delay mandata al riverbero

VOL: volume di uscita del delay. Instradato prima o dopo distorsione e compressore, deciso da DEL nella pagina DIST

Pagina REVERB

PRE: pre-delay

DEC: decadimento, imposta la dimensione dello spazio

FRQ: frequenza del filtro shelving

GAI: guadagno dello shelving. Il massimo mantiene gli acuti, valori più bassi li smorzano sopra FRQ

HPF: filtro passa-alto sul riverbero

LPF: filtro passa-basso sul riverbero

VOL: volume di uscita del riverbero. Instradato prima o dopo distorsione e compressore, deciso da REV nella pagina DIST

Pagina DIST

AMT: quantità di distorsione

SYM: simmetria. Sposta tutto il segnale in alto o in basso prima di distorcerlo, per una distorsione asimmetrica

DOV: overdrive del delay. Una distorsione calda e dinamica del delay. Lavora con FDB nella pagina DELAY

DEL: ritorno del delay prima (PRE, default) o dopo (POST) la distorsione e la compressione

REV: ritorno del riverbero prima o dopo (POST, default) la distorsione e la compressione

Pagina COMP

THR: soglia. Più bassa significa che più segnale viene compresso

ATK: tempo di attacco, da 0,03 a 30 ms

REL: tempo di rilascio, da 0,1 a 2 s, oppure A1 o A2 (rilascio automatico, A2 leggermente più lungo)

MUP: guadagno di compensazione

RAT: rapporto. 1:2, 1:4, 1:8 o MAX

SEQ: EQ (equalizzatore) del sidechain. OFF resta invariato. LPF reagisce soprattutto ai bassi per l'effetto pompaggio. HPF reagisce meno ai bassi per evitare il pompaggio. HIT è un'impostazione equilibrata

MIX: miscela secco e bagnato, da 0 a 127. A sinistra non è compresso, a destra è solo compresso. Nel mezzo c'è la compressione parallela

VOL: volume di uscita

L'audio esterno in ingresso può essere compresso qui: avvia la sorgente, premi **FX**, poi **AMP**

Pagina LFO (traccia FX)

Stessi parametri e modalità dell'LFO delle tracce di batteria (SPD, MUL, FAD, DST, WAV, SPH, MOD, DEP), ma modula i parametri della traccia FX

Leggi per registrare audio nel Rytm.

Menu di campionamento ([SAMPLING])

Usa le manopole DATA ENTRY. Il tempo massimo di campionamento è 33 secondi. Sorgenti: audio esterno tramite AUDIO IN, oppure audio interno

REC: **FUNC** + **YES** avvia. **YES** ferma

ARM: **YES** arma. Il campionamento parte quando il segnale supera THR. **SAMPLING** + **NO** annulla

RLEN: lunghezza di registrazione, da 1 a 128 step (tempo al BPM attuale) o MAX (fino a 33 secondi o **YES**). Sotto circa 59 BPM i 128 step interi non ci stanno. Due punti esclamativi lo segnalano **1.70**

THR: soglia. Abbastanza alta da saltare il rumore, abbastanza bassa da catturare il suono

SRC: AUD L+R (sommati in mono), AUD L, AUD R, BD, SD, RS/CP, BT, LT, MT/HT, CH/OH, CY/CB (tracce interne), MAIN (sommato in mono), USB L+R (sommati in mono), USB L, USB R

MON: ascolta o no l'ingresso. Non disponibile per le tracce interne o MAIN, tranne per una traccia non instradata al main out

Passo dopo passo

Collega la sorgente. **SAMPLING**, la manopola G imposta SRC. Guarda il misuratore d'ingresso. Livello il più alto possibile, senza clipping. MON YES per sentirlo

La manopola F imposta THR appena sopra il rumore di fondo. **YES** arma. Suona la sorgente

YES ferma. Il sample viene normalizzato da solo
Le manopole A e C impostano TRIM START e TRIM
END. Le manopole B e D fanno lo zoom. **FUNC** + **YES**
ascolta in anteprima. **YES** taglia. **NO** annulla il taglio
YES salva. Dagli un nome e premi di nuovo **YES**.
Premi un pad per assegnarlo a quella traccia, oppure
NO per saltare
FUNC + **NO** scarta il sample. **NO** chiude il menu

Campionamento diretto

SAMPLING + **YES**: arma (tasto **giallo**). Oppure **FUNC** +
SAMPLING: avvia a mano

Il campionamento è in corso (tasto **rosso**). **FUNC** +
SAMPLING ferma. Il tasto è **rosso** tenue durante la
normalizzazione, poi **verde**

Usa gli ultimi SRC e THR. **SAMPLING** + **NO** annulla in
qualsiasi fase

Modalità performance

[↑ Indice](#)

*Leggi per suonare dal vivo: mute, suono cromatico, scene e
macro di performance.*

Tasti delle modalità

PLAY MODE, **MUTE**, **CHRO**, **SCNE** e **PERF** si attivano e
disattivano ciascuno. Ne può essere attiva una sola
alla volta. **SONG MODE** e **CHAIN MODE** si comportano
allo stesso modo

Modalità play

I pad suonano i Sound del kit attivo. Rispondono a
velocity e pressione

FUNC + pad suona con la VEL della pagina TRIG. **FIX**
imposta la velocity fissa

RTRG + pad: retrig finché lo tieni

Modalità mute ([MUTE])

Premi un pad per silenziare una traccia, di nuovo per riattivarla. I pad spenti sono silenziati, i pad **verdi** sono udibili

Tieni premuto **FUNC** e premi i pad per preselezionare più mute. Hanno effetto quando rilasci **FUNC** (i pad blu mostrano le preselezioni)

Solo: **RTRG** + pad. Tieni premuto **RTRG** per più tracce. I pad solo sono turchesi

I mute restano quando cambi pattern o carichi un kit. Non vengono memorizzati in un kit o in un pattern

I mute fatti qui sono mute master. Hanno la precedenza sui mute dei trigger e sui mute della song
Il tasto **MUTE** resta a mezza luminosità dopo che esci dalla modalità se una traccia qualsiasi è silenziata

Modalità cromatica ([CHRO])

Seleziona la traccia con **TRK** + un **PAD**, poi **CHRO**. I 12 pad suonano il Sound della traccia su 4 ottave: centrale (blu), una sopra (**giallo**), due sotto (viola e blu scuro)

UP/**DOWN** si spostano di una fila alla volta. L'altezza sale da sinistra a destra e dal basso verso l'alto

La scala dei pad decide quali note suonano i pad (menu Track). Il Sound deve avere la modalità cromatica abilitata nelle impostazioni del Sound (synth, sample o entrambi)

Registrata in registrazione a griglia e live. La porzione visibile non viene memorizzata per kit o pattern

Modalità scene ([SCNE])

Una scena è un insieme di valori fissi di parametri di qualsiasi traccia, applicati con un solo pad. 12 scene, una per pad. Una sola attiva alla volta

Colori dei pad: blu brillante attivo, blu a mezza luminosità contiene una scena, spento vuoto, viola è il pad della traccia attiva con una scena

Modifica della scena: scegli un pad, tieni premuto

SCNE un momento (o **FUNC** + pad). Elenco sullo schermo: numero della scena, numero di lock, clear, clear all

Tenendo premuto il pad della scena, gira le manopole per bloccare i parametri. Scegli le tracce con **TRK** + **PADS** e **FX**

48 parametri bloccati in tutto per kit nelle 12 scene

Copia, incolla e cancella una scena con **FUNC** + **RECORD**, **STOP**, **PLAY**

Le scene si salvano con il kit. **SCNE** resta acceso se una scena qualsiasi è attiva

Modalità performance ([PERF])

Una macro di performance cambia più parametri di qualsiasi traccia in una volta. L'effetto segue quanto forte premi il pad. 12 macro, una per pad. I pad **verdi** contengono una macro

I lock di macro sono impostazioni di profondità relative al valore della traccia. Esempio: TUN +24 e pressione piena aggiunge 24, mezza pressione aggiunge 12. Se TUN è 30, la pressione piena dà +54. Una profondità di -24 lo abbassa allo stesso modo

Modifica della performance: scegli un pad, tieni premuto **PERF** un momento. Elenco: numero della macro, numero di lock, clear, clear all

Tenendo premuto il pad, gira le manopole per impostare la profondità. 48 parametri in tutto per kit nelle 12 macro

FUNC + **QPER** silenzia tutte le macro. Premi di nuovo per ripristinarle. **QPER** è **verde** quando è attivo

Le macro si salvano con il kit. Non si possono registrare come lock di parametri

Performance rapida

Tieni premuto **QPER** e premi i pad o da **TRIG 1** a **TRIG 12** per scegliere le macro, poi rilascia. Ogni volta sostituisce la scelta precedente

QUICK PERF AMOUNT controlla poi quanto agiscono, senza essere in modalità performance

Configurazioni

[↑ Indice](#)

Leggi per collegare il Rytm ad altri apparecchi o a un computer.

Basso monofonico su DIN sync

Collega l'uscita del basso e le uscite del Rytm al mixer

Collega il MIDI OUT del Rytm al SYNC IN del basso
GLOBAL SETTINGS > MIDI CONFIG > PORT CONFIG:
imposta OUT PORT FUNCTIONALITY su DIN 24

Il Rytm avvia, ferma e imposta il tempo del basso

Drum machine stereo attraverso il Rytm

Collega le uscite stereo della drum machine agli ingressi del Rytm con un cavo splitter da mono a stereo

Collega il MIDI OUT del Rytm al SYNC della drum machine e imposta OUT PORT FUNCTIONALITY su DIN 24

Avvia la drum machine, premi **FX** poi **AMP** e regola il compressore a gusto

Con altri apparecchi Elektron

Esempio: il Rytm per i ritmi, un Analog Four MKII per bassi e synth, un Octatrack MKII per loop e campionamento

Le uscite main del Rytm vanno agli ingressi dell'Analog Four, le sue uscite main all'Octatrack, e l'Octatrack al PA

Metti le macchine analogiche in MIDI slave rispetto all'Octatrack con due cavi MIDI

Sul Rytm: SYNC > CLOCK RECEIVE e PRG CH RECEIVE attivi, e PORT CONFIG > INPUT FROM impostato su MIDI o MIDI+USB

Dispositivo class compliant

Funziona con computer, telefoni e tablet via USB

USB CONFIG: USB AUDIO/MIDI

Effetto in insert sulla traccia 1: vedi Instradamento audio per le impostazioni. Suona la traccia 1 e solo l'audio elaborato raggiunge il main out

Overbridge e Outbox 8

Overbridge: imposta USB CONFIG su OVERBRIDGE. Il Rytm appare come una finestra di plug-in nella tua DAW, con total recall e automazione dei parametri

Outbox 8: supporto alla configurazione 1.73. Nell'OS 1.74 le uscite principali possono anche essere instradate attraverso l'Outbox 8, e FUNC + UP/DOWN si sposta tra i canali nei suoi menu di configurazione dei canali 1.74

Outbox 8: un box di espansione audio e CV a otto canali e host USB. Aggiunge uscite analogiche per le unità Overbridge, e converte il MIDI in CV (altezza, gate, trigger, lineare, clock) per apparecchi modulari

Riferimento MIDI Appendice C

[↑ Indice](#)

Leggi quando ti servono le mappe delle note e i numeri CC o NRPN.

Note e program change

Nota	Funzione
C0-B0 (0-11)	Suona il Sound della traccia da 1 a 12
C1-B4 (12-59)	Suona la traccia attiva in modo cromatico (48 variazioni)
Program change 0-127	Seleziona il pattern da A01 a H16

Le tracce devono essere sui loro canali di default da 1 a 12 per C0 a B0. Il Sound deve essere abilitato per il suono cromatico nelle sue impostazioni del Sound. L'NRPN è mostrato come MSB:LSB. I parametri specifici delle machine usano CC 16 a 23 e NRPN 1:0 a 1:7 nell'ordine proprio della machine.

Control change e NRPN (invio e ricezione)

Trigger	CC	NRPN
Nota	3	3:0
Velocity	4	3:1
Lunghezza	5	3:2
Trigger synth	11	3:3
Trigger sample	12	3:4
Trigger ENV	13	3:5
Trigger LFO	14	3:6

Euclideo	CC	NRPN
Generatore di impulsi 1	86	3:8
Generatore di impulsi 2	87	3:9
Operatore booleano	88	3:10
Generatore di rotazione 1	89	3:11
Generatore di rotazione 2	90	3:12
Rotazione della traccia	91	3:13
Euclideo attivo/disattivo	117	3:14

Kit (comune)	CC	NRPN
Livello della traccia	95	1:100
Mute della traccia (mute del sequencer)	94	1:101
Solo della traccia (mute del sequencer)	93	1:102
Tipo di machine della traccia	15	1:103
Scena attiva	92	1:104

Performance	CC	NRPN
Parametri da 1 a 12	35-37, 39-47	0:0-0:11

Synth (pagina SRC)	CC	NRPN
Parametri da 1 a 8	16-23	1:0-1:7

Sample	CC	NRPN
Accordatura	24	1:8
Accordatura fine	25	1:9
Riduzione di bit	26	1:10
Slot	27	1:11
Inizio	28	1:12
End	29	1:13
Loop	30	1:14
Livello	31	1:15

Filtro	CC	NRPN
Tempo di attacco	70	1:16
Tempo di decadimento	71	1:17
Livello di sustain	72	1:18
Tempo di rilascio	73	1:19
Frequenza	74	1:20
Risonanza	75	1:21
Modo	76	1:22
Profondità dell'involuppo	77	1:23

Amp	CC	NRPN
Tempo di attacco	78	1:24
Tempo di tenuta	79	1:25
Tempo di decadimento	80	1:26
Overdrive	81	1:27
Mandata al delay	82	1:28
Mandata al riverbero	83	1:29
Pan	10	1:30
Volume	7	1:31

LFO	CC	NRPN
Velocità	102	1:32
Moltiplicatore	103	1:33
Dissolvenza in entrata/uscita	104	1:34
Destinazione	105	1:35
Forma d'onda	106	1:36
Fase iniziale	107	1:37
Modalità trigger	108	1:38
Profondità (LSB: CC 118)	109	1:39

Delay	CC	NRPN
Tempo	16	2:0
Ping-pong	17	2:1
Larghezza stereo	18	2:2
Feedback	19	2:3
Filtro passa-alto	20	2:4
Filtro passa-basso	21	2:5
Mandata al riverbero	22	2:6
Volume di miscela	23	2:7

Riverbero	CC	NRPN
Pre-delay	24	2:8
Tempo di decadimento	25	2:9
Frequenza dello shelving	26	2:10
Guadagno dello shelving	27	2:11
Filtro passa-alto	28	2:12
Filtro passa-basso	29	2:13
Volume di miscela	31	2:15

Distorsione	CC	NRPN
Quantità	70	2:16
Simmetria	71	2:17
Overdrive del delay	72	2:18
Instradamento del delay (pre/post)	76	2:22
Instradamento del riverbero (pre/post)	77	2:23

Compressore	CC	NRPN
Soglia	78	2:24
Tempo di attacco	79	2:25
Tempo di rilascio	80	2:26
Guadagno di compensazione	81	2:27
Rapporto	82	2:28
EQ del sidechain	83	2:29
Miscela secco/bagnato	84	2:30
Volume di uscita	85	2:31

I numeri di delay, riverbero, distorsione e compressore valgono per la traccia FX.