

Patrick DSP's Analog Rytm MKII Cheat Sheet

Elektron Analog Rytm MKII · OS 1.74 · 28 oct. 2026

1.70 - **1.74** signale les fonctions ajoutées dans cette version de l'OS

SOMMAIRE

Bases et système

Commencer ici : vue d'ensemble	Face avant et connexions
Navigation, édition et raccourcis	Projets, kits et Sounds
Global Settings	Menu de démarrage et entretien

Séquenceur

Bases du séquenceur	Réglages de trigger, retriggers et rythmes euclidiens
Longueur du pattern et échelle	Fonctions du séquenceur
Chaînes et morceaux	

Conception sonore

Machines	Pages Sample, Filter, Amp et LFO
Piste FX	

Échantillonnage

Échantillonnage

Performance, MIDI et routage

Modes de performance	Configurations
Référence MIDI	

À lire en premier. Cela explique comment les pistes, voix, machines, samples, kits, patterns et morceaux s'articulent.

Ce que c'est

L'Analog RytM MKII (MKII signifie mark 2) est une boîte à rythmes hybride, analogique et numérique. Elle a 8 circuits de voix analogiques, un lecteur de samples sur chaque voix, un séquenceur par pas Elektron, 2 effets d'envoi (delay et reverb) et 2 effets master (distorsion et compresseur)

12 pistes de batterie plus 1 piste d'effets (FX).
Seulement 8 voix peuvent sonner en même temps
BD (grosse caisse), SD (caisse claire), BT (tom basse) et LT (tom grave) ont chacun leur propre voix
RS et CP, MT et HT, CH et OH, CY et CB partagent une voix par paire. Si les deux pistes d'une paire se déclenchent en même temps, la piste de droite l'emporte : CP coupe RS, HT coupe MT, OH coupe CH, CB coupe CY

Chaque piste de batterie superpose un son de percussion analogique (la MACHINE) à un sample, puis ajoute un overdrive, un filtre multimode, une enveloppe d'amplitude et son propre oscillateur basse fréquence (LFO)

Chemin du signal

MACHINE (générateur de son analogique) et lecture du sample > overdrive > filtre multimode > ampli > panoramique > sortie individuelle de la piste et mixeur

Le delay et la reverb sont des effets d'envoi. Chaque piste de batterie leur envoie du signal avec les boutons DEL et REV de sa page AMP. Leurs propres réglages se trouvent sur la piste FX

La distorsion et le compresseur sont des effets master qui agissent sur tout le mix. Les retours du delay et de la reverb peuvent entrer avant (PRE) ou après (POST) ces effets, réglage sur la page DIST EXT IN L/R (entrée externe) va dans le mixeur. Main out L/R sort le mix. Chaque piste garde aussi sa propre sortie individuelle

Comment les données sont organisées

Projet : 128 patterns, 128 kits, 16 morceaux, 4 slots globaux, 127 slots de samples et un pool de Sounds jusqu'à 128 Sounds. Le projet chargé est l'état de travail

+Drive : stockage permanent de 128 projets, d'une bibliothèque de 4096 Sounds et de la banque de samples. Tous les projets peuvent utiliser la bibliothèque et les samples

Kit : les Sounds des 12 pistes de batterie, les réglages de la piste FX, les niveaux de piste, les réglages de retrig, les réglages généraux de Sound, les scènes et les macros de performance

Sound : un sample plus les réglages de paramètres des pages SRC, SMPL, FLTR, AMP et LFO pour une piste de batterie

Sample : jusqu'à 64 Mo (environ 11 minutes) par projet dans 127 slots de samples au maximum

Pattern : 8 banks (A à H) de 16 patterns, 128 en tout. Chaque pattern est lié à un kit

Morceau : 16 par projet, construits à partir de patterns et de chaînes. 64 chaînes se partagent 256 entrées de pattern

Idées clés

Choisir une piste de batterie : maintiens **TRK** et appuie sur un **PAD**. Choisir la piste FX : appuie sur **FX**

Modifie la piste active avec les cinq touches

PARAMETER et les boutons DATA ENTRY A à H

FUNC est la touche de seconde fonction. Les fonctions secondaires sont imprimées en souligné sur la face avant

Les modifications d'une piste changent le kit actif. Les patterns s'enregistrent tout seuls. Les kits non : enregistre avec **YES** + **PLAY MODE**

À l'extinction, seul le kit actif garde ses modifications, donc enregistre chaque kit sur lequel tu as travaillé

Les changements du projet ne sont pas écrits sur le +Drive tant que tu n'enregistres pas le projet

Termes et abréviations utilisés dans cette fiche

BD : grosse caisse (piste 1)

BPM : battements par minute (tempo)

BT : tom basse (piste 5)

CB : cowbell (piste 12)

CC : contrôleur continu (un type de message MIDI)

CH : charleston fermé (piste 9)

CP : clap, battement de mains (piste 4)

CV : tension de commande, un signal de contrôle analogique

CY : cymbale (piste 11)

DIN sync : un signal de synchronisation pour du matériel plus ancien, envoyé sous forme d'impulsions. Le Deutsches Institut fuer Normung (DIN) est l'organisme allemand de normalisation

EXP : pédale d'expression

EXT IN : entrée externe

FX : effets

HT : tom aigu (piste 8)

LFO : oscillateur basse fréquence, une onde lente qui module un paramètre

LT : tom grave (piste 6)

MIDI : Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instruments de musique)

MKII : mark 2

MT : tom médium (piste 7)

NRPN : numéro de paramètre non enregistré (un type de message MIDI)

OH : charleston ouvert (piste 10)

OS : système d'exploitation (le firmware)

PSU : bloc d'alimentation

RAM : mémoire vive, la mémoire de travail qui contient les samples chargés

RS : rim shot (piste 3)

SD : caisse claire (piste 2)

SysEx : exclusif système, un type de message MIDI utilisé pour transférer des données

USB : bus série universel

VCO : oscillateur commandé en tension

Face avant et connexions

[↑ Sommaire](#)

À lire pour savoir ce que fait chaque touche, bouton et connecteur, ou comment démarrer l'appareil.

Touches de la face avant

Key	Appuyer	Avec FUNC
AMP	Page AMP. Sur la piste FX : page COMPRESSOR	
Touches ARROW	Se déplacer dans les menus. Nommées UP , DOWN , LEFT , RIGHT à cet endroit	LEFT / RIGHT : décale tous les triggers d'un pas
BANK A to BANK H	Choisir une bank (puis une touche TRIG pour le pattern)	BANK A à BANK D : mode de pattern. BANK E : mute de trigger. BANK F : accent. BANK G : swing. BANK H : slide de paramètre
CHAIN MODE	Mode chaîne activé ou désactivé	Nouvelle chaîne (ligne de bloc-notes)
CHRO	Mode chromatique	Menu TRACK
FILL	Mode Fill (quand l'enregistrement sur grille est désactivé)	Mettre un fill en file
FIX	Vélocité fixe activée ou désactivée	Menu FIXED VELOCITY
FLTR	Page FILTER. Sur la piste FX : page DISTORTION	Menu SOUND SETTINGS
FX	Choisir la piste FX	Menu MIDI CONFIG
GLOBAL SETTINGS	Menu GLOBAL SETTINGS. Appui long : LOAD PROJECT	Menu SAVE PROJECT

Key	Appuyer	Avec FUNC
LFO	Page LFO	
MUTE	Mode Mute	Menu SOUND
NO	Quitter, revenir en arrière, nier. Avec PLAY MODE , MUTE , CHRO , SCNE ou PERF : recharger le kit, le Sound, la piste, le pattern ou le morceau	
PAGE	Choisir la page du pattern	Menu SCALE
PERF	Mode Performance	Menu SONG
PLAY	Démarrer. Appuyer encore pour mettre en pause	Effacer
PLAY MODE	Mode Play	Menu KIT
QPER	Avec les pads : choisir les macros pour QUICK PERF AMOUNT	Couper les macros de performance
RECORD	Enregistrement sur grille. + PLAY : enregistrement live. + STOP : enregistrement pas à pas	Copier
RTRG	Avec un pad : retrig. Affiche le menu latéral de retrig	Menu CLICK TRACK
SAMPLING	Menu SAMPLING	Échantillonnage direct
SCNE	Mode Scene	Menu PATTERN
SMPL	Pages SMPL. Sur la piste FX : page REVERB	Sélection de SAMPLE

Key	Appuyer	Avec FUNC
SONG MODE	Mode Song	Édition du morceau
SRC	Page SRC. Sur la piste FX : page DELAY. Double appui : sélection de MACHINE	Sélection de MACHINE
STOP	Arrêter	Coller
TEMPO	Menu TEMPO	Tap tempo
TRIG	Réglages TRIG de la piste active	Menu TRIGS SETUP
TRK	Avec un PAD : choisir une piste de batterie. Double appui : SOUND BROWSER	
YES	Entrer, choisir, confirmer. Avec PLAY MODE , MUTE , CHRO , SCNE ou PERF : enregistrer le kit, le Sound, la piste, le pattern ou le morceau	

Boutons de la face avant

MAIN VOLUME : niveau des sorties main et du casque. Un bouton absolu d'environ 320 degrés

QUICK PERF AMOUNT : intensité des macros de performance choisies avec **QPER**. Un bouton absolu

TRACK LEVEL : niveau de la piste active. Fait aussi défiler les menus et règle les valeurs. Un bouton relatif, il tourne donc sans fin

DATA ENTRY A à H : règlent les paramètres affichés à l'écran. Appuie et tourne pour des pas plus grands

Pads et touches de trigger

12 **PADS** en caoutchouc sensibles à la vélocité et à la pression. Ils jouent les Sounds des pistes et changent de fonction selon le mode. Les couleurs des pads indiquent le mode et l'état

Un pad clignote en blanc quand il joue, à la main ou depuis le séquenceur. Un pad **rouge** est la piste de batterie active

16 touches **TRIG** placent des triggers et des locks de paramètres, et choisissent un pattern après une touche **BANK**. Les touches **TRIG** 1 à 12 jouent aussi les pistes 1 à 12 avec la VEL réglée sur la page TRIG
FUNC + **PAD** joue ce Sound avec la VEL réglée sur la page TRIG

Connecteurs arrière

POWER : interrupteur marche et arrêt. Attends 2 secondes après que l'écran s'est éteint avant de rallumer

DC IN : adaptateur Elektron de la série PSU-3, 12 V DC, 2 A

USB : USB 2.0, câble A vers B vers un ordinateur. Compatible class compliant pour l'audio et le MIDI

EXP/CV IN (entrée de contrôle 1 et 2) : pédale d'expression ou CV. Utilise des jacks mono de 6,35 mm pour le CV

MIDI THRU/SYNC B : retransmet MIDI IN. Peut envoyer la DIN sync

MIDI OUT/SYNC A : sortie MIDI. Peut envoyer la DIN sync

MIDI IN : entrée MIDI

AUDIO IN L/R : entrée d'échantillonnage et de carte son. Jacks mono de 6,35 mm, symétriques

TRACK OUT : sorties individuelles des voix de batterie. Jack mono de 6,35 mm (asymétrique) ou pointe, bague, manchon (symétrique)

EXT IN L/R : audio externe vers le mixeur. Jack mono de 6,35 mm, asymétrique

MAIN OUT L/R : sorties principales. Jack mono de 6,35 mm ou pointe, bague, manchon

HEADPHONES OUT : jack stéréo de 6,35 mm

Mise en route

Pose l'appareil sur un support stable. Un rack doit supporter 3 kg

Éteins tous les appareils avant de brancher. Relie main out L/R à ton mixeur ou à ton ampli

MIDI : relie le MIDI OUT de l'appareil émetteur au MIDI IN de celui-ci. MIDI THRU répète les données reçues sur MIDI IN

Caractéristiques techniques

Sorties principales : 2 jacks symétriques de 6,35 mm, +15 dBu, impédance de sortie de 440 ohms (asymétrique)

Sorties individuelles : 8 jacks symétriques de 6,35 mm, +15 dBu, 440 ohms

Casque : +15 dBu, 55 ohms

Entrées externes asymétriques : +15 dBu maximum, 9 kilohms. Entrées audio symétriques : +15 dBu maximum, 19 kilohms

Entrées de contrôle : -5 V à +5 V sur la pointe, +5 V fournis sur la bague. Acceptent le CV et les pédales d'expression

Convertisseurs : 48 kHz, 24 bits. Rapport signal/bruit numérique 110 dB (20 Hz à 20 kHz)

Écran : OLED (diode électroluminescente organique) de 128 par 64 pixels

Dimensions : 385 par 225 par 82 mm. Poids environ 2,4 kg

Alimentation : 14 W typique, 20 W maximum

Navigation, édition et raccourcis

[↑ Sommaire](#)

À lire pour savoir comment fonctionnent l'écran, les menus, le copier-coller, le nommage et l'enregistrement rapide.

Écran et menus

Écran : kit actif (et le nom complet du paramètre pendant que tu tournes un bouton), tempo, état de lecture, pause, arrêt et enregistrement, paramètres de la piste (aux mêmes positions que les boutons), pattern actif, niveau de piste et nom de la piste

La ligne de morceau est à gauche du pattern. "_ _:" signifie que la ligne du bloc-notes est active

Menus : **UP**, **DOWN**, **LEFT** et **RIGHT** déplacent.

TRACK LEVEL fait défiler vite. **YES** entre, choisit et coche les cases. **NO** revient en arrière d'un cran

FUNC + **UP** ou **DOWN** : passe d'une page de menu à la fois

Modifier les paramètres

Maintiens une touche **PARAMETER** pour voir toutes les valeurs de cette page

Appuie sur un bouton en le tournant pour des pas plus grands. Cela balaie vite toute une plage

FUNC en tournant certains boutons fait sauter les valeurs vers des positions utiles. Le temps du delay saute entre 16, 32, 64 et 128. L'accordage d'oscillateur saute d'octaves entières

Touche **PARAMETER** + **YES** : tire au hasard tous les paramètres de cette page. Le résultat est nouveau à chaque fois. La page TRIG ne peut pas être tirée au hasard

Touche **PARAMETER** + **NO** : recharge cette page à son dernier état enregistré

FX + **NO** : recharge toutes les pages de la piste FX.

NO + **MUTE** : recharge le Sound de la piste. **NO** +

PLAY MODE : recharge tout le kit

Copier, effacer et coller

FUNC + **RECORD** : copier. **FUNC** + **STOP** : coller. **FUNC** + **PLAY** : effacer. Répète la combinaison pour annuler un collage ou un effacement

Fonctionne sur les patterns, pistes, pages de piste, triggers, scènes, macros de performance, lignes de morceau, projets, kits et dans le nommage

Copier un Sound vers une autre piste : **TRK** + **RECORD**, choisis la cible avec **TRK** + un **PAD**, puis **TRK** + **STOP**. Seules les pistes compatibles l'acceptent

Effacer la piste (grille) : **FUNC** + **PLAY**. Effacer le pattern sans mode ou en enregistrement live : **FUNC** + **PLAY**

Écran de nommage

LEFT et **RIGHT** se déplacent entre les caractères. **TRACK LEVEL** ou **UP**/**DOWN** fait défiler les caractères **FUNC** + **NO** efface une lettre. **GLOBAL SETTINGS** crée un nom aléatoire **1.70**

Nommage par pop-up : maintiens **FUNC**, choisis avec les touches fléchées, relâche **FUNC** pour insérer. Le même écran sert à la recherche de texte

Enregistrement rapide et rechargement

Kit : **YES** + **PLAY MODE** enregistre. **NO** + **PLAY MODE** recharge

Sound de piste : **YES** + **MUTE** enregistre. **NO** + **MUTE** recharge

Piste : **YES** + **CHRO** enregistre. **NO** + **CHRO** recharge

Pattern : **YES** + **SCNE** enregistre. **NO** + **SCNE** recharge

Morceau : **YES** + **PERF** enregistre. **NO** + **PERF** recharge

Sound d'un trigger avec ses locks de paramètres (enregistrement sur grille) : **TRIG** + **MUTE** **1.70**

YES + **PLAY MODE** enregistre dans le même slot avec le même nom. Enregistre un pattern avant de bidouiller en live pour avoir un point de restauration

Autres combinaisons utiles

Double appui sur **SRC** : choisir une MACHINE. **FUNC** + **SMPL** : choisir un sample. Dans la liste des samples, **FUNC** + **YES** donne accès aux samples du +Drive

Double appui sur **TRK** : ouvre le navigateur de Sounds

FUNC + **TEMPO** : tap tempo. **FUNC** + **RTRG** : réglages du métronome. **FUNC** + **TRIG** : menu TRIGS SETUP.

FUNC + **PAGE** : échelle

FUNC + **LEFT** / **RIGHT** (grille) : décale tous les triggers d'un pas. **TRIG** + **LEFT** / **RIGHT** : décale un trigger d'une fraction de pas. **TRIG** + **UP** / **DOWN** : retrigger activé et vitesse

FUNC + **YES** : préécoute le sample ou le Sound en surbrillance. **TRIG** + **YES** (enregistrement sur grille ou pas à pas) : préécoute un trigger avec ses locks

FUNC + **RIGHT** / **FUNC** + **LEFT** (menu SAMPLES) : ouvre ou quitte un dossier

RECORD + **PLAY** : enregistrement live. **RECORD** + double appui sur **PLAY** : active ou coupe la quantification live

Projets, kits et Sounds

[↑ Sommaire](#)

À lire quand tu dois enregistrer, charger ou gérer des projets, des kits et des Sounds, ou sauvegarder tes données.

Projets

Menu : **GLOBAL SETTINGS** > PROJECT. Maintiens

GLOBAL SETTINGS pour LOAD PROJECT. **FUNC** +

GLOBAL SETTINGS pour SAVE PROJECT AS

Les changements dans le projet actif sont mémorisés tout seuls, même après extinction. Ils ne sont pas écrits dans un slot du +Drive tant que tu n'enregistres pas le projet

LOAD PROJECT n'enregistre pas d'abord le projet actif. CREATE NEW, en bas de la liste, crée un projet vide

Gestionnaire (**RIGHT** sur un projet) : CLEAR, DELETE, INIT NEW (slots vides seulement), LOAD FROM (écrase le projet actif), PURGE ALL, RENAME, SAVE TO, TOGGLE pour la protection en écriture

PURGE ALL (projet chargé seulement) retire les Sounds inutilisés du pool de Sounds et les samples utilisés dans aucun pattern de la RAM. Les copies du +Drive restent

Une petite flèche marque le slot d'où vient le projet actif. Un cadenas marque un projet protégé en écriture, qui ne peut être ni écrasé, ni renommé, ni effacé

Kits

128 kits par projet. Un pattern est toujours lié à un kit. Modifier un kit change tous les patterns qui l'utilisent

Nouveau pattern sur un kit existant : enregistre et renomme d'abord le kit, sauf si tu veux partager les changements

Menu KIT (**FUNC** + **PLAY MODE**) : RELOAD KIT (kit actif ou tous les kits), LOAD KIT, SAVE KIT, CLEAR KIT, TRACK ROUTING KIT, CONTROL IN 1 MOD, CONTROL IN 2 MOD

LOAD KIT lie le kit chargé au pattern actif. Une étoile après le nom d'un kit signifie qu'aucun pattern ne l'utilise

SAVE KIT : choisis un slot, puis donne un nom.

CLEAR KIT initialise le kit. Rien n'est perdu tant que tu n'enregistres pas par-dessus le même slot

Choisir un pattern vide garde le dernier kit et son numéro clignote jusqu'à ce que tu modifies le pattern ou enregistres le kit

TRACK ROUTING KIT : décoche USE GLOBAL SETTING pour donner à ce kit son propre ROUTE TO MAIN (pads **verts**) et SEND TO FX (pads **jaunes**).

Chaque piste va toujours vers sa sortie individuelle

CONTROL IN 1 MOD et 2 MOD : une macro de style performance pilotée par un CV ou une pédale d'expression. Jusqu'à 4 paramètres de n'importe quelle piste. Appuie sur les boutons A à D pour choisir une piste, tourne pour choisir le paramètre, confirme par un clic de bouton ou **YES**. Les boutons E à H règlent la profondeur, de -128 à 127. 0 ne change rien

KIT RELOAD ON CHG dans la config globale du séquenceur recharge un kit à son état enregistré chaque fois qu'un autre kit prend le relais

Pool de Sounds et bibliothèque du +Drive

Pool de Sounds : 128 slots dans le projet. Les Sounds du pool peuvent recevoir un lock de Sound

Bibliothèque de Sounds du +Drive : 4096 Sounds répartis en 16 banks (A à P) de 256, partagés par tous les projets. Ils ne peuvent pas recevoir de lock de Sound

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

Navigateur de Sounds

Liste seulement les Sounds que la piste active peut charger. Les slots vides sont masqués. Charge avec

YES

Préécoute : tape sur le pad de la piste active

LEFT ouvre le tri : VIEW POOL, VIEW +DRIVE, SORT ABC, SORT 123, FILTER (par tag), SEARCH (texte)

Gestionnaire de Sounds

Liste tous les Sounds. Un pad actif violet signifie que le Sound en surbrillance convient à la piste active.

Des pads **rouge** sombre montrent les autres pistes qui peuvent le prendre

RIGHT ouvre SOUND OPERATIONS : LOAD TO TRACK, COPY TO (POOL, +DRIVE ou une +BANK A à P), STORE TRACK SOUND, RENAME, EDIT TAGS, DELETE, SELECT ALL, SELECT UNUSED, DESELECT ALL, TOGGLE pour la protection en écriture, SEND SYSEX

SELECT UNUSED ne fonctionne que dans le pool de Sounds. Utilise ensuite DELETE. Les Sounds de la bibliothèque restent

Tags : autant que tu veux par Sound, mais seuls les deux premiers s'affichent dans la liste

Les touches **TRIG** n'affichent qu'une seule bank du +Drive. **FUNC** + **UP**/**DOWN** fait défiler plus vite

Enregistrer le Sound de la piste active : **YES** +

MUTE. **LEFT** bascule entre le pool de Sounds et le +Drive. Choisis un slot, donne un nom et choisis des tags

CLEAR TRACK SOUND remet les paramètres de page de la piste active à leurs valeurs par défaut. Rien n'est perdu tant que tu n'enregistres pas le kit par-dessus le même slot

Réglages de Sound

Enregistrés avec le kit. Ouvre avec **FUNC** + **FLTR**.

UP/**DOWN** ou TRACK LEVEL fait défiler, **LEFT**/**RIGHT** change

MACHINE : le mode de générateur de son de la piste active

CHROMATIC : quelle partie suit le mode chromatique et la hauteur de la valeur de trigger NOT. OFF, SYNTH, SAMPLE ou SYN+SMP

ENV RESET : OFF laisse l'enveloppe de filtre continuer là où elle est. FILTER (par défaut) la relance à chaque trigger

VELOCITY TO VOL : OFF, ou ON pour un volume qui suit la vitesse de façon linéaire

VELOCITY MOD : jusqu'à 4 paramètres de n'importe quelle page suivent la vitesse. Les boutons A à D choisissent, **YES** confirme, E à H règlent la profondeur. TRACK LEVEL règle la plage de vitesse

AFTERTOUCH : même réglage pour l'aftertouch des pads ou du MIDI

SMP : affiche le nom complet du sample de la piste

LEGACY FX SEND : si coché, baisse légèrement les niveaux d'envoi FX pour que les Sounds créés sur un ancien OS sonnent comme prévu

Sauvegarde et transfert

Utilise l'application gratuite Elektron Transfer (Windows et macOS) en USB. Choisis les ports USB MIDI sur la page CONNECTION, clique sur CONNECT, ouvre EXPLORE et fais un glisser-déposer. Transfer déplace aussi les samples et les convertit en 16 bits, 48 kHz, mono.

Les dumps SysEx (voir Global Settings) couvrent les kits, Sounds, patterns, morceaux et réglages globaux, pas les samples.

Global Settings

[↑ Sommaire](#)

À lire pour changer le comportement du Rytm : samples, MIDI, routage audio, entrées de contrôle, système et calibrage.

Vue d'ensemble

Appuie sur **GLOBAL SETTINGS**. Fais défiler avec

UP/**DOWN** ou **TRACK LEVEL**, ouvre avec **YES**

Jusqu'à quatre slots globaux, chacun avec ses propres réglages de séquenceur, de MIDI et de routage des pistes. Choisis le slot avec **LEFT**/**RIGHT** et **YES**. Les changements d'un slot s'enregistrent automatiquement.

Raccourcis : maintiens **GLOBAL SETTINGS** pour **LOAD PROJECT**. **FUNC** + **GLOBAL SETTINGS** ouvre **SAVE PROJECT AS**

Gestionnaire de samples

Trois dossiers principaux : FACTORY (dix sous-dossiers de samples d'usine, protégés en écriture), INCOMING (destination par défaut des samples envoyés avec l'utilitaire C6) et RECORDED (destination par défaut des samples que tu enregistres)

Ouvre un dossier avec **YES** ou **FUNC** + **RIGHT**.
Remonte d'un niveau avec "." ou **FUNC** + **LEFT**. Les dossiers se terminent par (D)

Préécoute un sample avec **FUNC** + **YES** (environ dix secondes, jouées par la voix de la piste active)

Charger : coche des samples avec **YES**, appuie sur **RIGHT**, choisis LOAD TO PROJ. Ils remplissent les premiers slots libres parmi les 127

Voir la RAM : appuie deux fois sur **LEFT**, choisis VIEW RAM. Un cercle en fin de ligne signifie que le sample n'est pas utilisé dans le projet

Décharger : coche des slots (ou SELECT ALL dans le menu de droite), puis UNLOAD

Remplacer : mets un slot en surbrillance, ouvre le menu de droite, choisis REPLACE, puis prends un sample sur le +Drive

Nettoyer la RAM : VIEW RAM, **RIGHT**, SELECT UNUSED, puis UNLOAD et confirme. Ils restent sur le +Drive

Transférer depuis un ordinateur : Elektron Transfer convertit les fichiers audio en 16 bits, 48 kHz, mono, le format natif. Glisse-les dans la page EXPLORE
Les dossiers (sauf FACTORY) peuvent être renommés, supprimés ou définis comme dossier de destination

Transférer vers un ordinateur : branche l'USB, ouvre Elektron Transfer, règle les ports MIDI IN et OUT, ouvre EXPLORE, fais glisser les samples hors de la liste ANALOG RYTM

Si MIDI+USB est choisi dans INPUT FROM ou OUTPUT TO, le MIDI limite la vitesse de l'USB. Utilise l'USB seul pour les gros transferts

Config MIDI : SYNC

CLOCK RECEIVE et CLOCK SEND : suivre ou envoyer l'horloge MIDI

TRANSPORT RECEIVE et TRANSPORT SEND :

lecture, arrêt, reprise et pointeur de position dans le morceau

PRG CH RECEIVE et PRG CH SEND : réagir à un changement de programme ou en envoyer un quand les patterns changent. Les canaux se règlent dans le menu CHANNELS

Avec CLOCK RECEIVE et TRANSPORT RECEIVE tous deux activés, le RytM attend jusqu'à 16 secondes l'horloge après un démarrage ou une reprise avant de considérer la synchro perdue (cela permet un preroll). Avec TRANSPORT RECEIVE seul, il démarre dès que possible

Config MIDI : PORT CONFIG

TURBO SPEED : ☐ lance la négociation. Demande une interface compatible Turbo-MIDI

OUT PORT FUNCTIONALITY et THRU PORT FUNCTIONALITY : MIDI, impulsions de synchro DIN 24 ou DIN 48. Avec DIN 24 ou DIN 48, aucune donnée MIDI n'est envoyée sur ce port

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

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

OUTPUT CH : indique si les pads et les boutons envoient sur le canal auto ou sur le canal de la piste

PARAM OUTPUT : indique si les boutons DATA ENTRY envoient du NRPN ou du CC

ENCODER DEST, PAD DEST, PRESSURE DEST, MUTE DEST : INT (rien n'est envoyé), INT + EXT (interne et externe) ou EXT (externe seulement, non proposé pour les encodeurs)

RECEIVE NOTES : jouer depuis un clavier externe.

RECEIVE CC/NRPN : contrôler les paramètres de l'extérieur

Config MIDI : CHANNELS

TRACK 1 à 12 et FX : un canal par piste. OFF ignore le MIDI entrant

PERF CHANNEL : canal sur lequel les boutons envoient en mode performance

AUTO CHANNEL : donne accès à la piste active, donc un clavier sur ce canal joue la piste qui est active

PROGRAM CH IN CH et PROGRAM CH OUT CH : canal des changements de programme entrants et sortants. AUTO utilise le canal auto

Dump SysEx

Envoie et reçoit des kits, Sounds, patterns, morceaux et slots globaux. Les samples ne peuvent pas être envoyés ainsi. Utilise le gestionnaire de samples et Elektron Transfer

Utilitaire gratuit : C6

Envoi, ALL : WHOLE PROJECT (kits, Sounds sans samples, patterns, morceaux, réglages globaux et paramètres), ALL SOUNDS, ALL KITS, ALL PATTERNS, ALL SONGS, ALL GLOBALS, ALL SETTINGS

Envoi, éléments uniques : KIT, SOUND, PATTERN, PATTERN + KIT, SONG, GLOBAL. Un astérisque après le nom d'un kit signifie qu'il n'est lié à aucun pattern

Réception : ANYTHING, KIT (ACTIVE KIT ou KIT 01 à 128), SOUND POOL, +DRIVE SOUND (ANYWHERE utilise le premier slot libre), PATTERN, SONG, GLOBAL

Lance d'abord l'écoute sur le Rytm avec (l'arrête), puis envoie depuis l'autre appareil

Les données arrivent là où elles ont été enregistrées, ou dans le premier slot libre. Quand tu reçois vers une position de liste, les données suivantes vont aux positions suivantes

Le Rytm peut recevoir du SysEx à tout moment, quel que soit le menu ouvert

Routage audio

ROUTE TO MAIN : les pads montrent lesquelles des 12 pistes vont vers main out. **Vert** envoie, éteint non. Chaque piste atteint toujours sa propre sortie individuelle

SEND TO FX : les pads montrent quelles pistes passent par les FX. **Jaune** route, éteint non

USB IN (seulement avec USB AUDIO/MIDI) : PRE-FX (avant les effets), POST-FX (après les effets), TRACK 1 à 12 (sommées en mono, ou deux pistes pour gauche et droite, façonnées par le filtre et l'enveloppe de la piste) ou SAMPLER ONLY. Toutes les options sauf SAMPLER ONLY alimentent aussi le sampler

Une piste qui traite de l'audio entrant a besoin d'un trigger de note et d'un séquenceur en marche pour ouvrir son enveloppe. Règle la LEN du trigger sur INF pour un traitement continu

USB OUT (seulement avec USB AUDIO/MIDI) : MAIN OUT, TRACK 1 à 12 (une piste, ou deux pour gauche et droite), AUDIO IN ou OFF

USB TO MAIN **dB** : gain de l'audio USB envoyé vers main out, 0 à +18 dB

Les pistes 3/4, 7/8, 9/10 et 11/12 partagent une voix, tu ne peux donc pas les utiliser comme entrées ou sorties gauche et droite séparées

Attention : USB IN, USB OUT et les réglages de l'ordinateur peuvent créer une boucle de larsen avec des niveaux extrêmes

Effet d'insert sur la piste 1 : TO MAIN désactivé pour la piste 1, TO FX désactivé pour la piste 1, USB IN POST-FX, USB OUT TRACK 1. Traite l'audio sur l'ordinateur et renvoie-le au Rytm

Entrées de contrôle

Réglages des entrées de contrôle 1 et 2 (EXP/CV IN 1 et 2 à l'arrière). Les destinations se règlent dans les menus CONTROL IN 1 MOD et CONTROL IN 2 MOD du kit

MODE : CV, EXPR (pédale d'expression) ou OFF

CV ZERO LEVEL : tension où la modulation est nulle, -5,50 V à +5,50 V

CV MAX LEVEL : tension où la modulation est au maximum, -5,50 V à +5,50 V

EXPRESSION LEARN : branche la pédale, appuie sur **YES**, amène-la au maximum puis au minimum, appuie sur **YES** pour enregistrer

REVERSE DIRECTION : inverse le sens de la pédale

Config du séquenceur

QUANTIZE LIVE REC : si coché, les notes enregistrées en live se calent sur des pas entiers. Sinon, le micro timing est conservé

KIT RELOAD ON CHG : les kits se rechargent à leur état enregistré chaque fois qu'un nouveau kit devient actif

AUTO TRK SWITCH : la piste active suit la dernière touche **PAD** ou **TRIG** pressée, sans **FUNC**

SAMPLE POS RES : STA et END de la page SMPL en haute ou basse résolution. La haute résolution donne un contrôle plus fin. La basse résolution convient aux chaînes de samples et aux slices **1.72**

Système

LED INTENSITY : LOW, MID ou MAX (touches et écran) **1.70**

USB CONFIG : OVERBRIDGE, USB MIDI ou USB AUDIO/MIDI. En choisir un désactive les deux autres

OS UPGRADE : envoie le fichier .syx avec Elektron Transfer en USB, puis appuie sur **YES** sur le Rytm pour confirmer. L'appareil redémarre à la fin. Le Rytm n'apparaît pas comme un disque sur l'ordinateur

FORMAT +DRIVE : PROJECTS+SOUNDS et SAMPLES se cochent séparément. Un message demande de confirmer

STORAGE : RAM et +Drive utilisés et libres, nombre de projets, de Sounds et de samples, durée de sample utilisée et restante

Calibrage

Des sons forts et désagréables peuvent sortir des sorties individuelles. Débranche-les d'abord. La procédure est très longue

RUN CALIBRATION : accorde les oscillateurs des voix BD, SD et RS/CP à la température actuelle. Prévu pour des pièces hors de la plage normale de 20 à 25 degrés C. Laisse l'appareil allumé quelques heures avant

FACTORY RESTORE : remet les données de calibrage dans leur état de production

WARMUP CALIBRATION **1.70** : calibre les oscillateurs et les filtres. Éteins d'abord l'appareil pendant au moins 20 minutes pour qu'il atteigne la température ambiante. Cela prend plusieurs heures et continue quand l'économiseur d'écran démarre

Menu de démarrage et entretien

[↑ Sommaire](#)

À lire quand quelque chose ne va pas, ou pour réinitialiser l'appareil ou en prendre soin.

Menu de démarrage

Maintiens **FUNC** à l'allumage. Choisis avec les touches **TRIG**

TRIG 1 TEST MODE : autotest avec un bip fort et court à 3 kHz sur toutes les sorties. Baisse d'abord enceintes et casque. Aucune erreur ne doit être signalée. **UP**/**DOWN** font défiler le journal. Contactez le support Elektron ou le revendeur si des erreurs apparaissent

TRIG 2 EMPTY RESET : efface tous les kits, patterns, Sounds et morceaux. Le +Drive reste

TRIG 3 FACTORY RESET : réinitialise le projet actif en RAM et écrase le slot de projet 1 du +Drive et la bank de Sounds A avec le contenu d'usine. Enregistre d'abord ton projet dans un slot du +Drive au-dessus de 1

TRIG 4 OS UPGRADE : pour quand la mise à jour standard du menu SYSTEM n'est pas possible. Relie le MIDI OUT de l'ordinateur au MIDI IN du Rytm. Le transfert USB MIDI ne fonctionne pas ici

TRIG 5 EXIT

Entretien

L'OS 1.73 a ajouté une vérification du système de fichiers pour les samples du +Drive **1.73**. Si elle signale un problème, sauvegarde tes samples et tes projets, puis reformate les samples du +Drive

N'expose pas l'appareil à la pluie, à l'humidité, aux gouttes ou aux éclaboussures, ni à la lumière directe du soleil. Ne l'utilise pas au-dessus de 30 degrés C de température ambiante

N'ouvre pas le boîtier. Il n'y a aucune pièce réparable par l'utilisateur

L'adaptateur secteur est réservé à l'usage en intérieur. Assure-lui une bonne ventilation et garde-le sous 40 degrés C

Alimentation recommandée : PSU-3/b/c, 12 V DC, 2 A. Consommation 14 W typique, 20 W maximum

Bases du séquenceur

[↑ Sommaire](#)

À lire pour choisir, jouer, enregistrer et cadencer des patterns.

Patterns

8 banks (A à H) de 16 patterns. Chaque projet en a 128 prêts à l'emploi. Les changements s'enregistrent automatiquement

Un pattern contient : réglages de la page TRIG, réglages de quantification, triggers de note, triggers de lock, locks de paramètres, locks de Sound, mutes de triggers, triggers d'accent, triggers de slide, triggers de swing et leur intensité, le kit lié, ainsi que les longueurs de piste et la signature rythmique

Chaque piste peut aussi envoyer sa séquence vers MIDI OUT ou l'USB (note on et off et vélocité) pour jouer du matériel externe. Voir TRIGS SETUP

Choisir un pattern

BANK A à **BANK H**, puis **TRIG 1** à **TRIG 16**. Exemple :

BANK B + **TRIG 5** est le pattern B05

Les touches **TRIG rouge** à demi-intensité contiennent des données. Le pattern actif est **rouge** pleine intensité

Choisir un pattern vide garde le dernier kit et fait clignoter son numéro jusqu'à ce que tu modifies ou enregistres

Pendant la lecture d'un pattern, le nouveau est mis en file. Sa position clignote en bas à gauche et il démarre à la fin du pattern en cours (mode Sequential). Les messages de changement de programme mettent aussi des patterns en file

Après avoir choisi un pattern et avant de relâcher les touches, **RECORD**, **PLAY** et **STOP** copient, effacent et collent des patterns. Plusieurs patterns peuvent être effacés ou collés à la fois

Transport

PLAY démarre. **PLAY** pendant la lecture met en pause, et encore une fois reprend

STOP arrête toutes les pistes. Les effets d'envoi comme le delay continuent de sonner

STOP deux fois : arrête et fait disparaître en fondu les effets d'envoi. Envoie aussi All Sound Off en MIDI
Si un pattern a plus de 16 pas, les LED de page du pattern l'indiquent. La page en cours de lecture clignote

Lecture par page

Maintiens **PAGE** : **TRIG 1** à **TRIG 4** choisissent les pages qui jouent et bouclent. Exemple : les pages 2 et 4 sautent 1 et 3 **1.70**

Tout en maintenant **PAGE**, les **PADS** incluent ou excluent des pistes. Les pads éteints jouent tous leurs pas. **FX** fait de même pour la piste FX

Relâche **PAGE** pour rester en lecture par page.

Maintiens **PAGE** et appuie sur **NO** pour revenir à la normale

En enregistrement sur grille : **PAGE** + **NO**, puis maintiens **PAGE** et utilise **TRIG 1** à **TRIG 4** **1.72**

Tempo

TEMPO ouvre l'écran du tempo. TRACK LEVEL le change de 1 BPM (appuie sur le bouton pour 8).

UP/**DOWN** changent de 0,1 BPM

FUNC + **YES** : bascule entre le tempo de PROJECT (un seul pour tous les patterns) et le tempo de PATTERN

Tap tempo : maintiens **FUNC** et tape sur **TEMPO**. La moyenne est calculée après 4 taps et continue de se mettre à jour

Nudge : **LEFT** ou **RIGHT** décale le tempo de 10 pour cent tant que la touche est tenue, puis il revient. Fonctionne hors du menu du tempo. Pratique pour se caler sur une platine ou une autre source

Dans le menu du tempo, maintiens **FUNC** en tournant TRACK LEVEL : "PREP." clignote et le nouveau tempo démarre quand tu relâches **FUNC**

Modes de pattern

*Se règle avec **FUNC** + **BANK A** à **BANK D**. Les LED des modes de pattern montrent le mode actif*

SEQUENTIAL (par défaut) : le nouveau pattern démarre quand le pattern en cours se termine

DIRECT START : change tout de suite et démarre depuis le début

DIRECT JUMP : change tout de suite et continue depuis la position de l'ancien pattern

TEMP JUMP : appuie sur **FUNC** + **BANK D** pour l'armer (la LED clignote si la lecture tourne). Choisis un pattern : il démarre tout de suite depuis l'ancienne position, joue une fois jusqu'au bout, puis revient à l'ancien pattern. En mode chaîne, il remplace le pattern en cours dans la chaîne, puis la chaîne continue

Types de triggers et modes d'enregistrement

Les triggers de note (touches **rouges**) jouent des notes. Les triggers de lock (touches **jaunes**) appliquent seulement des locks de paramètres. Les touches éteintes n'ont pas de trigger

Enregistrement sur grille : appuie sur **RECORD** (touche allumée en **rouge**). Choisis une piste, puis place des triggers avec **TRIG** 1 à 16. Appuie sur un trigger placé pour le retirer

Grille : trigger de lock avec **FUNC** + **TRIG**. En mode chromatique, la hauteur du pad utilisé est enregistrée. Utilise **PAGE** pour changer de page

Grille : maintiens un **TRIG** et appuie sur **LEFT**/**RIGHT** pour le micro timing (un pop-up montre le décalage). Maintiens **TRIG** + **FUNC** et appuie sur **LEFT**/**RIGHT** pour décaler en micro timing tous les triggers de la piste

Grille : maintiens un **TRIG** et appuie sur **UP**/**DOWN** pour les réglages de retrigger. **TRIG** + **YES** préécoute un trigger avec ses locks

Enregistrement live : maintiens **RECORD** et appuie sur **PLAY**. La touche **RECORD** clignote. Joue sur les **PADS**. La vélocité et la longueur sont enregistrées, ainsi que la hauteur chromatique

Live : les mouvements de boutons sont enregistrés comme locks de paramètres. Les pas sans trigger de note reçoivent des triggers de lock

Live : **RECORD** puis double appui sur **PLAY** active ou coupe la quantification. **NO** + **PADS** effacent les triggers de ces pistes au passage du séquenceur.

FUNC + **NO** efface les locks de paramètres de la piste active au passage (les locks de Sound restent). **NO** + appui sur un bouton retire les locks d'un paramètre

Live : **PLAY** quitte l'enregistrement live et continue la lecture. **STOP** arrête les deux. **RECORD** passe en enregistrement sur grille

Enregistrement pas à pas : **RECORD** + **STOP**. Modes Standard et Jump (appuié deux fois sur **STOP** en maintenant **RECORD** pour basculer)

Pas à pas Standard : choisis un pas de départ avec une touche **TRIG** (verte, double clignotement), ou déplace-toi avec **LEFT**/**RIGHT**. Appuie sur des pads (plusieurs à la fois, c'est possible) et le pas avance tout seul. **CHRO** enregistre des notes chromatiques sur la piste active

Pas à pas Standard : **NO** sur le pas actif retire le trigger ou ajoute un silence. Maintiens un **TRIG** et tourne un bouton pour un lock de paramètre. **RECORD** quitte

Pas à pas Jump : le paramètre LEN règle la longueur de la note et de combien le pas avance. 1/16 avance d'un pas, 1/8 de deux, 1/4 de quatre. LEN est verrouillé sur chaque trigger que tu places. Avec plusieurs pistes, la première piste jouée règle l'avance

Pas à pas : les claviers MIDI externes doivent envoyer sur le AUTO CHANNEL. La vitesse MIDI est verrouillée sur les triggers qui contiennent déjà des données de vitesse. Maintiens **FUNC** pour utiliser à la place le réglage VEL fixe. Maintiens **YES** pour verrouiller la longueur du trigger sur la durée pendant laquelle tu tiens la note

Pas à pas : un nouveau trigger sur un ancien garde ses locks de paramètres

Réglages de trigger, retriggers et rythmes euclidiens

[↑ Sommaire](#)

À lire pour façonner des triggers isolés : note, vitesse, longueur, probabilité, retriggers et rythmes euclidiens.

Page TRIG 1 (appuie une fois sur [TRIG])

*Réglages des triggers de note. Enregistrés avec le pattern, pas avec le kit. Maintiens une touche **TRIG** et change une valeur pour la verrouiller sur un seul pas*

NOT : hauteur de la note, -24 à +24. La hauteur chromatique d'un pad joué en live la remplace

VEL : vitesse, 1 à 127. Utilisée par **FUNC** + **PADS**, les touches **TRIG** et la vitesse fixe AUTO. La vitesse d'un pad joué en live la remplace

LEN : longueur de la note. Le temps de maintien d'un pad joué en live la remplace

PRB : probabilité du trigger, 0 à 100 pour cent. 100 pour cent par défaut. Réévaluée à chaque trigger

TRC : condition de trigger. Remplace PRB tant que tu maintiens un trigger. Une condition l'emporte sur PRB

SYN : indique si la partie synthé sonne. **SMP** : indique si la partie sample sonne. **ENV** : indique si l'enveloppe de filtre se déclenche. **LFO** : indique si le LFO se déclenche

SYN et **SMP** à zéro transforment un trigger de note en trigger de lock

Page TRIG 2 : séquenceur euclidien 1.70

*Deux générateurs d'impulsions répartissent les triggers aussi régulièrement que possible sur la piste. Quand il est activé, la touche **RECORD** devient violette. Les triggers précédents sont masqués et reviennent quand tu le désactives*

FUNC en désactivant le mode euclidien convertit le rythme euclidien en triggers normaux (les triggers placés à la main avant sont supprimés)

Tu ne peux pas placer de triggers de note à la main en mode euclidien, mais tu peux verrouiller les paramètres des triggers générés

Le tirage au hasard de la page euclidienne suit la longueur de la piste et laisse **LEN** inchangé 1.71

PL1, PL2 : nombre d'impulsions des générateurs 1 et 2

LEN : longueur de la piste en pas. Seulement en mode d'échelle **ADVANCED**

EUC : mode euclidien activé ou désactivé

R01, R02 : rotation des générateurs 1 et 2

TRO : rotation de la piste pour les deux générateurs ensemble

OP : opérateur booléen pour combiner les deux générateurs

OR : tous les triggers des deux. **XOR :** tous les triggers sauf si les deux tombent sur le même pas. **AND :** seulement les pas où les deux tombent. **SUB :** triggers du générateur 1 sauf si le générateur 2 tombe sur le même pas

Menu RETRIG (maintiens [RTRG])

*Chacune des 12 pistes de batterie a ses propres réglages, enregistrés dans le kit. Utilise **UP**/**DOWN** pour choisir, **LEFT**/**RIGHT** ou TRACK LEVEL pour changer*

RETRIG : vitesse. 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 donne un trigger par pas, 1/32 en donne deux par pas. Triolets : 1/12 ou 1/24

LENGTH : durée de la courbe de vélocité, de 0,125 à INF, en fractions ou multiples d'un pas

VEL. CUR : courbe de vélocité, -128 à 127. -128 s'éteint entièrement sur la longueur, 0 est plat, 127 monte entièrement en fondu

ALWAYS ON : locks de retrig activés, donc maintenir un pad fait un retrig sans **RTRG**

Maintiens **RTRG** puis un **PAD** : roulement tant que tu tiens. La pression règle la vélocité du retrig. L'aftertouch est désactivé pendant le retrig

Par pas : maintiens un **TRIG**, puis appuie sur **RTRG** ou **UP**/**DOWN**. Bouton A : retrig activé ou non. Bouton E : vitesse. Bouton D : longueur. Bouton H : courbe de vélocité. Les réglages du pas l'emportent sur ceux de la piste

Les retriggers s'enregistrent en enregistrement sur grille et en live

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

GLOBAL QUANTIZE : quantifie les triggers décalés en micro timing sur toutes les pistes, 0 à 127

TRK QUANTIZE : pareil pour la piste active, 0 à 127

TRK SEND MIDI : si coché, la piste envoie note on et off (NOT, LEN) et VEL par MIDI OUT sur son canal, et joue aussi son propre Sound

Vélocité fixe

FIX bascule les pads en vélocité fixe. **FUNC** + **FIX** ouvre la valeur : 1 à 127 ou AUTO. 100 par défaut. AUTO utilise la valeur VEL de la page TRIG

Métronome ([FUNC] + [RTRG])

Maintiens **FUNC** + **RTRG** pendant une seconde pour activer ou couper le clic

ACTIVE, TIME SIG. NUM (numérateur), TIME SIG. DEN (dénominateur), PREROLL (mesures de clic avant le début de l'enregistrement, enregistrement live seulement), VOLUME

Menu TRACK ([FUNC] + [CHRO])

TRIGS SETUP : ouvre TRIGS SETUP pour la piste active

PAD SCALE : règle quelles notes les pads jouent en mode chromatique. PAD 1 est la note la plus basse de l'octave, fondamentale et gamme. Les autres montent dans la gamme. Les gammes de moins de 8 notes se répètent sur les rangées du dessus **1.70**

ROOT NOTE : fondamentale de la gamme. PER PATTERN : applique la gamme des pads à toutes les pistes du pattern ou seulement à la piste active

RELOAD TRACK (**NO** + **CHRO**) : retour à l'état enregistré automatiquement ou au dernier état de SAVE TRACK

SAVE TRACK (**YES** + **CHRO**) : enregistre un point de restauration pour une piste

Gammes des pads

Aeolian (mineur), Blues, Chromatic, Combo minor, Dorian, Dorian b2, Double harmonic major, Half-whole diminished, Harmonic minor, Hirajoshi, Hungarian minor, In-sen, Ionian (majeur), 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

Longueur du pattern et échelle

[↑ Sommaire](#)

À lire pour des patterns de longueurs, de vitesses ou de signatures rythmiques différentes.

Mode normal

Ouvre le menu d'échelle avec **FUNC** + **PAGE**.
LEFT / **RIGHT** choisissent un réglage, **UP** / **DOWN** le changent

Toutes les pistes partagent la longueur et la signature rythmique. Nombre de gauche : pas du pattern. À sa droite : longueur totale, 16, 32, 48 ou 64 pas

Échelle (vitesse de lecture en multiple du tempo) :
1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X, 2X

Plus de 16 pas : utilise **PAGE** pour changer de page en enregistrement sur grille. **PAGE** change vite la longueur totale. Les touches **TRIG** changent vite le nombre de pas

Allonger un pattern copie ses triggers dans les nouvelles pages

2X double la résolution de base à des notes de 32e (triples croches). 3/4X convient aux triolets contre d'autres instruments au même BPM

Mode avancé

Choisis ADVANCED dans la colonne SCALE. Deux colonnes : TRACK et MASTER

TRACK : longueur et échelle de la piste active seulement. Choisis la piste avec **TRK** + un **PAD**

MASTER LEN : pas joués avant que toutes les pistes redémarrent. INF boucle sans redémarrer, ce qui empêche aussi un pattern chaîné de démarrer sauf si CHNG est réglé

MASTER CHNG : durée de lecture du pattern avant qu'un pattern en file ou chaîné commence. OFF (par défaut) change à la fin du pattern

MASTER SCALE : la signature rythmique générale
Avec INF et le mode de pattern Sequential, tu ne peux pas changer de pattern

FUNC + **UP**/**DOWN** : règle les longueurs par pas de 16

Fonctions du séquenceur

[↑ Sommaire](#)

À lire pour les locks de paramètres, les locks de Sound, les conditions, les fills, le swing, les accents, les slides ou le copier-coller.

Locks de paramètres

Chaque paramètre d'une page PARAMETER et chaque réglage de la page TRIG peut être verrouillé par trigger, sur tous les types de pistes

Enregistrement sur grille : maintiens un **TRIG**, tourne un bouton. La valeur s'affiche en inversé et la touche clignote vite. **TRIG** + appui sur le bouton retire un lock. Retirer le trigger et le replacer retire tous ses locks

Maintiens un trigger verrouillé : les touches

PARAMETER s'allument pour les pages qui contiennent des locks

Jusqu'à 72 paramètres différents peuvent être verrouillés dans un pattern. Verrouiller un paramètre sur chaque pas compte pour un seul

Enregistrement live : les rotations de boutons et les notes chromatiques des pads s'enregistrent comme locks. Les triggers de lock remplissent les pas sans trigger de note

Les scènes et les macros de performance ne peuvent pas recevoir de lock de paramètre pendant l'enregistrement

Locks de Sound

Choisis un Sound du pool de Sounds pour un pas. Maintiens un trigger de note et tourne TRACK LEVEL pour la liste du pool, choisis, relâche la touche **TRIG**. La touche clignote

Maintiens le trigger pour voir son Sound. La première entrée de la liste, TRACK SOUND, joue le Sound du kit

Les Sounds incompatibles et les slots vides affichent un (!) clignotant

Locks conditionnels (TRC)

Maintiens un trigger et règle TRC, qui remplace PRB. Place d'abord un trigger de note ou de lock. Les conditions FILL demandent le mode FILL

X% : une probabilité. Chance que le trigger joue

FILL : joue seulement en mode FILL. Not FILL : joue seulement hors du mode FILL

PRE : joue si la dernière condition évaluée sur la même piste était vraie. Not PRE : joue si elle était fausse. (Les conditions PRE sont ignorées dans la vérification)

NEI : joue si la dernière condition évaluée sur la piste voisine (celle d'avant) était vraie. Not NEI : si elle était fausse. Faux si la piste voisine n'a pas de conditions

1ST : joue au premier passage d'un pattern en boucle. Not 1ST : à chaque passage sauf le premier

A:B : vrai au passage A sur chaque série de B passages. Exemples : 1:2 joue aux passages 1, 3, 5. 2:2 aux passages 2, 4, 6. 2:4 aux passages 2, 6, 10. 4:7 aux passages 4, 11, 18. Utilise les passages de la piste si la piste est plus courte que le pattern

Une condition sur un trigger l'emporte sur PRB.

Exemple : PRB 70 pour cent plus FILL joue seulement, et toujours, en mode FILL

Mode Fill

FUNC + **FILL** : met un fill en file pour un cycle du pattern. **FILL** clignote, puis reste allumée quand le pattern boucle

Maintiens **FILL** pendant la lecture : le fill est actif tant que tu le maintiens (pas en enregistrement sur grille)

FUNC + double appui sur **FILL** : fill verrouillé (la touche est bleue). Appuie sur **FILL** pour déverrouiller

Mute de trigger, accent, swing et slide

Chacun s'ouvre avec **FUNC** + une touche de bank.

Les touches **TRIG** montrent les triggers de note dans une couleur claire et les pas réglés dans une couleur plus sombre. Appuie sur les touches **TRIG** pour placer ou retirer. Une propriété de pas sur un pas qui a un trigger de note s'applique à lui. Maintiens **FUNC** pendant la saisie pour régler le pas sur toutes les pistes. Raccourci : maintiens un trigger de note ou de lock et appuie sur la touche de bank. Appuie sur un trigger pour voir si la touche de bank s'allume

TRIG MUTE (**FUNC** + **BANK E**, **vert**) : coupe le trigger de note sur ce pas. Bien pour créer du suspense en live

ACCENT (**FUNC** + **BANK F**, magenta) : accentue le pas. Le niveau se règle avec TRACK LEVEL. Le niveau d'accent est aussi une destination de modulation

SWING (**FUNC** + **BANK G**, **jaune**) : rapport de 51 à 80 pour cent avec TRACK LEVEL ou **UP**/**DOWN**. 50 pour cent par défaut donne un espacement égal. Les touches **TRIG** allumées choisissent les pas qui swingent

PARAMETER SLIDE (**FUNC** + **BANK H**, bleu) : les valeurs glissent entre deux triggers d'une piste. L'un des deux doit contenir le lock. Le glissement va jusqu'au trigger suivant, à une vitesse réglée par le tempo. Plusieurs paramètres peuvent glisser ensemble

Choix rapide : quelle fonction pour quel besoin

Une frappe normale : trigger de note

Changer une valeur sans nouvelle frappe : trigger de lock avec un lock de paramètre

Une frappe qui ne joue que parfois : PRB (probabilité) ou une condition TRC

Frappe seulement dans les fills : condition FILL

Un pas qui reste dans le pattern mais reste silencieux : mute de trigger

Un pas plus fort : accent

Un Sound différent sur un pas : lock de Sound

Glissement entre deux valeurs : slide de paramètre

Un roulement ou un flam : retrig, réglé par piste dans le menu RETRIG ou par pas avec **TRIG** + **UP**/**DOWN**
Répartir régulièrement un nombre de frappes sur le pattern : mode euclidien

Un timing souple, humain : micro timing avec **TRIG** + **LEFT**/**RIGHT**, et swing

Un pattern qui change à chaque passage : conditions A:B avec probabilité

Copier, coller et effacer

Pattern : **FUNC** + **RECORD** (enregistrement sur grille désactivé), choisis la cible, **FUNC** + **STOP**. **FUNC** + **PLAY** efface. Répète pour annuler

Piste (grille activée) : mêmes touches. Page de piste : **PAGE** + **RECORD**, **PAGE** + **STOP**, **PAGE** + **PLAY**

Triggers avec tous leurs locks (enregistrement sur grille) : maintiens un ou plusieurs triggers, appuie sur **RECORD**. Maintiens le **TRIG** cible, appuie sur **STOP**. Plusieurs triggers gardent leur écartement. Maintiens des triggers et appuie sur **PLAY** pour effacer les locks

Menu **PATTERN ([FUNC] + [SCNE])**

RELOAD PATTERN (**NO** + **SCNE**) : retour à l'état enregistré automatiquement ou au dernier état enregistré. Pratique pour annuler des changements live tant que le pattern est actif

SAVE PATTERN (**YES** + **SCNE**) : point de restauration manuel du pattern

Chaînes et morceaux

[↑ Sommaire](#)

À lire pour jouer des patterns dans l'ordre ou construire un morceau.

Chaînes

Une chaîne est un ou plusieurs patterns qui jouent dans l'ordre et bouclent. 64 chaînes se partagent 256 entrées de pattern. Un morceau est toujours actif

Un morceau a des lignes et une ligne de bloc-notes. La ligne de bloc-notes se trouve après toutes les lignes du morceau par défaut. Elle te laisse essayer des chaînes et des patterns sans toucher aux lignes programmées

Appuie sur **CHAIN MODE** pour jouer la chaîne de la ligne active. Appuie encore pour que le pattern actif boucle

Mode détaillé (mode chaîne activé) : **CHAIN MODE** + **LEFT** / **RIGHT** déplacent le curseur de chaîne avant, sur ou après un pattern. **BANK** + **TRIG** insère un pattern avant le curseur, ou remplace celui en surbrillance. **CHAIN MODE** + **NO** efface le pattern avant le curseur ou celui en surbrillance

Mode rapide : **BANK** + le premier **TRIG**, puis continue de le maintenir et appuie sur d'autres touches **TRIG**. Même bank seulement. Cela efface la chaîne précédente. Le mode de pattern doit être SEQUENTIAL

FUNC + **CHAIN MODE** : nouvelle ligne de bloc-notes vide. L'ancienne devient la dernière ligne du morceau. Bien pour des morceaux improvisés

Morceaux

SONG MODE joue le morceau actif ligne par ligne. Une ligne de bloc-notes en bas joue sa chaîne une fois et s'arrête. La ligne en cours de lecture s'affiche en bas à gauche

FUNC + **SONG MODE** : édition du morceau. Les touches fléchées déplacent le curseur. La position de lecture est affichée en inversé. Les BPM, les mesures et les temps joués s'affichent en haut à droite

Démarrer depuis le début : double appui sur **STOP**. Démarrer de n'importe où : place le curseur sur un pattern, **YES**, **PLAY**

FUNC + **YES** : ajoute une ligne sous le curseur (pattern A01). Change son pattern avec **BANK** + **TRIG** sur le numéro en surbrillance

Ajouter une chaîne à une ligne : **RIGHT** pour placer le curseur fin, puis **BANK** + **TRIG**. Retirer un pattern : mets-le en surbrillance, **FUNC** + **NO** (répète pour effacer une ligne). Réorganiser : **FUNC** + **LEFT**/**RIGHT**. Déplacer une ligne : **FUNC** + **UP**/**DOWN**

Répéter une ligne : va à l'extrémité gauche de la ligne, tourne le bouton A

Mutes de morceau : avec MUTE activé, place le curseur sur un pattern, **YES**, puis maintiens **SONG MODE** et appuie sur des pads pour couper des pistes. Les pistes coupées s'affichent en (-). Les mutes de morceau appartiennent à cette seule position de pattern

Mutes de morceau hors édition : avec MUTE activé, maintiens **SONG MODE** et tape sur les pads

Quand un morceau contient des mutes, **MUTE**, **SONG MODE** et **CHAIN MODE** brillent faiblement

Menu SONG (**FUNC** + **PERF**) : RELOAD (**NO** + **PERF**), LOAD, SAVE dans l'un des 16 slots (**YES** + **PERF**), CLEAR, EDIT, RENAME

Copier, coller et effacer fonctionnent sur les lignes de morceau

Machines

[↑ Sommaire](#)

À lire pour choisir ce que synthétise une piste et savoir ce que fait chaque paramètre SRC.

Comment fonctionnent les machines

Une MACHINE est un jeu de paramètres de synthèse qui fait agir le générateur de son analogique d'une piste comme un certain modèle de batterie. Elle ne change que la page SRC. Les pages SMPL, FLTR, AMP et LFO sont les mêmes sur toutes les pistes de batterie

Pour en choisir une : double appui sur **SRC** ou **FUNC** + **SRC**. **UP**/**DOWN** parcourt, tape le pad de la piste active pour entendre celle en surbrillance, **YES** choisit, **NO** quitte sans changer

Ce qu'une piste peut utiliser dépend de son générateur de son physique

DISABLE retire tous les paramètres SRC. Choisis-la et enregistre pour rendre un Sound composé uniquement d'un sample disponible au chargement et au lock de Sound sur n'importe laquelle des 12 pistes

Types de générateurs de son

BD, SD, RS, CP : synthèse à deux oscillateurs. BD et SD couvrent une large palette de sons. RS et CP ajoutent la mise en forme du rim shot

BT, LT, MT, HT : synthèse à un oscillateur (tom basse personnalisée pour BT, XT CLASSIC pour les autres)

CH, OH, CY, CB : synthèse à plusieurs oscillateurs pour charlestons, cymbales et cowbells

Machines par piste

1 BD : BD ACOUSTIC, BD CLASSIC, BD FM, BD HARD, BD PLASTIC, BD SHARP, BD SILKY, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, plus toutes les machines SD

2 SD : SD ACOUSTIC, SD CLASSIC, SD FM, SD HARD, SD NATURAL, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, plus toutes les machines BD

3 RS : RS CLASSIC, RS HARD, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, plus toutes les machines BD, SD et CP

4 CP : CP CLASSIC, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, plus toutes les machines BD, SD et RS

5 BT : BT CLASSIC

6 LT, 7 MT, 8 HT : XT CLASSIC

9 CH : CH CLASSIC, CH METALLIC, HH BASIC, HH LAB, plus toutes les machines OH

10 OH : OH CLASSIC, OH METALLIC, HH BASIC, HH LAB, plus toutes les machines CH

11 CY : CY CLASSIC, CY METALLIC, CY RIDE, plus toutes les machines CB

12 CB : CB CLASSIC, CB METALLIC, plus toutes les machines CY

Machines générales pour les 12 pistes : DISABLE, UT IMPULSE, UT NOISE

Paramètres de la page SRC par machine

Machine	Paramètres de la page SRC (dans l'ordre du manuel)
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	Aucun paramètre 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	Paramètres de la page SRC (dans l'ordre du manuel)
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

Abréviations de la page SRC

ATK : attaque, durée de la phase d'attaque

BAL : équilibre entre deux oscillateurs, ou entre le bruit et l'oscillateur (SD NATURAL)

BDY : temps de decay de l'oscillateur (SD NATURAL, SD ACOUSTIC)

BND : profondeur d'une enveloppe de hauteur à durée fixe, 24 unités par octave (SY DUAL VCO)

C1, C2, C3 : niveau des composants 1 à 3 (CY RIDE)

CFG : configuration des oscillateurs. Formes d'onde et façon dont les deux oscillateurs interagissent (SY DUAL VCO). + mélange, R est la modulation en anneau, F est la modulation de fréquence linéaire avec l'oscillateur 1 comme porteuse, FR est les deux, _ remet les oscillateurs à zéro au trigger

CLK : niveau du léger clic d'oscillateur (BD SILKY)

COL : couleur du bruit, la dureté virtuelle du métal

CPD : decay du clap (CP CLASSIC)

DEC : decay, durée de la phase de decay

DET : désaccord du deuxième oscillateur, par rapport au premier

DUS : niveau d'un discret grésillement de bande (BD SILKY)

FMA : quantité de FM, à quel point le deuxième oscillateur module le premier

FMD : decay de FM, decay de l'oscillateur modulant

FMS : durée du balayage FM de l'oscillateur modulant (BD FM)

FMT : accord de FM, hauteur de l'oscillateur modulant

HIT : decay de frappe, le decay supérieur (CY RIDE)

HLD : temps de maintien avant le début du decay

HPF : fréquence de coupure du filtre passe-haut

IMP : impact, niveau d'un transitoire numérique qui mélange PCM et bruit (BD ACOUSTIC, SD ACOUSTIC)

LEV : niveau, volume global de la machine

LPF : fréquence de coupure du filtre passe-bas

LPQ : résonance passe-bas. 0 la supprime (UT NOISE)

MOD : niveau de modulation (BD PLASTIC)

NLEV : niveau du bruit (SY RAW)

NOD : decay du bruit

NOL : niveau du bruit

NUM : nombre de battements de mains (CP CLASSIC)

OF2, OF3, OF4 : décalages de note par rapport à TUNE. 0 relance l'arpégiateur, ou arrête un arpégiateur en mode one shot (SY CHIP)

OSC 1 à 6 : hauteur de chacun des six oscillateurs de charleston (HH LAB)

POL : polarité, POS ou NEG (UT IMPULSE)

PW1, PW2 : largeur d'impulsion des oscillateurs 1 et 2 (machines CB)

RAT : cadence du clap (CP CLASSIC)

RES : résonance du bruit. 0 la supprime (SD NATURAL)

RND : timing aléatoire des claps

RST : remise à zéro de l'oscillateur à chaque trigger, ou en marche libre (HH BASIC)

SNP : niveau du transitoire de claquement

SPD : vitesse de l'arpégiateur interne. D'abord des divisions de note du BPM, puis des valeurs fixes en Hz, puis des réglages one shot (SY CHIP)

SWD : profondeur du balayage de hauteur. Négative et positive pour UT NOISE

SWT : durée du balayage de hauteur

SYM : symétrie, non-linéarité du circuit spécial de rim shot

T1, T2 : hauteur des oscillateurs 1 et 2 (RS CLASSIC)

TIC : niveau du tic du transitoire

TON : tonalité, ou tonalité du bruit (hauteur du bruit)

TRA : transitoire, son de tic ou de bruit et son niveau (BD CLASSIC)

TRD : decay du transitoire

TUN, TUNE : hauteur en demi-tons

TYP : type de modulation A (FM linéaire) ou B (FM avec modulation en anneau) sur BD PLASTIC. Type de cymbale sur CY RIDE

WAV, WAV1, WAV2 : forme d'onde. BD HARD et BD CLASSIC : sinus, sinus asymétrique ou triangle. BD SHARP et BD ACOUSTIC : sinus, sinus asymétrique, triangle, sinetooth, dent de scie ou carré, en marche libre ou remis à zéro au trigger. SY CHIP, SY DUAL VCO et SY RAW ont leurs propres listes

Notes sur les machines

Ajoutés dans l'OS 1.70 : SY CHIP, SY RAW, BD ACOUSTIC, SD ACOUSTIC et HH LAB **1.70**

Aussi ajoutés dans l'OS 1.70 : une forme d'onde carrée pour BD SHARP WAV, un paramètre d'enveloppe de hauteur pour BT CLASSIC, et deux paramètres de largeur d'impulsion pour CB CLASSIC et CB METALLIC **1.70**

Dans l'OS 1.70, DUAL VCO, IMPULSE et NOISE GEN ont été renommés SY DUAL VCO, UT IMPULSE et UT NOISE **1.70**

BD FM : deux oscillateurs. Le second (modulant) module en fréquence le premier

BD PLASTIC : deux oscillateurs en interaction avec FM (A) ou FM plus modulation en anneau (B)

SY CHIP : inspiré des ordinateurs familiaux des années 80. Un arpégiateur interne alterne entre la fondamentale et jusqu'à 3 notes décalées pour suggérer un accord. Les formes d'onde comprennent analogique, bruit de style SID, animée, table et impulsion (1 à 99 pour cent)

SY DUAL VCO : l'accord 0 est la note C-2 et 24 unités font une octave. Désaccord : 48 unités par octave

SY RAW : l'oscillateur 1 a 7 formes d'onde (dont un modulateur en anneau). L'oscillateur 2 a sinus ou sinesaw

HH LAB : accorde librement six oscillateurs

UT IMPULSE : impulsion positive ou négative

UT NOISE : bruit blanc avec filtres passe-bas et passe-haut et un balayage de filtre

Pages Sample, Filter, Amp et LFO

[↑ Sommaire](#)

À lire pour façonner une piste avec la lecture de sample, le filtre, l'enveloppe d'amplitude et le LFO.

Page SMPL (appuie sur [SMPL] pour basculer entre la page 1 et la page 2)

La page 2 montre les mêmes paramètres avec un graphique et la forme d'onde du sample. Un projet a 127 slots de samples

TUN : hauteur du sample en demi-tons, -24 à +24 (quatre octaves)

FIN : accord fin, -64 à +63. Couvre un demi-ton vers le bas et vers le haut

BR : réduction de bits. Des valeurs plus élevées baissent la résolution pour un son granuleux

SMP (bouton D) : liste des slots de samples, jusqu'à 127 samples. OFF ne joue aucun sample

STA : point de départ, 0 à 120. À associer avec END.

FUNC + bouton cale sur des nombres entiers, un appui de bouton avance par huit

1.70

END : point de fin, 0 à 120. Si END est plus bas que STA, le sample joue à l'envers

LOP : boucle. ON boucle sur la durée du trigger (LEN) dans les limites HLD et DEC de AMP

LEV : volume du sample

Choisir un sample

Tourne le bouton D (ou **FUNC** + **SMPL**) pour la liste. Tape le pad de la piste active pour entendre celui en surbrillance. **YES** ou un appui sur le bouton D choisit, **NO** quitte

FUNC + **YES** dans la liste remplace un slot par un sample de n'importe quel dossier du +Drive

Sur un slot de sample vide, **YES** ouvre la liste des samples du +Drive **1.70**

SAMPLE POS RES (config séquenceur) : highres pour un contrôle fin de STA et END, lowres pour les chaînes de samples et les slices **1.72**

Page FLTR

ATK, DEC, SUS, REL : attaque, decay, niveau de sustain et release de l'enveloppe de filtre

FRQ (bouton E) : fréquence de coupure

RES : résonance. Un pic à la fréquence de coupure, ou une encoche avec le type coupe-bande (la plus large au réglage le plus bas)

TYP : type de filtre. Passe-bas à 2 pôles, passe-bas à 1 pôle, passe-bande, passe-haut à 1 pôle, passe-haut à 2 pôles, coupe-bande, peak. Tous sont des filtres résonants à 2 pôles. Les types à 1 pôle ont un spectre plus plat et conviennent aux tâches d'égaliseur

ENV : profondeur de l'enveloppe. Bipolaire, donc profondeur négative et positive

Page AMP

ATK : attaque de l'enveloppe d'amplitude

HLD : maintien avant le decay. AUTO suit la durée pendant laquelle le pad est tenu. 1 à 127 le fixe

DEC : decay de l'enveloppe d'amplitude

OVR : overdrive (gain supplémentaire), placé avant le filtre multimode

DEL : quantité d'envoi vers le delay

REV : quantité d'envoi vers la reverb

PAN : panoramique, -64 (gauche) à +63 (droite), 0 est le centre

VOL : volume du Sound. Indépendant du niveau de la piste

Page LFO

SPD : vitesse. Bipolaire, une valeur négative fait tourner l'onde à l'envers. Essaie 8, 16 ou 32 pour une synchro franche sur le tempo

MUL : multiplie SPD. 24 réglages : 12 synchronisés au tempo et 12 libres. (x) multiplie le tempo, (dot) se synchronise sur 120 BPM quel que soit le tempo

FAD : fondu. Positif, la modulation disparaît en fondu, négatif, elle apparaît en fondu, 0 est aucun

DST : destination. Tourne pour une liste de paramètres de n'importe quelle page et entends l'effet pendant la mise en surbrillance. **YES** confirme

WAV : forme d'onde. Triangle, sinus, carré, dent de scie, exponentielle, rampe, aléatoire

SPH : phase de départ, 0 à 127 (64 est le milieu). Avec aléatoire (RND), elle ajoute à la place du lissage aux pas **1.70**

MOD : mode de trigger. FREE tourne en continu. TRIG redémarre à chaque note. HOLD tourne librement mais fige son niveau à chaque note. ONE fait un cycle puis s'arrête (comme une enveloppe). HALF fait un demi-cycle puis s'arrête

DEP : profondeur et polarité. Positif, il part vers la crête, négatif, vers le creux, 0 est aucune modulation

Piste FX

[↑ Sommaire](#)

À lire pour régler le delay, la reverb, la distorsion et le compresseur.

Bases

Appuie sur **FX** pour modifier la piste FX. Les cinq touches **PARAMETER** ouvrent DELAY (**SRC**), REVERB (**SMPL**), DIST (**FLTR**), COMP (**AMP**) et LFO (**LF0**)

Le delay et la reverb sont des effets d'envoi alimentés par les boutons DEL et REV de chaque piste de batterie. La distorsion et le compresseur sont des effets master

TRACK LEVEL sur la piste FX règle le niveau de retour master du delay et de la reverb. Chacun a aussi son propre volume

Les réglages FX sont enregistrés avec le kit

FX + **NO** recharge toutes les pages FX à leur dernier état enregistré

Page DELAY

TIM : temps de delay, en 128es de note relatives au BPM. 32 fait un temps (quatre doubles croches)

X : ping-pong. 0 est désactivé (positionne le delay avec WID). 1 alterne le delay entre gauche et droite

WID : largeur stéréo du delay. Bipolaire

FDB : feedback. Des valeurs élevées donnent des delays sans fin ou qui gonflent et peuvent devenir très forts. DOV sur la page DIST ajoute de la dureté

HPF : filtre passe-haut sur le delay

LPF : filtre passe-bas sur le delay

REV : quantité de la sortie du delay envoyée à la reverb

VOL : volume de sortie du delay. Routé avant ou après la distorsion et le compresseur, selon DEL sur la page DIST

Page REVERB

PRE : pré-delay

DEC : decay, règle la taille de l'espace

FRQ : fréquence du filtre en plateau (shelving)

GAI : gain du filtre en plateau. Le maximum garde les aigus, des valeurs plus basses les atténuent au-dessus de FRQ

HPF : filtre passe-haut sur la reverb

LPF : filtre passe-bas sur la reverb

VOL : volume de sortie de la reverb. Routé avant ou après la distorsion et le compresseur, selon REV sur la page DIST

Page DIST

AMT : quantité de distorsion

SYM : symétrie. Décale tout le signal vers le haut ou le bas avant la distorsion, pour une distorsion asymétrique

DOV : overdrive du delay. Une distorsion chaude et dynamique du delay. Fonctionne avec FDB sur la page DELAY

DEL : retour du delay avant (PRE, par défaut) ou après (POST) la distorsion et la compression

REV : retour de la reverb avant ou après (POST, par défaut) la distorsion et la compression

Page COMP

THR : seuil. Plus bas, plus de signal est compressé

ATK : temps d'attaque, 0,03 à 30 ms

REL : temps de release, 0,1 à 2 s, ou A1 ou A2 (release automatique, A2 un peu plus long)

MUP : gain de compensation

RAT : ratio. 1:2, 1:4, 1:8 ou MAX

SEQ : EQ (égaliseur) de sidechain. OFF est inchangé. LPF réagit surtout aux basses pour le pompage. HPF réagit moins aux basses pour éviter le pompage. HIT est un réglage équilibré

MIX : mélange sec et traité, 0 à 127. À gauche, non compressé, à droite, compressé seulement. Entre les deux, compression parallèle

VOL : volume de sortie

L'audio externe entrant peut être compressé ici :
lance la source, appuie sur **FX**, puis sur **AMP**

Page LFO (piste FX)

Mêmes paramètres et modes que le LFO des pistes de batterie (SPD, MUL, FAD, DST, WAV, SPH, MOD, DEP), mais il module des paramètres de la piste FX

Échantillonnage

[↑ Sommaire](#)

À lire pour enregistrer de l'audio dans le RytM.

Menu d'échantillonnage ([SAMPLING])

Utilise les boutons DATA ENTRY. Le temps d'échantillonnage maximal est de 33 secondes. Sources : audio externe par AUDIO IN, ou audio interne

REC : **FUNC** + **YES** démarre. **YES** arrête

ARM : **YES** arme. L'échantillonnage démarre quand le signal dépasse THR. **SAMPLING** + **NO** annule

RLEN : longueur d'enregistrement, 1 à 128 pas (durée au BPM actuel) ou MAX (jusqu'à 33 secondes ou **YES**). Sous environ 59 BPM, les 128 pas complets ne tiennent pas. Deux points d'exclamation l'indiquent

1.70

THR : seuil. Assez haut pour ignorer le bruit, assez bas pour capter le son

SRC : AUD L+R (sommés en mono), AUD L, AUD R, BD, SD, RS/CP, BT, LT, MT/HT, CH/OH, CY/CB (pistes internes), MAIN (sommé en mono), USB L+R (sommés en mono), USB L, USB R

MON : écouter l'entrée ou non. Indisponible pour les pistes internes ou MAIN, sauf pour une piste non routée vers main out

Pas à pas

Branche la source. **SAMPLING**, le bouton G règle SRC. Surveille l'indicateur de niveau d'entrée. Niveau aussi fort que possible, sans saturation. MON YES pour l'entendre

Le bouton F règle THR juste au-dessus du bruit de fond. **YES** arme. Joue la source

YES arrête. Le sample est normalisé tout seul

Les boutons A et C règlent TRIM START et TRIM END.

Les boutons B et D zooment. **FUNC** + **YES** préécoute.

YES coupe. **NO** annule la coupe

YES enregistre. Donne un nom et appuie encore sur

YES. Appuie sur un pad pour l'assigner à cette piste, ou sur **NO** pour passer

FUNC + **NO** jette le sample. **NO** ferme le menu

Échantillonnage direct

SAMPLING + **YES** : arme (touche **jaune**). Ou **FUNC** +

SAMPLING : démarre à la main

L'échantillonnage tourne (touche **rouge**). **FUNC** +

SAMPLING arrête. La touche est **rouge** sombre pendant la normalisation, puis verte

Utilise les derniers SRC et THR. **SAMPLING** + **NO** annule à n'importe quelle étape

Modes de performance

[↑ Sommaire](#)

À lire pour jouer en live : mutes, jeu chromatique, scènes et macros de performance.

Touches de mode

PLAY MODE, **MUTE**, **CHRO**, **SCNE** et **PERF** s'activent et se désactivent chacune. Un seul peut être actif à la fois. **SONG MODE** et **CHAIN MODE** se comportent de la même façon

Mode Play

Les pads jouent les Sounds du kit actif. Ils réagissent à la vélocité et à la pression

FUNC + pad joue avec la VEL de la page TRIG. **FIX** règle la vélocité fixe

RTRG + pad : retrig tant que tu maintiens

Mode Mute ([MUTE])

Appuie sur un pad pour couper une piste, encore pour la réactiver. Les pads éteints sont coupés, les pads **verts** sont audibles

Maintiens **FUNC** et appuie sur des pads pour présélectionner plusieurs mutes. Ils prennent effet quand **FUNC** est relâchée (les pads bleus montrent la présélection)

Solo : **RTRG** + pad. Maintiens **RTRG** pour plusieurs. Les pads solo sont turquoise

Les mutes restent quand tu changes de pattern ou charges un kit. Ils ne sont enregistrés ni dans un kit ni dans un pattern

Les mutes faits ici sont des mutes master. Ils l'emportent sur les mutes de triggers et les mutes de morceau

La touche **MUTE** reste à demi-intensité après avoir quitté le mode si une piste est coupée

Mode chromatique ([CHRO])

Choisis la piste avec **TRK** + un **PAD**, puis **CHRO**. Les 12 pads jouent le Sound de la piste sur 4 octaves : milieu (bleu), une au-dessus (**jaune**), deux en dessous (violet et bleu foncé)

UP/**DOWN** déplacent d'une rangée à la fois. La hauteur monte de gauche à droite et de bas en haut. La gamme des pads règle quelles notes les pads jouent (menu de la piste). Le Sound doit avoir le mode chromatique activé dans les réglages de Sound (synthé, sample ou les deux)

Enregistré en enregistrement sur grille et en live. La portion visible n'est pas enregistrée par kit ni par pattern

Mode Scene ([SCNE])

Une scène est un jeu de valeurs de paramètres fixes de n'importe quelle piste, appliqué avec un seul pad. 12 scènes, une par pad. Une seule active à la fois

Couleurs des pads : bleu vif actif, bleu à demi-intensité contient une scène, éteint vide, violet est le pad de la piste active avec une scène

Édition de scène : choisis un pad, maintiens **SCNE** un instant (ou **FUNC** + pad). Liste à l'écran : numéro de scène, nombre de locks, clear, clear all

Tout en maintenant le pad de scène, tourne des boutons pour verrouiller des paramètres. Choisis les pistes avec **TRK** + **PADS** et **FX**

48 paramètres verrouillés au total par kit sur les 12 scènes

Copie, colle et efface une scène avec **FUNC** +

RECORD, **STOP**, **PLAY**

Les scènes s'enregistrent avec le kit. **SCNE** reste allumée si une scène est active

Mode Performance ([PERF])

Une macro de performance change plusieurs paramètres de n'importe quelle piste à la fois. L'effet suit la force avec laquelle tu appuies sur le pad. 12 macros, une par pad. Les pads **verts** contiennent une macro

Les locks de macro sont des réglages de profondeur relatifs à la valeur de la piste. Exemple : TUN +24 et pression complète ajoutent 24, une demi-pression ajoute 12. Si TUN vaut 30, la pression complète donne +54. Une profondeur de -24 l'abaisse de la même façon

Édition de performance : choisis un pad, maintiens **PERF** un instant. Liste : numéro de macro, nombre de locks, clear, clear all

Tout en maintenant le pad, tourne des boutons pour régler la profondeur. 48 paramètres au total par kit sur les 12 macros

FUNC + **QPER** coupe toutes les macros. Appuie encore pour les rétablir. **QPER** est **vert** quand c'est actif

Les macros s'enregistrent avec le kit. Elles ne peuvent pas être enregistrées comme locks de paramètres

Performance rapide

Maintiens **QPER** et appuie sur des pads ou sur **TRIG 1** à **TRIG 12** pour choisir des macros, puis relâche. Chaque nouveau choix remplace le précédent

QUICK PERF AMOUNT règle ensuite à quel point elles agissent, sans être en mode performance

Configurations

[↑ Sommaire](#)

À lire pour relier le Rytm à d'autres appareils ou à un ordinateur.

Machine de basse monophonique en DIN sync

Relie la sortie de la machine de basse et les sorties du Rytm au mixeur

Relie le MIDI OUT du Rytm au SYNC IN de la machine de basse

GLOBAL SETTINGS > MIDI CONFIG > PORT CONFIG : règle OUT PORT FUNCTIONALITY sur DIN 24

Le Rytm démarre, arrête et règle le tempo de la machine de basse

Boîte à rythmes stéréo à travers le Rytm

Relie les sorties stéréo de la boîte à rythmes aux entrées du Rytm avec un câble répartiteur mono vers stéréo

Relie le MIDI OUT du Rytm au SYNC de la boîte à rythmes et règle OUT PORT FUNCTIONALITY sur DIN 24

Démarre la boîte à rythmes, appuie sur **FX** puis sur **AMP** et règle le compresseur à ton goût

Avec d'autres appareils Elektron

Exemple : le Rytm pour les beats, un Analog Four MKII pour la basse et les synthés, un Octatrack MKII pour les boucles et l'échantillonnage

Les main outs du Rytm vont vers les entrées de l'Analog Four, ses main outs vers l'Octatrack, et l'Octatrack vers la sono

Mets les machines analogiques en esclave MIDI de l'Octatrack avec deux câbles MIDI

Sur le Rytm : SYNC > CLOCK RECEIVE et PRG CH RECEIVE activés, et PORT CONFIG > INPUT FROM réglé sur MIDI ou MIDI+USB

Appareil class compliant

Fonctionne avec ordinateurs, téléphones et tablettes en USB

USB CONFIG : USB AUDIO/MIDI

Effet d'insert sur la piste 1 : voir Routage audio pour les réglages. Joue la piste 1, et seul l'audio traité atteint main out

Overbridge et Outbox 8

Overbridge : règle USB CONFIG sur OVERBRIDGE. Le Rytm apparaît comme une fenêtre de plug-in dans ta DAW, avec rappel total et automation des paramètres

Outbox 8 : prise en charge de la configuration **1.73**. Dans l'OS 1.74, les sorties principales peuvent aussi être routées par l'Outbox 8, et **FUNC** + **UP**/**DOWN** passe d'un canal à l'autre dans ses menus de configuration des canaux **1.74**

Outbox 8 : un boîtier d'extension de huit canaux audio et CV et hôte USB. Ajoute des sorties analogiques aux appareils Overbridge, et convertit le MIDI en CV (hauteur, gate, trigger, linéaire, horloge) pour le matériel modulaire

À lire quand tu as besoin des maps de notes et des numéros de CC ou de NRPN.

Notes et changement de programme

Note	Fonction
C0-B0 (0-11)	Déclencher le Sound des pistes 1 à 12
C1-B4 (12-59)	Jouer la piste active en chromatique (48 variations)
Changement de programme 0-127	Choisir le pattern A01 à H16

Les pistes doivent être sur leurs canaux par défaut 1 à 12 pour C0 à B0. Le Sound doit avoir le jeu chromatique activé dans ses réglages de Sound. Le NRPN s'écrit MSB:LSB. Les paramètres propres à une machine utilisent CC 16 à 23 et NRPN 1:0 à 1:7 dans l'ordre de la machine.

Control change et NRPN (envoi et réception)

Trigger	CC	NRPN
Note	3	3:0
Vélocité	4	3:1
Longueur	5	3:2
Trigger de synthé	11	3:3
Trigger de sample	12	3:4
Trigger d'enveloppe (ENV)	13	3:5
Trigger de LFO	14	3:6

Euclidien	CC	NRPN
Générateur d'impulsions 1	86	3:8
Générateur d'impulsions 2	87	3:9
Opérateur booléen	88	3:10
Générateur de rotation 1	89	3:11
Générateur de rotation 2	90	3:12
Rotation de la piste	91	3:13
Euclidien activé/désactivé	117	3:14

Kit (commun)	CC	NRPN
Niveau de piste	95	1:100
Mute de piste (mute du séquenceur)	94	1:101
Solo de piste (mute du séquenceur)	93	1:102
Type de machine de la piste	15	1:103
Scène active	92	1:104

Performance	CC	NRPN
Paramètres 1 à 12	35-37, 39-47	0:0-0:11

Synthé (page SRC)	CC	NRPN
Paramètres 1 à 8	16-23	1:0-1:7

Sample	CC	NRPN
Accord	24	1:8
Accord fin	25	1:9
Réduction de bits	26	1:10
Slot	27	1:11
Début	28	1:12
End	29	1:13
Boucle	30	1:14
Niveau	31	1:15

Filtre	CC	NRPN
Temps d'attaque	70	1:16
Temps de decay	71	1:17
Niveau de sustain	72	1:18
Temps de release	73	1:19
Fréquence	74	1:20
Résonance	75	1:21
Mode	76	1:22
Profondeur d'enveloppe	77	1:23

Amp	CC	NRPN
Temps d'attaque	78	1:24
Temps de maintien	79	1:25
Temps de decay	80	1:26
Overdrive	81	1:27
Envoi vers le delay	82	1:28
Envoi vers la reverb	83	1:29
Pan	10	1:30
Volume	7	1:31

LFO	CC	NRPN
Vitesse	102	1:32
Multiplicateur	103	1:33
Fondu entrant/sortant	104	1:34
Destination	105	1:35
Forme d'onde	106	1:36
Phase de départ	107	1:37
Mode de trigger	108	1:38
Profondeur (LSB : CC 118)	109	1:39

Delay	CC	NRPN
Temps	16	2:0
Pingpong	17	2:1
Largeur stéréo	18	2:2
Feedback	19	2:3
Filtre passe-haut	20	2:4
Filtre passe-bas	21	2:5
Envoi vers la reverb	22	2:6
Volume du mélange	23	2:7

Reverb	CC	NRPN
Pré-delay	24	2:8
Temps de decay	25	2:9
Fréquence du filtre en plateau	26	2:10
Gain du filtre en plateau	27	2:11
Filtre passe-haut	28	2:12
Filtre passe-bas	29	2:13
Volume du mélange	31	2:15

Distorsion	CC	NRPN
Quantité	70	2:16
Symétrie	71	2:17
Overdrive du delay	72	2:18
Routage du delay (pre/post)	76	2:22
Routage de la reverb (pre/post)	77	2:23

Compresseur	CC	NRPN
Seuil	78	2:24
Temps d'attaque	79	2:25
Temps de release	80	2:26
Gain de compensation	81	2:27
Ratio	82	2:28
EQ de sidechain	83	2:29
Mélange sec/traité	84	2:30
Volume de sortie	85	2:31

Les numéros du delay, de la reverb, de la distorsion et du compresseur sont ceux de la piste FX.