

Patrick DSP's Analog Rytm MKII Cheat Sheet

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

1.70 - **1.74** marca las funciones añadidas en esa versión del OS

CONTENIDO

Fundamentos y sistema

Empieza aquí: visión general	Panel y conexiones
Navegación, edición y atajos	Proyectos, kits y Sounds
Ajustes globales	Menú de inicio y cuidados

Secuenciador

Fundamentos del secuenciador	Ajustes de trigger, retriggers y Euclidean
Longitud del pattern y escala	Funciones del secuenciador
Cadenas y canciones	

Diseño de sonido

Machines	Páginas de sample, filtro, amplitud y LFO
Pista FX	

Muestreo

Muestreo

Performance, MIDI y enrutamiento

Modos de performance	Montajes
Referencia MIDI	

Léelo primero. Explica cómo encajan pistas, voces, machines, samples, kits, patterns y canciones.

Qué es

Analog RytM MKII (MKII significa mark 2, segunda versión) es una caja de ritmos híbrida, analógica y digital. Tiene 8 circuitos de voz analógicos, un reproductor de samples en cada voz, un secuenciador por pasos de Elektron, 2 efectos de envío (delay y reverb) y 2 efectos master (distorsión y compresor)

12 pistas de batería más 1 pista de efectos (FX). Solo pueden sonar 8 voces a la vez

BD (bombo), SD (caja), BT (tom grave) y LT (tom bajo) tienen cada uno su propia voz

RS y CP, MT y HT, CH y OH, CY y CB comparten una voz por pareja. Si las dos pistas de una pareja tocan a la vez, gana la pista de la derecha: CP silencia a RS, HT silencia a MT, OH silencia a CH, CB silencia a CY

Cada pista de batería combina un sonido de percusión analógico (la MACHINE) con un sample, y luego pasa por overdrive, un filtro multimodo, una envolvente de amplitud y su propio oscilador de baja frecuencia (LFO)

Flujo de señal

MACHINE (generador de sonido analógico) y reproducción de samples > overdrive > filtro multimodo > amplitud > panorama > salida individual de la pista y mezclador

Delay y reverb son efectos de envío. Cada pista de batería envía a ellos con los mandos DEL y REV de su página AMP. Sus propios ajustes están en la pista FX

Distorsión y compresor son efectos master que actúan sobre toda la mezcla. Los retornos de delay y reverb pueden entrar antes (PRE) o después (POST) de ellos, según se ajuste en la página DIST

EXT IN L/R (entrada externa) va al mezclador. Main out L/R lleva la mezcla. Cada pista conserva además su propia salida individual

Cómo se organizan los datos

Proyecto: 128 patterns, 128 kits, 16 canciones, 4 slots globales, 127 slots de sample y un pool de Sounds de hasta 128 Sounds. El proyecto cargado es el estado de trabajo

+Drive: almacenamiento permanente para 128 proyectos, una biblioteca de 4096 Sounds y el banco de samples. Todos los proyectos pueden usar la biblioteca y los samples

Kit: los Sounds de las 12 pistas de batería, los ajustes de la pista FX, los niveles de pista, los ajustes de retrigger, los ajustes generales de Sound, las escenas y las macros de performance

Sound: un sample más los ajustes de parámetros de las páginas SRC, SMPL, FLTR, AMP y LFO de una pista de batería

Sample: hasta 64 MB (unos 11 minutos) por proyecto en un máximo de 127 slots de sample

Pattern: 8 bancos (de A a H) de 16 patterns, 128 en total. Cada pattern está enlazado a un kit

Canción: 16 por proyecto, formadas por patterns y cadenas. 64 cadenas comparten 256 entradas de pattern

Ideas básicas

Seleccionar una pista de batería: mantén pulsada **TRK** y pulsa un **PAD**. Seleccionar la pista FX: pulsa **FX**

Edita la pista activa con las cinco teclas **PARAMETER** y los mandos DATA ENTRY de la A a la H

FUNC es la tecla de segunda función. Las funciones secundarias están impresas subrayadas en el panel

Las ediciones de una pista cambian el kit activo. Los patterns se guardan solos. Los kits no: guarda con

YES + **PLAY MODE**

Al apagar, solo el kit activo conserva sus ediciones, así que guarda todos los kits en los que hayas trabajado

Los cambios del proyecto no se escriben en el +Drive hasta que guardas el proyecto

Términos y abreviaturas de esta hoja

BD: bombo (pista 1)

BPM: pulsaciones por minuto (tempo)

BT: tom grave (pista 5)

CB: cencerro (pista 12)

CC: controlador continuo (un tipo de mensaje MIDI)

CH: hi-hat cerrado (pista 9)

CP: palmada (pista 4)

CV: tensión de control, una señal de control analógica

CY: platillo (pista 11)

DIN sync: una señal de sincronización para aparatos antiguos, enviada como pulsos. El Deutsches Institut fuer Normung (DIN) es el organismo alemán de normalización

EXP: pedal de expresión

EXT IN: entrada externa

FX: efectos

HT: tom agudo (pista 8)

LFO: oscilador de baja frecuencia, una onda lenta que sirve para modular un parámetro

LT: tom bajo (pista 6)

MIDI: Musical Instrument Digital Interface (interfaz digital para instrumentos musicales)

MKII: mark 2 (segunda versión)

MT: tom medio (pista 7)

NRPN: número de parámetro no registrado (un tipo de mensaje MIDI)

OH: hi-hat abierto (pista 10)

OS: sistema operativo (el firmware)

PSU: fuente de alimentación

RAM: memoria de acceso aleatorio, la memoria de trabajo que guarda los samples cargados

RS: rim shot (pista 3)

SD: caja (pista 2)

SysEx: exclusivo del sistema, un tipo de mensaje MIDI que sirve para volcar datos

USB: bus serie universal

VCO: oscilador controlado por tensión

Panel y conexiones

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando quieras saber qué hace cada tecla, mando y conector, o cómo poner en marcha la unidad.

Tecclas del panel frontal

Key	Pulsar	Con FUNC
AMP	Página AMP. En la pista FX: página COMPRESSOR	
Tecclas ARROW	Se mueven por los menús. Allí se llaman UP , DOWN , LEFT , RIGHT	LEFT / RIGHT : mueven todos los triggers un paso
BANK A to BANK H	Selecciona un banco (luego una tecla TRIG para el pattern)	BANK A a BANK D : modo de pattern. BANK E : mute de trigger. BANK F : acento. BANK G : swing. BANK H : slide de parámetro
CHAIN MODE	Modo de cadena activado o desactivado	Cadena nueva (fila scratch pad)
CHRO	Modo cromático	Menú TRACK
FILL	Modo fill (con la grabación por rejilla desactivada)	Fill en cola
FIX	Velocidad fija activada o desactivada	Menú FIXED VELOCITY
FLTR	Página FILTER. En la pista FX: página DISTORTION	Menú SOUND SETTINGS
FX	Selecciona la pista FX	Menú MIDI CONFIG
GLOBAL SETTINGS	Menú GLOBAL SETTINGS. Pulsación larga: LOAD PROJECT	Menú SAVE PROJECT
LFO	Página LFO	
MUTE	Modo mute	Menú SOUND

Key	Pulsar	Con FUNC
NO	Salir, retroceder, negar. Con PLAY MODE , MUTE , CHRO , SCNE o PERF : recarga kit, Sound, pista, pattern o canción	
PAGE	Selecciona la página del pattern	Menú SCALE
PERF	Modo performance	Menú SONG
PLAY	Inicia. Púlsala otra vez para pausar	Borrar
PLAY MODE	Modo play	Menú KIT
QPER	Con pads: elige macros para QUICK PERF AMOUNT	Silencia las macros de performance
RECORD	Grabación por rejilla. + PLAY : grabación en directo. + STOP : grabación paso a paso	Copiar
RTRG	Con un pad: retrig. Muestra el menú lateral de retrig	Menú CLICK TRACK
SAMPLING	Menú SAMPLING	Muestreo directo
SCNE	Modo escena	Menú PATTERN
SMPL	Páginas SMPL. En la pista FX: página REVERB	Selección de SAMPLE
SONG MODE	Modo canción	Edición de canción
SRC	Página SRC. En la pista FX: página DELAY. Doble pulsación:	Selección de MACHINE

Key	Pulsar	Con FUNC
	selección de MACHINE	
STOP	Detener	Pegar
TEMPO	Menú TEMPO	Tap tempo
TRIG	Ajustes TRIG de la pista activa	Menú TRIGS SETUP
TRK	Con un PAD : selecciona una pista de batería. Doble pulsación: SOUND BROWSER	
YES	Entrar, seleccionar, confirmar. Con PLAY MODE , MUTE , CHRO , SCNE o PERF : guarda kit, Sound, pista, pattern o canción	

Mandos del panel frontal

MAIN VOLUME: nivel de las salidas principales y de los auriculares. Un mando absoluto de unos 320 grados

QUICK PERF AMOUNT: cantidad de las macros de performance elegidas con **QPER**. Un mando absoluto

TRACK LEVEL: nivel de la pista activa. También recorre menús y ajusta valores. Es un mando relativo, así que gira sin límite de vueltas

DATA ENTRY A a H: ajustan los parámetros que se ven en la pantalla. Pulsa y gira para dar pasos más grandes

Pads y teclas de trigger

12 **PADS** de goma sensibles a la velocidad y a la presión. Tocab los Sounds de las pistas y cambian de función según el modo. Los colores de los pads indican el modo y el estado

Un pad parpadea en blanco cuando suena, tocado a mano o desde el secuenciador. Un pad **rojo** es la pista de batería activa

16 teclas **TRIG** colocan triggers y locks de parámetros, y eligen un pattern después de una tecla **BANK**. Las teclas **TRIG** 1 a 12 también tocan las pistas 1 a 12 con la VEL ajustada en la página TRIG

FUNC + **PAD** toca ese Sound con la VEL ajustada en la página TRIG

Conectores traseros

POWER: interruptor de encendido y apagado. Espera 2 segundos después de que la pantalla se apague antes de volver a encender

DC IN: adaptador Elektron de la serie PSU-3, 12 V DC, 2 A

USB: USB 2.0, cable de A a B hacia un ordenador. Compatible con la clase estándar para audio y MIDI

EXP/CV IN (entrada de control 1 y 2): pedal de expresión o CV. Usa plugs mono de 1/4 de pulgada para CV

MIDI THRU/SYNC B: reenvía MIDI IN. Puede enviar DIN sync

MIDI OUT/SYNC A: salida MIDI. Puede enviar DIN sync

MIDI IN: entrada MIDI

AUDIO IN L/R: entrada de muestreo y de tarjeta de sonido. Plugs mono de 1/4 de pulgada, balanceados

TRACK OUT: salidas individuales de las voces de batería. Mono de 1/4 de pulgada (no balanceado) o punta, anillo, manguito (balanceado)

EXT IN L/R: audio externo hacia el mezclador. Mono de 1/4 de pulgada, no balanceado

MAIN OUT L/R: salidas principales. Mono de 1/4 de pulgada o punta, anillo, manguito

HEADPHONES OUT: plug estéreo de 1/4 de pulgada

Puesta en marcha

Coloca la unidad sobre un soporte estable. Un rack debe soportar 3 kg

Apaga todos los aparatos antes de conectar. Conecta main out L/R a tu mezclador o amplificador

MIDI: conecta el MIDI OUT del aparato emisor al MIDI IN de esta unidad. MIDI THRU repite los datos de MIDI IN

Especificaciones

Salidas principales: 2 jacks balanceados de 1/4 de pulgada, +15 dBu, impedancia de salida de 440 ohmios (no balanceada)

Salidas individuales: 8 jacks balanceados de 1/4 de pulgada, +15 dBu, 440 ohmios

Auriculares: +15 dBu, 55 ohmios

Entradas externas no balanceadas: +15 dBu como máximo, 9 kiloohmios. Entradas de audio balanceadas: +15 dBu como máximo, 19 kiloohmios

Entradas de control: -5 V a +5 V en la punta, +5 V suministrados en el anillo. Aceptan CV y pedales de expresión

Convertidores: 48 kHz, 24 bits. Relación señal/ruido digital 110 dB (20 Hz a 20 kHz)

Pantalla: OLED (diodo orgánico emisor de luz) de 128 por 64 píxeles

Tamaño: 385 por 225 por 82 mm. Peso aproximado 2,4 kg

Alimentación: 14 W típicos, 20 W máximo

Navegación, edición y atajos

↑ Contenido

Léelo cuando quieras saber cómo funcionan la pantalla, los menús, copiar y pegar, los nombres y el guardado rápido.

Pantalla y menús

Pantalla: kit activo (y el nombre completo del parámetro mientras giras un mando), tempo, estado de play, pausa, stop y grabación, los parámetros de la pista (en las mismas posiciones que los mandos), pattern activo, nivel de pista y nombre de pista

La fila de canción está a la izquierda del pattern. "_ _:" significa que la fila scratch pad (bloc de pruebas) está activa

Menús: **UP**, **DOWN**, **LEFT** y **RIGHT** mueven el cursor. **TRACK LEVEL** recorre rápido. **YES** entra, selecciona y marca casillas. **NO** vuelve un paso atrás

FUNC + **UP** o **DOWN**: avanzan una página de menú cada vez

Editar parámetros

Mantén pulsada una tecla **PARAMETER** para ver todos los valores de esa página

Pulsa un mando mientras lo giras para dar pasos más grandes. Así recorres un rango entero con rapidez

FUNC mientras giras algunos mandos hace que los valores salten a posiciones útiles. El tiempo de delay salta entre 16, 32, 64 y 128. La afinación del oscilador salta por octavas completas

Tecla **PARAMETER** + **YES**: aleatoriza todos los parámetros de esa página. El resultado es nuevo cada vez. La página TRIG no se puede aleatorizar

Tecla **PARAMETER** + **NO**: recarga esa página a su último estado guardado

FX + **NO**: recarga todas las páginas de la pista FX.

NO + **MUTE**: recarga el Sound de la pista. **NO** +

PLAY MODE: recarga el kit entero

Copiar, borrar y pegar

FUNC + **RECORD**: copiar. **FUNC** + **STOP**: pegar. **FUNC** + **PLAY**: borrar. Repite la combinación para deshacer un pegado o un borrado

Funciona con patterns, pistas, páginas de pista, triggers, escenas, macros de performance, filas de canción, proyectos, kits y al poner nombres

Copiar un Sound a otra pista: **TRK** + **RECORD**, elige el destino con **TRK** + un **PAD**, y luego **TRK** + **STOP**. Solo lo aceptan las pistas compatibles

Borrar la pista activa (rejilla): **FUNC** + **PLAY**. Borrar el pattern sin ningún modo activo o en la grabación en directo: **FUNC** + **PLAY**

Pantalla de nombres

LEFT y **RIGHT** se mueven entre caracteres. TRACK LEVEL o **UP**/**DOWN** recorren los caracteres

FUNC + **NO** borra una letra. **GLOBAL SETTINGS** crea un nombre aleatorio **1.70**

Nombres emergentes: mantén **FUNC**, elige con las teclas de flecha y suelta **FUNC** para insertar. La misma pantalla se usa para buscar texto

Guardado y recarga rápidos

Kit: **YES** + **PLAY MODE** guarda. **NO** + **PLAY MODE** recarga

Sound de pista: **YES** + **MUTE** guarda. **NO** + **MUTE** recarga

Pista: **YES** + **CHRO** guarda. **NO** + **CHRO** recarga

Pattern: **YES** + **SCNE** guarda. **NO** + **SCNE** recarga

Canción: **YES** + **PERF** guarda. **NO** + **PERF** recarga

Sound de un trigger con sus locks de parámetros (grabación por rejilla): **TRIG** + **MUTE** **1.70**

YES + **PLAY MODE** guarda en el mismo slot con el mismo nombre. Guarda un pattern antes de retocar en directo para tener un punto de restauración

Otras combinaciones útiles

Doble pulsación de **SRC**: elegir una MACHINE. **FUNC** + **SMPL**: elegir un sample. En la lista de samples, **FUNC** + **YES** llega a los samples del +Drive

Doble pulsación de **TRK**: abre el explorador de Sounds

FUNC + **TEMPO**: tap tempo. **FUNC** + **RTRG**: ajustes del click track. **FUNC** + **TRIG**: menú TRIGS SETUP. **FUNC** + **PAGE**: escala

FUNC + **LEFT**/**RIGHT** (rejilla): mueven todos los triggers un paso. **TRIG** + **LEFT**/**RIGHT**: desplazan un trigger una fracción de paso. **TRIG** + **UP**/**DOWN**: retrigger y velocidad de repetición

FUNC + **YES**: escucha el sample o Sound resaltado.

TRIG + **YES** (grabación por rejilla o paso a paso):
escucha un trigger con sus locks

FUNC + **RIGHT** / **FUNC** + **LEFT** (menú SAMPLES):
abrir o salir de un directorio

RECORD + **PLAY**: grabación en directo. **RECORD** +
doble pulsación de **PLAY**: activa o desactiva la
cuantización en directo

Proyectos, kits y Sounds

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando necesites guardar, cargar o gestionar proyectos, kits y Sounds, o hacer copias de seguridad de tus datos.

Proyectos

Menú: **GLOBAL SETTINGS** > PROJECT. Mantén
GLOBAL SETTINGS para LOAD PROJECT. **FUNC** +
GLOBAL SETTINGS para SAVE PROJECT AS

Los cambios dentro del proyecto activo se recuerdan solos, incluso tras apagar. No se escriben en un slot del +Drive hasta que guardas el proyecto

LOAD PROJECT no guarda antes el proyecto activo. CREATE NEW, al final de la lista, crea un proyecto en blanco

Gestor de proyectos (**RIGHT**): CLEAR, DELETE, INIT NEW (solo slots vacíos), LOAD FROM (sobrescribe el proyecto activo), PURGE ALL, RENAME, SAVE TO, TOGGLE protección contra escritura

PURGE ALL (solo en el proyecto cargado) elimina del pool de Sounds los Sounds sin usar y de la RAM los samples que no se usan en ningún pattern. Las copias del +Drive se conservan

Una pequeña flecha marca el slot del que viene el proyecto activo. Un candado marca un proyecto protegido contra escritura, que no se puede sobrescribir, renombrar ni borrar

Kits

128 kits por proyecto. Un pattern siempre está enlazado a un kit. Editar un kit cambia todos los patterns que lo usan

Nuevo pattern sobre un kit existente: guarda y renombra antes el kit, salvo que quieras compartir los cambios

Menú KIT (**FUNC** + **PLAY MODE**): RELOAD KIT (kit activo o todos los kits), LOAD KIT, SAVE KIT, CLEAR KIT, TRACK ROUTING KIT, CONTROL IN 1 MOD, CONTROL IN 2 MOD

LOAD KIT enlaza el kit cargado con el pattern activo. Una estrella tras el nombre de un kit significa que ningún pattern lo usa

SAVE KIT: elige un slot y luego ponle nombre. CLEAR KIT inicializa el kit. No se pierde nada hasta que guardas sobre el mismo slot

Al seleccionar un pattern vacío se mantiene el último kit y su número parpadea hasta que edites el pattern o guardes el kit

TRACK ROUTING KIT: desmarca USE GLOBAL SETTING para dar a este kit su propio ROUTE TO MAIN (pads **verdes**) y SEND TO FX (pads **amarillos**). Todas las pistas siguen yendo a su salida individual

CONTROL IN 1 MOD y 2 MOD: una macro de estilo performance controlada por CV o un pedal de expresión. Hasta 4 parámetros de cualquier pista. Pulsa los mandos A a D para elegir una pista, gira para elegir el parámetro y confirma con un clic del mando o **YES**. Los mandos E a H ajustan la profundidad, de -128 a 127. 0 no cambia nada

KIT RELOAD ON CHG, en la configuración global del secuenciador, recarga un kit a su estado guardado cada vez que otro kit toma el relevo

Pool de Sounds y biblioteca del +Drive

Pool de Sounds: 128 slots en el proyecto. Los Sounds del pool se pueden usar como lock de Sound

Biblioteca de Sounds del +Drive: 4096 Sounds en 16 bancos (de A a P) de 256, compartidos por todos los proyectos. No se pueden usar como lock de Sound

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

Explorador de Sounds

Muestra solo los Sounds que la pista activa puede cargar. Los slots vacíos se ocultan. Carga con **YES**

Escucha previa: toca el pad de la pista activa

LEFT abre la ordenación: VIEW POOL, VIEW +DRIVE, SORT ABC, SORT 123, FILTER (por etiqueta), SEARCH (texto)

Gestor de Sounds

Muestra todos los Sounds. Un pad violeta activo significa que el Sound resaltado encaja en la pista activa. Los pads **rojos** tenues muestran las otras pistas que pueden recibirlo

RIGHT abre SOUND OPERATIONS: LOAD TO TRACK, COPY TO (POOL, +DRIVE o un +BANK de A a P), STORE TRACK SOUND, RENAME, EDIT TAGS, DELETE, SELECT ALL, SELECT UNUSED, DESELECT ALL, TOGGLE protección contra escritura, SEND SYSEX

SELECT UNUSED funciona solo en el pool de Sounds. Después usa DELETE. Los Sounds de la biblioteca se quedan

Etiquetas: cualquier número por Sound, pero solo las dos primeras aparecen en la lista

Las teclas **TRIG** muestran un solo banco del +Drive.

FUNC + **UP**/**DOWN** recorre más rápido

Guardar el Sound de la pista activa: **YES** + **MUTE**.

LEFT cambia entre el pool de Sounds y el +Drive.

Elige un slot, ponle nombre y elige las etiquetas

CLEAR TRACK SOUND devuelve a sus valores por defecto los parámetros de las páginas de la pista activa. No se pierde nada hasta que guardas el kit sobre el mismo slot

Ajustes de Sound

*Se guardan con el kit. Se abren con **FUNC** + **FLTR**.*

***UP**/**DOWN** o TRACK LEVEL recorren, **LEFT**/**RIGHT** cambian*

MACHINE: el modo de generador de sonido de la pista activa

CHROMATIC: qué parte responde al modo cromático y al tono del valor NOT del trigger. OFF, SYNTH, SAMPLE o SYN+SMP

ENV RESET: OFF deja que la envolvente del filtro continúe donde está. FILTER (por defecto) la reinicia en cada trigger

VELOCITY TO VOL: OFF, u ON para que el volumen siga la velocidad de forma lineal

VELOCITY MOD: hasta 4 parámetros de cualquier página siguen la velocidad. Los mandos A a D eligen, ☐ YES confirma, E a H ajustan la profundidad. TRACK LEVEL ajusta el rango de velocidad

AFTERTOUCH: el mismo ajuste para el aftertouch del pad o del MIDI

SMP: muestra el nombre completo del sample de la pista

LEGACY FX SEND: si está marcado, baja un poco los niveles de envío a FX para que los Sounds hechos con un OS anterior suenen como se pensó

Copia de seguridad y transferencia

Usa la app gratuita Elektron Transfer (Windows y macOS) por USB. Elige los puertos USB MIDI en la página CONNECTION, haz clic en CONNECT, abre EXPLORE y arrastra y suelta

Transfer también mueve samples y los convierte a 16 bits, 48 kHz, mono

Los volcados SysEx (ver Global Settings) cubren kits, Sounds, patterns, canciones y globales, no samples

Léelo cuando quieras cambiar el comportamiento del Rytm: samples, MIDI, enrutamiento de audio, entradas de control, sistema y calibración.

Resumen

Pulsa **GLOBAL SETTINGS**. Recorre con **UP**/**DOWN** o **TRACK LEVEL** y abre con **YES**

Hasta cuatro slots globales, cada uno con sus propios ajustes de secuenciador, MIDI y enrutamiento de pistas. Elige el slot con **LEFT**/**RIGHT** y **YES**. Los cambios en un slot se guardan solos

Atajos: mantén **GLOBAL SETTINGS** para LOAD PROJECT. **FUNC** + **GLOBAL SETTINGS** abre SAVE PROJECT AS

Gestor de samples

Tres directorios principales: FACTORY (diez subdirectorios de samples de fábrica, protegidos contra escritura), INCOMING (destino por defecto de los samples enviados con la utilidad C6) y RECORDED (destino por defecto de los samples que grabas)

Abre un directorio con **YES** o **FUNC** + **RIGHT**. Sube un nivel con **..** o **FUNC** + **LEFT**. Los directorios terminan en (D)

Escucha un sample con **FUNC** + **YES** (unos diez segundos, tocado por la voz de la pista activa)

Cargar: marca samples con **YES**, pulsa **RIGHT** y elige LOAD TO PROJ. Ocupan los primeros slots libres de los 127

Ver la RAM: pulsa **LEFT** dos veces y elige VIEW RAM. Un círculo al final de una fila significa que el sample no se usa en el proyecto

Descargar: marca slots (o SELECT ALL en el menú de la derecha) y luego UNLOAD

Reemplazar: resalta un slot, abre el menú de la derecha, elige REPLACE y luego un sample del +Drive

Quitar de la RAM los samples sin usar: VIEW RAM, **RIGHT**, SELECT UNUSED, luego UNLOAD y confirma. Se quedan en el +Drive

Transferir desde un ordenador: Elektron Transfer convierte los archivos de audio a 16 bits, 48 kHz, mono, el formato nativo. Arrástralos a la página EXPLORE

Los directorios (salvo FACTORY) se pueden renombrar, borrar o fijar como directorio de destino

Transferir a un ordenador: conecta el USB, abre Elektron Transfer, ajusta los puertos MIDI IN y OUT, abre EXPLORE y arrastra los samples fuera de la lista ANALOG RYTM

Si eliges MIDI+USB en INPUT FROM u OUTPUT TO, el MIDI limita la velocidad del USB. Usa solo USB para transferencias grandes

Configuración MIDI: SYNC

CLOCK RECEIVE y CLOCK SEND: siguen o envían el reloj MIDI

TRANSPORT RECEIVE y TRANSPORT SEND: play, stop, continue y puntero de posición de canción

PRG CH RECEIVE y PRG CH SEND: responden a o envían el cambio de programa cuando cambian los patterns. Los canales se ajustan en el menú CHANNELS

Con CLOCK RECEIVE y TRANSPORT RECEIVE activados a la vez, el Rytm espera hasta 16 segundos el reloj tras un start o continúe antes de dar por perdida la sincronización (permite un preroll). Con solo TRANSPORT RECEIVE arranca en cuanto puede

Configuración MIDI: PORT CONFIG

TURBO SPEED: ☐ **YES** inicia la negociación. Necesita una interfaz compatible con Turbo-MIDI

OUT PORT FUNCTIONALITY y THRU PORT FUNCTIONALITY: MIDI, o pulsos de sincronización DIN 24 o DIN 48. Con DIN 24 o DIN 48 no se envían datos MIDI por ese puerto

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

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

OUTPUT CH: si los pads y los mandos envían por el canal auto o por el canal de la pista

PARAM OUTPUT: si los mandos DATA ENTRY envían NRPN o CC

ENCODER DEST, PAD DEST, PRESSURE DEST, MUTE DEST: INT (no se envía nada), INT + EXT (interno y externo) o EXT (solo externo, no disponible para los encoders)

RECEIVE NOTES: tocar desde un teclado externo.
RECEIVE CC/NRPN: controlar parámetros desde fuera

Configuración MIDI: CHANNELS

TRACK 1 a 12 y FX: canal de cada pista. OFF ignora el MIDI entrante

PERF CHANNEL: canal por el que envían los mandos en el modo performance

AUTO CHANNEL: da acceso a la pista activa, así que un teclado en este canal toca la pista que esté activa

PROGRAM CH IN CH y PROGRAM CH OUT CH: canal del cambio de programa entrante y saliente. AUTO usa el canal auto

Volcado SysEx

Envía y recibe kits, Sounds, patterns, canciones y slots globales. Los samples no se pueden enviar así. Usa el gestor de samples y Elektron Transfer

Utilidad gratuita: C6

Enviar, ALL: WHOLE PROJECT (kits, Sounds sin samples, patterns, canciones, globales y ajustes), ALL SOUNDS, ALL KITS, ALL PATTERNS, ALL SONGS, ALL GLOBALS, ALL SETTINGS

Enviar, elementos sueltos: KIT, SOUND, PATTERN, PATTERN + KIT, SONG, GLOBAL. Un asterisco tras el nombre de un kit significa que no está enlazado a ningún pattern

Recibir: ANYTHING, KIT (ACTIVE KIT o KIT 01 a 128), SOUND POOL, +DRIVE SOUND (ANYWHERE usa el primer slot libre), PATTERN, SONG, GLOBAL

Empieza a escuchar primero en el Rytm con (detiene), y luego envía desde el otro aparato

Los datos llegan al lugar desde el que se guardaron, o al primer slot libre. Cuando recibes en una posición de la lista, los datos siguientes van a las posiciones siguientes

El Rytm puede recibir SysEx en cualquier momento, sea cual sea el menú abierto

Enrutamiento de audio

ROUTE TO MAIN: los pads muestran cuáles de las 12 pistas van a la salida main. **Verde** envía, apagado no. Cada pista sigue llegando a su propia salida individual

SEND TO FX: los pads muestran qué pistas pasan por los FX. **Amarillo** enruta, apagado no

USB IN (solo con USB AUDIO/MIDI): PRE-FX (antes de los efectos), POST-FX (después de los efectos), TRACK 1 a 12 (sumadas a mono, o dos pistas para izquierda y derecha, moldeadas por el filtro y la envolvente de la pista) o SAMPLER ONLY. Todas las opciones salvo SAMPLER ONLY alimentan también el sampler

Una pista que procesa audio entrante necesita un trigger de nota y un secuenciador en marcha para abrir su envolvente. Pon la LEN del trigger en INF para un procesamiento continuo

USB OUT (solo con USB AUDIO/MIDI): MAIN OUT, TRACK 1 a 12 (una pista, o dos para izquierda y derecha), AUDIO IN u OFF

USB TO MAIN **dB**: ganancia del audio USB enviado a la salida main, de 0 a +18 dB

Las pistas 3/4, 7/8, 9/10 y 11/12 comparten una voz, así que no puedes usarlas como entradas o salidas izquierda y derecha separadas

Ojo: USB IN, USB OUT y los ajustes del ordenador pueden provocar un bucle de realimentación con niveles extremos

Efecto de inserción en la pista 1: TO MAIN

desactivado para la pista 1, TO FX desactivado para la pista 1, USB IN POST-FX, USB OUT TRACK 1.

Procesa el audio en el ordenador y devuélvelo al Rytm

Entradas de control

Ajustes de Control Input 1 y 2 (EXP/CV IN 1 y 2 en la parte trasera). Los destinos se ajustan en los menús CONTROL IN 1 MOD y CONTROL IN 2 MOD del kit

MODE: CV, EXPR (pedal de expresión) u OFF

CV ZERO LEVEL: tensión en la que la modulación es cero, de -5,50 V a +5,50 V

CV MAX LEVEL: tensión en la que la modulación es máxima, de -5,50 V a +5,50 V

EXPRESSION LEARN: conecta el pedal, pulsa **YES**, muévelo al máximo y luego al mínimo, y pulsa **YES** para guardar

REVERSE DIRECTION: invierte la dirección del pedal

Configuración del secuenciador

QUANTIZE LIVE REC: si está marcado, las notas grabadas en directo se ajustan a pasos completos. Si no, se conserva el micro timing

KIT RELOAD ON CHG: los kits se recargan a su estado guardado cada vez que un kit nuevo pasa a ser el activo

AUTO TRK SWITCH: la pista activa sigue la última tecla **PAD** o **TRIG** que pulsaste, sin **FUNC**

SAMPLE POS RES: STA y END de la página SMPL en resolución alta o baja. La resolución alta da un control más fino. La resolución baja va bien para cadenas de samples y slices **1.72**

Sistema

LED INTENSITY: LOW, MID o MAX (teclas y pantalla) **1.70**

USB CONFIG: OVERBRIDGE, USB MIDI o USB AUDIO/MIDI. Al elegir uno se desactivan los otros dos

OS UPGRADE: envía el archivo .syx con Elektron Transfer por USB y pulsa **YES** en el Rytm para confirmar. La unidad se reinicia al terminar. El Rytm no aparece como unidad de disco en el ordenador

FORMAT +DRIVE: PROJECTS+SOUNDS y SAMPLES se pueden marcar por separado. Un aviso pide confirmación

STORAGE: RAM y +Drive usados y libres, número de proyectos, Sounds y samples, y tiempo de sample usado y restante

Calibración

Por las salidas individuales pueden salir sonidos fuertes y desagradables. Desconéctalas antes. El proceso tarda mucho

RUN CALIBRATION: afina los osciladores de las voces BD, SD y RS/CP a la temperatura actual. Pensado para salas fuera de los 20 a 25 grados C normales. Deja la unidad encendida unas horas antes

FACTORY RESTORE: devuelve los datos de calibración a su estado de producción

WARMUP CALIBRATION **1.70**: calibra los osciladores y los filtros. Apaga antes la unidad al menos 20 minutos para que llegue a temperatura ambiente. Tarda varias horas y sigue funcionando cuando arranca el salvapantallas

Menú de inicio y cuidados

↑ Contenido

Léelo cuando algo vaya mal, o cuando necesites reiniciar la unidad o cuidarla.

Menú de inicio

Mantén **FUNC** al encender. Elige con las teclas **TRIG**

TRIG 1 TEST MODE: autotest con un pitido corto y fuerte de 3 kHz por todas las salidas. Baja antes el volumen de altavoces y auriculares. No debe informar de errores. **UP**/**DOWN** recorren el registro. Contacta con el soporte de Elektron o con la tienda si aparecen errores

TRIG 2 EMPTY RESET: borra todos los kits, patterns, Sounds y canciones. El +Drive se queda como está

TRIG 3 FACTORY RESET: reinicializa el proyecto activo de la RAM y sobrescribe el slot de proyecto 1 del +Drive y el banco de Sounds A con el contenido de fábrica. Guarda antes tu proyecto en un slot del +Drive superior a 1

TRIG 4 OS UPGRADE: para cuando la actualización normal del menú SYSTEM no es posible. Conecta el MIDI OUT del ordenador al MIDI IN del RytM. La transferencia por USB MIDI no funciona aquí

TRIG 5 EXIT

Cuidados

El OS 1.73 añadió una comprobación del sistema de archivos de los samples del +Drive **1.73**. Si informa de un problema, haz una copia de seguridad de tus samples y proyectos y luego reformatea los samples del +Drive

No expongas la unidad a la lluvia, la humedad, goteos o salpicaduras, ni a la luz solar directa. No la uses con una temperatura ambiente superior a 30 grados C

No abras la carcasa. No hay piezas reparables por el usuario

El adaptador de corriente es solo para uso en interiores. Dale buena ventilación y mantenlo por debajo de 40 grados C

Fuente de alimentación recomendada: PSU-3/b/c, 12 V DC, 2 A. Consumo: 14 W típicos, 20 W máximo

Fundamentos del secuenciador

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando quieras seleccionar, tocar, grabar y ajustar el tiempo de los patterns.

Patterns

8 bancos (de A a H) de 16 patterns. Cada proyecto tiene 128 listos para usar. Los cambios se guardan solos

Un pattern guarda: los ajustes de la página TRIG, los ajustes de cuantización, triggers de nota, triggers de lock, locks de parámetros, locks de Sound, mutes de trigger, triggers de acento, triggers de slide, triggers de swing y su cantidad, el kit enlazado, y las longitudes de pista y el compás

Cada pista también puede enviar su secuencia a MIDI OUT o USB (note on y off y velocidad) para tocar aparatos externos. Ver TRIGS SETUP

Seleccionar un pattern

BANK A a **BANK H**, y luego **TRIG 1** a **TRIG 16**.

Ejemplo: **BANK B** + **TRIG 5** es el pattern B05

Las teclas **TRIG** **rojo** tienen guardados datos. El pattern activo es **rojo** a plena intensidad

Al elegir un pattern vacío se mantiene el último kit y su número parpadea hasta que edites o guardes

Mientras suena un pattern, el nuevo queda en cola. Su posición parpadea abajo a la izquierda y empieza al terminar el actual (modo Sequential). Los mensajes de cambio de programa también ponen patterns en cola

Tras elegir un pattern y antes de soltar las teclas,

RECORD, **PLAY** y **STOP** copian, borran y pegan patterns. Se pueden borrar o pegar varios patterns a la vez

Transporte

PLAY inicia. **PLAY** durante la reproducción pausa, y otra vez reanuda

STOP detiene todas las pistas. Los efectos de envío como el delay siguen sonando

STOP dos veces: detiene y hace fade out de los efectos de envío. También envía All Sound Off por MIDI

Si un pattern tiene más de 16 pasos, los LED de página del pattern lo indican. La página que suena parpadea

Reproducción por páginas

Mantén **PAGE**: **TRIG 1** a **TRIG 4** eligen las páginas que suenan y se repiten en bucle. Ejemplo: las páginas 2 y 4 saltan la 1 y la 3 **1.70**

Mientras mantienes **PAGE**, los **PADS** incluyen o excluyen pistas. Los pads apagados tocan todos sus pasos. **FX** hace lo mismo con la pista FX

Suelta **PAGE** para quedarte en la reproducción por páginas. Mantén **PAGE** y pulsa **NO** para volver a la normal

En la grabación por rejilla: **PAGE** + **NO**, luego mantén **PAGE** y usa **TRIG 1** a **TRIG 4** **1.72**

Tempo

TEMPO abre la pantalla de tempo. TRACK LEVEL lo cambia de 1 en 1 BPM (pulsa el mando para 8).

UP/**DOWN** cambian 0,1 BPM

FUNC + **YES**: alterna entre el tempo de PROJECT (uno para todos los patterns) y el tempo de PATTERN

Tap tempo: mantén **FUNC** y toca **TEMPO**. La media se calcula tras 4 toques y se sigue actualizando

Nudge: **LEFT** o **RIGHT** desplaza el tempo un 10 por ciento mientras se mantiene, y luego vuelve. Funciona fuera del menú de tempo. Útil para sincronizar con un plato u otra fuente

En el menú de tempo, mantén **FUNC** mientras giras TRACK LEVEL: parpadea "PREP." y el tempo nuevo empieza al soltar **FUNC**

Modos de pattern

Se ajustan con **FUNC** + **BANK A** a **BANK D**. Los LED de modo de pattern muestran el modo activo

SEQUENTIAL (por defecto): el pattern nuevo empieza cuando termina el actual

DIRECT START: cambia al instante y empieza desde el principio

DIRECT JUMP: cambia al instante y continúa desde la posición del pattern anterior

TEMP JUMP: pulsa **FUNC** + **BANK D** para armarlo (el LED parpadea si está sonando). Elige un pattern: empieza al instante desde la posición anterior, suena una vez hasta el final y luego vuelve al pattern anterior. En el modo de cadena, sustituye al pattern actual de la cadena y luego la cadena sigue

Tipos de trigger y modos de grabación

Los triggers de nota (teclas **rojas**) tocan notas. Los triggers de lock (teclas **amarillas**) solo aplican locks de parámetros. Las teclas apagadas no tienen trigger

Grabación por rejilla: pulsa **RECORD** (tecla **roja** encendida). Elige una pista y coloca triggers con

TRIG 1 a 16. Pulsa un trigger colocado para quitarlo

Rejilla: trigger de lock con **FUNC** + **TRIG**. En el modo cromático se graba el tono del pad que usaste. Usa

PAGE para cambiar de página

Rejilla: mantén un **TRIG** y pulsa **LEFT**/**RIGHT** para el micro timing (una ventana emergente muestra el desplazamiento). Mantén **TRIG** + **FUNC** y pulsa **LEFT**/**RIGHT** para aplicar micro timing a todos los triggers de la pista

Rejilla: mantén un **TRIG** y pulsa **UP**/**DOWN** para los ajustes de retrig. **TRIG** + **YES** escucha un trigger con sus locks

Grabación en directo: mantén **RECORD** y pulsa **PLAY**. La tecla **RECORD** parpadea. Toca los **PADS**. Se graban la velocidad y la longitud, y también el tono cromático

En directo: los movimientos de mando se graban como locks de parámetros. Los pasos sin triggers de nota reciben triggers de lock

En directo: **RECORD** y luego doble pulsación de **PLAY** activa o desactiva la cuantización. **NO** + **PADS** borran los triggers de esas pistas al pasar el secuenciador. **FUNC** + **NO** borra los locks de parámetros de la pista activa al pasar (los locks de Sound se quedan). **NO** + pulsar un mando quita los locks de un parámetro

En directo: **PLAY** sale de la grabación en directo y sigue tocando. **STOP** detiene ambos. **RECORD** pasa a la grabación por rejilla

Grabación paso a paso: **RECORD** + **STOP**. Modos Standard y Jump (pulsa **STOP** dos veces mientras mantienes **RECORD** para alternar)

Paso a paso Standard: elige un paso inicial con una tecla **TRIG** (**verde**, doble parpadeo) o muévete con **LEFT**/**RIGHT**. Pulsa pads (varios a la vez está bien) y el paso avanza solo. **CHRO** graba notas cromáticas en la pista activa

Paso a paso Standard: **NO** sobre el paso activo quita el trigger o añade un silencio. Mantén un **TRIG** y gira un mando para un lock de parámetro. **RECORD** sale

Paso a paso Jump: el parámetro LEN fija la longitud de la nota y cuánto avanza el paso. 1/16 avanza un paso, 1/8 dos, 1/4 cuatro. LEN se bloquea en cada trigger que colocas. Con varias pistas, la primera pista tocada fija el avance

Paso a paso: los teclados MIDI externos deben enviar por el AUTO CHANNEL. La velocidad MIDI se bloquea en los triggers que ya tienen datos de velocidad. Mantén **FUNC** para usar en su lugar el ajuste fijo VEL. Mantén **YES** para bloquear la longitud del trigger al tiempo que mantienes la nota

Paso a paso: un trigger nuevo sobre uno antiguo conserva sus locks de parámetros

Ajustes de trigger, retriggers y Euclidean

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando quieras dar forma a triggers sueltos: nota, velocidad, longitud, probabilidad, retriggers y ritmos Euclidean.

Página TRIG 1 (pulsa **TRIG** una vez)

*Ajustes de los triggers de nota. Se guardan con el pattern, no con el kit. Mantén una tecla **TRIG** y cambia un valor para bloquearlo en un solo paso*

NOT: tono de la nota, de -24 a +24. El tono cromático de un pad en directo lo sustituye

VEL: velocidad, de 1 a 127. La usan **FUNC** + **PADS**, las teclas **TRIG** y la velocidad fija AUTO. La velocidad de un pad en directo la sustituye

LEN: longitud de la nota. El tiempo que mantienes un pad en directo la sustituye

PRB: probabilidad del trigger, de 0 a 100 por ciento. Por defecto 100 por ciento. Se vuelve a evaluar en cada trigger

TRC: condición del trigger. Sustituye a PRB mientras mantienes un trigger. Una condición prevalece sobre PRB

SYN: si suena la parte de síntesis. SMP: si suena la parte de sample. ENV: si se dispara la envolvente del filtro. LFO: si se dispara el LFO

SYN y SMP en cero convierten un trigger de nota en un trigger de lock

Página TRIG 2: secuenciador Euclidean 1.70

*Dos generadores de pulsos reparten los triggers de la forma más uniforme posible por la pista. Cuando está activo, la tecla **RECORD** se vuelve morada. Los triggers anteriores se ocultan y vuelven al desactivarlo*

FUNC mientras desactivas el modo Euclidean convierte el pattern Euclidean en triggers normales (los triggers colocados antes a mano se eliminan)

No puedes colocar triggers de nota a mano en el modo Euclidean, pero sí puedes aplicar locks de parámetros a los triggers generados

Aleatorizar la página Euclidean respeta la longitud de la pista y deja LEN sin cambios 1.71

PL1, PL2: número de pulsos del generador 1 y 2

LEN: longitud de la pista en pasos. Solo en el modo de escala ADVANCED

EUC: modo Euclidean activado o desactivado

R01, R02: rotación del generador 1 y 2

TRO: rotación de la pista, de ambos generadores a la vez

OP: operador booleano para combinar los dos generadores

OR: todos los triggers de ambos. XOR: todos los triggers salvo cuando los dos caen en el mismo paso.

AND: solo los pasos donde caen ambos. SUB: triggers del generador 1 salvo cuando el generador 2 cae en el mismo paso

Menú Retríg (mantén [RTRG])

*Cada una de las 12 pistas de batería tiene sus propios ajustes, guardados en el kit. Usa **UP**/**DOWN** para elegir, **LEFT**/**RIGHT** o TRACK LEVEL para cambiar*

RETRIG: velocidad de repetición. 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 es un trigger por paso, 1/32 son dos por paso. Tresillos: 1/12 o 1/24

LENGTH: duración de la curva de velocidad, de 0,125 a INF, en fracciones o múltiplos de un paso

VEL. CUR: curva de velocidad, de -128 a 127. -128 hace un fade out completo a lo largo de la longitud, 0 es plana, 127 hace un fade in completo

ALWAYS ON: locks de retríg activados, así que mantener un pad hace retríg sin **RTRG**

Mantén **RTRG** y luego mantén un **PAD**: redoble mientras lo mantengas. La presión fija la velocidad del retríg. El aftertouch se desactiva durante el retríg

Por paso: mantén un **TRIG** y pulsa **RTRG** o **UP**/**DOWN**.

Mando A: retrig activado o desactivado. Mando E: velocidad de repetición. Mando D: longitud. Mando H: curva de velocidad. Los ajustes del paso prevalecen sobre los de la pista

Los retriggers se graban en la grabación por rejilla y en directo

Menú TRIGS SETUP ([FUNC] + [TRIG])

GLOBAL QUANTIZE: cuantiza los triggers con micro timing de todas las pistas, de 0 a 127

TRK QUANTIZE: lo mismo para la pista activa, de 0 a 127

TRK SEND MIDI: si está marcado, la pista envía note on y off (NOT, LEN) y VEL por MIDI OUT en su canal, y además toca su propio Sound

Velocidad fija

FIX pone los pads en velocidad fija. **FUNC** + **FIX** abre el valor: de 1 a 127 o AUTO. Por defecto 100. AUTO usa el valor VEL de la página TRIG

Click track ([FUNC] + [RTRG])

Mantén **FUNC** + **RTRG** durante un segundo para activar o desactivar el click

ACTIVE, TIME SIG. NUM (numerador), TIME SIG. DEN (denominador), PREROLL (compases de click antes de empezar a grabar, solo en la grabación en directo), VOLUME

Menú TRACK ([FUNC] + [CHRO])

TRIGS SETUP: abre TRIGS SETUP para la pista activa

PAD SCALE: fija qué notas tocan los pads en el modo cromático. PAD 1 es la nota más grave de la octava, la tónica y la escala. El resto suben por la escala. Las escalas con menos de 8 notas se repiten en las filas de arriba **1.70**

ROOT NOTE: tónica de la escala. PER PATTERN: aplica la escala de pads a todas las pistas del pattern o solo a la pista activa

RELOAD TRACK (**NO** + **CHRO**): vuelve al estado autoguardado o al del último SAVE TRACK

SAVE TRACK (**YES** + **CHRO**): guarda un punto de restauración de una pista

Escalas de pads

Eólica (menor), Blues, Cromática, Menor combinada, Dórica, Dórica b2, Mayor armónica doble, Disminuida semitono-tono, Menor armónica, Hirajoshi, Menor húngara, In-sen, Jónica (mayor), Jónica #2 #5, Iwato, Locria, Locria bb3 bb7, Lidia, Lidia #2 #6, Lidia aumentada, Lidia dominante, Locria mayor, Menor melódica, Mixolidia, Oriental, Pelog, Pentatónica mayor, Pentatónica menor, Persa, Frigia, Frigia dominante, Española, Super locria, Ultrafrigia, Tonos enteros, Disminuida tono-semitono

Longitud del pattern y escala

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando quieras patterns de distinta longitud, velocidad o compás.

Modo normal

Abre el menú de escala con **FUNC** + **PAGE**.

LEFT / **RIGHT** eligen un ajuste, **UP** / **DOWN** lo cambian

Todas las pistas comparten longitud y compás.

Número de la izquierda: pasos del pattern. A su derecha: longitud total, 16, 32, 48 o 64 pasos

Escala (velocidad de reproducción como múltiplo del tempo): 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X, 2X

Más de 16 pasos: usa **PAGE** para cambiar de página en la grabación por rejilla. **PAGE** cambia rápido la longitud total. Las teclas **TRIG** cambian rápido el número de pasos

Al alargar un pattern se copian sus triggers a las páginas nuevas

2X dobla la resolución base a fusas (notas de 32).

3/4X va bien para tresillos contra otros instrumentos con los mismos BPM

Modo avanzado

Elige ADVANCED en la columna SCALE. Dos columnas: TRACK y MASTER

TRACK: longitud y escala solo de la pista activa.

Elige la pista con **TRK** + un **PAD**

MASTER LEN: pasos que suenan antes de que todas las pistas reinicien. INF repite sin reiniciar, lo que también impide que empiece un pattern encadenado salvo que se ajuste CHNG

MASTER CHNG: cuánto suena el pattern antes de que empiece un pattern en cola o encadenado. OFF (por defecto) cambia al final del pattern

MASTER SCALE: el compás general

Con INF y el modo de pattern Sequential no puedes cambiar de pattern

FUNC + **UP**/**DOWN**: ajustan las longitudes de 16 en 16 pasos

Léelo cuando quieras locks de parámetros, locks de Sound, condiciones, fills, swing, acentos, slides o copiar y pegar.

Locks de parámetros

Cada parámetro de una página PARAMETER y cada ajuste de la página TRIG se puede bloquear por trigger, en todos los tipos de pista

Grabación por rejilla: mantén un **TRIG** y gira un mando. El valor se ve invertido y la tecla parpadea rápido. **TRIG** + pulsar el mando quita un lock. Quitar el trigger y volver a colocarlo quita todos sus locks

Mantén un trigger con locks: las teclas **PARAMETER** se iluminan en las páginas que tienen locks

En un pattern se pueden bloquear hasta 72 parámetros distintos. Bloquear un parámetro en todos los pasos cuenta como uno

Grabación en directo: los giros de mando y las notas cromáticas de los pads se graban como locks. Los triggers de lock rellenan los pasos sin triggers de nota

Las escenas y las macros de performance no admiten locks de parámetros durante la grabación

Locks de Sound

Elige un Sound del pool de Sounds para un paso. Mantén un trigger de nota y gira TRACK LEVEL para ver la lista del pool, elige y suelta la tecla **TRIG**. La tecla parpadea

Mantén el trigger para ver su Sound. La primera entrada de la lista, TRACK SOUND, toca el Sound del kit

Los Sounds incompatibles y los slots vacíos muestran un (!) parpadeante

Locks condicionales (TRC)

Mantén un trigger y ajusta TRC, que sustituye a PRB. Coloca antes un trigger de nota o de lock. Las condiciones FILL necesitan el modo FILL

X%: una probabilidad. Posibilidad de que el trigger suene

FILL: suena solo en el modo FILL. Not FILL: suena solo cuando no estás en el modo FILL

PRE: suena si la última condición evaluada en la misma pista era verdadera. Not PRE: suena si era falsa. (Las condiciones PRE se ignoran en la comprobación)

NEI: suena si la última condición evaluada en la pista vecina (la anterior) era verdadera. Not NEI: si era falsa. Falsa si la vecina no tiene condiciones

1ST: suena en la primera pasada de un pattern en bucle. Not 1ST: en todas las pasadas menos la primera

A:B: verdadera en la pasada A de cada B pasadas. Ejemplos: 1:2 suena en las pasadas 1, 3, 5. 2:2 en 2, 4, 6. 2:4 en 2, 6, 10. 4:7 en 4, 11, 18. Usa las pasadas de la pista si la pista es más corta que el pattern

Una condición en un trigger prevalece sobre PRB. Ejemplo: PRB 70 por ciento más FILL suena solo, y siempre, en el modo FILL

Modo Fill

FUNC + **FILL**: pone en cola un fill durante un ciclo del pattern. **FILL** parpadea y luego se queda encendida mientras el pattern se repite

Mantén **FILL** mientras suena: el fill está activo mientras lo mantengas (no en la grabación por rejilla)

Mantén **FUNC** y pulsa **FILL** dos veces: fill enclavado (la tecla es azul). Pulsa **FILL** para soltarlo

Mute de trigger, acento, swing y slide

*Cada uno se abre con **FUNC** + una tecla de banco. Las teclas **TRIG** muestran los triggers de nota en un color claro y los pasos fijados en uno más oscuro. Pulsa las teclas **TRIG** para colocar o quitar. Una propiedad de paso en un paso con trigger de nota se aplica a él. Mantén **FUNC** al introducir para fijar el paso en todas las pistas. Atajo: mantén un trigger de nota o de lock y pulsa la tecla de banco. Pulsa un trigger para ver si la tecla de banco se enciende*

TRIG MUTE (**FUNC** + **BANK E**, verde): silencia el trigger de nota de ese paso. Bueno para crear tensión en directo

ACCENT (**FUNC** + **BANK F**, magenta): acentúa el paso. El nivel se ajusta con **TRACK LEVEL**. El nivel de acento también es un destino de modulación

SWING (**FUNC** + **BANK G**, amarillo): proporción de 51 a 80 por ciento con **TRACK LEVEL** o **UP**/**DOWN**. El 50 por ciento por defecto es un espaciado igual. Las teclas **TRIG** encendidas eligen qué pasos llevan swing

PARAMETER SLIDE (**FUNC** + **BANK H**, azul): los valores se deslizan entre dos triggers de una pista. Uno de ellos debe llevar el lock. El slide llega hasta el siguiente trigger, a una velocidad fijada por el tempo. Pueden deslizarse varios parámetros a la vez

Guía rápida: qué función para qué tarea

Un golpe normal: trigger de nota

Un cambio de valor sin golpe nuevo: trigger de lock con un lock de parámetro

Un golpe que solo suena a veces: PRB (probabilidad) o una condición TRC

Un golpe que solo suena en los fills: condición FILL
Un paso que se queda en el pattern pero en silencio: mute de trigger

Un paso más fuerte: acento

Un Sound distinto en un paso: lock de Sound

Deslizamiento entre dos valores: slide de parámetro

Un redoble o flam: retrig, ajustado por pista en el menú retrig o por paso con **TRIG** + **UP**/**DOWN**

Reparto uniforme de un número de golpes por el pattern: modo Euclidean

Tiempo suelto, humano: micro timing con **TRIG** + **LEFT**/**RIGHT**, y swing

Un pattern que cambia en cada pasada:
condiciones A:B con probabilidad

Copiar, pegar y borrar

Pattern: **FUNC** + **RECORD** (con la grabación por rejilla desactivada), elige el destino, **FUNC** + **STOP**. **FUNC** + **PLAY** borra. Repite para deshacer

Pista (rejilla activada): las mismas teclas. Página de pista: **PAGE** + **RECORD**, **PAGE** + **STOP**, **PAGE** + **PLAY**

Triggers con todos sus locks (grabación por rejilla):
mantén uno o varios triggers y pulsa **RECORD**. Mantén el **TRIG** de destino y pulsa **STOP**. Varios triggers conservan su separación. Mantén triggers y pulsa **PLAY** para borrar los locks

Menú PATTERN ([FUNC] + [SCNE])

RELOAD PATTERN ([NO] + [SCNE]): vuelve al estado autoguardado o al último guardado. Útil para deshacer cambios en directo mientras el pattern está activo

SAVE PATTERN ([YES] + [SCNE]): punto de restauración manual del pattern

Cadenas y canciones

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando quieras tocar patterns en orden o construir una canción.

Cadenas

Una cadena es uno o más patterns que suenan en orden y se repiten en bucle. 64 cadenas comparten 256 entradas de pattern. Siempre hay una canción activa

Una canción tiene filas y una fila scratch pad. La fila scratch pad está por defecto después de todas las filas de la canción. Te deja probar cadenas y patterns sin tocar las filas programadas

Pulsa [CHAIN MODE] para tocar la cadena de la fila activa. Púlsalo otra vez para que el pattern activo se repita en bucle

Modo detallado (cadena activada): [CHAIN MODE] + [LEFT]/[RIGHT] mueven el cursor de la cadena antes, sobre o después de un pattern. [BANK] + [TRIG] inserta un pattern antes del cursor, o sustituye uno resaltado. [CHAIN MODE] + [NO] borra el pattern anterior al cursor o el resaltado

Modo rápido: **BANK** + el primer **TRIG**, luego sigue manteniéndolo y pulsa más teclas **TRIG**. Solo del mismo banco. Esto borra la cadena anterior. El modo de pattern debe ser SEQUENTIAL

FUNC + **CHAIN MODE**: nueva fila scratch pad en blanco. La antigua pasa a ser la última fila de la canción. Bueno para canciones improvisadas

Canciones

SONG MODE toca la fila activa de la canción fila por fila. Una fila scratch pad al final toca su cadena una vez y se detiene. La fila que suena aparece abajo a la izquierda

FUNC + **SONG MODE**: edición de canción. Las teclas de flecha mueven el cursor. La posición de reproducción se muestra invertida. Arriba a la derecha aparecen los BPM y los compases y tiempos tocados

Empezar desde el principio: doble pulsación de **STOP**. Empezar desde cualquier punto: mueve el cursor a un pattern, **YES**, **PLAY**

FUNC + **YES**: añade una fila debajo del cursor (pattern A01). Cambia su pattern con **BANK** + **TRIG** sobre el número resaltado

Añadir una cadena a una fila: **RIGHT** para colocar el cursor fino, luego **BANK** + **TRIG**. Quitar un pattern: resáltalo, **FUNC** + **NO** (repite para borrar una fila).

Reordenar: **FUNC** + **LEFT**/**RIGHT**. Mover una fila:

FUNC + **UP**/**DOWN**

Repetir una fila: ve al extremo izquierdo de la fila y gira el mando A

Mutes de canción: con MUTE activado, pon el cursor sobre un pattern, **YES**, y luego mantén **SONG MODE** y pulsa pads para silenciar pistas. Las pistas silenciadas se ven como (-). Los mutes de canción pertenecen solo a esa posición del pattern

Mutes de canción fuera de la edición: con MUTE activado, mantén **SONG MODE** y toca pads

Cuando una canción tiene mutes, **MUTE**, **SONG MODE** y **CHAIN MODE** brillan tenuemente

Menú SONG (**FUNC** + **PERF**): RELOAD (**NO** + **PERF**), LOAD, SAVE en uno de 16 slots (**YES** + **PERF**), CLEAR, EDIT, RENAME

Copiar, pegar y borrar funcionan con las filas de canción

Machines

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando quieras elegir qué sintetiza una pista y saber qué hace cada parámetro SRC.

Cómo funcionan las machines

Una MACHINE es un conjunto de parámetros de síntesis que hace que el generador de sonido analógico de una pista actúe como un modelo de batería concreto. Solo cambia la página SRC. Las páginas SMPL, FLTR, AMP y LFO son iguales en todas las pistas de batería

Para elegir una: doble pulsación de **SRC** o **FUNC** + **SRC**. **UP**/**DOWN** recorre, toca el pad de la pista activa para oír la resaltada, **YES** selecciona, **NO** sale sin cambiar

Lo que puede usar una pista depende de su generador de sonido físico

DISABLE quita todos los parámetros SRC.

Selecciónalo y guarda para que un Sound solo de sample se pueda cargar y usar como lock de Sound en cualquiera de las 12 pistas

Tipos de generador de sonido

BD, SD, RS, CP: síntesis de doble oscilador. BD y SD cubren una gran variedad de sonidos. RS y CP añaden el modelado del rim shot

BT, LT, MT, HT: síntesis de un solo oscilador (tom grave personalizado para BT, XT CLASSIC para los demás)

CH, OH, CY, CB: síntesis de varios osciladores para hi-hats, platillos y cencerros

Machines por pista

1 BD: BD ACOUSTIC, BD CLASSIC, BD FM, BD HARD, BD PLASTIC, BD SHARP, BD SILKY, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, más todas las machines SD

2 SD: SD ACOUSTIC, SD CLASSIC, SD FM, SD HARD, SD NATURAL, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, más todas las machines BD

3 RS: RS CLASSIC, RS HARD, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, más todas las machines BD, SD y CP

4 CP: CP CLASSIC, SY CHIP, SY DUAL VCO, SY RAW, más todas las machines BD, SD y RS

5 BT: BT CLASSIC

6 LT, 7 MT, 8 HT: XT CLASSIC

9 CH: CH CLASSIC, CH METALLIC, HH BASIC, HH LAB, más todas las machines OH

10 OH: OH CLASSIC, OH METALLIC, HH BASIC, HH LAB, más todas las machines CH

11 CY: CY CLASSIC, CY METALLIC, CY RIDE, más todas las machines CB

12 CB: CB CLASSIC, CB METALLIC, más todas las machines CY

Machines generales para las 12 pistas: DISABLE, UT IMPULSE, UT NOISE

Parámetros de la página SRC por machine

Machine	Parámetros de la página SRC (en el orden del manual)
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	Sin parámetros 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	Parámetros de la página SRC (en el orden del manual)
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

Abreviaturas de la página SRC

ATK: ataque (attack), duración de la fase de ataque

BAL: balance entre dos osciladores, o entre ruido y oscilador (SD NATURAL)

BDY: tiempo de decay del oscilador (SD NATURAL, SD ACOUSTIC)

BND: profundidad de una envolvente de tono de tiempo fijo, 24 unidades por octava (SY DUAL VCO)

C1, C2, C3: nivel de los componentes 1 a 3 (CY RIDE)

CFG: configuración de los osciladores. Formas de onda y cómo interactúan los dos osciladores (SY DUAL VCO). + mezcla, R es modulación en anillo, F es modulación de frecuencia lineal con el oscilador 1 como portadora, FR es ambas, _ reinicia los osciladores en el trigger

CLK: nivel del suave clic del oscilador (BD SILKY)

COL: color del ruido, la dureza virtual del metal

CPD: decay de la palmada (CP CLASSIC)

DEC: decay, duración de la fase de decay

DET: desafinación del segundo oscilador, respecto al primero

DUS: nivel de una estática sutil como de cinta (BD SILKY)

FMA: cantidad de FM, cuánto modula el segundo oscilador al primero

FMD: decay de FM, decay del oscilador modulador

FMS: tiempo de barrido de FM del oscilador modulador (BD FM)

FMT: afinación de FM, tono del oscilador modulador

HIT: decay del golpe, el decay superior (CY RIDE)

HLD: tiempo de mantenimiento (hold) antes de que empiece el decay

HPF: frecuencia de corte del filtro pasa altos

IMP: impacto, nivel de un transitorio digital que mezcla PCM y ruido (BD ACOUSTIC, SD ACOUSTIC)

LEV: nivel, volumen general de la machine

LPF: frecuencia de corte del filtro pasa bajos

LPQ: resonancia del pasa bajos. 0 la elimina (UT NOISE)

MOD: nivel de modulación (BD PLASTIC)

NLEV: nivel de ruido (SY RAW)

NOD: decay del ruido

NOL: nivel de ruido

NUM: número de palmadas (CP CLASSIC)

OF2, OF3, OF4: desplazamientos de nota respecto a TUNE. 0 reinicia el arpegiador, o detiene uno de disparo único (SY CHIP)

OSC 1 a 6: tono de cada uno de los seis osciladores del hi-hat (HH LAB)

POL: polaridad, POS o NEG (UT IMPULSE)

PW1, PW2: ancho de pulso de los osciladores 1 y 2 (machines CB)

RAT: velocidad de las palmadas (CP CLASSIC)

RES: resonancia del ruido. 0 la elimina (SD NATURAL)

RND: tiempo aleatorio de las palmadas

RST: reinicio del oscilador en cada trigger, o en funcionamiento libre (HH BASIC)

SNP: nivel del transitorio de chasquido (snap)

SPD: velocidad del arpegiador interno. Primero divisiones de nota de los BPM, luego valores fijos en Hz y después ajustes de disparo único (SY CHIP)

SWD: profundidad del barrido de tono. Negativa y positiva en UT NOISE

SWT: tiempo del barrido de tono

SYM: simetría, no linealidad del circuito especial del rim shot

T1, T2: tono del oscilador 1 y 2 (RS CLASSIC)

TIC: nivel del tic del transitorio

TON: tono, o tono del ruido (altura del ruido)

TRA: transitorio, sonido de tic o de ruido y su nivel (BD CLASSIC)

TRD: decay del transitorio

TUN, TUNE: tono en semitonos

TYP: tipo de modulación A (FM lineal) o B (FM con modulación en anillo) en BD PLASTIC. Tipo de platillo en CY RIDE

WAV, WAV1, WAV2: forma de onda. BD HARD y BD CLASSIC: seno, seno asimétrico o triangular. BD SHARP y BD ACOUSTIC: seno, seno asimétrico, triangular, sinetooth, diente de sierra o cuadrada, en funcionamiento libre o reiniciada en el trigger. SY CHIP, SY DUAL VCO y SY RAW tienen sus propias listas

Notas sobre las machines

Añadidas en el OS 1.70: SY CHIP, SY RAW, BD ACOUSTIC, SD ACOUSTIC y HH LAB **1.70**

También añadidos en el OS 1.70: una forma de onda cuadrada para WAV de BD SHARP, un parámetro de envolvente de tono para BT CLASSIC y dos parámetros de ancho de pulso para CB CLASSIC y CB METALLIC **1.70**

En el OS 1.70, DUAL VCO, IMPULSE y NOISE GEN se renombraron como SY DUAL VCO, UT IMPULSE y UT NOISE **1.70**

BD FM: dos osciladores. El segundo (modulador) modula en frecuencia al primero

BD PLASTIC: dos osciladores que interactúan con FM (A) o FM más modulación en anillo (B)

SY CHIP: inspirada en los ordenadores domésticos de los años 80. Un arpegiador interno alterna entre la nota base y hasta 3 notas desplazadas para sugerir un acorde. Las formas de onda incluyen analógica, ruido tipo SID, animada, tabla y pulso (1 a 99 por ciento)

SY DUAL VCO: la afinación 0 es la nota C-2 y 24 unidades son una octava. Desafinación: 48 unidades por octava

SY RAW: el oscilador 1 tiene 7 formas de onda (incluido un modulador en anillo). El oscilador 2 tiene seno o sinesaw

HH LAB: afina libremente seis osciladores

UT IMPULSE: impulso positivo o negativo

UT NOISE: ruido blanco con filtros pasa bajos y pasa altos y un barrido de filtro

Páginas de sample, filtro, amplitud y LFO

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando quieras dar forma a una pista con reproducción de samples, filtro, envolvente de amplitud y LFO.

Página SMPL (pulsa [SMPL] para alternar entre la página 1 y la 2)

La página 2 muestra los mismos parámetros con un gráfico y la forma de onda del sample. Un proyecto tiene 127 slots de sample

TUN: tono del sample en semitonos, de -24 a +24 (cuatro octavas)

FIN: ajuste fino, de -64 a +63. Abarca un semitono hacia abajo y hacia arriba

BR: reducción de bits. Los valores altos bajan la resolución para un sonido áspero

SMP (mando D): lista de slots de sample de hasta 127 samples. OFF no toca ningún sample

STA: punto de inicio, de 0 a 120. Combínalo con END.

FUNC + mando ajusta a números enteros, pulsar el mando avanza de ocho en ocho

1.70

END: punto final, de 0 a 120. Si END es menor que STA, el sample suena al revés

LOP: loop. ON repite en bucle durante la duración del trigger (LEN) dentro de los límites de HLD y DEC de AMP

LEV: volumen del sample

Elegir un sample

Gira el mando D (o **FUNC** + **SMPL**) para ver la lista. Toca el pad de la pista activa para oír el resaltado.

YES o pulsar el mando D selecciona, **NO** sale

FUNC + **YES** en la lista reemplaza un slot con un sample de cualquier directorio del +Drive

En un slot de sample vacío, **YES** abre la lista de samples del +Drive **1.70**

SAMPLE POS RES (config. global): highres para un control fino de STA y END, lowres para cadenas de samples y slices **1.72**

Página FLTR

ATK, DEC, SUS, REL: ataque, decay, nivel de sustain y release de la envolvente del filtro

FRQ (mando E): frecuencia de corte

RES: resonancia. Un pico en la frecuencia de corte, o una muesca con el tipo bandstop (más ancha en el ajuste más bajo)

TYP: tipo de filtro. Pasa bajos de 2 polos, pasa bajos de 1 polo, pasa banda, pasa altos de 1 polo, pasa altos de 2 polos, rechazo de banda (bandstop), peak. Todos son filtros resonantes de 2 polos. Los de 1 polo tienen un espectro más plano y sirven para trabajos de ecualización

ENV: profundidad de la envolvente. Bipolar, así que la profundidad es negativa o positiva

Página AMP

ATK: ataque de la envolvente de amplitud

HLD: mantenimiento (hold) antes del decay. AUTO sigue el tiempo que mantienes el pad. De 1 a 127 lo fija

DEC: decay de la envolvente de amplitud

OVR: overdrive (aumento de ganancia), colocado antes del filtro multimodo

DEL: cantidad de envío al delay

REV: cantidad de envío a la reverb

PAN: panorama, de -64 (izquierda) a +63 (derecha), 0 es el centro

VOL: volumen del Sound. Independiente del nivel de la pista

Página LFO

SPD: velocidad. Bipolar, el valor negativo hace correr la onda hacia atrás. Prueba 8, 16 o 32 para una sincronización recta con el ritmo

MUL: multiplica SPD. 24 ajustes: 12 sincronizados con el tempo y 12 libres. (x) multiplica el tempo, (dot) se sincroniza a 120 BPM sea cual sea el tempo

FAD: fundido (fade). Positivo hace desaparecer la modulación, negativo la hace aparecer, 0 es ninguno

DST: destino. Gira para ver una lista de parámetros de cualquier página y oír el efecto mientras los resaltas. **YES** confirma

WAV: forma de onda. Triangular, seno, cuadrada, diente de sierra, exponencial, rampa, aleatoria

SPH: fase inicial, de 0 a 127 (64 es la mitad). Con aleatoria (RND) añade suavizado (slew) a los pasos

1.70

MOD: modo de trigger. FREE corre de forma continua. TRIG se reinicia con una nota. HOLD corre libre pero retiene su nivel en cada nota. ONE hace un ciclo y se detiene (como una envolvente). HALF hace medio ciclo y se detiene

DEP: profundidad y polaridad. Positiva empieza hacia la cresta, negativa hacia el valle, 0 es sin modulación

Pista FX

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando quieras ajustar delay, reverb, distorsión y compresor.

Fundamentos

Pulsa **FX** para editar la pista FX. Las cinco teclas **PARAMETER** abren DELAY (**SRC**), REVERB (**SMPL**), DIST (**FLTR**), COMP (**AMP**) y LFO (**LFO**)

Delay y reverb son efectos de envío alimentados por los mandos DEL y REV de cada pista de batería.

Distorsión y compresor son efectos master

TRACK LEVEL en la pista FX ajusta el nivel de retorno master de delay y reverb. Cada uno tiene además su propio volumen

Los ajustes de FX se guardan con el kit

FX + **NO** recarga todas las páginas de FX a su último estado guardado

Página DELAY

TIM: tiempo de delay, en notas de 128 respecto a los BPM. 32 es un tiempo (cuatro semicorcheas)

X: ping-pong. 0 es desactivado (coloca el delay con WID). 1 alterna el delay entre izquierda y derecha

WID: anchura estéreo del delay. Bipolar

FDB: realimentación (feedback). Los valores altos dan delays infinitos o crecientes y pueden sonar muy fuerte. DOV en la página DIST añade aspereza

HPF: filtro pasa altos del delay

LPF: filtro pasa bajos del delay

REV: cantidad de la salida del delay enviada a la reverb

VOL: volumen de salida del delay. Se enruta antes o después de la distorsión y del compresor, según DEL en la página DIST

Página REVERB

PRE: pre-delay

DEC: decay, fija el tamaño del espacio

FRQ: frecuencia del filtro shelving

GAI: ganancia del shelving. El máximo conserva los agudos, los valores más bajos los atenúan por encima de FRQ

HPF: filtro pasa altos de la reverb

LPF: filtro pasa bajos de la reverb

VOL: volumen de salida de la reverb. Se enruta antes o después de la distorsión y del compresor, según REV en la página DIST

Página DIST

AMT: cantidad de distorsión

SYM: simetría. Desplaza toda la señal hacia arriba o hacia abajo antes de distorsionar, para una distorsión asimétrica

DOV: overdrive del delay. Una distorsión cálida y dinámica del delay. Funciona junto con FDB de la página DELAY

DEL: retorno del delay antes (PRE, por defecto) o después (POST) de la distorsión y la compresión

REV: retorno de la reverb antes o después (POST, por defecto) de la distorsión y la compresión

Página COMP

THR: umbral (threshold). Más bajo significa que se comprime más señal

ATK: tiempo de ataque, de 0,03 a 30 ms

REL: tiempo de release, de 0,1 a 2 s, o A1 o A2 (release automático, A2 algo más largo)

MUP: ganancia de compensación (makeup)

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

SEQ: ecualizador (EQ) del sidechain. OFF no cambia nada. LPF reacciona sobre todo a los graves, para bombeo. HPF reacciona menos a los graves, para evitar el bombeo. HIT es un ajuste equilibrado

MIX: mezcla de señal seca y procesada, de 0 a 127. A la izquierda no hay compresión, a la derecha solo señal comprimida. En medio hay compresión en paralelo

VOL: volumen de salida

Aquí se puede comprimir el audio externo entrante: inicia la fuente, pulsa **FX** y luego **AMP**

Página LFO (pista FX)

Mismos parámetros y modos que el LFO de las pistas de batería (SPD, MUL, FAD, DST, WAV, SPH, MOD, DEP), pero modula parámetros de la pista FX

Muestreo

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando quieras grabar audio en el Rytm.

Menú de muestreo ([SAMPLING])

Usa los mandos DATA ENTRY. El tiempo máximo de muestreo es de 33 segundos. Fuentes: audio externo por AUDIO IN, o audio interno

REC: **FUNC** + **YES** inicia. **YES** detiene

ARM: **YES** arma. El muestreo empieza cuando la señal supera THR. **SAMPLING** + **NO** cancela

RLEN: duración de la grabación, de 1 a 128 pasos (tiempo según los BPM actuales) o MAX (hasta 33 segundos o **YES**). Por debajo de unos 59 BPM no caben los 128 pasos completos. Dos signos de exclamación lo avisan **1.70**

THR: umbral. Lo bastante alto para saltarse el ruido y lo bastante bajo para captar el sonido

SRC: AUD L+R (sumadas a mono), AUD L, AUD R, BD, SD, RS/CP, BT, LT, MT/HT, CH/OH, CY/CB (pistas internas), MAIN (sumada a mono), USB L+R (sumadas a mono), USB L, USB R

MON: monitorizar la entrada o no. No disponible para pistas internas ni MAIN, salvo en una pista no enrutada a la salida main

Paso a paso

Conecta la fuente. **SAMPLING**, el mando G ajusta SRC. Mira el medidor de entrada. Nivel lo más alto posible, sin clipping. MON YES para oírlo

El mando F ajusta THR justo por encima del ruido de fondo. **YES** arma. Toca la fuente

YES detiene. El sample se normaliza solo

Los mandos A y C ajustan TRIM START y TRIM END.

Los mandos B y D hacen zoom. **FUNC** + **YES** escucha. **YES** recorta. **NO** deshace el recorte

YES guarda. Ponle nombre y pulsa **YES** otra vez.

Pulsa un pad para asignarlo a esa pista, o **NO** para saltarlo

FUNC + **NO** descarta el sample. **NO** cierra el menú

Muestreo directo

SAMPLING + **YES**: arma (tecla **amarilla**). O **FUNC** +

SAMPLING: inicia a mano

El muestreo está en marcha (tecla **roja**). **FUNC** +

SAMPLING detiene. La tecla es **rojo** tenue mientras normaliza y luego **verde**

Usa los últimos SRC y THR. **SAMPLING** + **NO** cancela en cualquier fase

Modos de performance

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando quieras tocar en directo: mutes, juego cromático, escenas y macros de performance.

Teclas de modo

PLAY MODE, **MUTE**, **CHRO**, **SCNE** y **PERF** se activan y desactivan cada una. Solo puede haber uno activo a la vez. **SONG MODE** y **CHAIN MODE** se comportan igual

Modo play

Los pads tocan los Sounds del kit activo. Responden a la velocidad y a la presión

FUNC + pad toca con la VEL de la página TRIG. **FIX** fija una velocidad fija

RTRG + pad: retrig mientras se mantiene

Modo mute ([MUTE])

Pulsa un pad para silenciar una pista, otra vez para reactivarla. Los pads apagados están silenciados, los pads **verdes** suenan

Mantén **FUNC** y pulsa pads para preseleccionar varios mutes. Se aplican al soltar **FUNC** (los pads azules muestran lo preseleccionado)

Solo: **RTRG** + pad. Mantén **RTRG** para varios. Los pads de solo son turquesa

Los mutes se mantienen al cambiar de pattern o cargar un kit. No se guardan en un kit ni en un pattern

Los mutes hechos aquí son mutes master. Prevalecen sobre los mutes de trigger y los mutes de canción

La tecla **MUTE** se queda a media luz tras salir del modo si hay alguna pista silenciada

Modo cromático ([CHRO])

Selecciona la pista con **TRK** + un **PAD** y luego **CHRO**. Los 12 pads tocan el Sound de la pista en 4 octavas: la central (azul), una más aguda (**amarillo**), dos más graves (violeta y azul oscuro)

UP/**DOWN** mueven una fila cada vez. El tono sube de izquierda a derecha y de abajo arriba

La escala de pads fija qué notas tocan los pads (menú TRACK). El Sound debe tener el modo cromático activado en los ajustes de Sound (synth, sample o ambos)

Se graba en la grabación por rejilla y en directo. La parte visible no se guarda por kit ni por pattern

Modo escena ([SCNE])

Una escena es un conjunto de valores de parámetros fijos de cualquier pista, aplicado con un pad. 12 escenas, una por pad. Solo una activa a la vez

Colores de los pads: azul intenso activa, azul a media luz contiene una escena, apagado vacía, violeta es el pad de la pista activa con una escena

Edición de escena: elige un pad y mantén **SCNE** un momento (o **FUNC** + pad). Lista en pantalla: número de escena, número de locks, borrar, borrar todo

Mientras mantienes el pad de escena, gira mandos para bloquear parámetros. Elige pistas con **TRK** +

PADS y **FX**

48 parámetros bloqueados en total por kit en las 12 escenas

Copia, pega y borra una escena con **FUNC** + **RECORD**, **STOP**, **PLAY**

Las escenas se guardan con el kit. **SCNE** se queda encendida si hay alguna escena activa

Modo performance ([PERF])

Una macro de performance cambia varios parámetros de cualquier pista a la vez. El efecto sigue la fuerza con que pulsas el pad. 12 macros, una por pad. Los pads **verdes** contienen una macro

Los locks de macro son ajustes de profundidad relativos al valor de la pista. Ejemplo: TUN +24 y presión máxima suma 24, media presión suma 12. Si TUN es 30, la presión máxima da +54. Una profundidad de -24 lo baja del mismo modo

Edición de performance: elige un pad y mantén **PERF** un momento. Lista: número de macro, número de locks, borrar, borrar todo

Mientras mantienes el pad, gira mandos para ajustar la profundidad. 48 parámetros en total por kit en las 12 macros

FUNC + **QPER** silencia todas las macros. Púlsalo otra vez para restaurarlas. **QPER** es **verde** cuando está activa

Las macros se guardan con el kit. No se pueden grabar como locks de parámetros

Performance rápida

Mantén **QPER** y pulsa pads o **TRIG 1** a **TRIG 12** para elegir macros, y luego suelta. Cada vez sustituye a la elección anterior

QUICK PERF AMOUNT controla entonces cuánto actúan, sin estar en el modo performance

Léelo cuando quieras conectar el Rytm a otros equipos o a un ordenador.

Máquina de bajos monofónica con DIN sync

Conecta la salida de la máquina de bajos y las salidas del Rytm al mezclador

Conecta el MIDI OUT del Rytm al SYNC IN de la máquina de bajos

GLOBAL SETTINGS > MIDI CONFIG > PORT CONFIG:
pon OUT PORT FUNCTIONALITY en DIN 24

El Rytm inicia, detiene y fija el tempo de la máquina de bajos

Caja de ritmos estéreo a través del Rytm

Conecta las salidas estéreo de la caja de ritmos a las entradas del Rytm con un cable divisor de mono a estéreo

Conecta el MIDI OUT del Rytm al SYNC de la caja de ritmos y pon OUT PORT FUNCTIONALITY en DIN 24

Inicia la caja de ritmos, pulsa **FX** y luego **AMP** y ajusta el compresor a tu gusto

Con otros equipos Elektron

Ejemplo: el Rytm para los ritmos, un Analog Four MKII para bajos y sintetizadores, un Octatrack MKII para loops y muestreo

Las salidas main del Rytm van a las entradas del Analog Four, sus salidas main al Octatrack, y el Octatrack al PA

Pon las máquinas analógicas como esclavas MIDI del Octatrack con dos cables MIDI

En el Rytm: SYNC > CLOCK RECEIVE y PRG CH RECEIVE activados, y PORT CONFIG > INPUT FROM en MIDI o MIDI+USB

Dispositivo de clase estándar

Funciona con ordenadores, teléfonos y tabletas por USB

USB CONFIG: USB AUDIO/MIDI

Efecto de inserción en la pista 1: consulta

Enrutamiento de audio para los ajustes. Toca la pista 1 y solo el audio procesado llega a la salida main

Overbridge y Outbox 8

Overbridge: pon USB CONFIG en OVERBRIDGE. El Rytm aparece como una ventana de plugin en tu DAW, con total recall y automatización de parámetros

Outbox 8: compatibilidad de configuración **1.73**. En el OS 1.74 las salidas principales también se pueden enrutar por la Outbox 8, y **FUNC** + **UP**/**DOWN** cambia entre canales en sus menús de configuración de canales **1.74**

Outbox 8: una caja de conexiones y host USB de ocho canales de audio y CV. Añade salidas analógicas para unidades Overbridge, y convierte MIDI a CV (tono, gate, trigger, lineal, reloj) para equipos modulares

Referencia MIDI Apéndice C

[↑ Contenido](#)

Léelo cuando necesites los mapas de notas y los números de CC o NRPN.

Notas y cambio de programa

Nota	Función
C0-B0 (0-11)	Dispara el Sound de la pista 1 a 12
C1-B4 (12-59)	Toca la pista activa de forma cromática (48 variaciones)
Cambio de programa 0-127	Selecciona el pattern A01 a H16

Las pistas deben estar en sus canales por defecto, 1 a 12, para C0 a B0. El Sound debe tener activado el modo cromático en sus ajustes de Sound. NRPN se muestra como MSB:LSB. Los parámetros específicos de cada machine usan CC 16 a 23 y NRPN 1:0 a 1:7, en el orden propio de la machine.

Control change y NRPN (envío y recepción)

Trigger	CC	NRPN
Nota	3	3:0
Velocidad	4	3:1
Longitud	5	3:2
Trigger de síntesis	11	3:3
Trigger de sample	12	3:4
Trigger de envolvente	13	3:5
Trigger de LFO	14	3:6

Euclidean	CC	NRPN
Generador de pulsos 1	86	3:8
Generador de pulsos 2	87	3:9
Operador booleano	88	3:10
Generador de rotación 1	89	3:11
Generador de rotación 2	90	3:12
Rotación de pista	91	3:13
Euclidean activado o desactivado	117	3:14

Kit (común)	CC	NRPN
Nivel de pista	95	1:100
Mute de pista (mute del secuenciador)	94	1:101
Solo de pista (mute del secuenciador)	93	1:102
Tipo de machine de la pista	15	1:103
Escena activa	92	1:104

Performance	CC	NRPN
Parámetros 1 a 12	35-37, 39-47	0:0-0:11
Síntesis (página SRC)	CC	NRPN
Parámetros 1 a 8	16-23	1:0-1:7
Sample	CC	NRPN
Afinación	24	1:8
Afinación fina	25	1:9
Reducción de bits	26	1:10
Slot	27	1:11
Inicio	28	1:12
End	29	1:13
Loop	30	1:14
Nivel	31	1:15
Filtro	CC	NRPN
Tiempo de ataque	70	1:16
Tiempo de decay	71	1:17
Nivel de sustain	72	1:18
Tiempo de release	73	1:19
Frecuencia	74	1:20
Resonancia	75	1:21
Modo	76	1:22
Profundidad de envolvente	77	1:23
Amp	CC	NRPN
Tiempo de ataque	78	1:24
Tiempo de mantenimiento	79	1:25
Tiempo de decay	80	1:26
Overdrive	81	1:27
Envío al delay	82	1:28
Envío a la reverb	83	1:29
Pan	10	1:30
Volumen	7	1:31

LFO	CC	NRPN
Velocidad	102	1:32
Multiplicador	103	1:33
Fundido de entrada o salida	104	1:34
Destino	105	1:35
Forma de onda	106	1:36
Fase inicial	107	1:37
Modo de trigger	108	1:38
Profundidad (LSB: CC 118)	109	1:39

Delay	CC	NRPN
Tiempo	16	2:0
Ping-pong	17	2:1
Anchura estéreo	18	2:2
Realimentación	19	2:3
Filtro pasa altos	20	2:4
Filtro pasa bajos	21	2:5
Envío a la reverb	22	2:6
Volumen de mezcla	23	2:7

Reverb	CC	NRPN
Pre-delay	24	2:8
Tiempo de decay	25	2:9
Frecuencia shelving	26	2:10
Ganancia shelving	27	2:11
Filtro pasa altos	28	2:12
Filtro pasa bajos	29	2:13
Volumen de mezcla	31	2:15

Distorsión	CC	NRPN
Cantidad	70	2:16
Simetría	71	2:17
Overdrive del delay	72	2:18
Enrutamiento del delay (pre/post)	76	2:22
Enrutamiento de la reverb (pre/post)	77	2:23

Compresor	CC	NRPN
Umbral	78	2:24
Tiempo de ataque	79	2:25
Tiempo de release	80	2:26
Ganancia de compensación	81	2:27
Ratio	82	2:28
EQ del sidechain	83	2:29
Mezcla seca/procesada	84	2:30
Volumen de salida	85	2:31

Los números de delay, reverb, distorsión y compresor son para la pista FX.