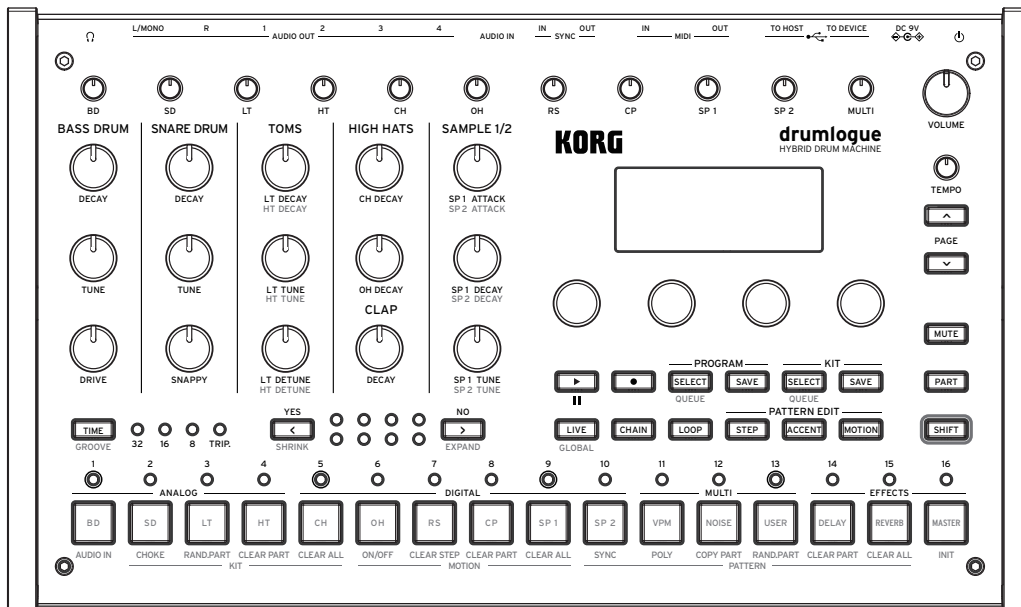


# drumlogue

HYBRID DRUM MACHINE

## Manuel d'utilisation



# KORG

# Table des matières

|  |           |   |           |
|--|-----------|---|-----------|
| <b>Avant-propos.....</b>   | <b>3</b>  | <b>Miscellaneous .....</b>                  | <b>55</b> |
| Principales fonctions .....  | 3         | Initialisation des réglages .....           | 55        |
| Schéma logique.....  | 4         | Programmes/kits de batterie pré-réglés...56 |           |
| <b>Présentation et fonctions des panneaux ...</b>                        | <b>5</b>  | <b>Caractéristiques techniques .....</b>    | <b>58</b> |
| Panneau avant .....  | 5         | MIDI Implementation Chart .....             | 59        |
| Face arrière.....  | 8         |   |           |
| Connexions .....   | 9         |   |           |
| <b>Guide de l'utilisateur.....</b>                                       | <b>11</b> |   |           |
| Mise sous/hors tension .....   | 11        |   |           |
| Prise en main .....  | 12        |   |           |
| <b>Programmes et kits de batterie.....</b>                               | <b>14</b> |   |           |
| Configuration de la source sonore de cet<br>appareil.....                | 14        |   |           |
| Le kit de batterie, qu'est-ce que c'est ? ...                            | 14        |   |           |
| Produire un son .....  | 15        |   |           |
| <b>Utiliser le séquenceur.....</b>                                       | <b>16</b> |   |           |
| Transport.....   | 16        |   |           |
| Modifier un motif.....   | 19        |   |           |
| Mode Chain .....   | 20        |   |           |
| Mode Loop .....  | 21        |   |           |
| Utiliser la fonction SHIFT .....   | 23        |   |           |
| <b>Paramètres de source sonore .....</b>                                 | <b>26</b> |   |           |
| Parties de la source sonore analogique<br>(BD, SD, LT, HT).....          | 26        |   |           |
| Parties de la source sonore numérique<br>(CH, OH, RS, CP, SP1, SP2)..... | 30        |   |           |
| Parties des sources sonores multiples<br>(VPM, NOISE, USER) .....        | 33        |   |           |
| Effets (DELAY, REVERB, MASTER) .....                                     | 39        |   |           |
| Paramètres globaux.....  | 45        |   |           |
| <b>Comprendre le MIDI et les ordinateurs... </b>                         | <b>50</b> |   |           |
| Connecter des appareils via MIDI.....                                    | 50        |   |           |
| Paramètres MIDI.....   | 51        |   |           |
| Connexion d'un ordinateur .....  | 52        |   |           |

# Avant-propos

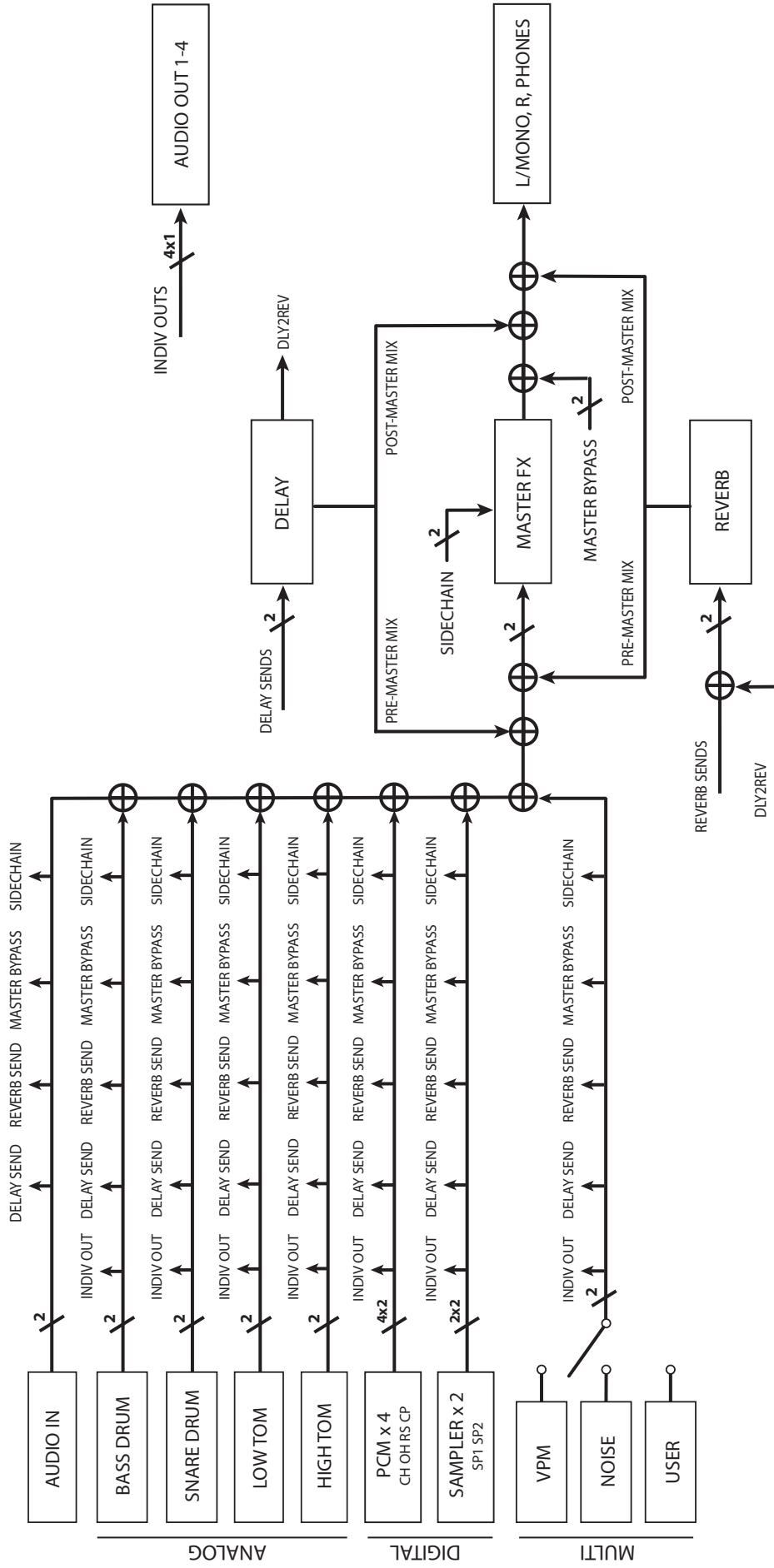
Merci d'avoir choisi boîte à rythmes hybride de Korg.

Afin de pouvoir exploiter au mieux toutes les possibilités offertes par l'instrument, veuillez lire attentivement ce manuel.

## Principales fonctions

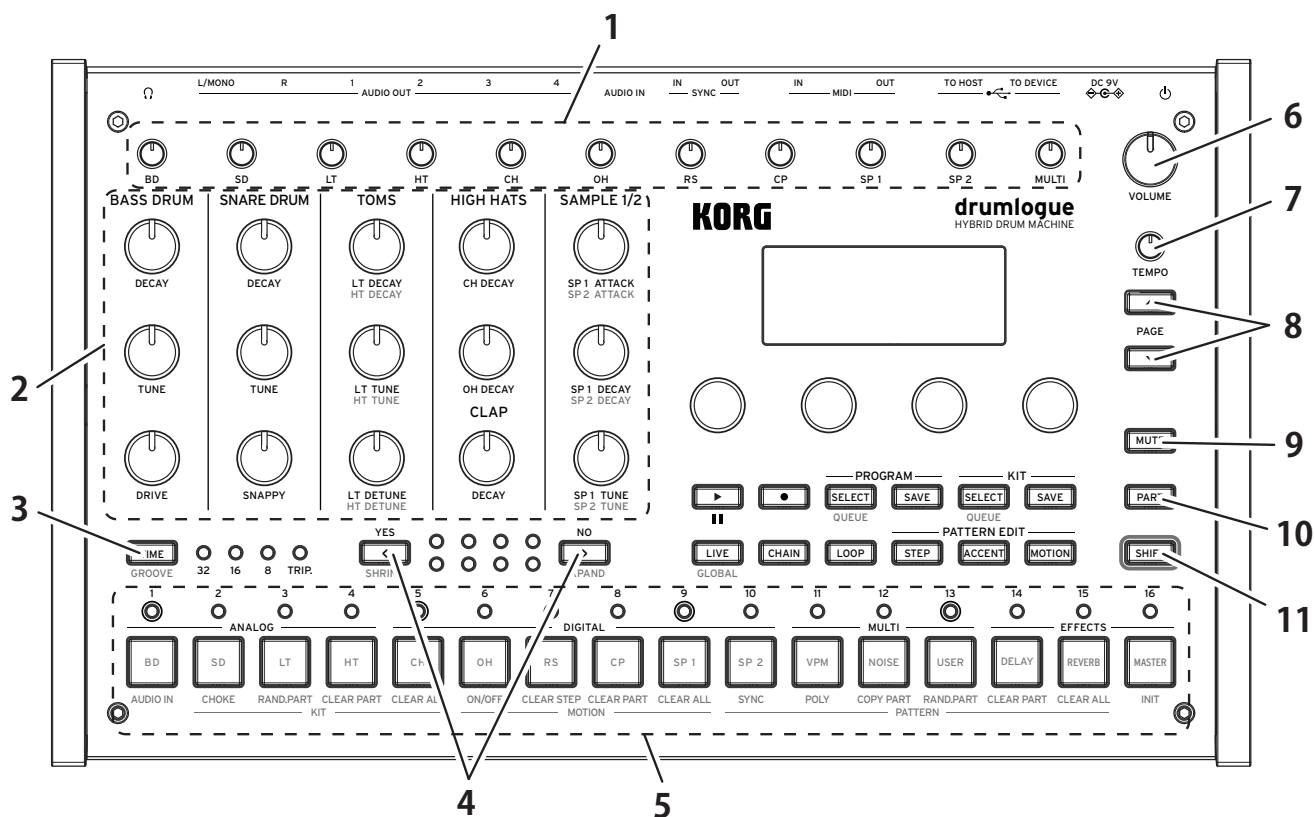
- En plus des sources sonores analogiques et numériques avec des tonalités de batterie de base, ce produit est doté d'un multimoteur comprenant les sources Noise, VPM et User Synth, pour créer toute une gamme de sons.
- Ce produit est équipé de commandes dédiées qui vous permettent de contrôler instantanément l'accordage et l'atténuation des grosses caisses, des caisses claires, des toms et des autres instruments utilisés habituellement.
- Il y a jusqu'à 128 (16 types x 8 banques) programmes qui sont tous réinscriptibles.
- Il y a jusqu'à 128 (16 types x 8 banques) kits de batterie qui sont tous réinscriptibles.
- Ce produit est équipé d'un puissant séquenceur de 11 morceaux et 64 pas. Diverses performances peuvent être créées en combinaison avec les fonctions de boucle et de chaîne (« Mode Chain » p.20, « Mode Loop » p.21).
- Les effets maîtres peuvent être utilisés simultanément avec la réverbération et le retard.
- Prises SYNC IN et SYNC OUT fournissant davantage d'options de configuration.

# Schéma logique



# Présentation et fonctions des panneaux

## Panneau avant



### 1. Section de mixage

Réglez le volume de chaque élément de batterie.

Le volume adapté peut être sauvegardé/chargé pour chaque kit de batterie.

### 2. Contrôle du kit

Vous pouvez modifier les paramètres des éléments les plus utilisés du kit de batterie en temps réel.

### 3. Bouton TIME

Quand cette touche est maintenue enfoncée, les réglages de temps s'affichent à l'écran. Vous pouvez modifier le réglage à l'aide des commandes de paramétrage 1 à 4. En outre, si vous appuyez sur le bouton TIME tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé, vous pouvez accéder à la fonction GROOVE (« Temps et groove » p.16).

### 4. Bouton (YES), Bouton (NO)

Déplace la barre affichée vers l'avant ou l'arrière. Utilisez ce bouton pour réaliser (YES) ou annuler (NO) une opération nécessitant une confirmation, telle que Overwrite Save (Écraser la sauvegarde). En cas d'activation à l'aide du bouton SHIFT, vous pouvez modifier la longueur du motif (« Modifier le nombre de mesures et de pas (bouton SHRINK, bouton EXPAND) » p.17).

### 5. Boutons 1 à 16, LED

Les 16 boutons sont disposés de gauche à droite comme suit : sources sonores ana-

logiques (BD, SD, LT, HT), sources sonores numériques (CH, OH, RS, CP, SP1, SP2), sources sonores multiples (VPM, NOISE, USER), ainsi que trois réglages d'effets. De plus, les LED situées au-dessous de 16 boutons indiquent les informations sur les pas du motif.

## 6. Commande VOLUME

Réglez le volume de l'ensemble de l'appareil. Cette manipulation est pratique pour les sorties L/MONO, R et casque.

▲ Les sorties AUDIO OUT1 à 4 ne sont pas affectées par l'activation de cette commande.

## 7. Commande TEMPO

Réglez le tempo de cette unité entre 56,0 et 240,0 BPM.

▲ Des informations relatives au temps sont spécifiées pour chaque programme. Vous pouvez choisir d'utiliser la valeur sauvegardée dans le programme lorsque vous changez de programme, vous pouvez également donner la priorité à la valeur actuelle de la commande TEMPO (→ p.45 « TEMPO »).

## 8. Bouton PAGE HAUT/BAS

Si des éléments s'étendent sur plusieurs pages lorsque vous modifiez des paramètres, appuyez sur cette touche pour basculer vers la page suivante ou vers la page précédente.

**ASTUCE** L'indicateur tel que « 1/2 » (première page sur deux) s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

## 9. Bouton MUTE

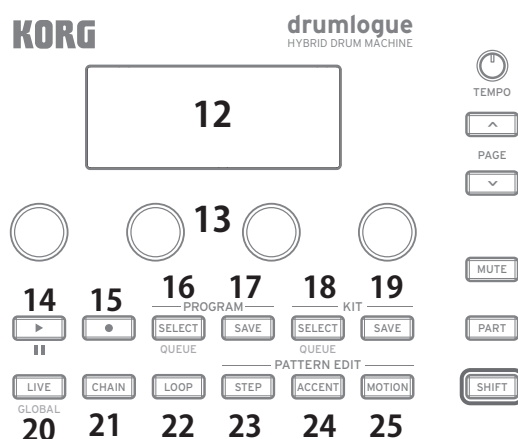
Si vous appuyez sur l'un des boutons 1 à 13 (BD~USER) tout en maintenant ce bouton enfoncé, l'ensemble des pas de la partie liée au bouton actionné sont temporairement désactivés et mis en sourdine. Pour quitter le mode Mute, appuyez sur le(s) bouton(s) 1 à 13 associés à la mise en sourdine tout en maintenant le bouton MUTE enfoncé.

## 10. Bouton PART

Tout en maintenant ce bouton enfoncé, appuyez sur l'un des boutons 1 à 16 pour changer la partie de batterie et l'effet que vous souhaitez éditer. Cette manipulation est pertinente pour l'édition de motifs, etc. De plus, tout en maintenant ce bouton enfoncé, appuyez sur le bouton VPM/NOISE/USER pour sélectionner la source sonore MULTI à utiliser.

## 11. Bouton SHIFT

Tout en maintenant ce bouton enfoncé, actionnez la commande ou le bouton auquel la fonction SHIFT est assignée. Par exemple, vous pouvez modifier HT TUNE (accordage du tom aigu) en tournant le bouton de commande du kit LT TUNE (accordage du tom basse) tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé.



## 12. Affichage

Cet écran affiche des informations telles que le programme, le kit de batterie et le pas de motif en cours d'utilisation, ainsi que diverses valeurs de réglage des paramètres.

## 13. Commandes de paramétrage 1 à 4

Sélectionnez l'élément affiché à l'écran ou modifiez la valeur du paramètre. Si les éléments de réglage s'étendent sur plusieurs pages, l'indicateur tel que « 1/2 » (première page sur deux) apparaît dans le coin supérieur droit de l'affichage. Utilisez ces commandes en combinaison avec le bouton PAGE HAUT/BAS.

## 14. Bouton (LECTURE)/(PAUSE)

Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'appareil démarre la lecture ou la met en pause. Si vous appuyez à nouveau sur ce bouton après un arrêt, la lecture reprend au début du motif. Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé, la lecture commence à partir de la position de pause ou d'arrêt.

## 15. Bouton (REC)

Sert à l'enregistrement en temps réel. Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, l'enregistrement démarre ou s'arrête. En plus des pas, vous pouvez enregistrer les manipulations des accents, des commandes et des paramètres (MOTION).

**ASTUCE** Pour l'édition de pas, appuyez sur le bouton STEP.

## 16. Bouton PROGRAM SELECT

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner un programme. Si vous appuyez sur ce bouton tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé et que vous sélectionnez un programme, vous pouvez basculer vers un nouveau programme à la fin d'une mesure ou d'un motif (→ p.45 « QUEUE (QUEUE MODE) »).

## 17. Bouton PROGRAM SAVE

Appuyez sur ce bouton pour enregistrer le programme modifié sur cet appareil. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 128 programmes, soit 16 programmes dans chacune des huit banques, de A à H.

## 18. Bouton KIT SELECT

Appuyez sur ce bouton pour sélectionner un kit de batterie. Si vous appuyez sur ce bouton tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé et que vous sélectionnez un kit de batterie, vous pouvez utiliser un nouveau kit de batterie à la fin d'une mesure ou d'un motif (→ p.45 « QUEUE (QUEUE MODE) »).

## 19. Bouton KIT SAVE

Appuyez sur ce bouton pour enregistrer le kit de batterie modifié sur cet appareil. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 128 kits de batterie, soit 16 kits dans chacune des huit banques, de A à H.

## 20. Bouton LIVE

Appuyez sur cette touche pour basculer en mode Live. En mode Live, vous pouvez appuyer sur les boutons 1 à 13 (BD à USER) pour vérifier le son. Appuyez sur ce bouton pour régler les paramètres globaux tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé (« Paramètres globaux » p.45).

## 21. Bouton CHAIN

En cas d'utilisation du mode Chain, appuyez sur ce bouton pour connecter plusieurs motifs rythmiques et améliorer les performances (« Mode Chain » p.20).

## 22. Bouton LOOP

En cas d'utilisation du mode Loop, appuyez sur ce bouton (« Mode Loop » p.21).

## 23. Bouton STEP

Pour chaque pas du motif, appuyez sur ce bouton pour définir les paramètres de pas, tels que l'état d'activation ou de désactivation du pas et la probabilité de production d'un son lors de l'activation du pas.

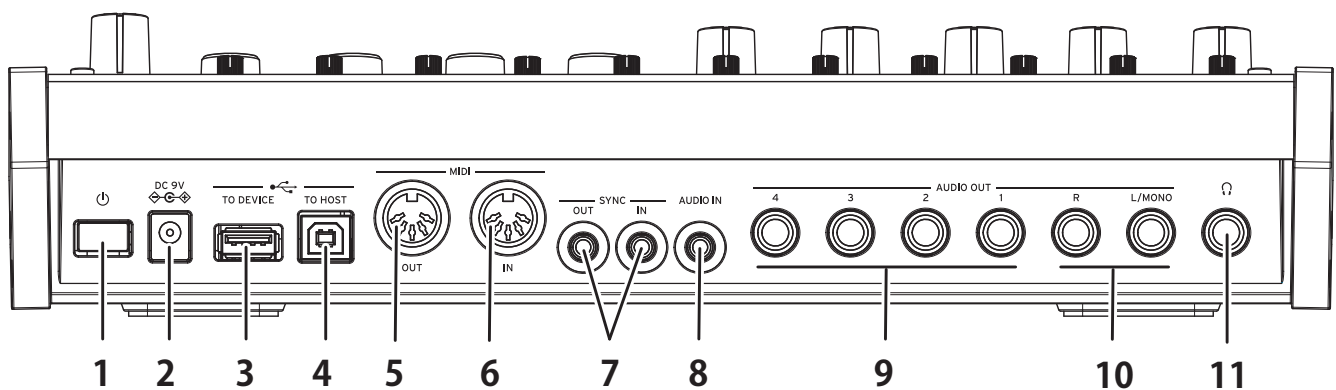
## 24. Bouton ACCENT

Appuyez sur ce bouton pour définir les paramètres d'accent propres à chaque pas du motif.

## 25. Bouton MOTION

Appuyez sur ce bouton pour enregistrer diverses valeurs de paramètres liées à chaque pas du motif.

# Face arrière



### 1. Bouton (POWER)

Ce bouton permet de mettre sous ou hors tension l'appareil.




Pour mettre l'appareil hors tension, maintenez ce bouton enfoncé jusqu'à la disparition de l'affichage.

### 2. Prise DC 9V

Branchez la prise CC de l'adaptateur secteur fourni à cette prise.

### 3. Prise USB TO DEVICE

Branchez directement au contrôleur MIDI en utilisant le câble USB pour recevoir des données MIDI.

-  Cette prise sert uniquement à recevoir des messages USB MIDI. Pour tout branchement à l'ordinateur, utilisez la prise USB TO HOST.
-  Pour un contrôleur USB MIDI qui consomme une grande quantité d'énergie, utilisez l'adaptateur d'alimentation électrique fourni avec le contrôleur.
-  Cette prise ne peut pas être utilisée avec un contrôleur MIDI USB doté d'une fonction de hub USB.

### 4. Prise USB TO HOST

Branchez votre ordinateur pour échanger des données MIDI.

### 5. Connecteur MIDI OUT

Vous pouvez brancher un appareil MIDI externe pour la lecture tout en utilisant le séquenceur ou le pad de batterie de cet appareil.



## 6. Connecteur MIDI IN

Branchez un dispositif MIDI externe à ce connecteur lorsque vous utilisez cet appareil pour créer des sons.

## 7. Prises SYNC IN, SYNC OUT

Utilisez les prises SYNC IN et OUT du produit KORG Volca à des fins de synchronisation avec les pulsations de sortie et les pas. La prise SYNC OUT émet une pulsation de 5 V et d'une durée de 15 ms au début de chaque pas. Utilisez un mini-câble stéréo pour ce branchement.

## 8. Prise AUDIO IN

Branchez une source sonore externe telle qu'un lecteur audio.

## 9. Prises AUDIO OUT1 à 4

Il y a quatre prises de sortie indépendantes qui sont séparées de la sortie principale de cet appareil. Vous pouvez spécifier et émettre vos parties préférées. Branchez des mixeurs, des interfaces audio, des enceintes de monitoring, etc.

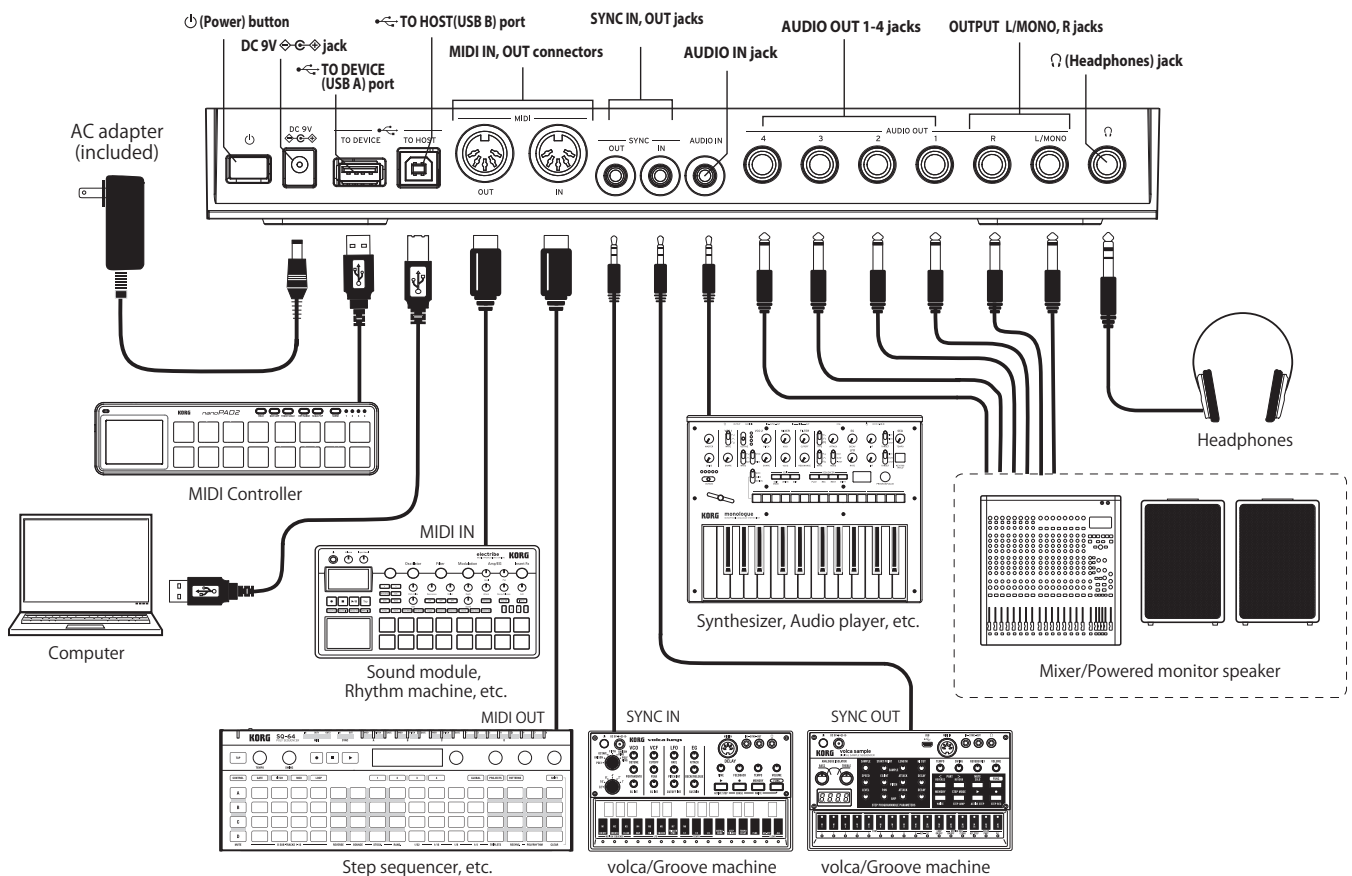
## 10. Prises AUDIO OUT L/MONO, R

Ce sont les prises de sortie principales de cet appareil. Branchez des mixeurs, des interfaces audio, des enceintes de monitoring, etc.

## 11. Prise de sortie (casque)

Il s'agit d'une prise stéréo de 6,3 mm. Vous pouvez y brancher un casque. Cette prise délivre le même signal que celui de la prise AUDIO OUT L/MONO ou R.

# Connexions



## Connexion de l'adaptateur secteur

1. Branchez la fiche CC de l'adaptateur secteur fourni à la prise DC 9V sur le panneau arrière de le drumlogue.
  - ⚠ Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni. L'utilisation de tout autre adaptateur secteur pourrait causer des dysfonctionnements.
2. Branchez la fiche secteur de l'adaptateur à une prise de courant de tension appropriée.
  - ⚠ Veillez à ce que la prise de courant fournisse bien un courant de tension compatible avec l'adaptateur secteur.

## Autres connexions

Branchez les dispositifs que vous souhaitez utiliser.

- ⚠ Veillez à ce que tous les dispositifs soient hors tension avant d'effectuer toute connexion. Effectuer des connexions en laissant des dispositifs sous tension peut causer des dysfonctionnements ou endommager vos enceintes ou d'autres composants.

### **Matériel audio**

Prises OUTPUT L/MONO, R (prises jack TRS de 6,3 mm à impédance symétrique): Reliez ces prises TRS à un mélangeur, une interface audio, un système d'écoute, etc. Réglez le volume avec la commande VOLUME.

🎧 Prise casque (prise jack stéréo de 6,3 mm): Vous pouvez y brancher un casque. Cette prise transmet le même signal que les prises OUTPUT L/MONO et R.

### **Dispositif MIDI**

Prises MIDI IN, OUT: Utilisez ces prises pour brancher le drumlogue à un dispositif MIDI externe afin d'échanger des messages MIDI. Veillez à ce que les canaux MIDI soient correctement réglés (« Connecter des appareils via MIDI » p.50).

### **Ordinateur**

**Port USB B :** Reliez ce port à un ordinateur en vue de l'échange de messages et de données MIDI (« Connexion d'un ordinateur » p.52).

**Prise TO DEVICE (USB A) :**

Vous pouvez brancher directement un appareil tel qu'un contrôleur MIDI à cet appareil pour jouer de la musique (« Connexion d'un ordinateur » p.52).

## Mise sous/hors tension

### Mise sous tension du drumlogue


Veillez avant tout à ce que le drumlogue et tout dispositif d'amplification tel que des enceintes actives soient hors tension et à ce que toutes les commandes de volume soient sur le minimum.

1. Appuyez sur le bouton d'alimentation  du panneau arrière. Quand le logo "drumlogue" apparaît à l'écran, relâchez le bouton d'alimentation .



2. Mettez tout dispositif d'amplification tel que des enceintes actives sous tension, puis réglez leur volume. Réglez le volume du drumlogue avec sa commande VOLUME.

### Mise hors tension du drumlogue

1. Diminuez au minimum le volume de vos enceintes actives ou de tout autre système d'amplification externe, puis mettez-le(s) hors tension.
2. Appuyez sur l'interrupteur d'alimentation  sur la face arrière du drumlogue et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que son écran s'éteigne, puis relâchez l'interrupteur.
  - ▲ Si vous voulez redémarrer le drumlogue immédiatement après sa mise hors tension, attendez au moins 10 secondes avant de le remettre sous tension.

### Fonction de coupure automatique de l'alimentation

La fonction de coupure automatique de l'alimentation du drumlogue permet de mettre automatiquement l'instrument hors tension quand 4 heures se sont écoulées sans aucune manipulation des commandes, sélecteurs, boutons et touches de clavier du drumlogue. La fonction de coupure automatique de l'alimentation est activée à la sortie d'usine. Vous pouvez désactiver cette fonction en effectuant les étapes ci-dessous.

#### ***Désactiver la fonction de coupure automatique de l'alimentation***

1. Tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé, appuyez sur le bouton LIVE pour passer en mode GLOBAL.
2. Appuyez sur le bouton DELAY pour accéder à la page "HW SETTING".



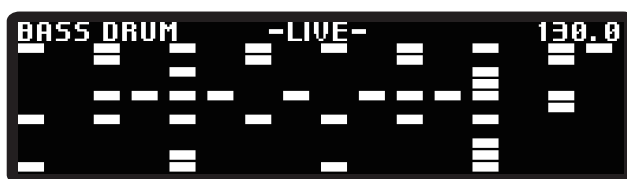
**ASTUCE** Vous pouvez également déplacer les pages en appuyant plusieurs fois sur la touche PAGE HAUT/BAS.

3. Tournez la commande de paramétrage 2, et sélectionnez "Off".
4. Appuyez sur le bouton LIVE pour quitter le mode GLOBAL.  
**ASTUCE** Les réglages GLOBAL EDIT sont sauvegardés automatiquement.

## Prise en main

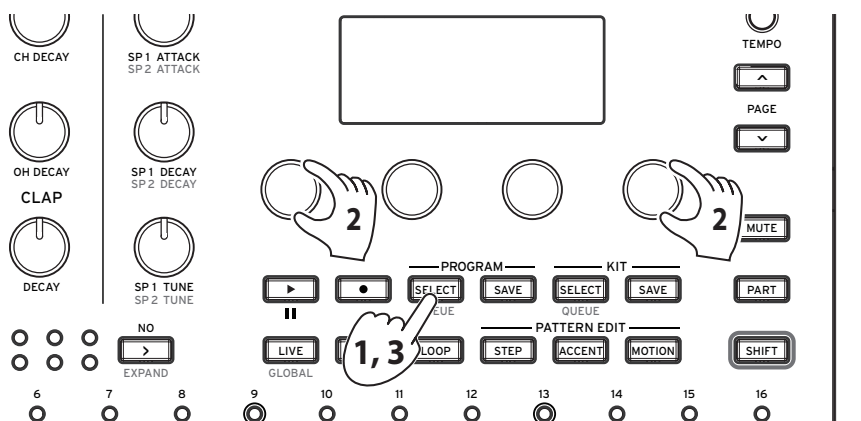
### Lire/arrêter un motif (mode Live)

Une fois mis sous tension, cet appareil s'initialise dans cet état (mode Live). Appuyez sur le bouton LIVE pour revenir à cet état. En cas de doute sur la manipulation, essayez d'appuyer sur ce bouton.



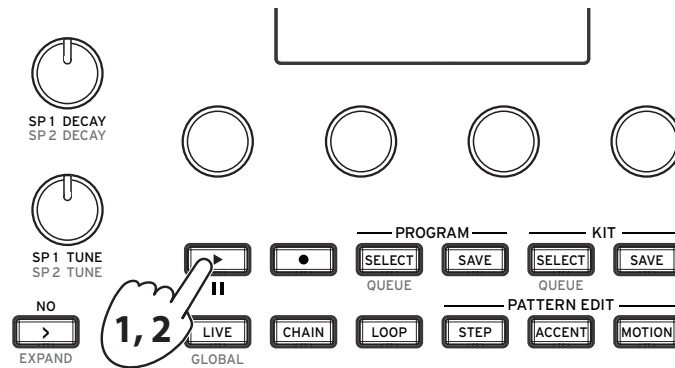
1. Appuyez sur le bouton (LECTURE) pour lire le motif et le rythme.
2. Utilisez les boutons 1 à 13 pour lire chaque partie, ou tournez la commande TEMPO pour changer le tempo.
3. Appuyez à nouveau sur le bouton (LECTURE) pour arrêter la lecture du motif.  
**ASTUCE** Appuyez à nouveau sur le bouton (LECTURE) tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé pour faire pause. Pour reprendre à partir du mode Pause, appuyez sur le bouton (LECTURE) tout en maintenant à nouveau le bouton SHIFT enfoncé.

### Sélection d'un programme





1. Lorsque vous appuyez sur le bouton PROGRAM SELECT, il entre en état de veille pour charger un programme, et le bouton PROGRAM SELECT clignote.
2. Tournez la commande de paramétrage 1&4, et sélectionnez un programme que vous souhaitez charger.  
**ASTUCE** Vous pouvez également sélectionner 16 programmes de la même BANQUE en appuyant sur les boutons 1 à 16 correspondants.
3. Lorsque vous appuyez à nouveau sur le bouton PROGRAM SELECT, le programme sera chargé.

## Jeu d'un motif rythmique

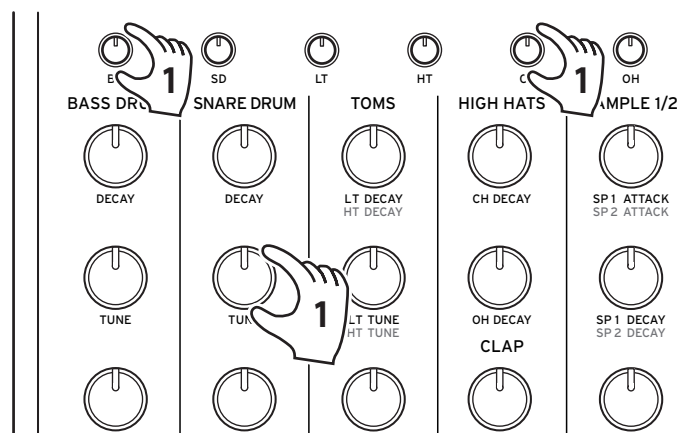


1. Appuyez sur le bouton  (LECTURE). Le motif rythmique du programme sélectionné actuellement est joué.

2. Pour arrêter le jeu, appuyez à nouveau sur le bouton  (LECTURE).

**ASTUCE** Appuyez à nouveau sur le bouton  (LECTURE) tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé pour faire pause. Pour reprendre à partir du mode Pause, appuyez sur le bouton  (LECTURE) tout en maintenant à nouveau le bouton SHIFT enfoncé.

## Utiliser les commandes de mixeur et de kit



1. Utilisez les commandes de la section de mixage pour ajuster le volume de la grosse caisse et de la caisse claire, et les commande de contrôle pour changer l'accordage.

**ASTUCE** La balance de chaque partie du kit de batterie réglée ici peut être sauvegardée pour chaque kit de batterie.

## Modifier le tempo

Tournez la commande TEMPO pour définir le tempo du motif. La plage de réglage du tempo est comprise entre 56,0 et 240,0 BPM. Le tempo est sauvegardé pour chaque programme ; toutefois, servez-vous du paramètre global (« OPÉRATIONS (Bouton 1) » p.45) pour définir s'il convient d'utiliser le tempo pour chaque programme ou de donner la priorité au tempo en manipulant la commande TEMPO.

# Programmes et kits de batterie

## Configuration de la source sonore de cet appareil

Cet appareil comprend 11 voix au total : Quatre sources sonores analogiques (BD, SD, LT, HT) avec les tonalités de batterie de base, six sources sonores numériques (CH, OH, RS, CP, SP1, SP2) et des sources sonores multiples (VPM, NOISE, USER). Vous pouvez placer votre propre échantillon dans les parties de la source sonore numérique. Vous pouvez sélectionner l'une des trois sources sonores multiples.

## Le kit de batterie, qu'est-ce que c'est ?

Un « kit de batterie » est constitué des valeurs de paramètres des 13 parties. Le drumlogue peut stocker jusqu'à 128 kits de batterie (16 kits pour chaque BANQUE de A à H).

Les informations concernant le kit de batterie que vous utilisez sont stockées dans le programme de cet appareil. Les informations sur l'accordage, le decay et le timbre de chaque partie sont stockées dans le kit de batterie. Lors de l'expédition depuis l'usine, chaque programme utilise la même banque et le même numéro de kit de batterie, et les paramètres de tonalité sont automatiquement enregistrés dans le kit de batterie lors de la sauvegarde du programme.

Vous pouvez commuter le même son avec différents motifs à jouer (comme si vous assemblez un morceau) en effectuant un réglage pour utiliser un kit de batterie avec plusieurs programmes. Inversement, vous pouvez jouer le même motif avec des sons différents en changeant le kit de batterie utilisé par le programme.

# Produire un son

Il existe deux façons de produire des sons.

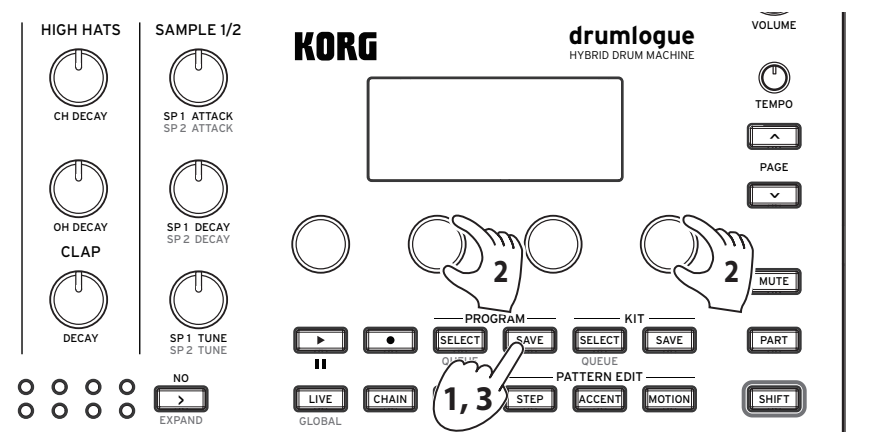
- Sélectionnez un kit de batterie existant dont la sonorité est proche de celle que vous voulez créer, puis effectuez une édition partielle à l'aide de ce kit de batterie en tant que base pour obtenir la sonorité souhaitée.
- Créez votre propre son à partir d'un kit de batterie dans son état initial.

La création du son s'effectue en modifiant les paramètres de base (commandes du kit) et les paramètres détaillés (commandes de paramétrage 1 à 4). Réglez le volume de chaque partie à l'aide des commandes correspondantes dans la section de mixage.

Si vous appuyez sur le bouton LIVE pour passer en mode Live, vous pouvez écouter un extrait de la tonalité de chaque partie en appuyant sur les boutons 1 à 13. Tout d'abord, vérifions le type de son produit en mode Live.

- ⚠ Nous vous recommandons de sauvegarder les kits de batterie et les programmes édités sur cet instrument dès que possible. Tous les changements que vous effectuez sont perdus quand vous mettez l'instrument hors tension ou choisissez un autre programme.

## Sauvegarde d'un programme



1. Lorsque vous appuyez sur le bouton PROGRAM SAVE, il entre en état de veille pour sauvegarder un programme, et le bouton PROGRAM SAVE clignote.
2. Tournez la commande de paramétrage 2&4, et sélectionnez un programme que vous souhaitez sauvegarder.
3. Lorsque vous appuyez à nouveau sur le bouton PROGRAM SAVE, le kit de batterie sera sauvegardé avec le programme.

**ASTUCE** Appuyez sur le bouton  (NO) pour annuler l'opération.

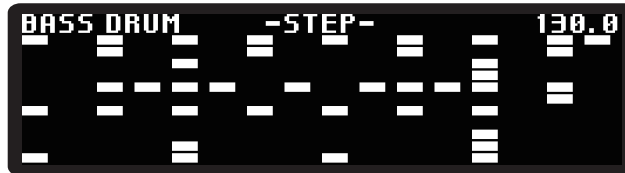
- ⚠ Pour sauvegarder individuellement un programme et un kit de batterie, désactivez le réglage de paramétrage global "Save Kit with Program" (« OPÉRATIONS (Bouton 1) » p.45).
- ⚠ Ne mettez jamais le drumlogue hors tension pendant le chargement des réglages d'usine. Cela risquerait d'endommager les données internes de l'instrument.
- ⚠ Le programme de l'emplacement de stockage est écrasé. Notez que vous ne pouvez pas annuler l'opération.


# Utiliser le séquenceur

## Transport

### Lire et arrêter un motif (pendant l'édition du motif)

Lorsque vous appuyez sur le bouton STEP, l'écran suivant s'affiche.



Comme en mode Live, appuyez sur le bouton  (LECTURE) pour lire ou arrêter le motif. Vous pouvez mettre un motif en pause en appuyant sur le bouton  (LECTURE) tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé.

### Modifier le tempo

(→ p.13 « Modifier le tempo »)

### Temps et groove

Pour modifier l'échelle de temps de l'horloge ou modifier le nombre de pas du motif, tournez la commande de paramétrage tout en maintenant le bouton TIME enfoncé. Vous pouvez également régler chaque partie en appuyant sur le bouton TIME tout en maintenant le bouton PART enfoncé.

**RATE** [Global (réglage de la partie uniquement), 32e, 16e, 8e]

Modifie la vitesse de lecture du motif pour l'horloge. La vitesse est réglée par défaut sur un 16e. Si la valeur est réglée sur un 8e, la vitesse est divisée par deux, et en cas de réglage sur un 32e, la vitesse est doublée.

**TRIPLET** [Global (réglage de la partie uniquement), OFF, ON]

Activez cette fonction pour augmenter la vitesse des triolets de 1,5 fois.

**LENGTH** [1...64]

Permet de modifier la longueur du motif en pas.

Vous pouvez également produire diverses sensations de groove en appliquant aux données du motif le type de groove reproduisant le swing et le style de jeu d'un instrument typique. Appuyez sur le bouton TIME tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé, et tournez la commande de paramétrage en maintenant le bouton TIME enfoncé. Vous pouvez également régler chaque partie en appuyant sur le bouton TIME tout en maintenant le bouton SHIFT et le bouton PART enfoncés.

**TYPE** [Global (réglage de la partie uniquement), Swing16, ... , CrescendoHalf]

Sélectionnez le type de groove. Le type de groove est un modèle prédéfini de 16 pas qui résume le timing et le degré de changement de vitesse pour chaque pas.



**Swing16** : Donne un swing régulier en unités de 16e de note. Les pas pairs sont plus lents et leur volume plus faible, et le volume des pas impairs est plus élevé.

**Swing8** : Donne un swing régulier en unités de huitième de note. Le battement du rythme de fond est lent et son volume faible, et le volume du rythme principal est élevé.

**ConstOffset** : Applique un retard ou renforce uniformément tous les pas.

**Conga1, 2, 3** : Ce type simule les sonorités d'une conga.

**Bongo1, 2, 3** : Ce type simule les sonorités d'un bongo.

**Cabasa1, 2** : Ce type simule les sonorités d'une cabasa.

**Claves1, 2** : Ce type simule les sonorités de claves.

**Cowbell** : Ce type simule les sonorités d'une clarine.

**Agogo1, 2** : Ce type simule les sonorités d'un agogô.

**Tambourine** : Ce type simule les sonorités d'un tambourin.

**Finger1, 2** : Donne un swing audacieux et délicat semblable au son obtenu en jouant de la batterie avec les doigts, et met l'accent sur le début du rythme.

**Lofi1, 2** : Donne un effet de lenteur décontractée qui retarde légèrement le rythme dans les sections autres que le début du rythme.

**Baile1, 2** : Donne un groove plongeant qui accélère fortement au rythme des croches pointées.

**OvalGroove** : Donne un swing elliptique qui accélère vers les 1er et 3e temps et décélère vers les 2e et 4e temps.

**Syncopation** : Donne un accent plus fort sur le 16e pas par rapport au début de la mesure.

**Crescendo** : Permet une variation qui se renforce et s'accélère progressivement en 16 pas.

**CrescendoHalf** : Permet une variation qui se renforce et s'accélère progressivement en huit pas.

## **VELO** [-100%...100%]

Définit le degré de changement concernant la force de la vitesse du pas.

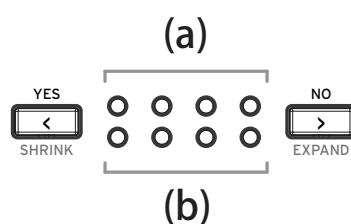
**ASTUCE** Si vous sélectionnez une valeur négative, vous pouvez obtenir l'effet opposé aux caractéristiques du type de groove sélectionné.

## **TIME** [-100%...100%]

Règle l'ampleur de variation de la synchronisation du pas.





**ASTUCE** Si vous sélectionnez une valeur négative, vous pouvez obtenir l'effet opposé aux caractéristiques du type de groove sélectionné.

## **Modifier le nombre de mesures et de pas (bouton SHRINK, bouton EXPAND)**



(a) Les LED supérieures indiquent le nombre de mesures du programme (16 pas x 4), et la position actuelle clignote en fonction du tempo.

(b) Les LED inférieures indiquent les mesures à éditer. Elles servent à l'édition de motifs.

Si vous appuyez sur le bouton  (YES) ou  (NO), vous pouvez changer la mesure à éditer (1... 4). Vous pouvez également réduire le nombre de mesures (SHRINK) en appuyant sur le bouton  (YES) tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé, et augmenter le nombre de mesures (EXPAND) en appuyant sur le bouton  (NO) tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé.

**ASTUCE** En mode Global, vous pouvez définir l'augmentation du nombre de mesures en vue de l'agrandissement de la mesure pour la première fois.

▲ Le réglage GLOBAL ne s'applique pas aux mesures que vous avez déjà agrandies.

# Modifier un motif

## Bouton STEP (saisie de notes par pas)

Permet de saisir des notes dans un pas. Vous pouvez saisir des notes à l'aide des boutons 1 à 16.

Vous pouvez également éditer complètement le son de chaque pas.

Si vous maintenez les boutons 1 à 16 enfoncés, l'écran ci-dessous apparaît. Vous pouvez éditer le paramètre cible en manipulant les commandes de paramétrage 1 à 4 tout en maintenant le bouton STEP enfoncé.



**PROB. (PROBABILITY)** [0%...100%]

Définit la probabilité d'émission d'un pas.

**ALTER. (ALTERNATE)** [ALWAYS, ■□, □■, ■□□, ..., ■■■□■]

Définit la probabilité pour que ce pas soit reproduit.

[ ■□□ ] signifie que le pas est uniquement reproduit lors du premier des trois cycles, tandis que [ □■■■ ] signifie que le pas est lu lors des deuxième et troisième cycles.

**OFFSET** [-50%...49%]

Définit le décalage du point de départ du pas.

## Bouton ACCENT (ajout d'un accent à chaque étape)

Définit l'accent pour chaque pas.

Si vous maintenez les boutons 1 à 16 enfoncés, l'écran ci-dessous apparaît. Vous pouvez éditer le paramètre cible en manipulant les commandes de paramétrage 1 à 4 tout en maintenant le bouton ACCENT enfoncé.



**ACCENT** [1...127]

Définit l'accent en 127 pas.

**ASTUCE** Chaque fois que vous appuyez plusieurs fois sur les boutons 1 à 16, vous pouvez saisir la valeur de vitesse 32, 64, 96 ou 127 comme raccourci.

**RATCHET** [OFF, 2, 3, 4]

Définit le nombre de fois où il convient d'appuyer sur le pas de manière répétée.

## RAMP

[Flat, Fall, Rise, Random]

Définit la courbe de RATCHET.

**Flat** : Produit un roulement de tambour au même volume.

**Fall** : Produit un roulement de tambour tout en diminuant le volume.

**Rise** : Produit un roulement de tambour tout en augmentant le volume.

**Random** : Le volume de chaque roulement de tambour est aléatoire.

## Bouton MOTION (réglage de la manipulation pour chaque pas)

Définissez la manipulation de chaque pas. Cet appareil est capable d'enregistrer tous les paramètres de chaque pas. Pendant l'édition MOTION, vous pouvez enregistrer la valeur du paramètre cible pour chaque pas en tournant les boutons de commande du kit ou de paramétrage 1 à 4 tout en maintenant les boutons 1 à 16 enfoncés.




## Mode Chain

En mode Chain, jusqu'à 16 programmes peuvent être connectés et lus en temps réel. Utilisez les boutons 1 à 16 pour enregistrer le programme. La lecture s'effectue dans l'ordre de 1 à 16.

## Enregistrer un programme avec CHAIN

1. Appuyez sur le bouton CHAIN pour passer en mode Chain.

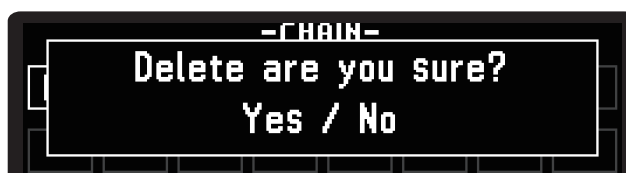


2. Appuyez sur les boutons 1 à 16 pour afficher l'écran de sélection des programmes liés à chaque bouton. Les boutons 1 à 16 correspondent directement à CHAIN 1 à 16.
3. Tournez la commande de paramétrage pour sélectionner un programme de la même manière que pour la sélection de programme ordinaire.
4. Appuyez sur le bouton PROGRAM SELECT pour ajouter le programme à CHAIN.  
Répétez les étapes 2 à 4 pour ajouter le programme à CHAIN.
5. Appuyez sur le bouton  (LECTURE) pour lire les programmes dans l'ordre spécifié par CHAIN.

**ASTUCE** Lorsque vous appuyez sur la touche CHAIN, « Set Queue » s'affiche et vous pouvez modifier l'ordre de lecture du programme suivant.

## Supprimer un programme de CHAIN

1. Appuyez sur le bouton CHAIN pour passer en mode Chain.
2. Maintenez enfoncés les boutons 1 à 16 correspondant à l'ordre de CHAIN que vous souhaitez supprimer ; l'écran suivant apparaît.



3. Appuyez sur le bouton  (YES) pour confirmer la suppression. Pour annuler la suppression, appuyez sur le bouton  (NO).

**ASTUCE** Maintenez le bouton CHAIN enfoncé pour supprimer tous les programmes enregistrés.

## Supprimer tous les programmes de CHAIN

1. Si vous maintenez le bouton CHAIN enfoncé en mode Chain, l'écran suivant apparaît.



2. Appuyez sur le bouton  (YES) pour confirmer la suppression. Pour annuler la suppression, appuyez sur le bouton  (NO).

## Mode Loop

Pendant la lecture d'un motif, vous pouvez spécifier la plage de lecture en temps réel pour la mettre en boucle, ou lire uniquement les pas spécifiés.



## **MODE**

### **[MOMENT, SELECT]**

Définit la méthode de LOOP. Vous pouvez appuyer sur les boutons autant de fois que nécessaire.

**MOMENT** : La BOUCLE est activée lorsque vous appuyez sur un ou plusieurs des boutons 1 à 16. La BOUCLE est désactivée lorsque vous relâchez tous les boutons 1 à 16.

**SELECT** : Parmi les boutons 1 à 16, le bouton sur lequel vous avez appuyé est défini en tant que pas à mettre en boucle. Appuyez à nouveau sur le bouton pour annuler la BOUCLE.

**ASTUCE** Si vous passez à SELECT tout en appuyant sur le bouton lié à MOMENT, la BOUCLE est héritée.

**ASTUCE** Si vous basculez de SELECT à MOMENT, les boutons sélectionnés dans SELECT s'annulent immédiatement.

## **PLAY**

### **[FORWARD, RAND]**

Définit l'ordre de lecture en cas de sélection de plusieurs pas.

**FORWARD** : Lit le pas à mettre en boucle à partir des boutons 1 à 16.

**RAND** : Lit aléatoirement le pas à mettre en boucle.

## **SPEED**

### **[1/4, 1/2, 1X, 2X, 4X]**

Définit la vitesse de lecture en mode Loop. Vous pouvez sélectionner de 1/4 à quatre fois la valeur du tempo actuel.

## **RESUME**

### **[SYNCED, FREE]**

Définit l'opération en cas d'annulation de la BOUCLE.

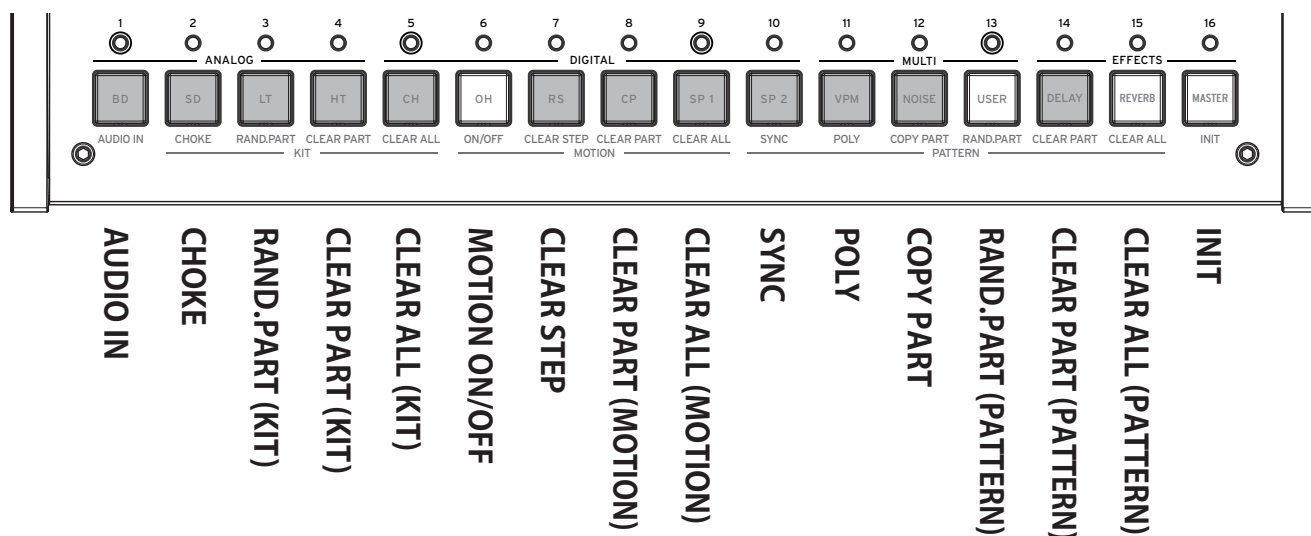
**SYNCED** : Revient à la position de synchronisation du motif.

**FREE** : Poursuit la lecture à partir de la position d'annulation de la BOUCLE.

**ASTUCE** La BOUCLE n'est pas annulée même en cas de changement de mode pendant la BOUCLE.

## Utiliser la fonction SHIFT

Vous pouvez accéder à diverses fonctions SHIFT de cet appareil en appuyant sur les boutons 1 à 16 tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé. Vous disposez de nombreuses fonctions pratiques pour l'édition des pas du séquenceur.



### Exemple d'utilisation

Par exemple, voici la marche à suivre pour effacer les pas de la partie CH (charleston fermé).

1. Tout d'abord, sélectionnez la partie impliquant l'utilisation de la fonction SHIFT. Si vous appuyez sur le bouton 5 tout en maintenant le bouton PART enfoncé, la partie CH est sélectionnée.
2. Tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé, exécutez la fonction SHIFT assignée aux boutons 1 à 16. Si vous appuyez sur le bouton 14 tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé, « CLEAR PART » est exécuté et CH disparaît du motif rythmique.
3. Si vous appuyez à nouveau sur le même bouton de fonction SHIFT tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé, vous pouvez annuler l'opération (revenir à l'état précédent).

### AUDIO IN (Bouton 1)

Effectue les réglages de la source sonore branchée à la prise AUDIO IN.

**LEVEL** [-48.0dB...6.0dB]

Règle le volume de la source sonore externe.

**ROUTE (ROUTING)** [NONE, DELAY, REVERB, MASTER, SIDECH, OUTPUT]

Définit le routage. Vous pouvez émettre le son de la sortie OUTPUT tel quel, appliquer un effet ou un effet de ducking en le routant vers l'entrée SIDECHAIN de l'effet.

### CHOKE (Bouton 2)

Définit la priorité de la partie à lire lorsque plusieurs parties sont déclenchées en même temps. Par exemple, si vous ne lisez pas OH et CH simultanément, un son similaire à celui d'un véritable charleston est émis. Sélectionnez la partie à régler à l'aide des boutons 1 à 13.

## **GROUP**

**[OFF, 1...4]**

Définit le groupe auquel appliquer la priorité.

Chaque fois que vous appuyez sur les boutons 1 à 13, la partie passe de OFF à 1.

## **PRIORITY**

**[LOW, MID, HIGH]**

Définit la priorité de la partie.

## **RAND.PART (KIT) (Bouton 3)**

Règle les paramètres de la partie en cours (divers paramètres et SÉLECTION DE SON à la page PARAMÈTRES) avec des valeurs aléatoires. Si vous appuyez plusieurs fois sur le bouton, le paramètre est réglé avec une valeur aléatoire différente à chaque fois.

## **CLEAR PART (KIT) (Bouton 4)**

Réinitialise la tonalité de la partie en cours. Appuyez à nouveau sur le bouton pour annuler l'opération (rétablit l'état du paramètre actif avant la réinitialisation).

- ⚡ Si vous changez de partie cible avant de procéder à l'annulation, vous ne pouvez pas revenir en arrière.

## **CLEAR ALL (KIT) (Bouton 5)**

Réinitialise la tonalité de toutes les parties. Appuyez à nouveau sur le bouton pour annuler l'opération (rétablit l'état du paramètre actif avant la réinitialisation).

## **ON/OFF (Bouton 6)**

Permet d'activer ou de désactiver la séquence de manipulation.

## **CLEAR STEP (Bouton 7)**

Réinitialise la manipulation de la partie en cours de chaque pas. Appuyez à nouveau sur le bouton après la réinitialisation pour annuler l'opération (rétablit l'état du paramètre actif avant la réinitialisation).

## **CLEAR PART (MOTION) (Bouton 8)**

Réinitialise toutes les manipulations de la partie en cours. Appuyez à nouveau sur le bouton après la réinitialisation pour annuler l'opération (rétablit l'état du paramètre actif avant la réinitialisation).

- ⚡ Si vous changez de partie cible avant de procéder à l'annulation, vous ne pouvez pas revenir en arrière.

## **CLEAR ALL (MOTION) (Bouton 9)**

Réinitialise le jeu de manipulations de toutes les parties. Appuyez à nouveau sur le bouton après la réinitialisation pour annuler l'opération (rétablit l'état du paramètre actif avant la réinitialisation).



## **SYNC (Bouton 10)**

La position de lecture de la partie en cours revient au premier pas.

## **POLY (Bouton 11)**

Chaque partie devient indépendante sans aligner le début de la lecture du motif sur la partie la plus longue du motif.

## **COPY PART (Bouton 12)**

Copie et colle les données de motif. Les données de motif de la partie actuelle sont copiées et les LED des boutons 1 à 13 de la partie collée clignotent. Pour coller les données de motif, appuyez sur le bouton de la partie que vous souhaitez coller.

## **RANDOM PART (PATTERN) (Bouton 13)**

Saisit des notes aléatoires à chaque pas de la partie en cours.

## **CLEAR PART (PATTERN) (Bouton 14)**

Réinitialise toutes les données de motif de la partie en cours.

Appuyez à nouveau sur le bouton pour annuler l'opération (rétablit l'état du paramètre actif avant la réinitialisation).

- ⚠ Si vous changez de partie cible avant de procéder à l'annulation, vous ne pouvez pas revenir en arrière.

## **CLEAR ALL (PATTERN) (Bouton 15)**

Réinitialise les données de motif de toutes les parties.

Appuyez à nouveau sur le bouton pour annuler l'opération (rétablit l'état du paramètre actif avant la réinitialisation).

## **INIT (Bouton 16)**

Initialise tous les programmes et kits de batterie en cours. Ils sont seulement initialisés et non sauvegardés. En cas de besoin, sauvegardez-les.

Appuyez à nouveau sur le bouton pour annuler l'opération (rétablit l'état du paramètre actif avant la réinitialisation).

- ⚠ Si vous changez de partie cible avant de procéder à l'annulation, vous ne pouvez pas revenir en arrière.

# Paramètres de source sonore

## Parties de la source sonore analogique (BD, SD, LT, HT)

### BD (grosse caisse)

#### *Bouton de commande*

#### DECAY [0...1023]

Règle la longueur de son de la peau de tambour.  
Plus la valeur est élevée, plus le son émis est long.

#### TUNE [0...1023]

Règle la hauteur du son de la grosse caisse.

#### DRIVE [0...1023]

Règle le degré de distorsion de la grosse caisse. Un son gras est créé en distordant modérément la grosse caisse.

#### *SÉLECTION DE SON*

#### TRANSIENT [01..16]

Sélectionnez un transitoire de grosse caisse.  
Un court échantillon PCM est superposé à la source sonore analogique BD, appelé « transitoire ». Un transitoire permet de modifier le caractère de la tonalité d'attaque de la BD.

#### *PARAMÈTRES*

#### SWEEP [0.0%...100.0%]

Règle le niveau du balayage (qui modifie la hauteur du son en cas de déclenchement).

#### SW.TIME [0.0%...100.0%]

Règle la vitesse du balayage.

#### HOLD [0...3]

Règle la période de maintien du son à un volume constant.

#### ATTACK [0.0%...100.0%]

Règle le niveau du son transitoire.

#### CUTOFF [L0.0%...L99.5%, THRU, H0.5%...H100.0%]

Règle la fréquence de coupure du filtre.  
Vous pouvez sélectionner le filtre passe-bas, l'absence de filtre (THRU) ou le filtre passe-haut.

## **RESON(CUTOFF RESONANCE) [0.0%...100.0%]**

Règle la résonance de coupure du filtre.

- ▲ Si vous augmentez la valeur, le filtre oscille, ce qui peut entraîner l'émission continue du son.

## **MIX/ROUTE**

### **PAN [L100%...L1%, C, R1%...R100%]**

Règle le potentiomètre de panoramique (localisation stéréo gauche et droite).

### **DELAY [0.0%...100.0%]**

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de retard.

### **REVERB [0.0%...100.0%]**

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de réverbération.

### **MASTER [ON, BYPASS]**

Règle l'effet master sur On ou Bypass.

### **SIDECH (SIDECHAIN) [0.0%...100.0%]**

Règle le niveau d'alimentation du pass SIDECHAIN.

- ASTUCE** L'effet master possède une entrée appelée pass SIDECHAIN. Par exemple, dans COMPRESSOR, vous pouvez utiliser le pass SIDECHAIN pour produire un effet de ducking.

## **SD (Caisse claire)**

### ***Bouton de commande***

#### **DECAY [0...1023]**

Règle la longueur de son de la peau de tambour. Plus la valeur est élevée, plus le son émis est long.

#### **TUNE [0...1023]**

Règle la hauteur du son. Plus la valeur est élevée, plus le son émis est aigu.

#### **SNAP.DEC (SNAPPY DECAY) [0...1023]**

Règle la longueur du retentissement de la caisse claire.

### ***SÉLECTION DE SON***

#### **SNAPPY TYPE [01..09]**

Règle la tonalité de retentissement de la caisse claire.

### ***PARAMÈTRES***

#### **TONE [0.0%...100.0%]**

Règle l'écart d'accordage des deux peaux de tambour.

**SNAP.LV (SNAPPY LEVEL) [0.0%...100.0%]**

Règle le volume du retentissement de la caisse claire.

**CUTOFF [L0.0%...L99.5%, THRU, H0.5%...H100.0%]**

Règle la fréquence de coupure du filtre.

Vous pouvez sélectionner le filtre passe-bas, l'absence de filtre (THRU) ou le filtre passe-haut.

**RESON (CUTOFF RESONANCE) [0.0%...100.0%]**

Règle la résonance de coupure du filtre.

- ▲ Si vous augmentez la valeur, le filtre oscille, ce qui peut entraîner l'émission continue du son.

***MIX/ROUTE***

**PAN [L100%...L1%, C, R1%...R100%]**

Règle le potentiomètre de panoramique (localisation stéréo gauche et droite).

**SPREAD [<100%...<1%, 0, >1%...>100%]**

Règle la diffusion du son (sensation stéréo).

**DELAY [0.0%...100.0%]**

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de retard.

**REVERB [0.0%...100.0%]**

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de réverbération.

**MASTER [ON, BYPASS]**

Règle l'effet master sur On ou Bypass.

**SIDECH (SIDECHAIN) [0.0%...100.0%]**

Règle le niveau d'alimentation du pass SIDECHAIN.

**LT, HT (Tom basse, Tom aigu)**

***Bouton de commande***

**LT (HT) DECAV [0...1023]**

Règle la longueur de son de la peau de tambour du tom basse ou du tom aigu. Plus la valeur est élevée, plus le son émis est long.

**LT (HT) TUNE [0...1023]**

Règle la hauteur du tom basse ou du tom aigu. Plus la valeur est élevée, plus le son émis est aigu.

**LT (HT) DETUNE [0...1023]**

Règle l'écart d'accordage entre les deux peaux de tambour pour le tom basse ou le tom aigu.

## **SÉLECTION DE SON**

### **LAYER** [01..10]

Sélectionnez le type de son de couche du tom basse ou du tom aigu.  
Un court échantillon PCM est superposé aux sources sonores analogiques du tom basse et du tom aigu, ce qui vous permet de modifier le caractère sonore de l'attaque.

## **PARAMÈTRES**

### **SWEEP** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau du balayage (qui modifie la hauteur du son en cas de déclenchement) du tom basse ou du tom aigu.

### **ATTACK** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau du son superposé du tom basse ou du tom aigu.

### **CUTOFF** [L0.0%...L99.5%, THRU, H0.5%...H100.0%]

Règle la fréquence de coupure du filtre du tom basse ou du tom aigu.  
Vous pouvez sélectionner le filtre passe-bas, l'absence de filtre (THRU) ou le filtre passe-haut.

### **RESON (CUTOFF RESONANCE)** [0.0%...100.0%]

Règle la résonance de coupure du filtre du tom basse ou du tom aigu.

- ▲ Si vous augmentez la valeur, le filtre oscille, ce qui peut entraîner l'émission continue du son.

### **DRIVE** [OFF, LOW, HIGH]

Règle le niveau de distorsion du tom basse et le tom aigu. Un son gras est créé en distordant modérément le tom basse et le tom aigu.

## **MIX/ROUTE**

### **PAN** [L100%...L1%, C, R1%...R100%]

Règle le potentiomètre de panoramique (localisation stéréo gauche et droite).

### **DELAY** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de retard.

### **REVERB** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de réverbération.

### **MASTER** [ON, BYPASS]

Règle l'effet master sur On ou Bypass.

### **SIDECH (SIDECHAIN)** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation du pass SIDECHAIN.

# Parties de la source sonore numérique (CH, OH, RS, CP, SP1, SP2)

## CH, OH, RS, CP (Charleston fermé, Charleston ouvert, Rimshot, Clap)

### *Bouton de commande*

#### CH DECAY [0...1023]

Règle la longueur de son du charleston fermé. Plus la valeur est élevée, plus le son émis est long.

#### OH DECAY [0...1023]

Règle la longueur de son du charleston ouvert. Plus la valeur est élevée, plus le son émis est long.

#### CP DECAY [0...1023]

Règle la longueur de son du clap. Plus la valeur est élevée, plus le son émis est long.

### *SÉLECTION DE SON*

#### BANK [CH, OH, RS, CP, MISC, USER, EXP]

Sélectionnez le type de son. Les sources sonores de l'échantillon sont classées dans les banques suivantes.

CH : Échantillon de charleston fermé

OH : Échantillon de charleston ouvert

RS : Échantillon de rimshot

CP : Échantillon de clap

MISC : Échantillons divers

USER\* : Échantillon créé par l'utilisateur

EXP\* : Échantillon de pack d'extension

\*Les échantillons installés par l'utilisateur peuvent être stockés dans les banques USER et EXP (→ p.53 « Charger l'ÉCHANTILLON UTILISATEUR »).

#### SAMPLE [01..16/64/128]

Sélectionnez un échantillon sonore. Le nombre d'échantillons sonores varie en fonction de la banque sélectionnée.

CH, OH, RS, CP : 16 échantillons max.

MISC : 64 échantillons max.

EXP, USER : 128 échantillons max.

### *PARAMÈTRES*

#### TUNE [-24.00...0...+24.00]

Règle la hauteur de son.

#### ATTACK (autre que RS) [0,0 %...100,0 %]

Règle le temps d'attaque. Plus la valeur est élevée, plus le son émis monte lentement.

**DECAY (RS uniquement)** [0,0 %...100,0 %]

Règle le temps de decay. Plus la valeur est élevée, plus le son émis est long.

**START** [0.0%...100.0%]

Définit la position de début de la lecture de l'échantillon.

**END** [0.0%...100.0%]

Définit la position de fin de la lecture de l'échantillon.

**CUTOFF** [L0.0%...L99.5%, THRU, H0.5%...H100.0%]

Définit la fréquence de coupure du filtre.

Vous pouvez sélectionner le filtre passe-bas, l'absence de filtre (THRU) ou le filtre passe-haut.

**RESON (CUTOFF RESONANCE)** [0.0%...100.0%]

Définit la résonance de coupure du filtre.

- ▲ Si vous augmentez la valeur, le filtre oscille, ce qui peut entraîner l'émission continue du son.

**REDUX** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de distorsion due à la réduction des bits.

**DRIVE** [0.0%...100.0%]

Définit le niveau de distorsion de la source sonore. Un son gras est créé en distordant modérément la source sonore.

## **MIX/ROUTE**

**PAN** [L100%...L1%, C, R1%...R100%]

Règle le potentiomètre de panoramique (localisation stéréo gauche et droite).

**SPREAD** [<100%...<1%, 0, >1%...>100%]

Règle la diffusion du son (sensation stéréo).

**DELAY** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de retard.

**REVERB** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de réverbération.

**MASTER** [ON, BYPASS]

Règle l'effet master sur On ou Bypass.

**SIDECH (SIDECHAIN)** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation du pass SIDECHAIN.

## SP1, SP2 (Sources sonores d'échantillon 1, 2)

### *Bouton de commande*

#### SP1 (SP2) ATTACK [0...1023]

Règle le temps d'attaque de la source sonore de l'échantillon 1 (ou 2). Plus la valeur est élevée, plus le son émis monte lentement.

#### SP1 (SP2) DECAY [0...1023]

Règle le temps de decay de la source sonore de l'échantillon 1 (ou 2). Plus la valeur est élevée, plus le son émis est long.

#### SP1 (SP2) TUNE [-24.00...0.00...+24.00]

Règle la hauteur de l'échantillon de la source sonore 1 (ou 2). Plus la valeur est élevée, plus le son émis est aigu.

### *SÉLECTION DE SON*

#### BANK [CH, OH, RS, CP, MISC, USER, EXP]

(Identique à CH/OH/RS/CP)

#### SAMPLE [01..16/64/128]

(Identique à CH/OH/RS/CP)

### *PARAMÈTRES*

#### START [0.0%...100.0%]

Définit la position de début de la lecture de l'échantillon.

#### END [0.0%...100.0%]

Définit la position de fin de la lecture de l'échantillon.

#### CUTOFF [L0.0%...L99.5%, THRU, H0.5%...H100.0%]

Définit la fréquence de coupure du filtre.

Vous pouvez sélectionner le filtre passe-bas, l'absence de filtre (THRU) ou le filtre passe-haut.

#### RESON (CUTOFF RESONANCE) [0.0%...100.0%]

Définit la résonance de coupure du filtre.

- ⚠ Si vous augmentez la valeur, le filtre oscille, ce qui peut entraîner l'émission continue du son.

#### REDUX [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de distorsion due à la réduction des bits.

#### DRIVE [0.0%...100.0%]

Définit le niveau de distorsion de la source sonore. Un son gras est créé en distordant modérément la source sonore.



## **MIX/ROUTE**

**PAN** [L100%...L1%, C, R1%...R100%]

Règle le potentiomètre de panoramique (localisation stéréo gauche et droite).

**SPREAD** [<100%...<1%, 0, >1%...>100%]

Règle la diffusion du son (sensation stéréo).

**DELAY** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de retard.

**REVERB** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de réverbération.

**MASTER** [ON, BYPASS]

Règle l'effet master sur On ou Bypass.

**SIDECH (SIDECHAIN)** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation du pass SIDECHAIN.

## **Parties des sources sonores multiples (VPM, NOISE, USER)**

### **VPM (Modulation de phase variable)**

#### **SÉLECTION DE SON**

**PRESET** [Default, Oct., Half, Fourth, Air, Creep, Throat, Harsh]

Sélectionnez le préréglage de base pour la source sonore VPM.

Si vous sélectionnez un préréglage, sept paramètres indiqués dans la page PARAMÈTRES sont modifiés, à l'exception de NOTE.

#### **PARAMÈTRES**

**NOTE** [C-1...G9]

Définit la hauteur du son.

**INDEX** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de modulation de phase appliqué.

**RATIO** [1/4, 1/2, 3/4, 1x, 2x...16x]

Règle la fréquence de modulation de phase en pourcentage de NOTE.

**NOISE** [0.0%...100.0%]

Règle la profondeur de la modulation du bruit.

**EG** [AR, ASR, GATE]

Sélectionnez le type d'EG (Envelope Generator).

**AR** : EG de type AR (Attack, Release)

**ASR** : EG de type ASR (Attack, Sustain, Release)

**GATE** : EG de type GATE (On/Off uniquement)

**ATTACK** [0.0%...100.0%]

Règle le temps d'attaque. Plus la valeur est élevée, plus le son émis monte lentement.

**RELEASE** [0.0%...100.0%]

Règle le temps de relâchement. Plus la valeur est élevée, plus le son émis est long.

**IDX MOD** [-100%...0%...100%]

Règle le niveau de modulation EG appliqué au paramètre INDEX.

**MIX/ROUTE**

**PAN** [L100%...L1%, C, R1%...R100%]

Règle le potentiomètre de panoramique (localisation stéréo gauche et droite).

**SPREAD** [<100%...<1%, 0, >1%...>100%]

Règle la diffusion du son (sensation stéréo).

**DELAY** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de retard.

**REVERB** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de réverbération.

**MASTER** [ON, BYPASS]

Règle l'effet master sur On ou Bypass.

**SIDECH (SIDECHAIN)** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation du pass SIDECHAIN.

# BRUIT

## *SÉLECTION DE SON*

**ALGO** [LPF 2, LPF 4, BPF 2, BPF 4, HPF 2, HPF 4, DECIM]

Sélectionnez le type de bruit. Les filtres passe-bas (LPF), passe-bande (BPF) et passe-haut (HPF) procurent deux types de filtres : -12 dB/oct et -24 dB/oct.

**DECIM** est la source de bruit qui utilise la décimation de la fréquence d'échantillonnage.

## *PARAMÈTRES*

**COLOR** [0.0%...100.0%]

Règle l'obscurité et la luminosité de la tonalité. Plus la valeur du paramètre est faible, plus la tonalité est sombre.

**PEAK (autre que DECIM)** [0,0 %...100,0 %]

Règle le peak du filtre.

**ATTACK** [0.0%...100.0%]

Règle le temps d'attaque. Plus la valeur est élevée, plus la montée du son est lente.

**RELEASE** [0.0%...100.0%]

Règle le temps de relâchement. Plus la valeur est élevée, plus le son émis est long.

## *MIX/ROUTE*

**PAN** [L100%...L1%, C, R1%...R100%]

Règle le potentiomètre de panoramique (localisation stéréo gauche et droite).

**SPREAD** [<100%...<1%, 0, >1%...>100%]

Règle la diffusion du son (sensation stéréo).

**DELAY** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de retard.

**REVERB** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de réverbération.

**MASTER** [ON, BYPASS]

Règle l'effet master sur On ou Bypass.

**SIDECH (SIDECHAIN)** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau d'alimentation du pass SIDECHAIN.

# UTILISATEUR

## SÉLECTION DE SON

### SELECT [---, Nano, ...]

Sélectionnez le synthétiseur utilisateur à charger.

Lors de l'expédition depuis l'usine, le synthétiseur utilisateur « Nano » développé en collaboration avec Sinevibes est installé sur cet appareil.

**ASTUCE** Les paramètres varient en fonction du synthétiseur utilisateur. Pour plus d'informations sur les fonctions autres que Nano, reportez-vous au manuel du synthétiseur utilisateur dédié.

## PARAMÈTRES \* pour Nano

### NOTE [C-1...C5]

Définit la hauteur du son.

### WAVE [2x Saw, 2x Sqr, 2x Tri, Saw+Sqr, Saw+Tri, Sqr+Tri, Ring 1..3]

Sélectionnez les formes d'onde de deux oscillateurs.

### DETUNE [-36.0...+36.0]

Règle le décalage de hauteur entre l'oscillateur principal et l'oscillateur secondaire.

### BALANCE [0%...100%]

Règle l'équilibre du volume entre les deux oscillateurs.

### FILTER [LP, HP, BP, BR]

Sélectionnez le type de filtre. Il existe quatre types de filtres : passe-bas, passe-haut, passe-bande et coupe-bande.

### CUTOFF [0%...100%]

Règle la fréquence de coupure du filtre.

### KEYTRACK [0%...100%]

Règle l'effet de suivi de touche sur la coupure du filtre.

### RESON (RESONANCE) [0%...100%]

Règle la résonance de coupure du filtre.

### EG TYPE [D, A1D, A2D]

Sélectionnez le type de modulation EG (Envelope Generator).

**D** : Type avec le temps d'attaque fixe et le temps de decay réglable seulement

**A1D** : Règle simultanément le temps d'attaque et le temps de decay. Le temps d'attaque et le temps de decay sont identiques.

**A2D** : Règle simultanément le temps d'attaque et le temps de decay. Le temps de decay est deux fois plus long que le temps d'attaque.

**EG TIME** [0%...100%]

Règle le temps de modulation EG. Plus la valeur est élevée, plus le changement d'EG est lent.

**PITCH EG** [-100%...100%]

Règle le niveau d'EG appliqué à la hauteur.

**CUT. EG** [-100%...100%]

Règle le niveau d'EG appliqué à la coupure du filtre.

**LFO TYPE** [Tri, Saw, Sqr, Trap, Peak, S&H, Random]

Sélectionnez la forme d'onde LFO (Oscillateur basse fréquence).

**LFO FREQ** [0%...100%]

Règle le cycle LFO. (0,05 Hz à 20 Hz)

**PITCH LFO** [-100%...100%]

Règle le niveau de LFO appliqué à la hauteur.

**CUT. LFO** [-100%...100%]

Règle le niveau de LFO appliqué à la coupure du filtre.

**AMP TYPE** [SR, SR, DSR, DR]

Sélectionnez le type d'amplificateur EG (Envelope Generator).

**SR** : Le temps d'attaque est fixé sur un réglage court, le niveau de maintien est valide et le temps de relâchement peut être réglé.

**ASR** : Le niveau de maintien est fixé à 100 %, tandis que le temps d'attaque et le temps de relâchement sont réglés simultanément. Le temps d'attaque est cinq fois plus long que le temps de relâchement.

**DSR** : Le temps d'attaque est fixé sur un réglage court, le niveau de maintien est fixé à 50 % et le temps de decay et le temps de relâchement sont réglés simultanément. Les réglages du temps de decay et du temps de relâchement sont identiques.

**DR** : Le temps d'attaque est fixé sur un réglage court et le maintien est désactivé. Le temps de decay et le temps de relâchement sont réglés simultanément. Les réglages du temps de decay et du temps de relâchement sont identiques.

**AMP TIME** [0%...100%]

Règle le temps de l'amplificateur EG. Plus la valeur est élevée, plus le changement d'EG est lent.

**GAIN** [0%...100%]

Règle le volume avant la phase de gain.

**DRIVE** [Soft, Diode, Hard, Crush, Shred]

Sélectionnez le type de gain de l'amplificateur.

**GLIDE** **[0%...100%]**

Permet de régler le glissement de hauteur lors de la lecture en legato.

**PHASE** **[Free, Reset]**

Indiquez si vous souhaitez réinitialiser la phase de l'oscillateur lors de la lecture d'une note.

***MIX/ROUTE***

**PAN** **[L100%...L1%, C, R1%...R100%]**

Règle le potentiomètre de panoramique (localisation stéréo gauche et droite).

**SPREAD** **[<100%...<1%, 0, >1%...>100%]**

Règle la diffusion du son (sensation stéréo).

**DELAY** **[0.0%...100.0%]**

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de retard.

**REVERB** **[0.0%...100.0%]**

Règle le niveau d'alimentation de l'effet de réverbération.

**MASTER** **[ON, BYPASS]**

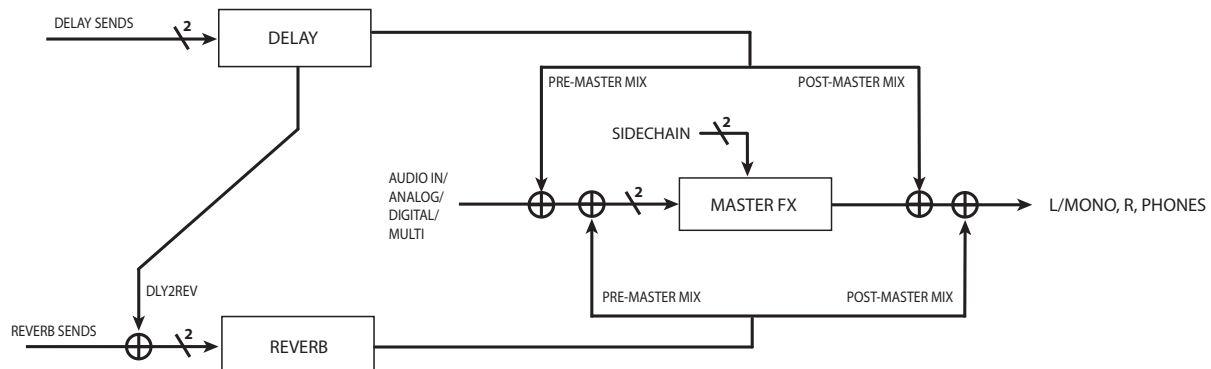
Règle l'effet master sur On ou Bypass.

**SIDECH (SIDECHAIN)** **[0.0%...100.0%]**

Règle le niveau d'alimentation du pass SIDECHAIN.

# Effets (DELAY, REVERB, MASTER)

Cet appareil dispose de trois sections d'effets dans lesquelles DELAY et REVERB sont placés dans un bus d'envoi indépendant, et MASTER figure en ligne dans le bus de mixage final.



## DELAY

### SÉLECTION DE SON

**SELECT** [---, Stereo, Mono, Tape, Stereo BPM, Mono BPM, Tape BPM, ...\*]

Sélectionnez le type d'effet de retard.

**Stereo** : Delay stéréo vous permet de définir les propagations des sons à gauche et à droite, ainsi que le type de routage.

**Mono** : Delay monaural de type direct.

**Tape** : Simule un écho à bande.

**Stereo BPM** : Delay stéréo dont la durée est synchronisée avec le réglage TEMPO.

**Mono BPM** : Delay monaural dont la durée est synchronisée avec le réglage TEMPO.

**Tape BPM** : Écho à bande dont la durée est synchronisée avec le réglage TEMPO.

\* Vous pouvez également ajouter un effet de retard créé avec le SDK logue (→ p.53 « Charger le synthétiseur et les effets de l'utilisateur »).

### PARAMÈTRES - Pour Stéréo/Stéréo BPM\*

**TIME** [0.0%...100.0%]/[1/64, 1/48, ... 3/4, 1]

Règle le temps de retard.

\* Pour Stereo BPM, définissez TIME comme valeur relative pour la valeur BPM du tempo.

**FB (FEEDBACK)** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de rétroaction du retard.

**SPREAD** [L100%...L1%, C, R1%...R100%]

Règle la différence de durée de retard entre les lignes de retard gauche et droite.

**FILTER** [---, LP, HP]

Sélectionnez le type de filtre pour la rétroaction.

Vous pouvez sélectionner le filtre passe-bas ou le filtre passe-haut.

**CUTOFF** [0.0%...100.0%]

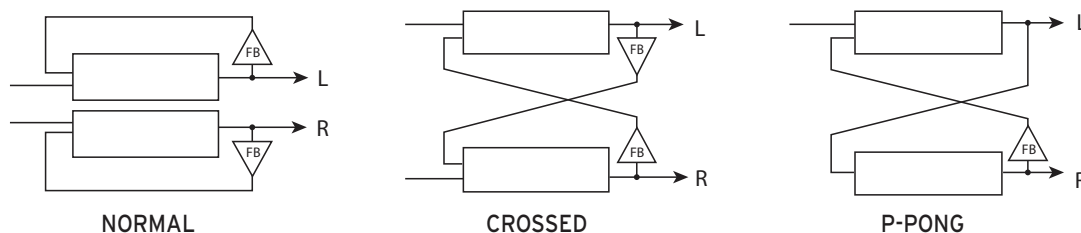
Définit la fréquence de coupure du filtre.

**SAT. (SATURATION)** [0.0%...100.0%]

Définit le niveau de saturation du filtre.

**ROUTE** [NORMAL, CROSSED, P-PONG]

Définit le routage du signal de rétroaction.



### **PARAMÈTRES - Pour Mono/Mono BPM**

**TIME** [0.0%...100.0%]/[1/64, 1/48, ... 3/4, 1]

Règle le temps de retard.

\* Pour Mono BPM, définissez TIME comme valeur relative pour la valeur BPM du tempo.

**FB (FEEDBACK)** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de rétroaction du retard.

**FILTER** [---, LP, HP]

Sélectionnez le type de filtre pour la rétroaction.

Vous pouvez sélectionner le filtre passe-bas ou le filtre passe-haut.

**CUTOFF** [0.0%...100.0%]

Définit la fréquence de coupure du filtre.

**SAT. (SATURATION)** [0.0%...100.0%]

Définit le niveau de saturation du filtre.

### **PARAMÈTRES - Pour Tape/Tape BPM**

**TIME** [0.0%...100.0%]/[1/64, 1/48, ... 3/4, 1]

Règle le temps de retard.

\* Pour Tape BPM, définissez TIME comme valeur relative pour la valeur BPM du tempo.

**FB (FEEDBACK)** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de rétroaction du retard.

**MOD (MODULATION)** [0%...100%]

Règle le niveau de modulation appliqué à la durée de retard.



## TRACKING [0.0%...100.0%]

Règle le niveau qui simule la sensibilité de suivi de la tête mixte.

## TONE [0.0%...100.0%]

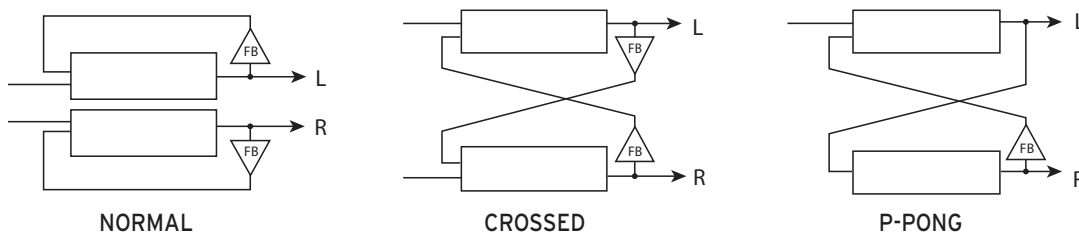
Règle la qualité sonore de l'effet de retard.

## SAT. (SATURATION) [0.0%...100.0%]

Définit le niveau de saturation du filtre.

## ROUTE [NORMAL, CROSSED, P-PONG]

Définit le routage du signal de rétroaction.



## **MIX/ROUTE**

### LEVEL [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de l'effet de retard.

### RETURN [PRE, POST]

Choisissez de placer l'effet de réverbération avant ou après l'effet master.

### REVERB [0.0%...100.0%]

Règle le niveau à transmettre du délai à la réverbération.

## **REVERB**

### **SÉLECTION DE SON**

#### SELECT [---, Room, Hall, Space, Riser, Submarine, ...\*]

Sélectionnez le type d'effet de réverbération.

**Room** : Réverbération inspirée par le son réverbérant émis dans une petite pièce.

**Hall** : Réverbération inspirée par le son réverbérant émis dans une salle de concert.

**Space** : Réverbération instable avec un son réverbérant lent.

**Riser** : Réverbération scintillante avec un son réverbérant qui se propage à l'octave supérieure.

**Submarine** : Réverbération profonde avec un son réverbérant qui s'étend à l'octave inférieure.

\* Vous pouvez également ajouter des effets de réverbération créés avec le SDK logue (→ p.53 « Charger le synthétiseur et les effets de l'utilisateur »).

## **PARAMÈTRES**

**TIME** [0.0%...100.0%]

Règle la durée de la réverbération.

**INPUT** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau du signal de l'entrée de la réverbération.

**BRIGHT** [0.0%...100.0%]

Règle la tonalité (luminosité) de la réverbération.

**RISE (Riser uniquement)** [0,0 %...100,0 %]

Règle le signal sonore de la réverbération à hauteur décalée à l'octave.

**DIVE (Submarine uniquement)** [0,0 %...100,0 %]

Règle le signal sonore de la réverbération à hauteur décalée à l'octave inférieure.

## **MIX/ROUTE**

**LEVEL** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de l'effet de réverbération.

**RETURN** [PRE, POST]

Choisissez de placer l'effet de réverbération avant ou après l'effet master.

## **MASTER (Effet master)**

### **SÉLECTION DE SON**

**SELECT** [---, Compressor, Filter, Boost, EQ Three, ...\*]

Sélectionnez le type d'effet master.

**Compressor** : Compresseur de base augmentant la pression sonore.

**Filter** : Filtre multi-mode avec résonance de coupure.

**Boost** : Booster avec une fréquence centrale et une saturation réglables.

**EQ Three** : Égaliseur à 3 bandes avec une fréquence de coupure réglable.

\* Vous pouvez également ajouter des effets master créés avec le SDK logue (→ p.53 « Charger le synthétiseur et les effets de l'utilisateur »).

### **PARAMÈTRES - Pour Compressor**

**THRESH (THRESHOLD)** [-64.0dB...0.0dB]

Règle le seuil à partir duquel le compresseur commence à s'appliquer.

**ATTACK** [0.5ms...100ms]

Règle le temps d'attaque auquel le compresseur réagit.

**RELEASE** [50ms...1s]

Règle le temps de relâchement du compresseur.

**RATIO** [1...10]

Règle le taux de compression du compresseur.

**MAKEUP** [0.00dB...8.00dB]

Vous pouvez augmenter le gain général du signal pour compenser la compression.

**KNEE** [0.00dB...8.00dB]

Règle la fluidité au début de l'effet du compresseur.

**SIDECH (SIDECHAIN)** [OFF, ON]

Si vous souhaitez activer le signal d'entrée de SIDECHAIN, réglez ce paramètre sur ON.

**WET** [0.0%...100.0%]

Règle le rapport des sons d'effet. Plus la valeur est élevée, plus le signal est compressé.

### ***PARAMÈTRES - Pour Filter***

**MODE** [THRU, LPF 2, LPF 4, BPF 2, BPF 4, HPF 2, HPF 4]

Sélectionnez le mode Filter.

Il y a six types au total : deux types pour le passe-bas, le passe-bande et le passe-haut.

**SATURATE** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de saturation du filtre.

**RESON (RESONANCE)** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de résonance du filtre.

**CUTOFF** [0.0%...100.0%]

Règle la fréquence de coupure du filtre.

### ***PARAMÈTRES - Pour Boost***

**CENTER** [0.0%...100.0%]

Règle la fréquence centrale que vous souhaitez booster.

**WIDTH** [0.0%...100.0%]

Règle la largeur de bande de fréquence à partir de la fréquence centrale que vous souhaitez booster.

**SATURATE** [0.0%...100.0%]

Règle le niveau de saturation du booster.

**BOOST** **[0.0dB...12.00dB]**

Règle le niveau de boost. Vous pouvez augmenter jusqu'à 12 dB.

***PARAMÈTRES - Pour EQ Three***

**LOW** **[-64.0dB...6.0dB]**

Règle le niveau de boost/cut dans la gamme basse.

**MID** **[-64.0dB...6.0dB]**

Règle le niveau de boost/cut dans la gamme moyenne.

**HIGH** **[-64.0dB...6.0dB]**

Règle le niveau de boost/cut dans la gamme haute.

**GAIN** **[-6.0dB...6.0dB]**

Règle le gain de l'ensemble du signal d'entrée.

**LOW/MID** **[0.0%...100.0%]**

Règle la fréquence de coupure entre la gamme basse et la gamme moyenne.

**MID/HIGH** **[0.0%...100.0%]**

Règle la fréquence de coupure entre la gamme moyenne et la gamme haute.

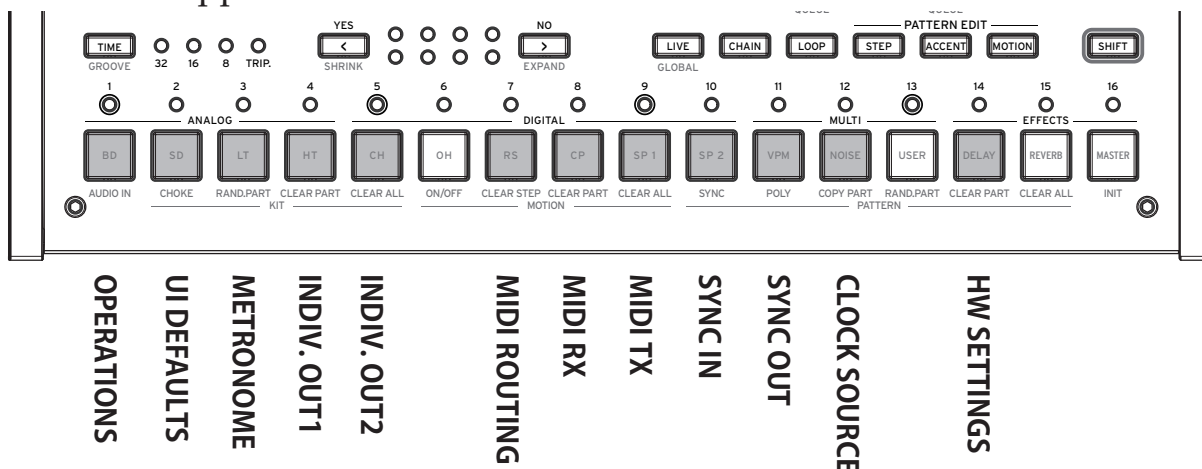
**SLOPE** **[12dB, 24dB]**

Sélectionnez la courbe de l'égaliseur. 24 dB est une courbe raide.

# Paramètres globaux

Appuyez sur le bouton LIVE tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé pour accéder au mode Global.

En mode Global, vous pouvez effectuer des réglages liés à l'entrée, à la sortie et au matériel de cet appareil.



## OPÉRATIONS (Bouton 1)

### QUEUE (QUEUE MODE) [BAR, SEQ]

Si vous chargez un programme ou un kit de batterie (opération QUEUE) tout en maintenant le bouton SHIFT enfoncé pendant la lecture du motif, réglez le timing de commutation entre le programme et le kit de batterie.

**BAR** : Le programme ou le kit de batterie suivant est chargé lors du changement de mesure.

**SEQ** : Après la lecture du motif rythmique précédent jusqu'au dernier pas, le programme ou le kit de batterie suivant est chargé.

### SAVE KIT (SAVE KIT WITH PROGRAM) [OFF, ON]

Lorsque vous sauvegardez le programme, définissez si vous voulez sauvegarder simultanément le kit de batterie en cours d'édition.

**OFF** : Sauvegarde uniquement la banque et le numéro de kit du kit de batterie que vous voulez utiliser lors de la sauvegarde du programme.

**ON** : Sauvegarde les paramètres du kit de batterie que vous éditez lorsque vous sauvegardez le programme.

- ⚠ Le kit de batterie en cours d'utilisation est écrasé. Faites attention lorsque vous utilisez un seul kit de batterie avec plusieurs programmes.

### TEMPO [PROG, LOCK]

Déterminez s'il convient d'utiliser le tempo spécifié pour chaque programme ou d'hériter du tempo actuel.

**PROG** : Utilise le tempo spécifié pour chaque programme. Le tempo change lorsque vous chargez le programme.

**LOCK** : Le tempo actuel est maintenu même en cas de changement du programme.

### QUANT (QUANTIZE) [NONE, 32ND, 16TH, 8TH]

Lorsqu'un enregistrement en temps réel est effectué, le rythme est quantifié avec la précision spécifiée ici.

**NONE** : Le timing d'entrée est enregistré tel quel, sans aucune quantification.

**32ND, 16TH, 8TH** : Quantifie la déviation du timing d'entrée avec la finesse des 32e, 16e et 8e de note, respectivement. L'entrée déviante est enregistrée sur l'entrée la plus proche de la précédente et de la suivante.

## UI PAR DÉFAUT (Bouton 2)

### PRM DISP (PARAMETER DISPLAY) [NORMAL, ALL]

**NORMAL** : Affiche uniquement les informations clés telles que le nom du programme ou du kit de batterie, SELECT/SAVE, etc. sur l'écran.

**ALL** : Affiche la valeur lorsque vous actionnez la commande du kit ou de paramétrage, en plus de l'affichage en NORMAL.

### KNOB MODE [JUMP, CATCH]

Les commandes de la face avant peuvent fonctionner dans l'un des deux modes suivants :

**JUMP** : Quand vous tournez la commande, le paramètre adopte la valeur indiquée par la commande. Nous recommandons cette approche pour l'édition, car elle permet d'entendre directement l'effet des réglages.

**CATCH** : Le fait de tourner la commande ne change la valeur du paramètre que lorsque la position de la commande correspond à la valeur mémorisée. Ce mode convient si vous souhaitez éviter des changements abrupts de sons (pendant le jeu, par exemple).

### EXPAND [BLANK, COPY]

Appuyez sur le bouton EXPAND (  tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée) pour définir les options permettant d'augmenter le nombre de mesures pour la première fois.

**BLANK** : Insère une mesure vierge.

**COPY** : Insère une copie de la dernière mesure.

## MÉTRONOME (Bouton 3)

### SOUND [OFF, CLICK, BLEEP]

Active ou désactive le métronome, et règle la tonalité.

**OFF** : Désactive le métronome.

**CLICK** : Émet un son électronique qui produit un cliquetis.

**BLEEP** : Émet un son électronique qui produit un bip.

### MODE [ALWAYS, REC]

Réalise les réglages en vue du fonctionnement du métronome.

**ALWAYS** : Le métronome émet toujours un son.

**REC** : Le métronome fonctionne uniquement pendant l'enregistrement en temps réel.

### OUTPUT [MAIN+HP, HP]

Définit la destination de la sortie du son du métronome.

**MAIN+HP** : Le son du métronome est émis à la fois sur la SORTIE principale et sur la sortie casque.

**HP** : Le son du métronome est uniquement émis dans le casque. Il n'est pas transmis à la sortie OUTPUT.

## INDIV. OUT1 (Bouton 4)

**OUT 1** [BD, SD, LT, HT, CH, OH, RS, CP, SP1, SP2, MULTI]

Règle la partie qui doit être émise par la prise AUDIO OUT1 de la face arrière.

**OUT 2** [BD, SD, LT, HT, CH, OH, RS, CP, SP1, SP2, MULTI]

Règle la partie qui doit être émise par la prise AUDIO OUT2 de la face arrière.

**OUT 3** [BD, SD, LT, HT, CH, OH, RS, CP, SP1, SP2, MULTI]

Règle la partie qui doit être émise par la prise AUDIO OUT3 de la face arrière.

**OUT 4** [BD, SD, LT, HT, CH, OH, RS, CP, SP1, SP2, MULTI]

Règle la partie qui doit être émise par la prise AUDIO OUT4 de la face arrière.

## INDIV. OUT2 (Bouton 5)

**MUTE 1** [OFF, ON]

Activez cette fonction pour couper la sortie partielle de la prise AUDIO OUT1 à partir des sorties AUDIO OUT L/MONO, AUDIO OUT R ou de la sortie casque.

**MUTE 2** [OFF, ON]

Activez cette fonction pour couper la sortie partielle de la prise AUDIO OUT2 à partir des sorties AUDIO OUT L/MONO, AUDIO OUT R ou de la sortie casque.

**MUTE 3** [OFF, ON]

Activez cette fonction pour couper la sortie partielle de la prise AUDIO OUT3 à partir des sorties AUDIO OUT L/MONO, AUDIO OUT R ou de la sortie casque.

**MUTE 4** [OFF, ON]

Activez cette fonction pour couper la sortie partielle de la prise AUDIO OUT4 à partir des sorties AUDIO OUT L/MONO, AUDIO OUT R ou de la sortie casque.

## ROUTAGE MIDI (Bouton 7)

**CH** [1...16, 1-12, 2-13...5-16, 6-1..16-11]

Définit le canal MIDI utilisé pour l'envoi et la réception MIDI. En plus des canaux uniques 1 à 16, vous pouvez affecter 11 parties à différents canaux MIDI (→ p.59 « MIDI Implementation Chart »).

**ROUTE** [USB+MIDI, USB]

Ce paramètre permet de définir si le drumlogue reçoit et transmet des signaux MIDI via ses prises MIDI et son port USB, ou uniquement via son port USB.

**USB+MIDI** : L'instrument reçoit les messages MIDI via son port USB B et sa prise MIDI IN,

et transmet ces messages via son port USB B et sa prise MIDI OUT.

**USB** : L'instrument transmet et reçoit les messages MIDI uniquement via son port USB B.

## **MIDI RX (Bouton 8)**

### **PRG CHG (PROGRAM CHANGE) [OFF, ON]**

Active/désactive la réception des messages de changement de programme MIDI. Activez cette fonction lors de la réception de messages.

### **CC (CONTROL CHANGE) [OFF, ON]**

Active/désactive la réception des commandes de contrôle MIDI. Activez cette fonction lors de la réception de messages.

### **TRANSP (MIDI TRANSPORT) [OFF, ON]**

Filtre permettant de recevoir les messages de transport MIDI tels que les démarrages/arrêts MIDI. Activez cette fonction lors de la réception de messages.

## **MIDI TX (Bouton 9)**

### **PRG CHG (PROGRAM CHANGE) [OFF, ON]**

Active/désactive la transmission des messages de changement de programme MIDI. Activez cette fonction lors de l'envoi de messages.

### **CC (CONTROL CHANGE) [OFF, ON]**

Active/désactive la transmission des commandes de contrôle MIDI. Activez cette fonction lors de l'envoi de messages.

### **TRANSP (MIDI TRANSPORT) [OFF, ON]**

Filtre permettant d'envoyer les messages de transport MIDI tels que les démarrages/arrêts MIDI. Activez cette fonction lors de l'envoi de messages.

## **SYNC IN (Bouton 10)**

### **UNIT (SYNC IN UNIT) [8TH, 16TH]**

Détermine de combien le séquenceur avance à chaque impulsion reçue via la prise SYNC IN.

**8TH** : Le séquenceur avance d'une croche pour chaque impulsion reçue.

**16TH** : Le séquenceur avance d'une double croche pour chaque impulsion reçue.

### **POLAR [RISE, FALL]**

Pour synchroniser l'instrument avec d'autres dispositifs, il se pourrait que le réglage de polarité de la prise SYNC IN doive être modifié.

**RISE** : Le drumlogue génère une impulsion de synchronisation quand il s'élève vers le sommet de la forme d'onde.

**FALL** : Le drumlogue génère une impulsion de synchronisation quand il redescend vers le creux de la forme d'onde.



## SYNC OUT (Bouton 11)

**UNIT (SYNC OUT UNIT)** [8TH, 16TH]

Détermine quand chaque impulsion est transmise via la prise SYNC OUT, conformément à l'avancée de le séquenceur.

**8TH** : L'instrument produit une impulsion pour chaque croche.

**16TH** : L'instrument produit une impulsion pour chaque double croche.

**POLAR** [RISE, FALL]

Pour pouvoir synchroniser correctement d'autres dispositifs avec le drumlogue, il se pourrait que le réglage de polarité de la prise SYNC OUT doive être modifié.

**RISE** : Le drumlogue génère une impulsion de synchronisation quand il s'élève vers le sommet de la forme d'onde.

**FALL** : Le drumlogue génère une impulsion de synchronisation quand il redescend vers le creux de la forme d'onde.

## SOURCE DE L'HORLOGE (Bouton 12)

**SOURCE** [AUTO, INT., USB, MIDI]

De nombreuses fonctions du drumlogue peuvent être synchronisées sur le tempo (BPM).

**AUTO** : Lorsqu'il n'y a pas d'entrée, le séquenceur se synchronise avec l'horloge interne. Lorsqu'il y a une entrée, il se synchronise avec l'horloge de la prise USB TO HOST et du connecteur MIDI IN, respectivement.

**INT.** : Seule l'horloge interne est utilisée.

- ⚡ Quand un câble est relié à la prise SYNC IN, l'horloge interne est synchronisée sur le signal d'horloge reçu à la prise SYNC IN, indépendamment du réglage de synchronisation MIDI.

**USB** : Se synchronise avec l'horloge de la prise USB TO HOST.

**MIDI** : Se synchronise avec l'horloge du connecteur MIDI IN.

- ⚡ Veuillez noter que lorsque SOURCE est USB ou MIDI, le séquenceur s'arrête si aucune entrée d'horloge externe n'est émise.

## PARAMÈTRES HW (Bouton 14)

**BRIGHT (BRIGHTNESS)** [1..10]

Règle la luminosité de l'écran.

- ⚡ L'utilisation continue du drumlogue avec un réglage de luminosité élevé réduit la durée de vie de l'écran.

**AUTO PWR (AUTO POWER OFF)** [OFF, ON]

Détermine si la fonction de coupure automatique de l'alimentation est activée ou non.

**OFF** : La fonction de coupure automatique de l'alimentation est désactivée.

**ON** : La fonction de coupure automatique de l'alimentation est activée. Pour des détails, voyez « Fonction de coupure automatique de l'alimentation » p.11.

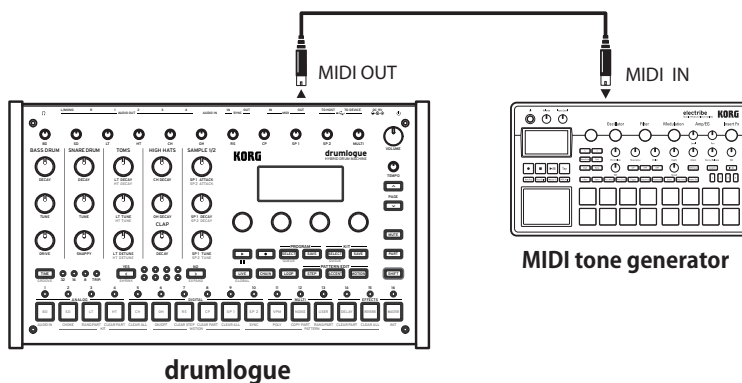
# Comprendre le MIDI et les ordinateurs

MIDI est l'acronyme anglais de "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instruments de musique) et désigne une norme utilisée par les fabricants du monde entier pour l'échange de données musicales entre instruments de musique électronique et ordinateurs. La connexion de plusieurs instruments MIDI via des câbles MIDI permet l'échange de données de jeu entre ces instruments (même en présence d'appareils de fabricants différents). Vous pouvez aussi échanger des données MIDI entre le drumlogue et un ordinateur via un seul câble USB. Le drumlogue permet d'assigner des commandes de contrôle MIDI (CC#) aux principaux paramètres régissant le son, et de contrôler ces paramètres avec un séquenceur MIDI externe tout en jouant le générateur de sons du drumlogue. Vous pouvez en outre utiliser les commandes et boutons en face avant pour transmettre ces commandes de contrôle MIDI et ainsi piloter un dispositif MIDI externe. Vous pouvez synchroniser le tempo du drumlogue sur l'horloge MIDI d'un séquenceur ou autre dispositif MIDI externe. Cela permet de s'assurer que le drumlogue respecte toujours le temps du dispositif externe et 'suit' tous vos changements.

## Connecter des appareils via MIDI

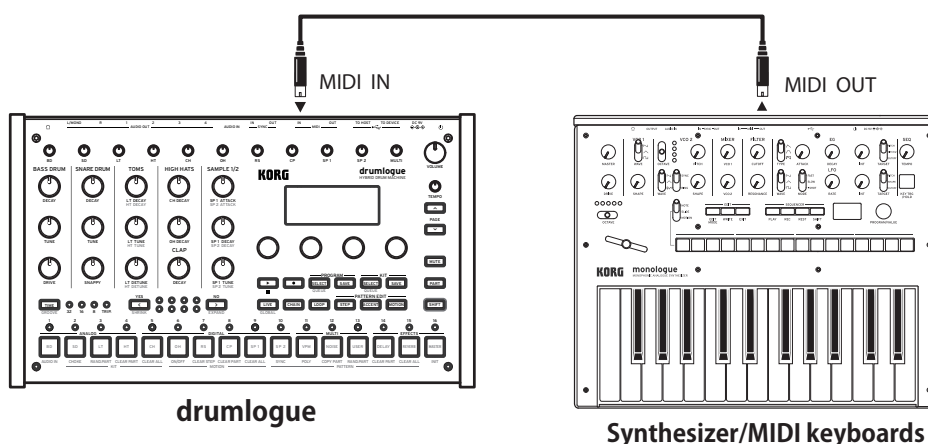
### Contrôle d'un dispositif MIDI externe avec le drumlogue

Si vous souhaitez utiliser les commandes et le séquenceur du drumlogue pour jouer les sons d'un autre instrument ou piloter un générateur de sons MIDI externe, reliez la prise MIDI OUT du drumlogue à la prise MIDI IN du générateur de sons externe avec un câble MIDI.



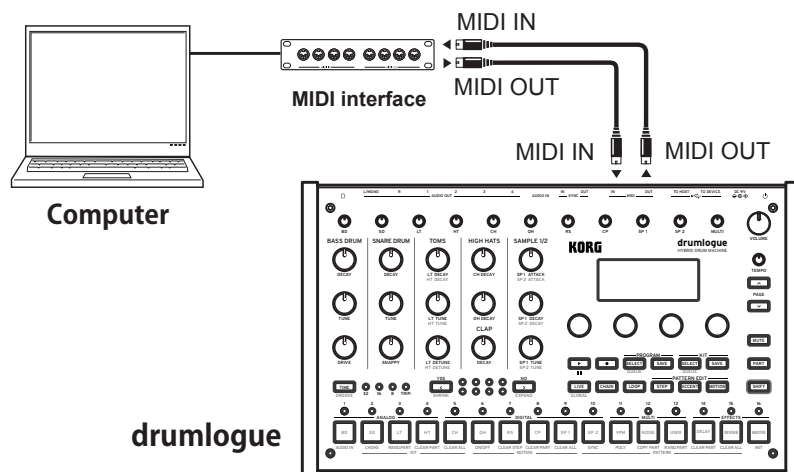
### Contrôle du drumlogue avec un dispositif MIDI externe

Pour jouer ou contrôler le drumlogue sur un autre clavier, séquenceur ou autre dispositif MIDI, reliez la prise MIDI OUT du dispositif externe à la prise MIDI IN du drumlogue avec un câble MIDI.



## Connexion du drumlogue à un ordinateur via MIDI

Vous souhaitez sans doute jouer sur le drumlogue et vous enregistrer avec un séquenceur MIDI externe ou logiciel sur ordinateur (relié au drumlogue via l'interface MIDI), puis écouter votre enregistrement. Vous souhaitez peut-être aussi utiliser le drumlogue comme dispositif pour le jeu de données musicales et comme générateur de sons MIDI. Quel que soit le cas de figure, reliez les prises MIDI OUT aux prises MIDI IN du drumlogue et du séquenceur MIDI externe ou de l'ordinateur.



⚠ Certains dispositifs d'interface MIDI peuvent être incapables de transmettre ou de recevoir des messages MIDI SysEx vers ou depuis le Drumlogue.

**ASTUCE** Le port USB offre un moyen de connexion pratique entre le drumlogue et un ordinateur.

## Paramètres MIDI

### Réglage du canal MIDI

Afin d'échanger des données avec un appareil MIDI externe connecté, vous devez régler le canal MIDI du canal MIDI du drumlogue pour qu'il corresponde au canal MIDI de l'appareil MIDI externe.

Régalez le canal MIDI de cet appareil avec le bouton 7 « ROUTAGE MIDI » en mode Global (« ROUTAGE MIDI (Bouton 7) » p.47).

**ASTUCE** Si vous voulez synchroniser le drumlogue sur le signal d'un dispositif MIDI externe, voyez le manuel de l'équipement en question.

### Réglages du filtre MIDI

Utilisez ces réglages pour déterminer si les changements de programme et les messages de changement de contrôle seront transmis et reçus. Pour envoyer ou recevoir des messages de canal MIDI, appuyez sur le bouton 8 « MIDI RX » ou le bouton 9 « MIDI TX » en mode Global de cet appareil (« MIDI RX (Bouton 8) » p.48), (« MIDI TX (Bouton 9) » p.48).

### Performance synchrone du séquenceur

Pour définir le séquenceur de cet appareil comme source (côté contrôle) ou suiveur (côté contrôlé), appuyez sur le bouton 12 en mode Global et réglez « SOURCE » (« SOURCE DE L'HORLOGE (Bouton 12) » p.49).

**ASTUCE** Pour les réglages relatifs à la synchronisation des appareils MIDI externes, reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil que vous utilisez.

### ***En cas d'utilisation de cet appareil comme source et d'un dispositif MIDI externe comme suiveur***

Branchez le connecteur MIDI OUT de cet appareil au connecteur MIDI IN du dispositif MIDI externe.

Réglez SOURCE dans le mode Global de cet appareil sur « INT », et réglez le dispositif MIDI externe pour qu'il reçoive une horloge MIDI externe. Puisque cet appareil est la source, le BPM est réglé au moyen de la commande TEMPO de cet appareil et l'horloge MIDI est envoyée à l'appareil MIDI externe (séquenceur, machine à rythme, etc.).

### ***En cas d'utilisation d'un appareil MIDI externe comme source et de cet appareil comme suiveur***

Branchez le connecteur MIDI IN de cet appareil au connecteur MIDI OUT du dispositif MIDI externe.

Réglez SOURCE dans le mode Global de cet appareil sur « AUTO », et réglez le dispositif MIDI externe pour qu'il envoie l'horloge MIDI.

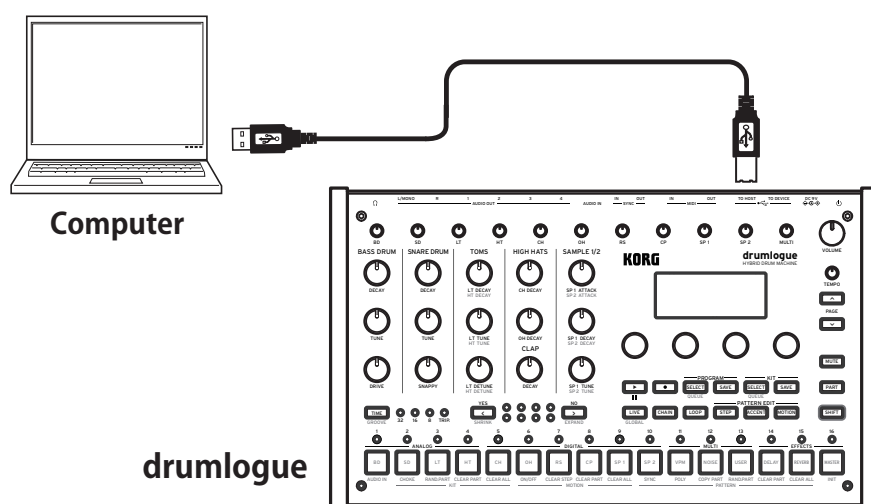
Lors de la réception d'une horloge MIDI, cet appareil est automatiquement réglé en tant que suiveur et le séquenceur fonctionne selon le tempo du dispositif MIDI externe (séquenceur, machine à rythme, etc.).

- ⚠ Veuillez noter que lorsque SOURCE est USB ou MIDI, le séquenceur s'arrête si aucune entrée d'horloge externe n'est émise.

## **Connexion d'un ordinateur**

### **Connexion à la prise TO HOST (USB B)**

Le drumlogue étant compatible MIDI USB, il ne nécessite aucun pilote pour exploiter ses fonctions MIDI de base.




### **Connexion à la prise TO DEVICE (USB A)**

Vous pouvez lire de la musique en branchant un contrôleur MIDI, etc. à cette prise. Par exemple, si vous connectez le KORG nanoPAD 2, vous pouvez déclencher et lire chaque partie avec Velocity.

- ⚠ Les appareils à forte consommation électrique (5 V/200 mA ou plus) autres qu'un contrôleur MIDI peuvent ne pas fonctionner.

- ⚡ Si vous souhaitez utiliser un contrôleur MIDI via la prise USB (TO DEVICE), connectez-le avant de démarrer le drumlogue. Si le drumlogue est déjà en cours d'exécution, l'USB n'est pas reconnu tant que vous ne le redémarrez pas.

## Charger l'ÉCHANTILLON UTILISATEUR

1. Branchez la prise USB (TO HOST) de cet appareil à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
2. Démarrez tout en maintenant la touche  (REC) enfoncée.
3. Cet appareil est reconnu comme un périphérique de stockage et le dossier s'ouvre.
4. Copiez les fichiers d'échantillon dans le dossier « Samples ».
5. Une fois la copie terminée, éjectez le périphérique de stockage, puis appuyez sur la touche (LECTURE/PAUSE) de cet appareil.

## Charger l'ÉCHANTILLON DE PACK D'EXTENSION

1. Cette procédure est identique aux étapes 1 à 3 de la procédure « Chargement de l'ÉCHANTILLON UTILISATEUR » décrite ci-dessus.
2. Créez un dossier appelé « Expansion » dans le dossier « Samples/ » et copiez les fichiers échantillons du pack d'extension.
3. Une fois la copie terminée, éjectez le périphérique de stockage, puis appuyez sur la touche (LECTURE)/(PAUSE) de cet appareil.

## Charger le synthétiseur et les effets de l'utilisateur

1. Cette procédure est identique aux étapes 1 à 3 de la procédure « Chargement de l'ÉCHANTILLON UTILISATEUR » décrite ci-dessus.
2. Copiez chaque fichier requis.  
Synthétiseur utilisateur : Copiez le fichier « .drmlgunit » du synthétiseur dans le dossier « Units/Synths/ ».  
Effet DELAY : Copiez le fichier « .drmlgunit » du synthétiseur dans le dossier « Units/DelayFXs/ ».  
Effet REVERB : Copiez le fichier « .drmlgunit » du synthétiseur dans le dossier « Units/ReverbFXs/ ».  
Effet MASTER : Copiez le fichier « .drmlgunit » du synthétiseur dans le dossier « Units/MasterFXs/ ».
3. Une fois la copie terminée, éjectez le périphérique de stockage, puis appuyez sur la touche (LECTURE)/(PAUSE) de cet appareil.

### <règles concernant le nom de fichier>

Le nom du fichier doit suivre le modèle « XXX\_nom\_de\_l'échantillon.wav », où XXX doit être trois chiffres (entre 001 et 128) indiquant l'index de l'échantillon. « nom\_de\_l'échantillon » ne doit contenir que des caractères alphanumériques, et les caractères spéciaux suivants : -\_!#\$%&'()+.,;=@

Remarque : Les noms de fichiers ne prennent en charge que les codages ASCII à un seul octet.

- ⚡ Tout fichier ne respectant pas les règles ci-dessus sera supprimé du drumlogue.


### <Format et encodages compatibles>

drumlogue utilise les fichiers WAV en natif encodés en 32 bits flottants avec une fréquence d'échantillonnage de 48 KHz. Les fichiers WAV encodés en PCM 16/24/32 bits signés et autres taux d'échantillonnage courants sont pris en charge, mais seront automatiquement convertis au démarrage.

- ▲ Si les échantillons doivent être convertis, le démarrage du drumlogue sera plus long que d'habitude.

## Initialisation des réglages

Vous pouvez à tout moment initialiser les programmes et paramètres globaux du drumlogue et retrouver ses valeurs d'usine.

1. **Mettez le drumlogue hors tension.**
2. **Maintenez enfoncés les boutons SHIFT et  (REC) du drumlogue tout en mettant l'instrument sous tension.**  
"FACTORY RESET" s'affiche sur l'écran.

3. **Choisissez le type de paramètres à initialiser avec la commande de paramètre 1 (PRESET, GLOBAL, ALL). Si vous choisissez "ALL" et exécutez la fonction, vous perdez tous vos programmes utilisateur.**

**ALL** : GLOBALS, KITS, PROGRAMS, SAMPLES, et UNITS, tous les éléments reviennent à leurs valeurs d'usine.


 Veuillez noter que toutes les données sont réécrites aux valeurs d'usine par défaut (les programmes et les kits de batterie sauvegardés sont effacés).

**GLOBALS** : Les réglages des paramètres globaux reviennent aux valeurs d'usine.

**KITS** : Les kits préprogrammés (kits de batterie A01 à D16) reviennent à leurs valeurs d'usine.

 Le kit préprogrammé revient aux valeurs d'usine. Si vous souhaitez conserver le kit prédéfini, utilisez le bouton KIT SAVE pour le sauvegarder à l'avance dans les banques de programmes E01 à H16.

**PROGRAMS** : Les programmes préréglés (programmes A01 à D16) reviennent à leurs valeurs d'usine.

 Le programme préréglé revient aux valeurs d'usine. Si vous souhaitez conserver le programme prédéfini, utilisez le bouton PROGRAM SAVE pour le sauvegarder à l'avance dans les banques de programmes E01 à H16.


**SAMPLES** : La banque d'échantillons USER et EXP revient aux valeurs d'usine.

**UNITS** : Toutes les unités logue SDK installées (synthétiseur utilisateur, retard, réverbération, effets masters) reviennent à leur valeur d'usine.

4. **Appuyez sur le bouton  (YES).**  
L'écran affiche le message "Are you sure?".

5. **Appuyez à nouveau sur le bouton  (YES).**  
Les réglages d'usine sont chargés et le drumlogue se retrouve comme à sa sortie d'usine.

**ASTUCE** Appuyez sur le bouton  (NO) pour annuler l'opération.

 Ne mettez jamais le drumlogue hors tension pendant le chargement des réglages d'usine. Cela risquerait d'endommager les données internes de l'instrument.

# Programmes/kits de batterie préréglés

| Bank | No. | Program Name      | Drum Kit Name     | Author    | Tempo | Length |
|------|-----|-------------------|-------------------|-----------|-------|--------|
| A    | 01  | Komputer          | Komputer Kit      | KORG Inc. | 130   | 32     |
|      | 02  | Electrogram       | Electrogram Kit   | Hercelot  | 136   | 32     |
|      | 03  | Humid Basement    | Humid Base Kit    | SEKITOVA  | 124   | 16     |
|      | 04  | Hard GT           | Hard GT Kit       | Hercelot  | 159   | 16     |
|      | 05  | Digitono          | Digitono Kit      | KORG Inc. | 134   | 16     |
|      | 06  | Noid              | Noid Kit          | KORG Inc. | 126   | 64     |
|      | 07  | Rolling           | Rolling Kit       | KORG Inc. | 126   | 16     |
|      | 08  | Poly Blip         | Poly Blip Kit     | Hercelot  | 160   | 32     |
|      | 09  | Brisk Tambs       | Brisk Tambs Kit   | KORG Inc. | 129   | 16     |
|      | 10  | Mu Bass           | Mu Bass Kit       | Hercelot  | 145   | 32     |
|      | 11  | Industrial VPM    | Industrial Kit    | KORG Inc. | 130   | 16     |
|      | 12  | Tape Fiction      | Tape Fiction Kit  | KORG Inc. | 70    | 16     |
|      | 13  | Bell Swing        | Bell Swing Kit    | KORG Inc. | 124   | 16     |
|      | 14  | Retro Bossa       | Retro Bossa Kit   | KORG Inc. | 130   | 16     |
|      | 15  | Slot Machine      | Slot Machine Kit  | Hercelot  | 125   | 32     |
|      | 16  | Double Faced      | Double Faced Kit  | SEKITOVA  | 101   | 16     |
| B    | 01  | Garage Skips      | Garage Skips Kit  | SEKITOVA  | 130   | 32     |
|      | 02  | Half but Fast     | Half but Fast Kit | SEKITOVA  | 138   | 32     |
|      | 03  | Light Steps       | Light Steps Kit   | KORG Inc. | 132   | 16     |
|      | 04  | Shuttling         | Shuttling Kit     | KORG Inc. | 150   | 32     |
|      | 05  | Thrust Forward    | Thrust Kit        | SEKITOVA  | 128   | 16     |
|      | 06  | Compact Set       | Compact Set Kit   | SEKITOVA  | 125   | 16     |
|      | 07  | Time Approaches   | Time App Kit      | Hercelot  | 144   | 16     |
|      | 08  | Rave Cave         | Rave Cave Kit     | KORG Inc. | 134   | 64     |
|      | 09  | Hard Rubbing      | Hard Rubbing Kit  | Hercelot  | 150   | 32     |
|      | 10  | Prickles          | Prickles Kit      | KORG Inc. | 166   | 16     |
|      | 11  | Hard Commands     | Hard Commands Kit | Hercelot  | 166   | 16     |
|      | 12  | Speed Calling     | Speed Calling Kit | KORG Inc. | 172   | 32     |
|      | 13  | TV Beats          | TV Beats Kit      | SEKITOVA  | 125   | 16     |
|      | 14  | Planet Elektro    | Planet Elektr Kit | KORG Inc. | 130   | 32     |
|      | 15  | Disco Rounds      | Disco Rounds Kit  | SEKITOVA  | 118   | 32     |
|      | 16  | Minimalist System | Minimalist Kit    | Hercelot  | 120   | 5      |
| C    | 01  | Bear Trap         | Bear Trap Kit     | KORG Inc. | 163   | 32     |
|      | 02  | Trap Hop          | Trap Hop Kit      | KORG Inc. | 80    | 32     |
|      | 03  | Disposition       | Disposition Kit   | KORG Inc. | 124   | 64     |
|      | 04  | Delta Prism       | Delta Prism Kit   | KORG Inc. | 80    | 12     |
|      | 05  | Funk Boom         | Funk Boom Kit     | Hercelot  | 126   | 32     |
|      | 06  | Get To            | Get To Kit        | KORG Inc. | 164   | 32     |
|      | 07  | Miryapod          | Miryapod Kit      | SEKITOVA  | 143   | 32     |
|      | 08  | Easy Footwork     | Easy Footwork Kit | SEKITOVA  | 160   | 16     |
|      | 09  | Dub Hoverer       | Dub Hoverer Kit   | KORG Inc. | 131   | 16     |
|      | 10  | Back Alley        | Back Alley Kit    | KORG Inc. | 127   | 16     |
|      | 11  | Modern Minimal    | Modern Kit        | SEKITOVA  | 126   | 16     |
|      | 12  | Land of House     | Land of House Kit | SEKITOVA  | 123   | 16     |
|      | 13  | Hard Bongos       | Hard Bongos Kit   | SEKITOVA  | 135   | 16     |
|      | 14  | Distorted Air     | Distorted Air Kit | KORG Inc. | 133   | 16     |
|      | 15  | Hard Slapper      | Hard Slapper Kit  | KORG Inc. | 132   | 16     |
|      | 16  | Industbox         | Industbox Kit     | KORG Inc. | 129   | 16     |



| Bank | No.   | Program Name     | Drum Kit Name     | Author    | Tempo | Length |
|------|-------|------------------|-------------------|-----------|-------|--------|
| D    | 01    | Jacq Funq        | Jacq Funq Kit     | KORG Inc. | 112   | 32     |
|      | 02    | Jazzy Breaks     | Jazzy Breaks Kit  | KORG Inc. | 114   | 32     |
|      | 03    | Downward         | Downward Kit      | KORG Inc. | 91    | 16     |
|      | 04    | Muffle Funk      | Muffle Funk Kit   | KORG Inc. | 90    | 16     |
|      | 05    | Heavy Reflection | Heavy Reflec Kit  | KORG Inc. | 96    | 16     |
|      | 06    | Mole's Gride     | Mole's Gride Kit  | KORG Inc. | 115   | 16     |
|      | 07    | Tri Dubwise      | Tri Dubwise Kit   | Hercelot  | 118   | 32     |
|      | 08    | Even Counts      | Even Counts Kit   | KORG Inc. | 120   | 16     |
|      | 09    | Woodpeck         | Woodpeck Kit      | Hercelot  | 124   | 16     |
|      | 10    | Moving Cows      | Moving Cows Kit   | Hercelot  | 120   | 16     |
|      | 11    | Taiko Loop       | Taiko Loop Kit    | KORG Inc. | 132   | 16     |
|      | 12    | Blow and Inhale  | Blow n Inhale Kit | KORG Inc. | 120   | 16     |
|      | 13    | Electro Receiver | Electro Rcvr Kit  | KORG Inc. | 128   | 16     |
|      | 14    | Donca Rock       | Donca Rock Kit    | KORG Inc. | 114   | 16     |
|      | 15    | Checkout         | Checkout Kit      | KORG Inc. | 122   | 16     |
|      | 16    | Triplet Pops     | Triplet Pops Kit  | KORG Inc. | 110   | 16     |
| E    | 01-16 | Init Program     | Init Kit          | KORG Inc. | 120   | 16     |
| F    | 01-16 | Init Program     | Init Kit          | KORG Inc. | 120   | 16     |
| G    | 01-16 | Init Program     | Init Kit          | KORG Inc. | 120   | 16     |
| H    | 01-16 | Init Program     | Init Kit          | KORG Inc. | 120   | 16     |

All Programs and Drum Kits were made by SEKITOVA, Hercelot and KORG Inc.

For more information about the authors please visit:

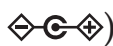
- SEKITOVA

<https://sekitova.net/>

- Hercelot

<https://www.hercelot.com/>

## Caractéristiques techniques

|  |   |
|--|---|
| Polyphonie :   | 11 voix (les synthétiseurs utilisateurs peuvent être lus de manière polyphonique via MIDI, le nombre réel de voix dépendra de l'utilisation des synthétiseurs)                    |
| Système de source sonore :                               | Source sonore analogique x 4, Sources sonore numérique x 6 (PCM x 4, source sonore échantillonnage utilisateur x 2), source sonore multiple (VPM, NOISE, oscillateur utilisateur) |
| Nombre de programmes (y compris les motifs rythmiques) : | 128 (64 programmes preset d'usine)  |
| Nombre de kits de batterie :                             | 128 (64 kits preset d'usine)  |
| Effets :   | REVERB, DELAY, MASTER   |
| Séquenceur :   | 64 pas x 11 parties   |
| Affichage :  | Écran organique EL (électro-luminescence)   |
| Contrôle :   | Quinze panneaux de contrôle dédiés permettant d'accéder instantanément aux paramètres   |
| Bornes entrée/sortie :                                   | Prise casque, prises OUTPUT (L/MONO, R, AUDIO OUT1 à 4), prises SYNC IN/OUT, prise AUDIO IN, connecteurs MIDI IN/OUT, port USB A (TO DEVICE), port USB B (TO HOST)                |
| Alimentation :   | Adaptateur secteur (DC9V,  )   |
| Consommation électrique :                                | 9 W   |
| Operating temperature:                                   | 0°C - 40°C (non-condensing)   |
| Dimensions (L x P x H) :                                 | 317 x 189 x 73 mm   |
| Poids :  | 1,4 kg  |
| Accessoires fournis :                                    | Adaptateur secteur, Précautions, Guide de prise en main   |

\* Les caractéristiques et l'aspect du produit sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable en vue d'une amélioration.

## MIDI Implementation Chart

| Function...                  |  | Transmitted | Recognized                                     | Remarks                                     |
|------------------------------|--|-------------|--|---|
| Basic Channel                | Default  | 1–16        | 1–16   | Memorized                                   |
|                              | Changed  | 1–16        | 1–16   |   |
| Mode                         | Default  | X           | 3  |   |
|                              | Messages   | X           | X  |   |
|                              | Altered  | *****       |  |   |
| Note Number                  |  | 36–55       | 36–55  | *1  |
|                              | True voice   | *****       | 36–55  | Pitch is unaffected by the note number. *1  |
| Velocity                     | Note On  | X 9n, V=64  | O 9n, V=1–127                                  |   |
|                              | Note Off   | X 8n, V=64  | X  |   |
| After Touch                  | Key's  | X           | X  |   |
|                              | Channel  | X           | X  |   |
| Pitch Bend                   |  | X           | X  |   |
| Control Change               | 7, 39  | O           | O  | MASTER VOLUME MSB, LSB *2                   |
|                              | 12, 13, 14   | O           | O  | DELAY PARAM 1, 2, 3 *2                      |
|                              | 16, 17, 18, 19   | O           | O  | USER SYNTH PARAM 1, 2, 3, 4 *2              |
|                              | 20, 21, 22, 23, 24   | O           | O  | BD TUNE, DRIVE, ATTACK, DECAY, LEVEL *2     |
|                              | 25, 26, 27, 28, 29   | O           | O  | SD TUNE, SNAP.LV, SNAP.DEC, DECAY, LEVEL *2 |
|                              | 44, 45   | O           | O  | DELAY RETURN, DELAY REVERB SEND *2          |
|                              | 46, 47, 48, 49   | O           | O  | LT TUNE, DETUNE, DECAY, LEVEL *2            |
|                              | 50, 51, 52, 53   | O           | O  | HT TUNE, DETUNE, DECAY, LEVEL *2            |
|                              | 54   | O           | O  | MULTI LEVEL *2                              |
|                              | 55, 56, 57   | O           | O  | RS TUNE, DECAY, LEVEL *2                    |
|                              | 58, 59, 60   | O           | O  | CP TUNE, DECAY, LEVEL *2                    |
|                              | 61, 62, 63   | O           | O  | CH TUNE, DECAY, LEVEL *2                    |
|                              | 80, 81, 82   | O           | O  | OH TUNE, DECAY, LEVEL *2                    |
|                              | 83   | O           | O  | REVERB RETURN *2                            |
|                              | 85, 86, 87, 89   | O           | O  | REVERB PARAM 1, 2, 3, 4 *2                  |
|                              | 91   | O           | O  | REVERB LEVEL *2                             |
|                              | 92   | O           | O  | DELAY LEVEL *2                              |
|                              | 102, 103, 104, 105   | O           | O  | SP1 TUNE, ATTACK, DECAY, LEVEL *2           |
|                              | 106, 107, 108, 109   | O           | O  | SP2 TUNE, ATTACK, DECAY, LEVEL *2           |
| 110, 111, 112, 113, 114, 115 | O  | O           | VPM NOTE, INDEX, RATIO, EG, ATTACK, RELEASE *2 |   |
| 116, 117, 118, 119           | O  | O           | NOISE COLOR, ATTACK, RELEASE, PEAK *2          |   |
| 120, 121                     | X  | O           | ALL SOUND OFF, RESET ALL CONTROLLERS *2        |   |
| Program Change               |  | O (0–127)   | O (0–127)                                      | *3  |
|                              | True Number  | *****       | 0–127  |   |
| System Exclusive             |  | O           | O  | *4  |
| System Common                | Song Position  | X           | O  |   |
|                              | Song Select  | X           | X  |   |
|                              | Tune Request   | X           | X  |   |
| System Real Time             | Clock  | O           | O  | *5  |
|                              | Commands   | O           | O  | *5  |
| Aux Meassages                | Local On/Off   | X           | X  | *2  |
|                              | All Notes Off  | X           | O (123–127)                                    |   |
|                              | Active Sensing   | O           | O  |   |
|                              | System Reset   | X           | X  |   |
| Notes                        | <p>*1 : Note numbers correspond to the following parts, 36: BD, 37: RS, 39: CP, 40: SD, 42: CH, 45: LT, 46: OH, 50: HT, 52: SP1, 53: SP2, 55: MULTI</p> <p>*2 : When the GLOBAL setting MIDI RX CC is ON, the drumlogue will receive signals;<br/>and when the GLOBAL setting MIDI TX CC is ON, the drumlogue will transmit signals.</p> <p>*3 : When the GLOBAL setting MIDI RX PRG CHG is ON, the drumlogue will receive signals;<br/>and when the GLOBAL setting MIDI TX PRG CHG is ON, the drumlogue will transmit signals.</p> <p>*4 : In addition to Korg exclusive messages, Inquiry is supported.</p> <p>*5 : When the GLOBAL setting CLOCK SOURCE is INT, the drumlogue will not receive signals. The drumlogue will receive signals when set to AUTO.<br/>This is the factory default implementation.<br/>An alternate multi channel implementation is selectable via the MIDI Global settings, refer to the multi channel implementation chart for details.</p> |             |  |   |

Mode 1: Omni On, Poly  
Mode 3: Omni Off, Poly

Mode 2: Omni On, Mono  
Mode 4: Omni Off, Mono

O: Yes  
X: No

Consult your local Korg distributor for more information on MIDI implementation.

MULTI Ch.

[HYBRID DRUM MACHINE]  
Model: DRUMLOGUE

# MIDI Implementation Chart

Date: 2022.5.16  
Version: 1.01

| Function...      |  | Transmitted | Recognized    | Remarks   |
|------------------|--|-------------|---------------|---|
| Basic Channel    | Default                                | 1-12        | 1-12          | Memorized. Each part is assigned a separate channel.                    |
|                  | Changed                                | 1-16        | 1-16          | Any continuous range of channels can be set.                            |
| Mode             | Default                                | X           | 3             |   |
|                  | Messages                               | X           | X             |   |
|                  | Altered                                | *****       |               |   |
| Note Number      |  | 0-127       | 0-127         |   |
|                  | True voice                             | *****       | 0-127         | Except for the MULTI part, pitch is unaffected by the note number.      |
| Velocity         | Note On                                | X 9n, V=64  | O 9n, V=1-127 |   |
|                  | Note Off                               | X 8n, V=64  | X             |   |
| After Touch      | Key's                                  | X           | X             |   |
|                  | Channel                                | X           | X             |   |
| Pitch Bend       |  | X           | X             |   |
| Control Change   | 7, 39                                  | O           | O             | PART 1-11: LEVEL MSB, LSB. PART 12: MASTER VOLUME MSB, LSB *1           |
|                  | 10                                     | O           | O             | PART 1-11: PAN *1   |
|                  | 91                                     | O           | O             | PART 1-11: REVERB SEND. PART 12: REVERB LEVEL *1                        |
|                  | 92                                     | O           | O             | PART 1-11: DELAY SEND. PART 12: DELAY LEVEL *1                          |
|                  | 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26             | O           | O             | PART 1: BD TUNE, DRIVE, ATTACK, DECAY, SWEEP, SW.TIME, HOLD *1          |
|                  | 25, 26, 27, 28, 29                     | O           | O             | PART 2: SD TUNE, SNAP.LV, SNAP.DEC, DECAY, TONE *1                      |
|                  | 46, 47, 48, 49, 50, 51                 | O           | O             | PART 3: LT TUNE, DETUNE, DECAY, SWEEP, ATTACK, DRIVE *1                 |
|                  | 50, 51, 52, 53, 54, 55                 | O           | O             | PART 4: HT TUNE, DETUNE, DECAY, SWEEP, ATTACK, DRIVE *1                 |
|                  | 61, 62, 63, 80, 81                     | O           | O             | PART 5: CH TUNE, DECAY, ATTACK, START, END *1                           |
|                  | 80, 81, 82, 83, 85                     | O           | O             | PART 6: OH TUNE, DECAY, ATTACK, START, END *1                           |
|                  | 55, 56, 57, 58                         | O           | O             | PART 7: RS TUNE, DECAY, START, END *1                                   |
|                  | 58, 59, 60, 61, 62                     | O           | O             | PART 8: CP TUNE, DECAY, ATTACK, START, END *1                           |
|                  | 102, 103, 104, 105, 106                | O           | O             | PART 9: SP1 TUNE, ATTACK, DECAY, START, END *1                          |
|                  | 106, 107, 108, 109, 110                | O           | O             | PART 10: SP2 TUNE, ATTACK, DECAY, START, END *1                         |
|                  | 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115 | O           | O             | PART 11: VPM NOISE, IDX MOD, NOTE, INDEX, RATIO, EG, ATTACK, RELEASE *1 |
|                  | 116, 117, 118, 119                     | O           | O             | PART 11: NOISE COLOR, ATTACK, RELEASE, PEAK *1                          |
|                  | 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23         | O           | O             | PART 11: USER SYNTH PARAM 1-8 *1  |
|                  | 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31         | O           | O             | PART 11: USER SYNTH PARAM 9-16 *1                                       |
|                  | 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19         | O           | O             | PART 12: DELAY PARAM 1-8 *1   |
|                  | 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27         | O           | O             | PART 12: DELAY PARAM 9-16 *1  |
|                  | 44, 45                                 | O           | O             | PART 12: DELAY RETURN, DELAY REVERB SEND *1                             |
|                  | 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53         | O           | O             | PART 12: MASTER FX PARAM 1-8 *1   |
|                  | 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61         | O           | O             | PART 12: MASTER FX PARAM 9-16 *1  |
|                  | 83                                     | O           | O             | PART 12: REVERB RETURN *1   |
|                  | 85, 86, 87, 89, 90, 102, 103, 104      | O           | O             | PART 12: REVERB PARAM 1-8 *1  |
|                  | 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112 | O           | O             | PART 12: REVERB PARAM 9-16 *1   |
|                  | 120, 121                               | X           | O             | PART 1-12: ALL SOUND OFF, RESET ALL CONTROLLERS *1                      |
|                  | Program Change                         |             | O (0-127)     | O (0-127)   |
| True Number      |  | *****       | 0-127         |   |
| System Exclusive |  | O           | O             | *3  |
| System Common    | Song Position                          | X           | O             |   |
|                  | Song Select                            | X           | X             |   |
|                  | Tune Request                           | X           | X             |   |
| System Real Time | Clock                                  | O           | O             | *4  |
|                  | Commands                               | O           | O             | *4  |
| Aux Messages     | Local On/Off                           | X           | X             |   |
|                  | All Notes Off                          | X           | O (123-127)   | *1  |
|                  | Active Sensing                         | O           | O             |   |
|                  | System Reset                           | X           | X             |   |

**Notes** \*1 : When the GLOBAL setting MIDI RX CC is ON, the drumlogue will receive signals; and when the GLOBAL setting MIDI TX CC is ON, the drumlogue will transmit signals. Signals are transmitted on the channel corresponding to the part.  
 \*2 : When the GLOBAL setting MIDI RX PRG CHG is ON, the drumlogue will receive signals; and when the GLOBAL setting MIDI TX PRG CHG is ON, the drumlogue will transmit signals.  
 \*3 : In addition to Korg exclusive messages, Inquiry is supported.  
 \*4 : When the GLOBAL setting CLOCK SOURCE is INT, the drumlogue will not receive signals. The drumlogue will receive signals when set to AUTO.  
 This is an alternate implementation selectable via MIDI Global settings.  
 For the default single channel implementation refer to the single channel implementation chart.

Mode 1: Omni On, Poly                      Mode 2: Omni On, Mono                      O: Yes  
 Mode 3: Omni Off, Poly                    Mode 4: Omni Off, Mono                    X: No

Consult your local Korg distributor for more information on MIDI implementation.

# **KORG INC.**

4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

© 2022 KORG INC. [www.korg.com](http://www.korg.com)

Published 09/2023