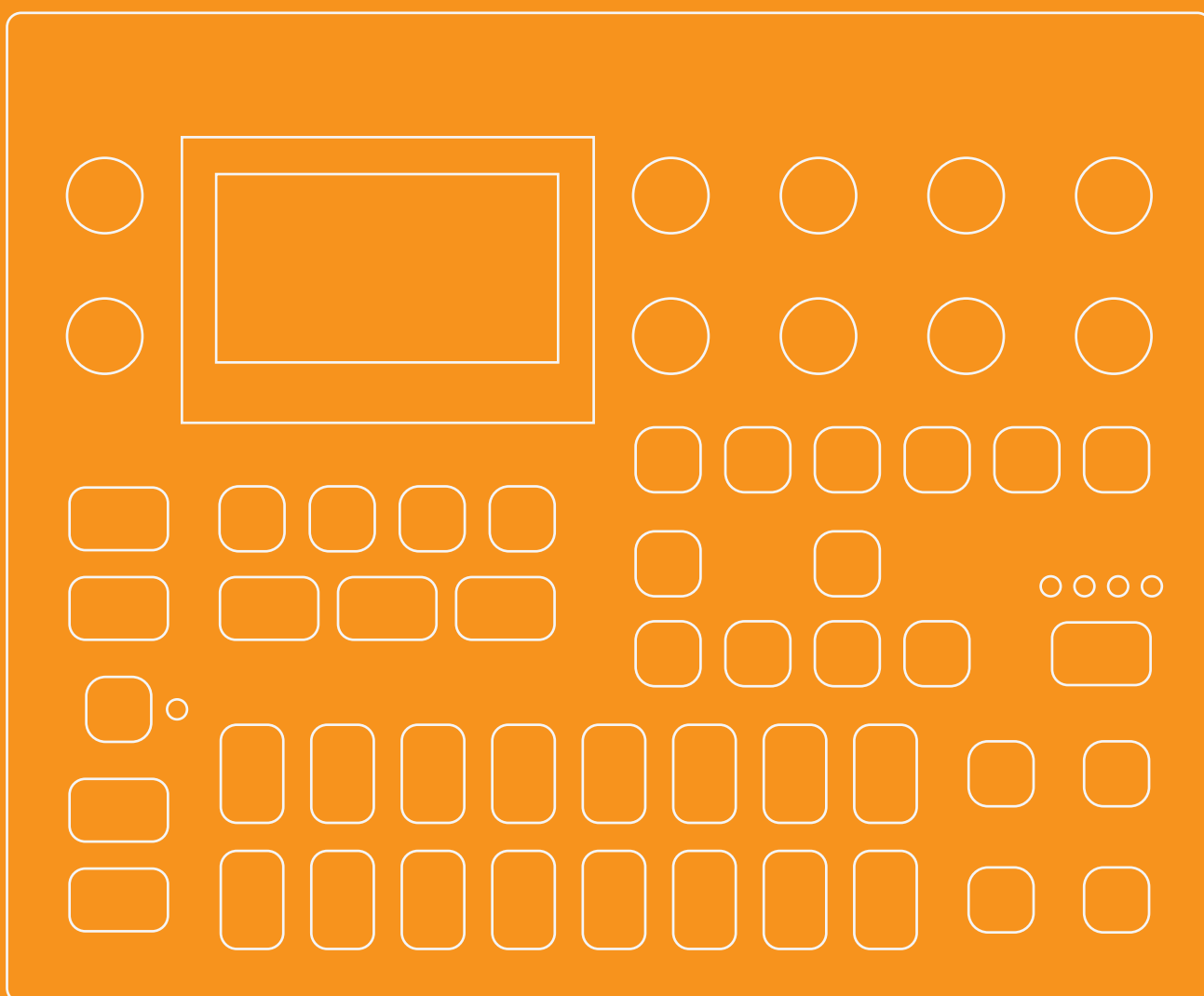


# Digitone

**Maître de la méthode numérique**



**Manuel d'utilisation**

### **Déclaration de conformité FCC**

Cet appareil est conforme à la section 15 des règles de la FCC. Son fonctionnement est soumis aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne peut pas causer d'interférences nuisibles, et (2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris les interférences qui peuvent causer un fonctionnement indésirable.

REMARQUE : cet appareil a été testé et déclaré conforme aux limites des appareils numériques de classe B, selon la section 15 des règles de la FCC. Ces limites sont destinées à assurer une protection raisonnable contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise et émet de l'énergie de fréquences radio et peut, en cas d'installation ou d'utilisation non conforme aux instructions, générer des interférences nuisibles au niveau des communications radio. Toutefois, rien ne garantit l'absence d'interférences dans une installation particulière. Si cet appareil cause des interférences nuisibles à la réception des signaux de radio ou de télévision, ce qui peut être déterminé en allumant et en éteignant l'appareil, l'utilisateur peut essayer de corriger ces interférences par l'un des moyens suivants :

- Réorienter ou repositionner l'antenne de réception.
- Éloigner davantage l'appareil du récepteur.
- Brancher l'appareil sur un circuit différent de celui du récepteur.
- Contacter le revendeur ou un technicien radio/TV qualifié pour toute assistance.

### **Canada**

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003.

### **Déclaration de conformité au règlement de l'Union européenne**

Cet équipement a été testé et déclaré conforme à la directive basse tension 2006/95/CE et à la directive en matière de compatibilité électromagnétique 2004/108/CE. Le produit répond aux exigences de la directive RoHS 2 2011/65/UE.



Ce symbole indique que cet équipement doit être éliminé conformément aux lois et réglementations locales.

### **Avis de non-responsabilité**

Les informations contenues dans le présent document peuvent à tout moment être modifiées sans préavis et ne font l'objet d'aucune obligation de la part d'Elektron. Elektron décline toute responsabilité quant aux erreurs éventuellement présentes dans ce document. Elektron peut également apporter des améliorations et/ou des modifications aux produits et programmes décrits dans ce document, à tout moment et sans préavis. En aucun cas Elektron ne pourra être tenue responsable de dommages particuliers, indirects ou consécutifs ou de dommages, quels qu'ils soient, causés par la perte de jouissance, de données ou de profits résultant du contrat, d'une négligence ou de toute action découlant de ou relative à l'utilisation des informations fournies ici.

## CONSIGNES DE SÉCURITÉ ET D'ENTRETIEN IMPORTANTES

Veillez lire attentivement ces instructions et suivre les présentes consignes.

1. Ne pas utiliser cet appareil à proximité d'eau.
2. Ne jamais utiliser de produits de nettoyage agressifs sur le boîtier ni l'écran. Éliminer la poussière, la saleté et les traces de doigts à l'aide d'un chiffon doux, sec et non abrasif. Les taches tenaces peuvent être éliminées à l'aide d'un chiffon légèrement humidifié avec de l'eau uniquement. Débrancher tous les câbles avant de procéder au nettoyage. Les rebrancher uniquement lorsque le produit est complètement sec.
3. Installer l'appareil conformément aux instructions du fabricant. S'assurer de placer l'appareil sur une surface stable avant utilisation. Si l'appareil est monté sur un rack, s'assurer que les quatre vis sont correctement serrées dans les trous de fixations.
4. Brancher l'appareil sur une prise électrique facilement accessible située à proximité.
5. Lors du transport de l'appareil, utiliser les accessoires recommandés par le fabricant ou la boîte et la protection d'origine.
6. Ne pas installer à proximité d'une source de chaleur telle qu'un radiateur, une grille de chauffage, une cuisinière ou tout autre équipement (notamment les amplificateurs) générant de la chaleur.
7. Ne pas placer le couvercle de protection PL-2S (accessoire Elektron) sur l'appareil tandis que celui-ci est sous tension.
8. Ce produit, utilisé seul ou conjointement avec des amplificateurs, un casque ou des haut-parleurs, peut générer des niveaux sonores pouvant occasionner une perte d'audition définitive. Ne pas utiliser à un niveau sonore élevé ou à un niveau désagréable.
9. Le cordon d'alimentation doit être placé de manière à éviter qu'il ne soit piétiné ou pincé, notamment au niveau des prises, des réceptacles et à la sortie de l'appareil.
10. Utiliser uniquement les accessoires recommandés par le fabricant.
11. Débrancher l'appareil en cas d'orage ou lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une période prolongée.
12. Confier toute réparation à du personnel qualifié. Des opérations d'entretien sont nécessaires si l'appareil a été endommagé, si du liquide a été renversé ou des objets sont tombés dessus, s'il a été exposé à la pluie ou à l'humidité, s'il ne fonctionne pas normalement ou s'il est tombé.

### AVERTISSEMENT

**Pour éviter tout risque d'incendie, d'électrocution ou d'endommagement du produit :**

- Ne pas exposer l'appareil à la pluie, à l'humidité, aux éclaboussures ou à des gouttes d'eau et éviter de placer des objets contenant un liquide, tels que des vases, sur l'appareil.
- Ne pas exposer l'appareil à la lumière directe du soleil et ne pas l'utiliser à des températures supérieures à 40 °C sous peine de provoquer son dysfonctionnement.
- Ne pas ouvrir le boîtier. Le boîtier ne renferme aucune pièce pouvant être réparées ou réglées par l'utilisateur. Confier l'entretien et les réparations à des techniciens de maintenance qualifiés uniquement.
- Ne pas dépasser les limites prévues par les spécifications électriques.

### CONSIGNES DE SÉCURITÉ POUR L'ADAPTATEUR ELEKTRON PSU-3b

- L'adaptateur n'est pas relié à la terre et peut uniquement être utilisé en intérieur.
- Afin de garantir une aération suffisante de l'adaptateur, ne pas l'installer dans des espaces confinés. Afin d'éviter tout risque d'électrocution ou d'incendie en cas de surchauffe, s'assurer qu'aucun rideau ni autre objet n'empêche l'aération de l'adaptateur.
- Ne pas exposer l'adaptateur à la lumière directe du soleil et ne pas l'utiliser à des températures supérieures à 40 °C.
- Brancher l'adaptateur sur une prise électrique facilement accessible située à proximité.
- L'adaptateur est en mode veille lorsque le cordon d'alimentation est branché. Le circuit principal reste actif tant que le cordon est branché à la prise de courant. Débrancher le cordon afin de déconnecter entièrement l'adaptateur.
- Dans l'UE, utiliser uniquement des cordons d'alimentation approuvés CE.

### REDÉMARRAGE

- Pour un redémarrage complet du Digitone, patientez au moins 30 secondes après l'avoir éteint avant de le rallumer.

---

**TABLE OF CONTENTS**


---

<b>1. INTRODUCTION</b> .....	<b>8</b>
1.1 CONVENTIONS RELATIVES À CE MANUEL .....	8
<b>2. LE DIGITONE</b> .....	<b>9</b>
<b>3. DISPOSITION DES COMMANDES ET CONNECTEURS</b> .....	<b>10</b>
3.1 PANNEAU AVANT .....	10
3.2 CONNECTEURS ARRIÈRE .....	12
3.3 CONFIGURATION ET MISE EN ROUTE DU DIGITONE .....	12
<b>4. ARCHITECTURE SONORE DU DIGITONE</b> .....	<b>13</b>
4.1 VOIX AUDIO .....	13
4.2 EFFETS .....	13
<b>5. APERÇU DE LA STRUCTURE DES DONNÉES DU DIGITONE</b> .....	<b>14</b>
5.1 +DRIVE .....	14
5.2 STRUCTURE DES DONNÉES .....	14
5.2.1 PROJET .....	14
5.2.2 PATTERNS .....	14
5.2.3 SOUNDS .....	14
5.3 À PROPOS DES PISTES .....	14
5.3.1 PISTES DE SYNTHÉ .....	15
5.3.2 PISTES MIDI .....	15
5.3.3 MODIFICATION DES PISTES .....	15
<b>6. INTERFACE UTILISATEUR</b> .....	<b>16</b>
6.1 NAVIGATION SUR L'ÉCRAN .....	16
6.2 MODIFICATION DES PARAMÈTRES .....	16
6.2.1 IGNORER LA VALEUR DE PARAMÈTRE .....	16
6.2.2 CONTRÔLE TOTAL .....	17
6.2.3 COMBINAISONS D'OPTIONS DE LA TOUCHE [FUNC] .....	17
6.3 DÉFILEMENT RAPIDE .....	17
6.4 FONCTIONS COPIER, EFFACER ET COLLER .....	17
6.5 ÉCRAN DE NOMMAGE .....	17
6.5.1 MENU DE NOMMAGE CONTEXTUEL .....	17
6.6 OVERBRIDGE .....	18
<b>7. DÉMARRAGE RAPIDE</b> .....	<b>19</b>
7.1 LECTURE DES PRESETS D'USINE DES PATTERNS .....	19
7.2 UTILISATION DES TOUCHES TRIG POUR JOUER LE DIGITONE .....	19
7.3 CHANGEMENT DES SOUNDS .....	19
7.4 UTILISATION DU MODE MUTE .....	19
7.5 TEMPO .....	20
7.6 MODIFICATION DES PARAMÈTRES .....	20
<b>8. COMMANDES DU DIGITONE</b> .....	<b>21</b>
8.1 TOUCHES TRIG .....	21
8.2 ENCODEURS ROTATIFS .....	21
8.3 COMPORTEMENT DES TOUCHES .....	21
8.4 NOTES MIDI .....	21
8.5 MODES .....	21
8.5.1 MODE CHROMATIC .....	21
8.5.2 MODE MUTE .....	22

---

<b>9. PATTERNS ET SOUNDS</b>	<b>23</b>
<b>9.1 BANQUE DE SOUNDS DU +DRIVE ET SOUND POOL</b>	<b>23</b>
9.1.1 AJOUT DE SOUNDS AU SOUND POOL	23
<b>9.2 LECTURE D'UN SOUND</b>	<b>23</b>
<b>9.3 MODIFICATION D'UN SOUND</b>	<b>24</b>
<b>9.4 MENU DE SOUND SETUP</b>	<b>24</b>
9.4.1 KEY SCALING A	24
9.4.2 KEY SCALING B1	24
9.4.3 KEY SCALING B2	24
9.4.4 FILTER KEYTRACK	24
9.4.5 VELOCITY TO VOL	24
9.4.6 PITCH BEND DEPTH	25
9.4.7 OCTAVE	25
9.4.8 PITCH BEND	25
9.4.9 VELOCITY MOD	25
9.4.10 MOD WHEEL	25
9.4.11 BREATH CONTROLLER	25
9.4.12 AFTERTOUCHE	25
<b>9.5 MENU ARPEGIATOR</b>	<b>25</b>
9.5.1 MODE	26
9.5.2 SPD	26
9.5.3 RNG	26
9.5.4 LEN	26
9.5.5 ARP LENGTH	26
9.5.6 OFFSET	26
<b>10. SÉQUENCEUR</b>	<b>27</b>
<b>10.1 UTILISATIONS DE BASE DES PATTERNS</b>	<b>27</b>
10.1.1 SÉLECTION D'UNE BANQUE ET D'UN PATTERN	27
10.1.2 CONTRÔLE D'UN PATTERN	27
10.1.3 TEMPO D'UN PATTERN	27
<b>10.2 CRÉATION ET MODIFICATION D'UN PATTERN</b>	<b>27</b>
10.2.1 TYPES DE TRIGS	28
10.2.2 MODE GRID RECORDING	28
10.2.3 GRID RECORDING À L'AIDE DE LA MÉTHODE TRACK NOTE	28
10.2.4 GRID RECORDING À L'AIDE DE LA MÉTHODE QUICK NOTE	29
10.2.5 MODE LIVE RECORDING	29
<b>10.3 PARAMÈTRES TRIG</b>	<b>30</b>
<b>10.4 MENU TRACK NOTE</b>	<b>30</b>
<b>10.5 MENU VOICE</b>	<b>31</b>
<b>10.6 MENU MICRO TIMING</b>	<b>32</b>
<b>10.7 MENU PATTERN</b>	<b>32</b>
10.7.1 QUANTIZE	32
10.7.2 RENAME	33
10.7.3 CLEAR	33
10.7.4 SAVE TO PROJ	33
10.7.5 RELOAD FROM PROJ	33
10.7.6 IMPORT/EXPORT	33
<b>10.8 MENU METRONOME</b>	<b>34</b>
<b>10.9 MENU SCALE</b>	<b>34</b>
10.9.1 MODE LENGTH PER PATTERN	34
10.9.2 MODE LENGTH PER TRACK	35
<b>10.10 FONCTIONS DU SÉQUENCEUR</b>	<b>35</b>

10.10.1	VERROUS DE PARAMÈTRES	35
10.10.2	VERROUS DE SOUNDS	36
10.10.3	VERROUS CONDITIONNELS	36
10.10.4	MODE FILL	37
10.10.5	SWING	37
10.10.6	FONCTIONS COPIER, COLLER ET EFFACER	37
10.10.7	COMMANDES DE SAUVEGARDE ET RECHARGE TEMPORAIRE D'UN PATTERN	38
10.10.8	TRANSPOSITION DIRECTE DES PISTES	38
10.10.9	TRANSPOSITION DIRECTE DES PATTERNS	38
<b>10.11</b>	<b>CHAÎNES</b>	<b>38</b>
10.11.1	CRÉATION D'UNE CHAÎNE	39
<b>11.</b>	<b>PARAMÈTRES DES PISTES DE SYNTHÉ</b>	<b>40</b>
11.1	MODIFICATION DES PARAMÈTRES DES PISTES DE SYNTHÉ	40
11.2	PAGE 1 DES PARAMÈTRES TRIG	40
11.3	SYN1 PAGE 1	41
11.4	SYN2 PAGE 1	42
11.5	SYN2 PAGE 2	43
11.6	FLTR PAGE 1	44
11.7	FLTR PAGE 2	45
11.8	AMP PAGE 1	46
11.9	AMP PAGE 2	46
11.10	LFO PAGE 1	47
11.11	LFO PAGE 2	48
<b>12.</b>	<b>PARAMÈTRES DES PISTES MIDI</b>	<b>50</b>
12.1	MODIFICATION DES PARAMÈTRES DES PISTES MIDI	50
12.2	PAGE DES PARAMÈTRES TRIG	50
12.3	PAGE SYN1 (SOURCE MIDI)	50
12.4	FLTR PAGE (VALEUR CC)	51
12.5	AMP PAGE (SÉLECTION CC)	51
12.6	LFO PAGE	52
<b>13.</b>	<b>PARAMÈTRES FX</b>	<b>54</b>
13.1	MODIFICATION DES PARAMÈTRES FX	54
13.2	CHORUS	54
13.3	DELAY	54
13.4	REVERB	56
13.5	MASTER	56
<b>14.</b>	<b>MENU GLOBAL SETTINGS</b>	<b>58</b>
14.1	PROJECT	58
14.1.1	LOAD PROJECT	58
14.1.2	SAVE PROJECT AS	58
14.1.3	MANAGE PROJECTS	58
14.2	SOUNDS	59
14.2.1	SOUND BROWSER (NAVIGATEUR DE SOUNDS)	59
14.2.2	SOUND MANAGER	60
14.2.3	EFFACER UNE PISTE AUDIO	61
14.2.4	RENOMMER UNE PISTE AUDIO	61
14.2.5	CONFIGURATION	61
14.3	CONFIG MIDI	62
14.3.1	SYNC	62

---

14.3.2 PORT CONFIG.....	62
14.3.3 CHANNELS.....	63
<b>14.4 SYSEX DUMP.....</b>	<b>64</b>
14.4.1 SYSEX SEND.....	64
14.4.2 SYSEX RECEIVE.....	65
<b>14.5 SYSTEM.....</b>	<b>65</b>
14.5.1 OS UPGRADE.....	65
14.5.2 FORMAT +DRIVE.....	66
<b>15. MENU STARTUP.....</b>	<b>67</b>
15.1 TEST MODE.....	67
15.2 EMPTY RESET.....	67
15.3 FACTORY RESET.....	67
15.4 OS UPGRADE.....	67
15.5 EXIT.....	67
<b>16. EXEMPLES DE CONFIGURATIONS.....</b>	<b>68</b>
16.1 DIGITONE AVEC UNE MACHINE À BASSES MONOPHONIQUES.....	68
16.2 DIGITONE AVEC LE DIGITAKT.....	68
16.3 CONTRÔLE D'UN SYNTHÉTISEUR À L'AIDE DE PISTES MIDI.....	69
<b>17. COMBINAISONS DE TOUCHES UTILES.....</b>	<b>71</b>
<b>18. INFORMATIONS TECHNIQUES.....</b>	<b>73</b>
<b>19. CRÉDITS ET CONTACT.....</b>	<b>73</b>
<b>ANNEXE A : LA SYNTHÈSE FM DU DIGITONE.....</b>	<b>74</b>
A.1 APERÇU.....	74
A.2 LES OPÉRATEURS.....	74
A.3 ALGORITHMES.....	75
A.4 RATIOS FM.....	75
A.5 ENVELOPPES DE L'OPÉRATEUR.....	76
A.6 HARMONIQUES.....	77
A.7 APERÇU DES PARAMÈTRES SYN1 PAGE 1.....	79
<b>ANNEXE B : EXÉCUTION MIDI.....</b>	<b>80</b>
B.1 PARAMÈTRES DES PISTES.....	80
B.2 PARAMÈTRES TRIG.....	80
B.3 PARAMÈTRES FM.....	80
B.4 PARAMÈTRES DE FILTRE.....	81
B.5 PARAMÈTRES AMP.....	81
B.6 PARAMÈTRES LFO.....	81
B.7 PARAMÈTRES FX.....	82
<b>INDEX.....</b>	<b>84</b>

---

## 1. INTRODUCTION

---

### 1.1 CONVENTIONS RELATIVES À CE MANUEL

Nous utilisons les conventions suivantes dans tout le manuel :

- **NOM DES TOUCHES**  
Majuscules, en gras et entre crochets. Par exemple, la touche intitulée « FUNC » sur le panneau principal est écrite comme suit : **[FUNC]**.
- **BOUTONS**  
Majuscules, en gras et italique. Par exemple, le bouton « Level/Data » est intitulé ***LEVEL/DATA***.
- **VOYANTS LED**  
Majuscules entre crochets pointus. Par exemple, la LED de la page Pattern est écrite comme suit : **<PATTERN PAGE>**.
- **NOM DES MENUS**  
Majuscules. Le menu GLOBAL SETTINGS en est un exemple.
- **NOM DES PARAMÈTRES, OPTIONS DE MENU**  
Majuscules en gras pour le nom des paramètres et certaines options de menu où vous pouvez faire des réglages ou exécuter des actions. Par exemple, **VOL**.
- **OPTIONS DE RÉGLAGE DES PARAMÈTRES**  
Majuscules. Par exemple, OFF.
- **MESSAGES À L'ÉCRAN**  
Majuscules entre guillemets. Par exemple, « QUANTIZE LIVE REC ».

Vous trouverez également les symboles suivants dans ce manuel :



Information importante à laquelle vous devriez prêter attention.



Astuce qui vous permet d'interagir facilement avec le Digitone.



## 2. LE DIGITONE

---

La synthèse FM est une méthode de synthèse très puissante découverte et lancée par John Chowning à la fin des années 1960. Les sons métalliques, mais curieusement naturels générés par cette nouvelle méthode sont rapidement devenus célèbres et à peine plus de dix ans après la découverte de Chowning, ces sons étaient entendus au hit-parade. Les sons FM ont permis de magnifier les chansons de Michael Jackson, Lionel Richie, The Cure, Queen, et bien d'autres encore. C'était le son de l'époque.

Les premiers produits entièrement numériques d'Elektron, Machinedrum et Monomachine, étaient tous deux dotés d'exécutions FM simplifiées. La synthèse FM est connue pour être difficile à programmer et nous souhaitons la rendre plus accessible. Lorsque nous avons commencé à concevoir le Digitone, nous avions la même façon de penser, mais cette fois, nous souhaitons aller plus loin. Nous avons pour ambition d'offrir toute la profondeur de la synthèse FM, mais en la modernisant, en la simplifiant et en la rendant plus élégante. En un sens, nous voulions élargir la notion de ce que pouvait être et signifier la synthèse FM. C'est ainsi que nous nous sommes mis au travail.

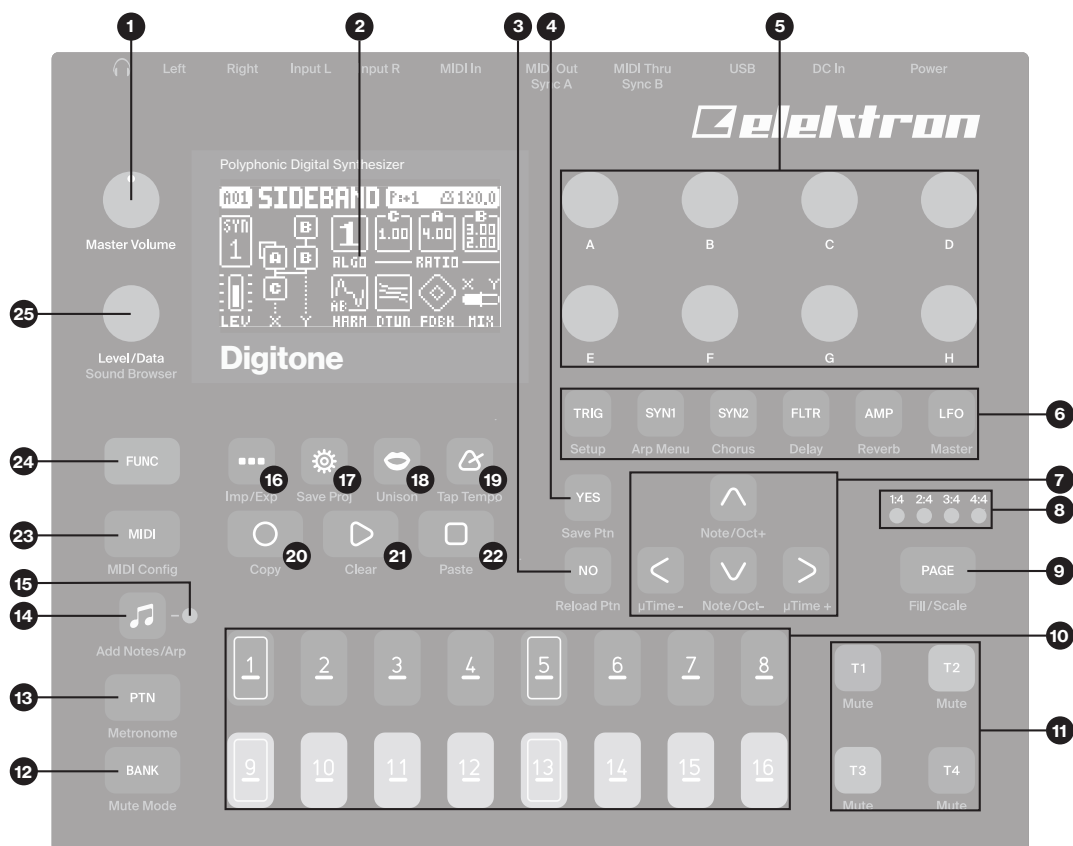
L'utilisation du Digitone est une véritable aventure. Il suffit de tourner un bouton pour entendre la façon dont le son change et s'anime. Un son de cloche cristallin se transforme en bourdonnement intense crépitant qui devient lui-même, quelques secondes plus tard un pad apaisant. Le Digitone offre une approche unique de la conception sonore et vous invite à expérimenter. C'est une source inépuisable de sons à la fois familiers et venus d'un autre monde. Un superbe parc d'attractions dans une vallée mystérieuse.

Le Digitone est sans doute le synthétiseur le plus unique que nous ayons créé. Nous espérons qu'il vous plaira.






Bien à vous,  
L'équipe Elektron

## 3. DISPOSITION DES COMMANDES ET CONNECTEURS

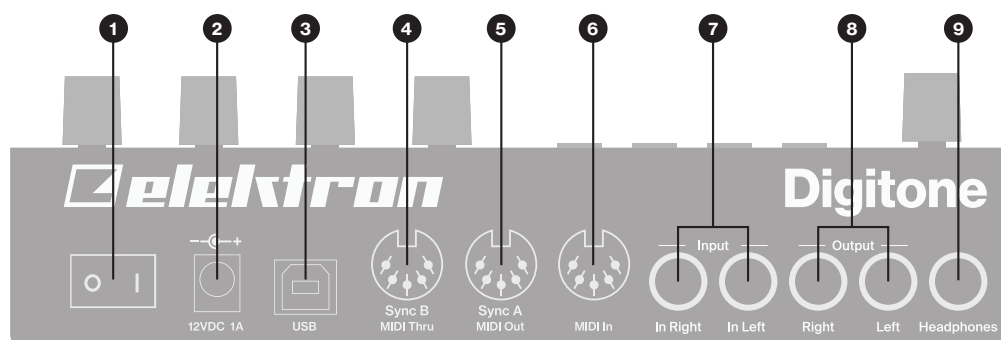
### 3.1 PANNEAU AVANT



1. **MASTER VOLUME** règle le volume des sorties principales et de la sortie casque.
2. Écran.
3. La touche **[NO]** est utilisée pour sortir d'un menu actif, revenir en arrière ou annuler une action. La fonction secondaire permet de recharger temporairement un pattern actif.
4. La touche **[YES]** est utilisée pour entrer dans les sous-menus, sélectionner et confirmer. La fonction secondaire permet de sauvegarder temporairement un pattern actif.
5. Les boutons **DATA ENTRY A-H** sont utilisés pour définir les valeurs des paramètres. Appuyez sur les boutons tout en les faisant tourner pour augmenter les valeurs.
6. Les touches **[PARAMETER]** permettent d'accéder aux pages des PARAMETERS de la piste active. La couleur de la touche indique si la page est active (rouge/bleu) ou inactive (éteint).
  - **[TRIG PARAMETERS]** permet d'accéder à différents paramètres tels que **NOTE**, **VELOCITY** et d'autres paramètres en lien avec le trig. La fonction secondaire permet d'accéder au menu **SOUND SETUP**.
  - **[SYN1]** permet d'accéder aux pages SYN1. Vous y trouverez des paramètres liés au moteur FM. Pour les pistes MIDI, cette page possède des paramètres tels que **CHANNEL**, **PROGRAM** et **AFTERTOUCH**. La fonction secondaire permet d'accéder au menu **ARPEGGIATOR**.
  - **[SYN2]** permet d'accéder aux pages SYN2. Vous y trouverez d'autres paramètres liés au moteur FM. La fonction secondaire permet d'accéder à la page **CHORUS**.
  - **[FLTR]** permet d'accéder aux pages FILTER. Vous y trouverez les paramètres des filtres largeur de base et multimode. Pour les pistes MIDI, vous trouverez les paramètres de la valeur CC ici. La fonction secondaire permet d'accéder à la page **DELAY**.
  - **[AMP]** permet d'accéder à la page AMP page, où vous trouverez les paramètres de l'enveloppe d'amplitude et les sorties d'effets. Pour les pistes MIDI, vous trouverez les paramètres de la sélection CC ici. La fonction secondaire permet d'accéder à la page **REVERB**.
  - **[LFO]** permet d'accéder aux paramètres LFO pour les pistes de synthé et MIDI. La fonction secondaire permet d'accéder à la page **MASTER**.

7. Les touches **ARROW** sont utilisées pour la navigation et la configuration des valeurs des paramètres. Dans les menus, elles sont appelées **[UP]**, **[DOWN]**, **[LEFT]** et **[RIGHT]**.
8. Les LED <PATTERN PAGE> indiquent le nombre de pages composant le pattern actif ainsi que la page actuellement active. La LED clignote sur la page du pattern en cours de lecture.
9. **[PAGE]** permet de sélectionner la page du pattern actif, si celui-ci est constitué de plus de 16 pas. Les LED <PATTERN PAGE> indiquent le nombre de pages composant le pattern actif ainsi que la page actuellement active. La LED clignote sur la page du pattern en cours de lecture. La fonction secondaire permet d'accéder au menu SCALE. Cette touche active également le mode Fill (lorsque le mode GRID RECORDING n'est pas activé).
10. Les touches **[TRIG]** permettent de saisir ou de supprimer les trigs du séquenceur et les verrous de paramètres, conjointement avec les boutons **DATA ENTRY**. Elles permettent de sélectionner des banques et des patterns, conjointement avec les touches **[PTN]** et **[BANK]**. Les touches **[TRIG]** fonctionnent également comme un clavier afin de jouer le Digitone ou d'entrer des notes dans le séquenceur. La lumière rouge des touches **[TRIG]** indique les trigs du séquenceur tandis que le rouge clignotant indique les verrous de paramètres en mode GRID RECORDING. Lors de la lecture d'un pattern, ou lorsque le mode LIVE RECORDING est activé, une lumière parcourt les 16 pas du séquenceur sur toutes les pages (jusqu'à quatre) au tempo défini.
11. Les touches **[TRACK]** sélectionnent la piste qui doit être active. La fonction secondaire coupe le Sound de la piste.
12. **[BANK]** permet de sélectionner une banque de A à H conjointement avec les touches **[TRIG 9–16]**. La fonction secondaire permet d'accéder au mode MUTE.
13. **[PTN]** permet de sélectionner les patterns de 1 à 16 conjointement avec les touches **[TRIG 1–16]**. La fonction secondaire permet d'accéder au menu METRONOME.
14. **[TRACK NOTE]**  ouvre le menu TRACK NOTE à partir duquel vous pouvez consulter et modifier les paramètres relatifs à la note tels que la transposition, l'échelle et les accords. La fonction secondaire active/désactive l'arpégiateur. Cette touche est également utilisée pour ajouter des notes au séquenceur (en mode GRID RECORDING).
15. La LED <ARPEGGIATOR> indique si l'arpégiateur est activé/désactivé.
16. **[MENU PATTERN]**  ouvre le menu PATTERN à partir duquel vous pouvez gérer les patterns. La fonction secondaire permet d'accéder au menu Import/Export.
17. **[GLOBAL SETTINGS]**  contient la gestion des projets, la configuration MIDI et les paramètres système. La fonction secondaire permet de sauvegarder un projet en cours.
18. **[VOICE]**  ouvre le menu VOICE à partir duquel vous pouvez gérer l'attribution vocale de la piste. La fonction secondaire permet d'accéder au menu UNISON.
19. **[TEMPO]**  ouvre le menu TEMPO, à partir duquel vous pouvez ajuster le tempo général/le tempo du pattern et le swing. La fonction secondaire permet de saisir le tempo.
20. La touche **[RECORD]** active/désactive le mode GRID RECORDING. Maintenez la touche **[RECORD]** enfoncée puis appuyez sur **[PLAY]** pour entrer en mode LIVE RECORDING. Maintenez la touche **[RECORD]** enfoncée puis appuyez deux fois sur **[PLAY]** pour activer/désactiver le LIVE RECORDING quantifié. La fonction secondaire permet de copier.
21. **[PLAY]** permet de démarrer la lecture du séquenceur. La fonction secondaire permet d'effacer.
22. **[STOP]** permet d'arrêter la lecture. La fonction secondaire permet de coller.
23. **[MIDI]** permet d'activer le mode de modification MIDI vous permettant de modifier les pistes MIDI. Une touche **[MIDI]** allumée indique que le mode de modification MIDI est activé. La fonction secondaire permet d'accéder au menu CONFIG MIDI.
24. Maintenez la touche **[FUNC]** enfoncée, puis appuyez sur une autre touche pour accéder à la fonction secondaire de celle-ci. Le texte turquoise sur le panneau avant du Digitone indique la fonction secondaire de la touche.
25. **LEVEL/DATA** permet de régler le volume général de la piste active. Vous pouvez également configurer les paramètres et parcourir les listes. La fonction secondaire permet d'ouvrir le SOUND BROWSER (NAVIGATEUR DE SOUNDS).

#### 3.2 CONNECTEURS ARRIÈRE



1. L'interrupteur MARCHE/ARRÊT permet d'allumer et d'éteindre l'appareil.
2. L'entrée CC est la prise d'alimentation électrique. Utilisez l'adaptateur électrique PSU-3b inclus, raccordé à une prise de courant.
3. USB permet de brancher l'appareil à un ordinateur. Pour l'utilisation d'un contrôleur MIDI ou d'Overbridge. Utilisez le câble de raccordement USB 2.0 A vers B pour effectuer le branchement vers un ordinateur hôte.
4. MIDI THRU/SYNC B permet de transférer des données depuis le port MIDI IN. Cette entrée peut également être configurée afin d'envoyer DIN sync vers les instruments en place. Utilisez un câble MIDI standard pour raccorder un autre appareil MIDI à la chaîne.
5. MIDI OUT/SYNC A est la sortie de données MIDI. Cette entrée peut également être configurée afin d'envoyer DIN sync vers les instruments en place. Utilisez un câble MIDI standard pour raccorder l'appareil à l'entrée MIDI In d'un autre appareil MIDI externe.
6. MIDI IN est l'entrée de données MIDI. Utilisez un câble MIDI standard pour raccorder l'appareil à la sortie MIDI Out d'un autre appareil MIDI externe.
7. INPUT L/R sont des entrées audio. Utilisez une prise jack mono 1/4" (connexion asymétrique).
8. OUTPUT L/R sont les principales sorties audio. Utilisez une prise jack mono 1/4" (connexion asymétrique) ou une prise jack 1/4" « TRS » (connexion symétrique).
9. HEADPHONES est la sortie audio pour casque stéréo. Utilisez une prise jack 1/4" « TRS ».

#### 3.3 CONFIGURATION ET MISE EN ROUTE DU DIGITONE

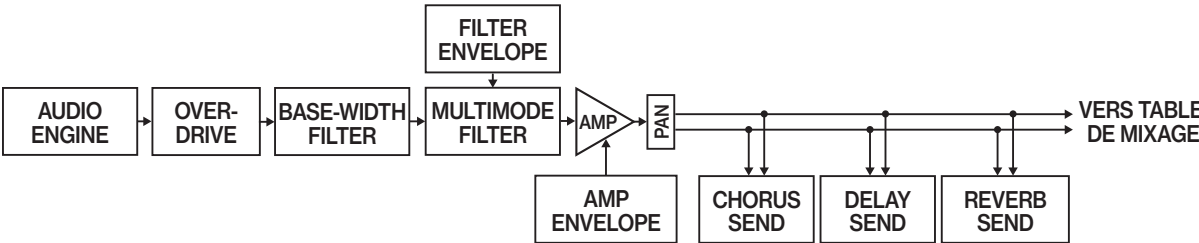
Assurez-vous de placer le Digitone sur un support stable, tel qu'une table robuste avec suffisamment d'espace pour les câbles. Assurez-vous d'éteindre tous les appareils avant de raccorder le Digitone à d'autres appareils.

1. Branchez l'adaptateur CC fourni à une prise de courant et la petite prise au connecteur 12 V CC du Digitone.
2. Connectez la prise OUTPUT L/R du Digitone à votre table de mixage ou amplificateur.
3. Pour contrôler le Digitone depuis un ordinateur, branchez un câble USB entre l'ordinateur et le port USB du Digitone.
4. Si vous souhaitez utiliser le MIDI pour contrôler le Digitone, connectez le port MIDI OUT de l'appareil à partir duquel envoyer les données au port MIDI IN du Digitone. Le port MIDI THRU reproduit les données arrivant au port MIDI IN afin de transférer les données aux autres appareils MIDI. Si vous souhaitez utiliser le Digitone pour contrôler d'autres appareils MIDI, connectez le port MIDI OUT du Digitone au port MIDI IN de l'appareil que vous souhaitez contrôler.
5. Connectez une source audio à l'entrée INPUT L/R ou via un câble USB si vous souhaitez traiter le son depuis des sources externes.
6. Allumez tous les appareils. Appuyez sur l'interrupteur MARCHE/ARRÊT situé à l'arrière du Digitone pour l'allumer.

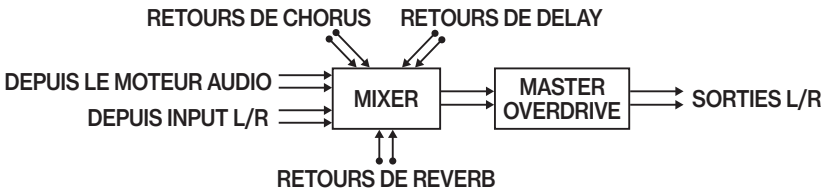
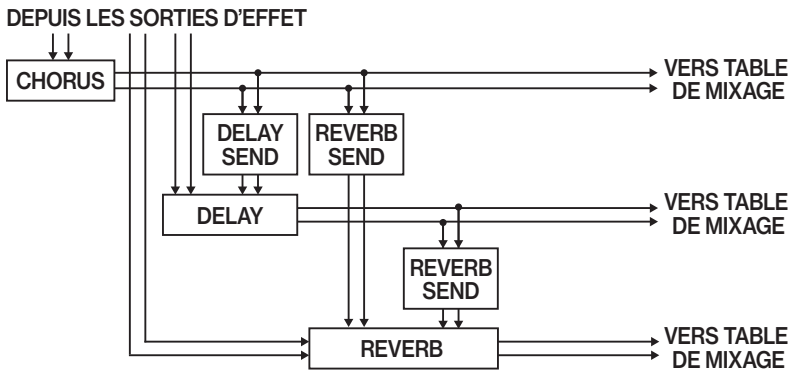
### 4. ARCHITECTURE SONORE DU DIGITONE

Les illustrations ci-dessous présentent l'architecture sonore du Digitone, avec ses huit voix audio, ses trois effets de sortie (chorus, delay et reverb) et son effet master (overdrive).

#### 4.1 VOIX AUDIO

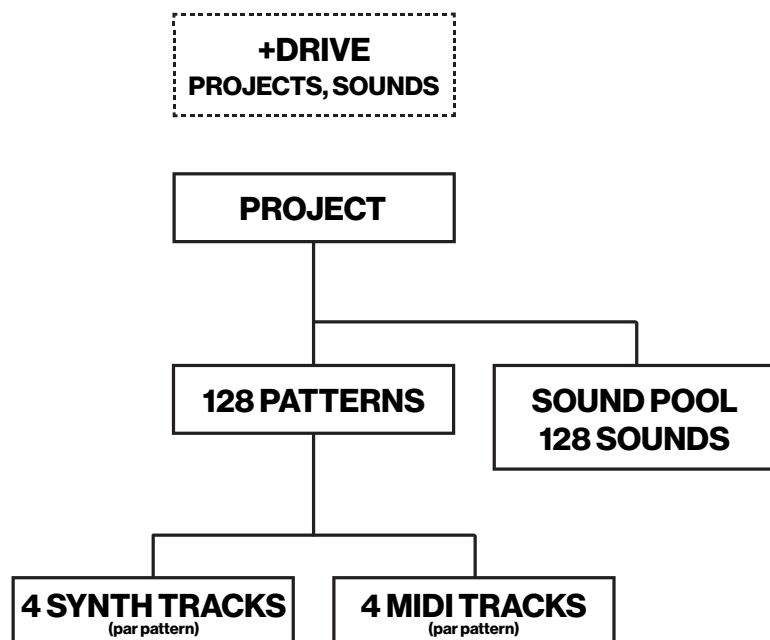


#### 4.2 EFFETS



## 5. APERÇU DE LA STRUCTURE DES DONNÉES DU DIGITONE

L'image ci-dessous présente la structure des données du Digitone.



### 5.1 +DRIVE

Le +Drive est une mémoire rémanente capable d'enregistrer jusqu'à 128 projets. Le +Drive contient également une banque de Sounds +Drive capable d'enregistrer jusqu'à 2 048 Sounds. Chaque projet a accès à ces Sounds.

### 5.2 STRUCTURE DES DONNÉES

#### 5.2.1 PROJET

Un projet contient 128 patterns. Le projet enregistre également les paramètres et états généraux. Le projet actuellement chargé devient l'état de fonctionnement actif du Digitone. De là, il est possible de modifier les patterns et les Sounds d'un projet. À chaque mise sous tension du Digitone, celui-ci démarre avec l'état de fonctionnement actif, le projet actif. Les projets sont sauvegardés, chargés et gérés dans le menu GLOBAL SETTINGS. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 14. MENU GLOBAL SETTINGS », page 58.

#### 5.2.2 PATTERNS

Les patterns sont le principal conteneur de données du Digitone. Seize patterns sont disponibles pour chacune des huit banques, soit un total de 128 patterns pour chaque projet. Un pattern contient jusqu'à quatre Sounds (un pour chaque piste de synthé), les données du séquenceur comme les trigs et les verrous de paramètres. Il contient également les paramètres de la page TRIG et les réglages de BPM, longueur, swing et signature rythmique. Le pattern contient par ailleurs tous les réglages pour les quatre pistes MIDI. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10. SÉQUENCEUR », page 27.

#### 5.2.3 SOUNDS

Un Sound est l'ensemble des paramètres de piste de synthé dans les pages des PARAMETERS SYN1, SYN2, FLTR, AMP et LFO. Les Sounds peuvent être enregistrés dans le Sound pool du projet actif ou dans la banque de Sounds du +Drive. Le Sound pool contient jusqu'à 128 Sounds et la banque du +Drive contient jusqu'à 2 048 Sounds. Vous pouvez utiliser le SOUND MANAGER pour gérer les Sounds. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 14.2.2 SOUND MANAGER », page 60, « 9. PATTERNS ET SOUNDS », page 23 et « 11. PARAMÈTRES DES PISTES DE SYNTHÉ », page 40.



Un Sound importé dans un pattern devient une copie indépendante du Sound sur le +Drive et n'est plus lié au Sound d'origine du +Drive. Il fait alors partie du pattern.

### 5.3 À PROPOS DES PISTES

### 5.3.1 PISTES DE SYNTHÉ

Le Digitone contient quatre pistes de synthé. Chaque piste de synthé contient un Sound. Le Sound contient les paramètres des pages des PARAMETERS (SYN1, SYN2, FLTR, AMP et LFO) ainsi que les paramètres du menu SOUND SETUP et du menu ARPEGGIATOR.

Appuyez sur l'une des touches **[TRACK 1-4]** pour sélectionner la piste de synthé à modifier.

### 5.3.2 PISTES MIDI

Le Digitone contient également quatre pistes MIDI. Elles sont utilisées pour contrôler l'équipement externe MIDI. Chaque piste MIDI peut déclencher un accord de huit notes maximum avec des paramètres ajustables tels que la vitesse et la longueur, le contrôle du pitch bend et de l'aftertouch ainsi que huit paramètres de modification du contrôle MIDI librement attribués (CC MIDI). Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 12. PARAMÈTRES DES PISTES MIDI », page 50. Un canal MIDI peut être attribué à une piste MIDI et plusieurs pistes peuvent partager le même canal. Si plusieurs pistes sont attribuées au même canal MIDI, la piste possédant le nombre le plus bas est prioritaire en cas de conflits de paramètre.

Les pistes MIDI fonctionnent presque comme les pistes de synthé. Les verrous de paramètres, la modulation du LFO et les commandes copier-coller sont disponibles. Chaque piste MIDI est également dotée des paramètres de micro timing, de longueur de piste indépendante et de signature rythmique. La principale différence réside dans le fait que les pistes MIDI ne génèrent aucun sound et que les données du séquenceur sont transmises via les ports MIDI OUT et USB.

Appuyez sur la touche **[MIDI]** puis appuyez sur l'une des touches **[TRACK 1-4]** pour sélectionner la piste MIDI à modifier.

### 5.3.3 MODIFICATION DES PISTES

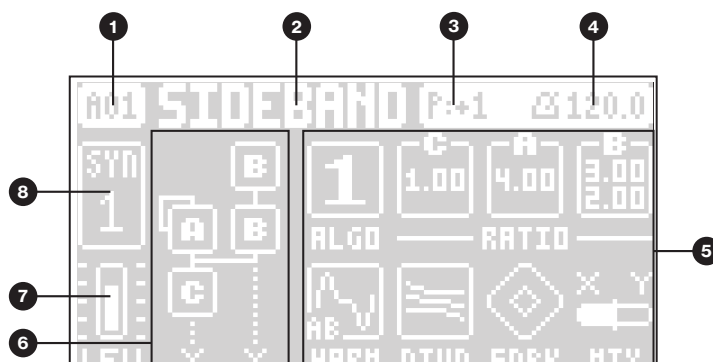
Les six touches **[PARAMETER]** ouvrent les pages des paramètres à partir desquelles vous pouvez modifier les pistes.

- La page TRIG contient différents paramètres tels que **NOTE**, **VELOCITY**, **TRIG CONDITION** et d'autres paramètres en lien avec le trig. Les paramètres de la page TRIG ne sont pas enregistrés en tant que partie du Sound, mais en tant que partie du pattern.
- La page SYN1 regroupe les paramètres qui contrôlent plusieurs paramètres de la synthèse FM. Pour les pistes MIDI, cette page contient des paramètres tels que **CHANNEL**, **PROGRAM** et **AFTERTOUCH**.
- La page SYN2 contrôle d'autres paramètres de la synthèse FM.
- Sur la page FLTR, vous trouverez les paramètres contrôlant les filtres passe-bande et multimode. Pour les pistes MIDI, vous trouverez les paramètres de la valeur CC ici.
- La page AMP des pistes de synthé regroupe les paramètres relatifs à l'enveloppe d'amplitude et aux sorties d'effets. Pour les pistes MIDI, vous trouverez les paramètres de la sélection CC ici.
- Enfin, la page LFO permet d'accéder aux paramètres LFO pour la piste active.

Utilisez les boutons DATA ENTRY de A à H pour modifier les paramètres correspondants. Appuyez sur un bouton tout en le faisant tourner pour augmenter la valeur du paramètre. Maintenez la touche **[PARAMETER]** enfoncée pour voir les valeurs de tous les paramètres de cette page. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11. PARAMÈTRES DES PISTES DE SYNTHÉ », page 40 et « 12. PARAMÈTRES DES PISTES MIDI », page 50.

## 6. INTERFACE UTILISATEUR

L'écran indique toutes les informations nécessaires à l'interaction et à la modification en temps réel sur le Digitone. Les huit paramètres du bouton **DATA ENTRY** indiqués varient selon la page de paramètres sélectionnée. Ci-dessous se trouve l'écran de l'interface principale de la page SYN1.



1. Banque et pattern.
2. Nom du pattern.
3. Transposition du pattern/de la piste.
4. Tempo.
5. Huit paramètres de piste, qui indiquent ce que les boutons **DATA ENTRY** contrôlent et les valeurs de leurs paramètres actuels.
6. Algorithme FM (s'affiche sur les pages SYN1 et SYN2).
7. Volume de la piste. Utilisez le bouton **LEVEL/DATA** pour modifier le volume.
8. Numéro de la piste et type de piste. Piste de synthé (SYN) ou piste MIDI (MID).

### 6.1 NAVIGATION SUR L'ÉCRAN

Utilisez les touches **[ARROW]** **[UP]**, **[DOWN]**, **[LEFT]** ou **[RIGHT]** pour parcourir les menus et les sous-menus.

Le bouton **LEVEL/DATA** est utilisé pour naviguer rapidement dans les menus et les listes.

La touche **[YES]** est utilisée pour confirmer, sélectionner, entrer dans les sous-menus et cocher/décocher les cases.

La touche **[NO]** est utilisée pour annuler, désélectionner ou revenir en arrière.



Lorsque vous vous trouvez dans un menu ou un sous-menu, la touche **[NO]** peut être utilisée pour revenir en arrière, pas à pas, jusqu'à l'écran principal.

### 6.2 MODIFICATION DES PARAMÈTRES

Les boutons **DATA/ENTRY** sont utilisés pour modifier les valeurs des paramètres de la piste. La position des paramètres sur l'écran correspond à l'emplacement physique des boutons sur le panneau avant. Certains paramètres sur l'écran indiquent le bouton **DATA/ENTRY** qui commande ce paramètre en particulier. Par exemple « (E) ».

- Vous pouvez augmenter les paramètres en appuyant sur le bouton **DATA/ENTRY** tout en le tournant. Cette fonction permet de parcourir plus rapidement la gamme complète de paramètres.
- Appuyez sur le bouton **DATA/ENTRY** et sur la touche **[NO]** pour rétablir la valeur par défaut du paramètre.
- Appuyez sur la touche **[PARAMETER]** et sur **[PLAY]** pour rétablir les valeurs par défaut de tous les paramètres de la page des paramètres sélectionnée.
- Maintenez la touche **[PARAMETER]** enfoncée pour voir les valeurs de tous les paramètres de cette page de PARAMETERS.

#### 6.2.1 IGNORER LA VALEUR DE PARAMÈTRE

En appuyant sur **[FUNC]** tout en modifiant certains paramètres, vous permettez aux valeurs des paramètres de passer à la position appropriée. Par exemple, le temps du Delay passe de 16 à 32, 64 et 128 et l'accord du sample passe à l'octave supérieure.



### 6.2.2 CONTRÔLE TOTAL

Si vous maintenez la touche [MIDI] enfoncée et que vous modifiez un réglage de paramètre, cette modification affecte ce paramètre sur toutes les pistes de synthé du pattern.

### 6.2.3 COMBINAISONS D'OPTIONS DE LA TOUCHE [FUNC]

La méthode standard d'utilisation de la touche [FUNC] conjointement avec d'autres touches consiste à maintenir la touche [FUNC] enfoncée et à appuyer en même temps sur la seconde touche. Pour certaines combinaisons de touches, il est également possible d'accéder à un sous-menu en maintenant la touche [FUNC] enfoncée ainsi que l'autre touche pendant une seconde.

## 6.3 DÉFILEMENT RAPIDE

Parcourez les menus à l'aide du bouton *LEVEL/DATA*. Le défilement rapide est possible dans de nombreux menus. Appuyez sur [FUNC] ainsi que sur les touches [UP] ou [DOWN] pour déplacer le curseur sur la page du menu.

## 6.4 FONCTIONS COPIER, EFFACER ET COLLER

Les fonctions Copier, Effacer et Coller sont disponibles dans de nombreux contextes. Appuyez sur [FUNC] et [RECORD] pour copier. Appuyez sur [FUNC] et [STOP] pour coller. Appuyez sur [FUNC] et [PLAY] pour effacer. Reproduisez la même combinaison de touches pour annuler les fonctions Coller et Effacer. Pour savoir quand ces commandes sont disponibles, consultez les différentes rubriques de ce manuel.



Le presse-papier Copier peut contenir un seul élément à la fois. Lorsque vous effectuez une fonction Copier, l'élément copié remplace tout élément copié précédemment. Par exemple, vous ne pouvez pas copier un trig et un pattern en même temps.

## 6.5 ÉCRAN DE NOMMAGE

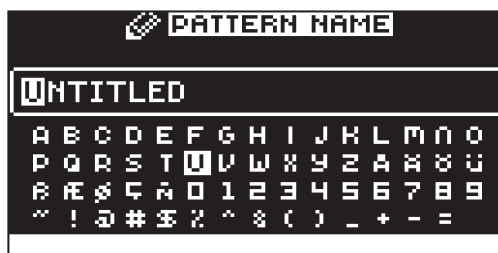
La méthode de nommage est identique pour plusieurs situations de nommage qui apparaissent lorsque vous sauvegardez des Sounds, des projets, etc.



Les flèches [LEFT] et [RIGHT] sont utilisées pour naviguer parmi les caractères. Sélectionnez les caractères en tournant le bouton *LEVEL/DATA* ou en appuyant sur les flèches [UP] ou [DOWN]. [FUNC] et [NO] permettent de supprimer les lettres.

### 6.5.1 MENU DE NOMMAGE CONTEXTUEL

Pour attribuer un nom de façon pratique, ouvrez un menu contextuel indiquant les lettres, symboles et chiffres disponibles. Maintenez la touche [FUNC] enfoncée lorsque vous vous trouvez sur l'écran de nommage pour accéder au menu de NOMMAGE CONTEXTUEL.

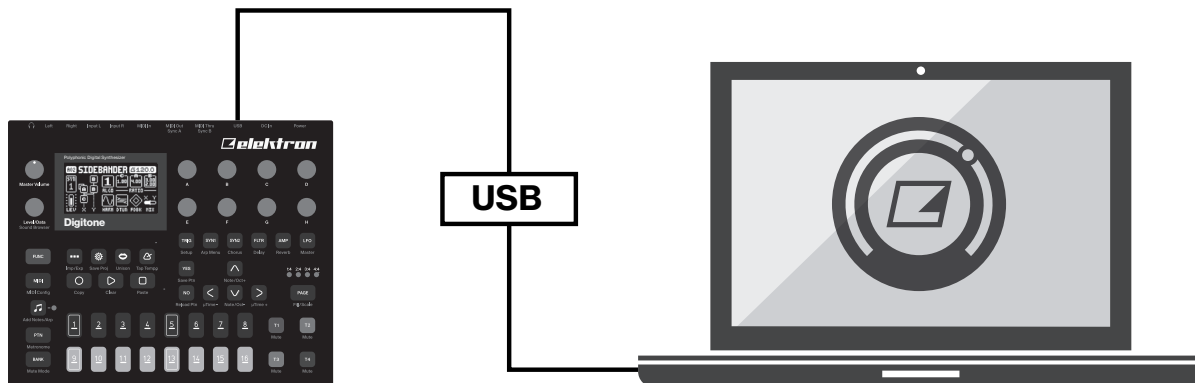


Maintenez la touche [FUNC] enfoncée et utilisez les touches [ARROW] pour mettre en surbrillance le caractère que vous souhaitez insérer. Lorsque vous y êtes, relâchez la touche [FUNC] pour ajouter le caractère.



Les fonctions Copier, Coller et Effacer sont disponibles sur l'écran de nommage.

### 6.6 OVERBRIDGE



La suite logicielle Overbridge permet une intégration parfaite entre le Digitone et le logiciel de la station audio numérique (DAW) d'un ordinateur.

Lors de l'utilisation d'Overbridge, l'interface utilisateur pour le Digitone apparaît comme une fenêtre de plug-in dans votre DAW. Accédez, modifiez et automatisez les paramètres de modelage sonore à l'écran. La fonctionnalité de recherche totale pratique vous permet de retrouver les paramètres de preset de votre appareil tels que vous les avez laissés, lorsque vous revenez à votre DAW.

Vous trouverez davantage d'informations sur l'utilisation et la disponibilité d'Overbridge sur le site Web d'Elektron : <https://www.elektron.se/overbridge/>

## 7. DÉMARRAGE RAPIDE

Ce guide de démarrage rapide vous indique certaines actions de base pour commencer à utiliser le Digitone. Tout d'abord, branchez-le comme indiqué à la rubrique « 3.3 CONFIGURATION ET MISE EN ROUTE DU DIGITONE », page 12.

### 7.1 LECTURE DES PRESETS D'USINE DES PATTERNS

Vous trouverez un certain nombre de patterns, Sounds et samples prédéfinis dans le Digitone. Suivez les instructions ci-dessous pour commencer à explorer votre nouvel instrument.

1. Appuyez sur **[BANK]** puis sur la touche **[TRIG 9]** pour sélectionner la banque A. L'écran affiche « BANK A : SELECT PTN ».
2. Appuyez sur la touche **[TRIG 1]** pour sélectionner le premier pattern de la banque A.
3. Appuyez sur **[PLAY]** pour écouter le pattern A01.
4. Appuyez sur **[PTN]** puis sur la touche **[TRIG 2]** pour sélectionner le pattern A02. Il démarre lorsque le pattern A01 est arrivé à la fin. Sélectionnez le pattern A03 en appuyant sur **[PTN]** puis sur la touche **[TRIG 3]** et ainsi de suite.
5. Appuyez sur **[STOP]** pour arrêter la lecture.

### 7.2 UTILISATION DES TOUCHES TRIG POUR JOUER LE DIGITONE

Vous pouvez utiliser les touches **[TRIG]** pour lire le Sound d'une piste de synthé manuellement.

1. Assurez-vous de ne pas être en mode GRID RECORDING ou en mode MUTE.
2. Appuyez sur les touches **[TRIG 1-4]** pour sélectionner la piste de synthé que vous souhaitez lire manuellement. Les touches **[TRIG]** s'allument et créent un pattern lumineux ressemblant à l'octave d'un clavier de piano. Seules les touches allumées peuvent être lues.
3. Lisez les touches **[TRIG]**. Le Sound de la piste active est transposé différemment pour chaque touche pouvant être lue. Appuyez sur les touches **[ARROW]** **[UP]** ou **[DOWN]** pour transposer le clavier virtuel à l'octave supérieure ou inférieure.

Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 8.5.1 MODE CHROMATIC », page 21.

### 7.3 CHANGEMENT DES SOUNDS

Chacune des quatre pistes de synthé contient un Sound. Vous pouvez utiliser le SOUND BROWSER (NAVIGATEUR DE SOUNDS) pour prévisualiser et charger des Sounds sur les pistes de synthé.

1. Appuyez deux fois sur la touche **[TRACK 1-4]** pour ouvrir le SOUND BROWSER. Vous pouvez également appuyer sur **[FUNC]** et **TRACK LEVEL** pour accéder au SOUND BROWSER
2. Le SOUND BROWSER affiche une liste de tous les Sounds se trouvant dans la banque de Sounds du +Drive ou dans le Sound pool. (Vous pouvez appuyer sur **[BANK]** et **[TRIG 9-16]** si vous souhaitez charger un Sound depuis une autre banque de Sounds dans la banque de Sounds du +Drive). Tournez le bouton **TRACK LEVEL** ou appuyez sur **[UP]/[DOWN]** pour parcourir la liste. Vous pouvez prévisualiser un Sound en le mettant en surbrillance dans la liste et utiliser les touches **[TRIG]** pour jouer le Sound chromatiquement. Appuyez sur **[TRACK NOTE]** et **[UP]/[DOWN]** pour passer à l'octave supérieure ou inférieure du Sound que vous prévisualisez.
3. Appuyez sur **[YES]** pour charger le Sound mis en surbrillance.

### 7.4 UTILISATION DU MODE MUTE

Vous pouvez couper le Sound des pistes du séquenceur dans ce mode. Vous pouvez accéder à toutes les pistes simultanément.

1. Assurez-vous de lire un pattern.
2. Appuyez sur **[FUNC]** et **[BANK]** pour entrer en mode MUTE.
3. Appuyez sur l'une des touches **[TRACK]** pour couper le Sound de la piste correspondante. Appuyez de nouveau sur cette touche pour réactiver le Sound. La lumière des touches **[TRACK]** indique l'état du Sound. Le Sound des touches éteintes est coupé. Le Sound des touches allumées est activé.

Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 8.5.2 MODE MUTE », page 22.

### 7.5 TEMPO

Appuyez sur la touche **[TEMPO]** pour ouvrir le menu TEMPO à partir duquel vous pouvez modifier le paramètre BPM. Utilisez le bouton **LEVEL/DATA** pour modifier le tempo. Appuyez sur le bouton tout en le tournant pour modifier le tempo de 4 BPM. Les touches **[ARROW] [UP]** ou **[DOWN]** modifient le tempo en fractions. Veuillez noter que vous pouvez choisir entre un tempo général ou utiliser un tempo différent pour chaque pattern. Appuyez sur **[FUNC]** et **[YES]** pour choisir entre les modes de tempo GLOBAL et PATTERN. Sur l'écran de l'interface principale, vous pouvez également maintenir les touches **[ARROW] [LEFT]** ou **[RIGHT]** enfoncées pour augmenter ou diminuer provisoirement le tempo de 10 %. Relâchez la touche pour revenir au tempo d'origine.

Pour saisir le tempo, maintenez la touche **[FUNCTION]** enfoncée et tapez à un rythme constant sur la touche **[TEMPO]**. Le tempo moyen est calculé après quatre tapotements consécutifs. Si vous continuez de tapoter, le tempo moyen est mis à jour.



Le recalage du tempo est très pratique lors de la synchronisation manuelle du Digitone sur une platine ou une source sonore externe. Veuillez noter que vous n'avez pas besoin de vous trouver dans le menu TEMPO pour recalcr le tempo.

### 7.6 MODIFICATION DES PARAMÈTRES

Chaque piste est dotée de six pages de PARAMETERS. Appuyez sur les touches **[PARAMETER] TRIG**, **SYN1**, **SYN2**, **FLTR**, **AMP** et **LFO** pour accéder aux différentes pages de PARAMETERS. Ces paramètres affectent le Sound et le signal de différentes façons.

1. Assurez-vous de lire un pattern.
2. Appuyez sur **[TRACK 1-4]** pour sélectionner l'une des quatre pistes de synthé.
3. Pour modifier, par exemple, la coupure du filtre, appuyez sur la touche **[FLTR]** pour ouvrir la page FILTER.

Le paramètre intitulé **FREQ** modifie la coupure du filtre. Tournez le bouton **DATA/ENTRY E** pour modifier la valeur du paramètre et écouter le rendu sur le Sound.

Essayez les autres paramètres de la page des PARAMETERS pour explorer les nombreuses possibilités de modelage sonore.

## 8. COMMANDES DU DIGITONE

### 8.1 TOUCHES TRIG

Les touches [TRIG] ont plusieurs utilisations. Elles permettent notamment de jouer le Sound de la piste de synthé active chromatiquement (sauf en mode GRID RECORDING ou MUTE). Les touches [TRIG] placent également les trigs en mode GRID RECORDING. Lorsqu'elles sont enfoncées conjointement aux touches [PTN] et [BANK], elles permettent de sélectionner des patterns et des banques. Les touches [TRIG] s'allument pour indiquer la position des trigs ainsi que la banque et le pattern sélectionnés.

### 8.2 ENCODEURS ROTATIFS

Le *MASTER VOLUME* est un potentiomètre absolu. Les boutons *LEVEL/DATA* et *DATA ENTRY* (avec lesquels vous définissez différentes valeurs de paramètres) sont des encodeurs relatifs que vous pouvez tourner autant de fois que vous le souhaitez. En appuyant sur ces encodeurs et en les tournant, vous modifiez plus rapidement les valeurs associées.

### 8.3 COMPORTEMENT DES TOUCHES

En tant que groupe, les touches [TRACK] fonctionnent comme des boutons de sélection. Par exemple, lorsqu'une nouvelle piste est réglée pour être active, la piste précédente est simultanément désactivée. Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule piste à la fois. De même, le groupe composé des cinq touches [PARAMETER] fonctionne comme des boutons de sélection.

Les touches [FUNC], [PTN] et [BANK] sont toujours utilisées conjointement avec d'autres touches.

### 8.4 NOTES MIDI

Certaines fonctions peuvent être déclenchées en envoyant les valeurs d'une note MIDI depuis un appareil MIDI externe (un clavier MIDI ou un ordinateur, par exemple) branché au Digitone via un câble MIDI standard ou un câble de raccordement USB 2.0 A vers B.

Les numéros des notes MIDI de 0 à 127 (correspondent aux notes de C0 à G10, de la première à la onzième octave de la gamme MIDI) déclenchent le Sound de la piste active.

Les messages de modification du programme MIDI 0-127 sélectionneront le pattern 1-128 (A01-H16) sur le Digitone. De plus, les messages MIDI CC et NRPN peuvent être envoyés pour contrôler différents aspects du Digitone. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « ANNEXE B : EXÉCUTION MIDI », page 80.

### 8.5 MODES

#### 8.5.1 MODE CHROMATIC

Le mode chromatique est le mode par défaut du Digitone et est toujours actif à moins que le mode GRID RECORDING ou MUTE ne soit activé. Dans ce mode, vous pouvez lire chromatiquement le Sound de la piste de synthé active (ou envoyer des notes MIDI si une piste MIDI est active). En mode CHROMATIC, les touches [TRIG] s'allument et créent un pattern lumineux ressemblant à l'octave d'un clavier de piano. Seules les touches allumées peuvent être lues. Appuyez sur l'une des touches [TRACK 1-4] pour sélectionner la piste que vous souhaitez lire chromatiquement.

Appuyez sur les touches de trig pour modifier la hauteur chromatique des notes du Sound. La gamme allant de la touche [TRIG 9] à la touche [TRIG 16] correspond à une octave. La gamme complète des pistes de synthé et des pistes MIDI s'étend sur onze octaves. Appuyez sur les touches [ARROW] [UP] ou [DOWN] pour transposer le clavier virtuel à l'octave supérieure ou inférieure.

Les notes déclenchées chromatiquement peuvent être enregistrées sur le séquenceur en mode LIVE RECORDING. Découvrez comment procéder dans la rubrique « 10.2.5 MODE LIVE RECORDING », page 29.

L'état actif du mode CHROMATIC (la partie du clavier chromatique actuellement visible sur les touches [TRIG]) n'est pas enregistré par pattern, mais reste à l'état sur lequel il a été défini.



**Vous pouvez également utiliser un clavier externe ou un contrôleur pour lire chromatiquement le Sound des pistes actives. Branchez le clavier au Digitone et configurez le clavier externe et le canal auto MIDI du Digitone (GLOBAL SETTINGS > MIDI CONFIG > CHANNELS) sur le même canal MIDI. Lisez ensuite les notes sur le clavier externe pour lire chromatiquement le Sound des pistes actives. Ainsi, vous pouvez lire chromatiquement le Sound de la piste active, même si le Digitone n'est pas en mode CHROMATIC.**

### 8.5.2 MODE MUTE

Vous pouvez utiliser le mode MUTE pour couper le sound de l'une des 8 pistes du séquenceur. Contrairement au mode CHROMATIC, peu importe la piste active lorsque vous entrez en mode MUTE. Vous pouvez accéder à toutes les pistes simultanément. Appuyez sur l'une des touches **[TRACK]** pour couper le sound de la piste correspondante. Appuyez de nouveau sur cette touche pour réactiver le sound. La couleur des touches **[TRACK]** indique le statut Mute des pistes. Le sound des touches éteintes est coupé. Le sound des touches allumées est activé.

Le Digitone est doté de deux versions différentes du mode MUTE :

- **MODE GLOBAL MUTE** En mode GLOBAL MUTE, le sound des pistes est coupé dans tous les patterns et les touches de trig **[TRACK]** s'allument en rouge. Si le sound des pistes est coupé en mode PATTERN MUTE, les pistes s'allument en rouge lorsque le pattern est lu. Appuyez sur **[FUNC]** et **[BANK]** pour entrer en mode GLOBAL MUTE. Appuyez sur **[FUNC]** et **[BANK]** pour quitter le mode GLOBAL MUTE.
- **MODE PATTERN MUTE** En mode PATTERN MUTE, le sound des pistes est coupé uniquement dans le pattern actif et les touches de trig **[TRACK]** s'allument en magenta. Si le sound des pistes est coupé en mode PATTERN MUTE, les touches des pistes s'allument en magenta lorsque le pattern est lu. Appuyez sur **[FUNC]** et appuyez deux fois sur **[BANK]** pour entrer en mode PATTERN MUTE. Appuyez sur **[FUNC]** et **[BANK]** pour quitter le mode PATTERN MUTE.

Les réglages du mode GLOBAL MUTE sont sauvegardés avec le projet. Les réglages du mode PATTERN MUTE sont sauvegardés avec le projet.

Le sound des pistes qui est coupé à la fois en mode GLOBAL MUTE et PATTERN MUTE est indiqué par la touche **[TRACK]** allumée en bleu.



- Vous pouvez également utiliser **QUICK MUTE** pour désactiver et activer facilement le sound des pistes du séquenceur. Maintenez la touche **[FUNC]** enfoncée puis appuyez sur **[TRACK]** pour désactiver ou activer le sound des pistes.
- Le Digitone se souvient de la dernière version utilisée du mode MUTE et y accède en premier lorsque vous appuyez sur **[FUNC]** et **[BANK]**.

## 9. PATTERNS ET SOUNDS

Les patterns sont le principal conteneur de données du Digitone. Seize patterns sont disponibles pour chacune des huit banques, ce qui signifie que 128 patterns sont disponibles pour chaque projet. Un pattern contient jusqu'à quatre Sounds (un pour chaque piste de synthé), les données du séquenceur comme les trigs et les verrous de paramètres. Il contient également les paramètres par défaut de la page TRIG et les réglages de BPM, longueur, swing et signature rythmique. Un pattern contient par ailleurs tous les réglages pour les quatre pistes MIDI.

Chaque piste de synthé peut contenir un Sound. Un Sound importé du +Drive ou du Sound pool vers un pattern fait alors partie du pattern actif. Toute modification apportée à un Sound n'affectera donc pas le Sound enregistré. Cela n'affecte que le Sound du pattern actif. Vous pouvez exporter (et ainsi sauvegarder) un Sound du pattern actif vers le +Drive. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 14.2.2 SOUND MANAGER », page 60. Utilisez le SOUND BROWSER pour charger un Sound sur une piste. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 14.2.1 SOUND BROWSER (NAVIGATEUR DE SOUNDS) », page 59.



Lorsque vous importez un Sound dans un pattern, il devient une copie du Sound sur le +Drive. Le Sound n'est plus lié au Sound d'origine enregistré sur le +Drive. Il fait alors partie du pattern.

### Un pattern contient :

- Quatre Sounds de piste de synthé.
- Tous les réglages pour les quatre pistes MIDI.
- Les données du séquenceur comme les trigs et les verrous de paramètres.
- Les réglages de la page des TRIG PARAMETERS et les réglages de BPM, longueur, swing et signature rythmique.

### Un Sound contient :

- Les paramètres des pages de PARAMETERS SYN1, SYN2, FLTR, AMP et LFO pour la piste de synthé.
- Tous les paramètres du menu SOUND SETUP et du menu ARPEGGIATOR.

## 9.1 BANQUE DE SOUNDS DU +DRIVE ET SOUND POOL

Les Sounds peuvent être chargés dans un pattern depuis la banque de Sounds du +Drive ou le Sound pool du projet actif. La différence réside dans le fait que la banque de Sounds du +Drive a une capacité de 2 048 Sounds, disponibles pour tous les projets, tandis que le Sound pool fait partie d'un projet et est limité à 128 Sounds. Le principal avantage des Sounds chargés sur le Sound pool est la possibilité de les verrouiller. Cette fonction n'est pas disponible pour les Sounds de la banque de Sounds de +Drive. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.10.2 VERROUS DE SOUNDS », page 36.

### 9.1.1 AJOUT DE SOUNDS AU SOUND POOL

Vous devez d'abord ajouter des Sounds au Sound pool pour pouvoir exécuter les verrous de Sounds.

1. Appuyez sur [FUNC] et [MENU PATTERN] pour ouvrir le menu IMPORT/EXPORT.
2. Sélectionnez **MANAGE SOUNDS** puis appuyez sur [YES] pour ouvrir le SOUND MANAGER.
3. Sélectionnez les Sounds que vous souhaitez ajouter au Sound pool en les mettant en surbrillance et en appuyant sur [YES].
4. Appuyez sur [RIGHT] pour ouvrir le menu SOUND OPERATIONS.
5. Sélectionnez **COPY TO ...** et appuyez sur [YES].
6. Sélectionnez **SOUND POOL** et appuyez sur [YES].

## 9.2 LECTURE D'UN SOUND

Appuyez sur les touches [TRIG] pour lire les Sounds des quatre pistes de synthé du pattern actif. Les touches [TRIG] s'allument brièvement lorsque vous appuyez dessus.

### LIRE UN SOUND À L'AIDE D'UN APPAREIL MIDI EXTERNE

Les Sounds peuvent également être lus à l'aide d'un appareil MIDI externe branché au Digitone. Les canaux MIDI pour chacune des pistes de synthé peuvent être attribués dans le menu MIDI CHANNELS, présenté dans la rubrique « 14.3.3 CHANNELS », page 63. Vous pouvez également utiliser un appareil MIDI externe pour lire chromatiquement le Sound. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 8.5.1 MODE CHROMATIC », page 21.

### 9.3 MODIFICATION D'UN SOUND

Appuyez sur [TRACK 1–4] pour sélectionner la piste dont souhaitez modifier le Sound. Toute modification apportée à un Sound est enregistrée comme faisant partie du pattern actif.

Réglez le NIVEAU DE LA PISTE de la piste de synthé active à l'aide du bouton *LEVEL/DATA*.

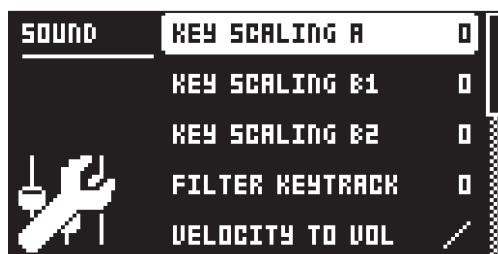
Modifiez un Sound en réglant les paramètres des pages des PARAMETERS. Appuyez sur les touches de la page [PARAMETER] pour accéder aux pages des PARAMETERS. Utilisez les boutons *DATA ENTRY A* à *H* pour modifier les paramètres. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11. PARAMÈTRES DES PISTES DE SYNTHÉ », page 40.

Si vous souhaitez importer (sauvegarder) un Sound particulier avec tous ses paramètres actuels, utilisez le SOUND MANAGER. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 14.2.2 SOUND MANAGER », page 60.

Le Sound finalisé, avec tous ses paramètres, peut être copié sur une autre piste. Appuyez sur [TRK 1–4] et [RECORD] puis appuyez sur [TRK 1–4] et [STOP] pour coller le Sound dans la piste sélectionnée.

### 9.4 MENU DE SOUND SETUP

Appuyez sur [FUNC] et [TRIG PARAMETERS] pour ouvrir le menu SOUND SETUP. Ici, vous pouvez définir un certain nombre de paramètres liés au Sound. Utilisez les flèches [UP] et [DOWN] pour naviguer parmi les options. Appuyez sur [YES] pour confirmer votre choix. Appuyez sur [NO] pour quitter le menu.



#### 9.4.1 KEY SCALING A

Key scaling définit la mesure dans laquelle la sortie de modulation depuis l'opérateur A est affectée par la note que vous jouez sur le clavier. Si vous définissez le key scaling sur 0, le niveau de modulation est le même pour toutes les touches. Un réglage supérieur diminue de plus en plus le niveau de modulation à mesure que vous jouez plus fort sur le clavier. Un niveau de modulation inférieur diminue la complexité du ton dans les hautes fréquences, ce qui est un comportement normal pour un grand nombre d'instruments acoustiques.

#### 9.4.2 KEY SCALING B1

Identique à KEY SCALING A, mais pour l'opérateur B1.

#### 9.4.3 KEY SCALING B2

Identique à KEY SCALING A, mais pour l'opérateur B2.

#### 9.4.4 FILTER KEYTRACK

Keytrack permet à la fréquence de coupure du filtre multimode de suivre le pitch du Sound. Un réglage de 100 permet au filtre de suivre la fréquence de l'oscillateur par intervalles de note (0–100).

#### 9.4.5 VELOCITY TO VOL

Permet de sélectionner la mesure dans laquelle la vitesse MIDI affecte le volume lorsque le Sound est joué depuis un clavier MIDI.

OFF indique que la vitesse n'affecte pas le volume du Sound.

LOG applique une courbe de vitesse logarithmique. La différence de volume est plus grande entre les pressions douces exercées sur le clavier qu'entre les pressions plus fortes.

LIN applique une courbe de vitesse linéaire. La différence de volume entre les pressions exercées sur le clavier correspond de façon linéaire à la force appliquée.

EXP applique une courbe de vitesse exponentielle. La différence de volume est plus grande entre les pressions fortes exercées sur le clavier qu'entre les pressions plus douces.



#### 9.4.6 PITCH BEND DEPTH

Permet de définir la mesure dans laquelle les données du pitch bend provenant de l'appareil MIDI externe affectent le Digitone.

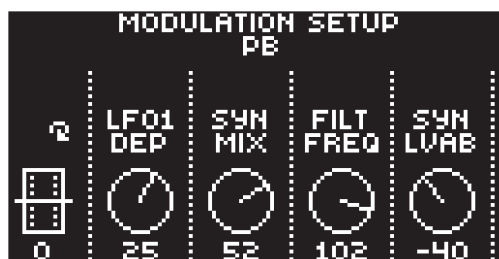
#### 9.4.7 OCTAVE

Définit l'octave de base du sound. Ce réglage facilite la lecture du Sound à l'octave « appropriée » sur le clavier du Digitone. Il rend également le verrouillage du Sound plus pratique puisque vous pouvez contrôler le réglage de l'octave sur le Sound et réduire le besoin de transposition des notes du séquenceur afin de permettre à deux Sounds ou plus de s'harmoniser.

#### 9.4.8 PITCH BEND

Cette fonction permet d'ouvrir un menu à partir duquel vous pouvez attribuer jusqu'à quatre paramètres de la page des PARAMETERS au pitch bend. Le pitch bend provenant du MIDI entrant envoyé au Digitone depuis des appareils externes affecte les paramètres attribués. Appuyez sur [YES] pour ouvrir ce menu.

Vous pouvez sélectionner les paramètres depuis les pages des PARAMETERS SYN1, SYN2, FLTR, AMP et LFO. Tournez les boutons **DATA ENTRY A** à **D** pour sélectionner les paramètres de piste que vous souhaitez attribuer. Appuyez sur [YES] pour confirmer le choix. Puis utilisez les boutons **DATA ENTRY E** à **H** pour définir la profondeur de la modulation des quatre paramètres de piste. La profondeur est un offset de la valeur du paramètre de piste d'origine.



#### 9.4.9 VELOCITY MOD

Cette fonction permet d'ouvrir un menu à partir duquel vous pouvez attribuer jusqu'à quatre paramètres de la page des PARAMETERS au paramètre de vitesse. Le paramètre **VEL** sur le menu TRIG et la vitesse des notes MIDI entrantes envoyées au Digitone depuis des appareils externes affectent les paramètres attribués. Appuyez sur [YES] pour ouvrir ce menu. La configuration des paramètres fonctionne de la même façon que pour le **PITCH BEND**.

#### 9.4.10 MOD WHEEL

Cette fonction permet d'ouvrir un menu à partir duquel vous pouvez attribuer jusqu'à quatre paramètres de la page des PARAMETERS à la commande mod wheel MIDI (CC #1). Appuyez sur [YES] pour ouvrir ce menu. La configuration des paramètres fonctionne de la même façon que pour le **PITCH BEND**.

#### 9.4.11 BREATH CONTROLLER

Cette fonction permet d'ouvrir un menu à partir duquel vous pouvez attribuer jusqu'à quatre paramètres de la page des PARAMETERS à la commande breath controller MIDI (CC #2). Appuyez sur [YES] pour ouvrir ce menu. La configuration des paramètres fonctionne de la même façon que pour le **PITCH BEND**.

#### 9.4.12 AFTERTOUCH

Cette fonction permet d'ouvrir un menu à partir duquel vous pouvez attribuer jusqu'à quatre paramètres de la page des PARAMETERS à la commande aftertouch MIDI. Appuyez sur [YES] pour ouvrir ce menu. La configuration des paramètres fonctionne de la même façon que pour le **PITCH BEND**.

### 9.5 MENU ARPEGGIATOR

Le menu ARPEGGIATOR contrôle l'arpégiateur des Sounds. Les réglages de l'arpégiateur font partie du sound et sont sauvegardés avec le sound. L'arpégiateur n'est pas disponible pour les pistes MIDI. Appuyez sur [FUNC] et [SYN1] pour ouvrir le menu ARPEGGIATOR. Appuyez sur la touche [TRACK 1-4] pour sélectionner le sound dont l'arpégiateur est modifié. Appuyez sur [FUNC] et [TRACK NOTE] pour activer et désactiver l'ARPEGIATEUR.



### 9.5.1 MODE

Permet d'activer l'arpégiateur et de contrôler la façon dont les notes arpégées sont triées.

OFF désactive l'arpégiateur.

TRUE joue les notes dans l'ordre dans lequel elles sont saisies.

UP joue les notes dans l'ordre croissant, de la note la plus grave à la plus aiguë, sur une base par octave.

DOWN joue les notes dans l'ordre décroissant, de la note la plus aiguë à la plus grave, sur une base par octave.

CYCL joue d'abord les notes dans l'ordre croissant puis dans l'ordre décroissant.

### 9.5.2 SPD

Speed définit la vitesse de l'arpégiateur. Il est synchronisé avec le BPM du projet (1/1-1/96).

### 9.5.3 RNG

Range définit la plage d'octave de l'arpégiateur. À la fin de chaque cycle de l'arpégiateur, les notes arpégées sont transposées à l'octave supérieure. Lorsque les notes ont atteint l'offset de l'octave spécifié par le paramètre RNG, les notes reprennent leur valeur initiale. De là, la transposition à l'octave est redémarrée.

### 9.5.4 LEN

Length contrôle la longueur des notes arpégées.

### 9.5.5 ARP LENGTH

Tournez le bouton *DATA ENTRY F* pour choisir la longueur de l'arpège. La longueur maximale est de 16 pas de séquenceur.

### 9.5.6 OFFSET

Offset permet de sélectionner la valeur d'offset (note) du pas de l'arpégiateur choisi en demi-tons. L'offset provient du trig de notes d'origine. Les paramètres TRK KEY SCALE et TRK KEY NOTE qui se trouvent dans le menu CONFIGURATION DES NOTES affectent la valeur des notes arpégées.

1. Appuyez sur [LEFT] ou [RIGHT] pour sélectionner le pas d'arpégiateur à décaler.
2. Utilisez le bouton *DATA ENTRY E* pour définir l'offset.
3. Appuyez sur [DOWN] pour désactiver un pas d'arpégiateur. Appuyez sur [UP] pour activer un pas d'arpégiateur qui a été désactivé.

## 10. SÉQUENCEUR

Le séquenceur enregistre les informations dans les patterns. Un pattern contrôle la lecture des pistes de synthé, des pistes MIDI et différents aspects des pistes propres aux patterns. Chacune des huit banques, de A à H, contient 16 patterns, ce qui signifie que 128 patterns sont disponibles pour chaque projet. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.7 MENU PATTERN », page 32.

Un pattern contient :

- Les paramètres de la page TRIG (note fondamentale, vitesse, longueur, etc.).
- Les paramètres des pages SYN1, SYN2, FLTR, AMP et LFO.
- Les paramètres des pages CHORUS, DELAY, REVERB et MASTER.
- Les paramètres de quantification.
- Les trigs de notes pour toutes les pistes.
- Les trigs de verrous pour toutes les pistes.
- Verrous de Sounds
- Les verrous de paramètres.
- La longueur et la signature rythmique des pistes.

### 10.1 UTILISATIONS DE BASE DES PATTERNS

Le Digitone peut basculer sans problème entre les patterns. Cette capacité, ajoutée à celle d'enchaîner des patterns, est une fonction pratique pour des improvisations en direct. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.11 CHAÎNES », page 38.

#### 10.1.1 SÉLECTION D'UNE BANQUE ET D'UN PATTERN

Appuyez sur **[BANK]** puis sur **[TRIG 9-16]** pour sélectionner une banque. Appuyez ensuite sur **[TRIG 1-16]** pour sélectionner un pattern. Appuyez sur **[PTN]** puis sur **[TRIG 1-16]** pour sélectionner un nouveau pattern dans la banque actuelle. Lorsque vous appuyez sur **[BANK]** ou sur **[PTN]** vous devez choisir une banque ou un pattern dans les quatre secondes pour que la modification prenne effet. Un message à l'écran indique le délai de quatre secondes. Appuyez sur **[PTN]**, **[BANK]** ou **[NO]** pour quitter le pattern ou la banque sélectionné(e).

Les touches blanches **[TRIG]** indiquent les emplacements du pattern contenant des données. Une touche **[TRIG]** rouge indique le pattern actuellement actif. Les touches **[TRIG]** des patterns vides sont éteintes.

Lorsqu'un pattern est joué et qu'un nouveau pattern est sélectionné, l'emplacement du nouveau pattern clignote dans le coin supérieur gauche de l'écran. Une fois que le dernier pas du pattern a été joué, le nouveau pattern démarre et l'emplacement du pattern cesse de clignoter.




- Les patterns peuvent être modifiés pendant que le séquenceur est en cours d'exécution.
- Les patterns peuvent être modifiés et placés en file d'attente en envoyant des messages de modification du programme.

#### 10.1.2 CONTRÔLE D'UN PATTERN

Appuyez sur **[PLAY]** pour commencer la lecture du pattern. Appuyez sur **[STOP]** pour arrêter la lecture. Lorsque le pattern est lu, appuyez sur **[PLAY]** pour l'interrompre. Lorsqu'un pattern est interrompu, appuyez sur **[PLAY]** pour reprendre la lecture. Le son est coupé, mais les effets tels que le Delay continuent jusqu'à ce que les répétitions concernées s'estompent. Appuyez rapidement sur **[STOP]** deux fois pour arrêter la lecture de toutes les pistes et le fondu sortant des effets de sortie.

Les LED <PATTERN PAGE> indiquent si un pattern contient plus de 16 pas de séquenceur. Lorsque la LED <PATTERN PAGE> clignote, cela indique la page de pattern actuellement active lorsqu'un pattern est joué.

#### 10.1.3 TEMPO D'UN PATTERN

Le tempo est défini dans le menu TEMPO. Appuyez sur **[TEMPO]**  pour ouvrir ce menu. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 7.5 TEMPO », page 20.

### 10.2 CRÉATION ET MODIFICATION D'UN PATTERN

Le Digitone possède deux modes d'entrée principaux lors de la modification ou de la création d'un pattern : le mode GRID RECORDING et le mode LIVE RECORDING.

### 10.2.1 TYPES DE TRIGS

Un trig est un événement de séquenceur que vous pouvez placer lorsque vous souhaitez que le séquenceur effectue une action sur le Digitone. Il existe deux types de trigs dans les deux modes d'enregistrement : trigs de notes et trigs de verrous.

- Les **trigs de notes** déclenchent des notes sur les pistes de synthé et les pistes MIDI.
- Les **trigs de verrous** déclenchent des verrous de paramètres, mais sans déclencher de notes.

Les touches **[TRIG]** rouges indiquent les trigs de notes et les touches **[TRIG]** jaunes indiquent les trigs de verrous. Les touches **[TRIG]** éteintes indiquent les pas ne contenant aucun trig. Vous trouverez davantage d'informations sur les verrous de paramètres dans la rubrique « 10.10.1 VERROUS DE PARAMÈTRES », page 35. Les deux types de trigs sont ajoutés différemment dans le séquenceur, selon que le mode GRID RECORDING ou LIVE RECORDING est activé.

### 10.2.2 MODE GRID RECORDING

L'enregistrement en grille GRID RECORDING est une méthode de composition dans laquelle des trigs sont ajoutés à l'aide des touches **[TRIG]**.

1. Appuyez sur **[TRACK 1-4]** pour sélectionner la piste à laquelle vous souhaitez ajouter des trigs. Une touche **[TRACK]** verte indique la piste active.
2. Appuyez sur **[RECORD]** pour entrer en mode GRID RECORDING. La touche **[RECORD]** s'allume en rouge pour indiquer que le mode GRID RECORDING est activé.
3. Utilisez les touches **[TRIG]** pour placer des trigs de notes sur le séquenceur. La valeur des notes de trigs est la valeur spécifiée par le paramètre **ROOT** dans la page des TRIG PARAMETERS. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.2.1 ROOT », page 40. Pour ajouter un trig de verrou, appuyez sur les touches **[FUNCTION]** et **[TRIG]**. Vous pouvez saisir des trigs de verrous sur n'importe quel pas de séquenceur, y compris ceux contenant des trigs de notes. Appuyez sur la touche **[TRIG]** de l'un des trigs saisis précédemment si vous souhaitez supprimer le trig. Pour modifier le trig, et non le supprimer, maintenez la touche **[TRIG]** d'un trig enfoncée un peu plus longtemps.
4. Sélectionnez une autre piste et ajoutez des trigs de notes et des trigs de verrous. Répétez la procédure pour toutes les pistes que vous souhaitez utiliser.
5. Appuyez sur **[PLAY]** pour lire la séquence.



- Ajoutez le micro timing à un trig de note en maintenant la touche **[TRIG]** enfoncée puis en appuyant sur les touches **[LEFT]/[RIGHT]**. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique «10.6 MENU MICRO TIMING» on page 32.
- Si le pattern contient plus de 16 pas, sélectionnez la page du pattern que vous souhaitez modifier en appuyant sur la touche **[PAGE]**. Une LED <PATTERN PAGE> entièrement allumée indique la page du pattern actif.
- Tous les trigs d'une piste peuvent être déplacés vers l'avant ou vers l'arrière sur le séquenceur. En mode GRID RECORDING, maintenez la touche **[FUNC]** enfoncée tout en appuyant sur les flèches **[LEFT]** ou **[RIGHT]** pour déplacer le trig.

### 10.2.3 GRID RECORDING À L'AIDE DE LA MÉTHODE TRACK NOTE

Il s'agit d'une autre façon de saisir des trigs de notes en mode GRID RECORDING vous permettant de mieux contrôler les valeurs des notes que vous souhaitez ajouter à un pas spécifique du séquenceur.



1. Appuyez sur **[TRACK 1-4]** pour sélectionner la piste à laquelle vous souhaitez ajouter des trigs de notes et des notes supplémentaires. Une touche **[TRACK]** verte indique la piste active.

- Appuyez sur **[RECORD]** pour entrer en mode GRID RECORDING. La touche **[RECORD]** s'allume en rouge pour indiquer que le mode GRID RECORDING est activé.
- Appuyez sur la touche **[TRIG]** jusqu'à où vous souhaitez ajouter ou supprimer des notes et sur **[TRACK NOTE]**. Un clavier graphique apparaît à l'écran, sur lequel vous pouvez voir toutes les notes sur le pas du séquenceur choisi. Une touche avec un point sur le clavier à l'écran indique les notes ajoutées.
- Appuyez sur les touches **[TRIG]** pour ajouter des notes avec la valeur de note correspondante. Appuyez sur la touche **[TRIG]** de la note saisie précédemment si vous souhaitez supprimer cette note.
- Appuyez sur **[YES]** pour saisir les modifications puis quitter. Appuyez sur **[NO]** si vous souhaitez quitter sans apporter de modifications.

#### 10.2.4 GRID RECORDING À L'AIDE DE LA MÉTHODE QUICK NOTE

Il s'agit d'une autre façon de saisir des trigs de notes en mode GRID RECORDING vous permettant de mieux contrôler les valeurs des notes que vous souhaitez ajouter à un pas spécifique du séquenceur.



- Appuyez sur **[TRACK 1-4]** pour sélectionner la piste à laquelle vous souhaitez ajouter des trigs de notes et des notes supplémentaires. Une touche **[TRACK]** verte indique la piste active.
- Appuyez sur **[RECORD]** pour entrer en mode GRID RECORDING. La touche **[RECORD]** s'allume en rouge pour indiquer que le mode GRID RECORDING est activé.
- Maintenez la touche **[TRIG]** enfoncée (jusqu'à l'étape 8 de la procédure) jusqu'à où vous souhaitez ajouter, ajuster ou supprimer des notes puis appuyez sur la touche **[UP]** ou **[DOWN]**. Un mini clavier graphique apparaît en haut de l'écran. Le chiffre le plus à gauche correspond à la note active. Le chiffre entre parenthèses indique le nombre de notes sur le pas du séquenceur. Ensuite se trouve la valeur de la note active. Une touche remplie sur le clavier à l'écran indique la note active et les autres notes sont indiquées avec des points.
- Utilisez les touches **[UP]** et **[DOWN]** pour ajuster la valeur de la note. Maintenez la touche **[FUNCTION]** enfoncée puis appuyez sur la touche **[UP]** ou **[DOWN]** pour ajuster le pitch à l'octave supérieure ou inférieure.
- Appuyez sur **[YES]** pour saisir une nouvelle note. Puis utilisez à nouveau les touches **[UP]** et **[DOWN]** pour déplacer la note ajoutée vers la valeur de note souhaitée.
- Utilisez les touches **[LEFT]** et **[RIGHT]** pour naviguer jusqu'à une note précédemment ajoutée puis appuyez sur **[UP]** ou **[DOWN]** pour déplacer la note. La note 1 est la note fondamentale. Les autres notes sont des offsets de la note fondamentale. Si vous ajustez la valeur de la note fondamentale, les autres notes se déplacent avec elle.
- Appuyez sur **[NO]** si vous souhaitez supprimer une note déjà ajoutée.
- Relâchez la touche **[TRIG]** pour une modification de note rapide.

#### 10.2.5 MODE LIVE RECORDING

Le mode LIVE RECORDING est la seconde méthode d'ajout de trigs aux pistes. Dans ce mode d'enregistrement, les touches **[TRIG]** sont lues en temps réel afin d'ajouter des trigs aux pistes. Vous pouvez également tourner les boutons **DATA ENTRY** pour saisir les verrous de paramètres en temps réel. La saisie de trigs en mode LIVE RECORDING peut, ou non, être quantifiée automatiquement. Utilisez les réglages du menu QUANTIZE pour quantifier les trigs non quantifiés après leur enregistrement. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.7.1 QUANTIZE », page 32.

- Appuyez sur **[TRACK 1-4]** pour sélectionner la piste à laquelle vous souhaitez ajouter des trigs. Une touche **[TRACK]** verte indique la piste active.

2. Maintenez la touche **[RECORD]** enfoncée puis appuyez sur **[PLAY]** pour entrer en mode LIVE RECORDING. Pour activer/désactiver la quantification automatique du LIVE RECORDING, appuyez rapidement deux fois sur **[PLAY]** tout en maintenant la touche **[RECORD]** enfoncée. Le séquenceur commence à jouer et la touche **[RECORD]** se met à clignoter en rouge.
3. Appuyez sur la touche **[TRIG]** pour saisir des trigs en temps réel. Lorsque la touche **[TRIG]** est enfoncée, cela détermine la valeur du pitch du trig de la note. Le séquenceur enregistre également toutes les modifications apportées aux réglages de la page des PARAMETERS lorsque vous tournez les boutons **DATA ENTRY** en tant que verrous de paramètres et ajoute des trigs de verrous en conséquence.
4. Appuyez sur **[PLAY]** pour quitter le mode LIVE RECORDING pendant que le séquenceur joue. Le mode GRID RECORDING est activé si vous appuyez sur **[RECORD]** lorsque le mode LIVE RECORDING est activé.
5. Appuyez sur **[STOP]** pour arrêter l'enregistrement et la lecture du séquenceur.

Appuyez sur **[PLAY]** pour quitter le mode LIVE RECORDING pendant que le séquenceur joue.




- Vous pouvez utiliser un contrôleur MIDI externe tel qu'un clavier pour saisir les données NOTE, TRIG VELOCITY et TRIG LENGTH lorsque vous êtes en mode LIVE RECORDING. Il suffit de jouer les notes sur le clavier et le séquenceur les enregistre. Vous pouvez ajouter un accord de huit notes maximum à chaque trig. La première note définit la valeur TRIG VELOCITY pour toutes les notes du trig. La dernière note jouée définit la valeur TRIG LENGTH pour toutes les notes du trig.

Si vous utilisez un contrôleur MIDI externe pour enregistrer sur les pistes MIDI du Digitone, le séquenceur reçoit des données sur le canal auto MIDI et enregistre sur la piste active. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique «14.3.3 CHANNELS» on page 63.

### 10.3 PARAMÈTRES TRIG

Définissez les actions exécutées lorsque le séquenceur déclenche une note dans la page des TRIG PARAMETERS. Appuyez sur la touche **[TRIG]** pour accéder au menu. Modifiez les réglages à l'aide des boutons **DATA ENTRY**. Ces réglages généraux affectent les trigs de notes placés sur le séquenceur. À n'importe quel pas du pattern, vous pouvez verrouiller les trigs sur d'autres paramètres en maintenant une touche **[TRIG]** enfoncée puis en changeant le paramètre. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique «11.2 PAGE 1 DES PARAMÈTRES TRIG », page 30.

### 10.4 MENU TRACK NOTE

Appuyez sur **[TRACK NOTE]**  pour ouvrir le menu TRACK NOTE. Vous obtiendrez une vue graphique du clavier du Digitone et verrez les notes jouées par les touches **[TRIG]**. Appuyez sur **[UP]/[DOWN]** pour transposer le clavier à l'octave supérieure ou inférieure. Dans ce menu, vous pouvez également définir différentes échelles musicales, autoriser les accords et transposer les pistes. Appuyez sur la touche **[TRACK 1-4]** pour sélectionner la piste à modifier. Utilisez les boutons **DATA ENTRY** pour modifier les paramètres. Appuyez sur **[NO]** pour quitter le menu. Les paramètres de note de piste sont enregistrés dans le pattern actif.



**KB SCALE** définit l'échelle des pistes. Cela s'effectue en limitant les touches pouvant être lues sur le clavier du Digitone et depuis les appareils MIDI externes qui envoient sur le canal Auto du Digitone (Chromatique, Ionien (majeur), Dorien, Phrygien, Lydien, Mixolydien, Aeolien (mineur), Locrien).

**SCALE KEY** définit la touche pour l'échelle choisie.


**KB CHORD** ajoute un accord de trois notes aux réglages **KB SCALE** et **SCALE KEY** lorsque vous appuyez sur une touche sur le clavier du Digitone (OFF, ON). Si vous définissez **KB SCALE** sur CHROMATIC vous devez choisir parmi différents accords (MAJ, MIN, 7TH, MIN7, MAJ7, DIM, DIM7).

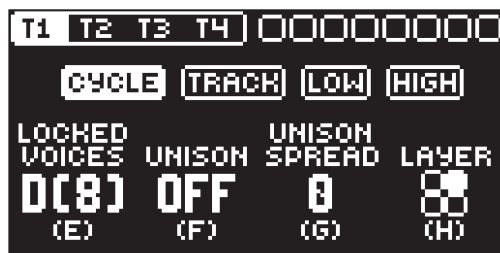
**TRANSP. TRACK** transpose la piste par demi-tons supérieurs ou inférieurs. Ce paramètre ajoute une valeur offset et la valeur actuelle de la note dans le séquenceur ne change pas. Utilisez le bouton **DATA ENTRY D** pour modifier le réglage puis appuyez sur **[YES]** pour confirmer le réglage. Vous pouvez également utiliser la transposition **DIRECTE DES PISTES** pour transposer une piste. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.10.8 TRANSPOSITION DIRECTE DES PISTES », page 38. (-36+36)



- Si vous appuyez sur **[TRACK NOTE]** lorsque vous êtes en mode **GRID RECORDING**, vous quittez le mode **GRID RECORDING**. Si vous appuyez sur **[RECORD]** lorsque vous êtes dans le menu **TRACK NOTE**, vous quittez le menu et entrez en mode **GRID RECORDING**.
- Vous pouvez copier les paramètres du menu **TRACK NOTE** et les coller sur une autre piste. Dans le menu **TRACK NOTE** appuyez sur **[FUNC]** et **[RECORD]** pour copier les paramètres. Modifiez la piste et ouvrez le menu **TRACK NOTE** puis appuyez sur **[FUNC]** et **[STOP]** pour coller les paramètres.

## 10.5 MENU VOICE

Appuyez sur **[VOICE]**  pour ouvrir le menu **VOICE** à partir duquel vous pouvez gérer l'attribution des huit voix du Digitone. Dans ce menu, vous pouvez également ajuster l'unisson et le « voice stealing ». Appuyez sur la touche **[TRACK 1-4]** pour sélectionner la piste à modifier. Dans le coin supérieur gauche de l'écran s'affiche la piste sélectionnée. Un point à côté du numéro de la piste indique que le sound est en mono. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 9.4 MENU DE SOUND SETUP », page 24. Utilisez les boutons **DATA ENTRY** pour modifier les paramètres. Appuyez sur **[NO]** pour quitter le menu. Les paramètres de voix sont enregistrés dans le pattern actif.



**VOICE STEALING** Le Digitone possède une polyphonie à 8 voix. **VOICE STEALING** définit les règles relatives aux voix attribuées (quelle voix est prise lorsque vous jouez une nouvelle note) lorsque vous utilisez plus de huit voix en même temps. Appuyez sur **[LEFT]/[RIGHT]** pour sélectionner le mode Voice stealing.

**CYCLE** La première note jouée est la première attribuée.

**TRACK** Priorité de piste. Les notes jouées sur la piste 1 sont prioritaires par rapport aux notes jouées sur les pistes 2, 3 et 4. Les notes de la piste 2 sont prioritaires par rapport aux pistes 3 et 4 et les notes de la piste 3 par rapport à la piste 4.

**LOW** La note la plus grave est attribuée en premier

**HIGH** La note la plus aiguë est attribuée en premier.

**LOCKED VOICES** Définit le nombre de voix (1 à 8) que vous souhaitez verrouiller sur une piste spécifique. Une voix verrouillée ne peut pas être utilisée ni attribuée par une autre piste. Si vous verrouillez des voix sur une piste, la piste ne peut pas utiliser d'autres voix que celles verrouillées sur la piste. Le premier chiffre indique le nombre de voix verrouillées sur la piste. Le chiffre entre parenthèses indique le nombre de voix non verrouillées restantes. Si vous définissez le paramètre sur D (dynamique), l'une des voix disponibles sera utilisée pour jouer le Sound.

**UNISON** Permet d'ajouter plusieurs voix pour jouer la même note. Le paramètre définit le nombre de voix jouées pour chaque note. Si l'unisson est impossible en raison de voix verrouillées sur d'autres pistes, ce paramètre est grisé et indisponible.



**[FUNC]** et **[VOICE]** active ou désactive l'unisson. **[VOICE]** clignote si l'unisson est impossible en raison des voix verrouillées sur d'autres pistes.

**UNISON SPREAD** Permet d'ajouter du panoramique et du désaccord aux voix à l'unisson.

**LAYER** Permet de déclencher deux pistes minimum avec la même note depuis le séquenceur ou le clavier. Par exemple, si, sur la piste 1, vous choisissez que **LAYER** affecte la piste 2, chaque note que vous jouez sur la piste 1 est également jouée sur la piste 2, jouant de façon efficace deux Sounds en même

temps. Les pistes qui sont hiérarchisées sur la piste active sont représentées par des carrés remplis sur la représentation des paramètres à l'écran.



Vous pouvez copier les paramètres du menu VOICE et les coller sur un autre pattern. Dans le menu VOICE, appuyez sur [FUNC] et [RECORD] pour copier les paramètres. Modifiez le pattern et ouvrez le menu VOICE puis appuyez sur [FUNC] et [STOP] pour coller les paramètres.

### 10.6 MENU MICRO TIMING

Ici, vous pouvez ajouter le micro timing à un trig de note, en le plaçant en avant ou en arrière du temps. Vous pouvez personnaliser le micro timing sur l'un des pas du séquenceur à la fois sur les pistes de synthé et MIDI. En mode GRID RECORDING, maintenez une ou plusieurs touches [TRIG] enfoncées puis appuyez sur [LEFT]/[RIGHT] pour accéder au menu contextuel Micro timing qui indique le décalage pour le/les pas choisi(s) du séquenceur sur la piste active. Pour quitter le menu Micro timing, relâchez la/les touche(s) [TRIG]. Les paramètres du micro timing sont enregistrés dans le pattern actif



**MICRO TIMING** Appuyez sur les touches [LEFT]/[RIGHT] pour régler le décalage.

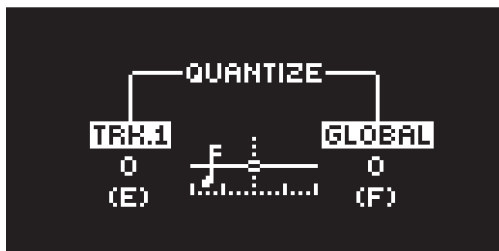
### 10.7 MENU PATTERN

Utilisez le menu PATTERN pour gérer les patterns. Appuyez sur [MENU PATTERN] pour ouvrir ce menu. Utilisez les flèches [UP] et [DOWN] pour naviguer parmi les options. Appuyez sur [YES] pour confirmer votre choix. Appuyez sur [NO] pour quitter le menu.



#### 10.7.1 QUANTIZE

Affecte tous les trigs en temps micro des pistes des séquenceurs. Modifiez les paramètres à l'aide du bouton **DATA ENTRY E** et **F**.



**TRK.** affecte tous les trigs en temps micro de la piste active en temps réel. Plus la valeur est quantifiée, plus les trigs en temps micro sont quantifiés. Appuyez sur la touche [TRACK 1-4] pour sélectionner la piste à quantifier (0-127).

**GLOBAL** affecte tous les trigs en temps micro de toutes les pistes en temps réel. Plus la valeur est quantifiée, plus les trigs en temps micro sont quantifiés. (0-127).

Appuyez sur [FUNC] et [YES] pour appliquer la quantification au pattern. Appuyez sur [NO] pour quitter le menu.



### 10.7.2 RENAME

Permet d'ouvrir un écran de NOMMAGE à partir duquel vous pouvez renommer le pattern sélectionné.

### 10.7.3 CLEAR

WHOLE PATTERN permet d'effacer les données de séquenceur et de Sounds du pattern actif. Une invite apparaît une fois que vous avez sélectionné cette option. Appuyez sur **[YES]** pour effacer ou **[NO]** pour annuler l'action. Veuillez noter que les informations sur le pattern ne sont jamais définitivement perdues tant que le pattern est sauvegardé dans le même slot.

SOUNDS DATA permet d'effacer les quatre Sounds des patterns actifs. Toutes les données du séquenceur restent inchangées. Une invite apparaît une fois que vous avez sélectionné cette option. Appuyez sur **[YES]** pour effacer ou **[NO]** pour annuler l'action. Veuillez noter que les informations sur le pattern ne sont jamais perdues définitivement tant que le pattern est sauvegardé dans le même slot à partir duquel vous l'avez chargé.

SEQUENCE DATA permet d'effacer les données du séquenceur du pattern actif. Tous les Sounds restent inchangés. Une invite apparaît une fois que vous avez sélectionné cette option. Appuyez sur **[YES]** pour effacer ou **[NO]** pour annuler l'action. Veuillez noter que les informations sur le séquenceur ne sont jamais perdues définitivement tant que le pattern est sauvegardé dans le même slot à partir duquel vous l'avez chargé.

### 10.7.4 SAVE TO PROJ

Vous devez avoir déjà sauvegardé le projet au moins une fois avant de pouvoir sauvegarder les informations du pattern.

WHOLE PATTERN permet de sauvegarder les données de séquenceur et les quatre Sounds du pattern actif sur le +Drive. Une invite apparaît une fois que vous avez sélectionné cette option. Appuyez sur **[YES]** pour sauvegarder ou **[NO]** pour annuler l'action.

SOUNDS DATA permet de sauvegarder les quatre Sounds du pattern actif sur le +Drive. Une invite apparaît une fois que vous avez sélectionné cette option. Appuyez sur **[YES]** pour sauvegarder ou **[NO]** pour annuler l'action.

SEQUENCE DATA permet de sauvegarder les données de séquenceur du pattern actif sur le +Drive. Une invite apparaît une fois que vous avez sélectionné cette option. Appuyez sur **[YES]** pour sauvegarder ou **[NO]** pour annuler l'action.

Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.10.7 COMMANDES DE SAUVEGARDE ET RECHARGE TEMPORAIRE D'UN PATTERN », page 38.

### 10.7.5 RELOAD FROM PROJ

Vous devez avoir déjà sauvegardé le pattern au moins une fois avant de pouvoir recharger les informations du pattern.

WHOLE PATTERN permet de recharger les données de séquenceur et les quatre Sounds du pattern actif depuis le +Drive. Une invite apparaît une fois que vous avez sélectionné cette option. Appuyez sur **[YES]** pour recharger ou **[NO]** pour annuler l'action.

SOUNDS DATA permet de recharger les quatre Sounds du pattern actif depuis le +Drive. Une invite apparaît une fois que vous avez sélectionné cette option. Appuyez sur **[YES]** pour recharger ou **[NO]** pour annuler l'action.

SEQUENCE DATA permet de recharger les données de séquenceur du pattern actif depuis le +Drive. Une invite apparaît une fois que vous avez sélectionné cette option. Appuyez sur **[YES]** pour recharger ou **[NO]** pour annuler l'action.

### 10.7.6 IMPORT/EXPORT

Ici, vous pouvez gérer les Sounds sur le Digitone.

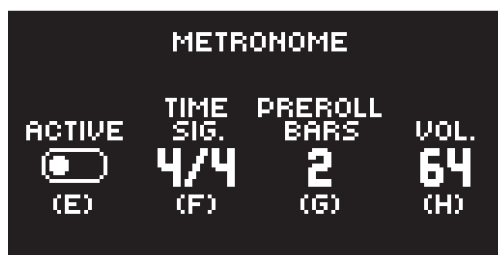
IMPORT SOUND permet d'importer (copier) un Sound du +Drive vers le pattern actif. Tournez le bouton **LEVEL/DATA** ou appuyez sur **[UP]/[DOWN]** pour parcourir la liste. Appuyez sur **[YES]** pour sélectionner un Sound puis appuyez sur **[TRACK 1-4]** pour sélectionner la piste à laquelle vous souhaitez attribuer le Sound.

EXPORT SOUND permet d'exporter (sauvegarder) le Sound du pattern actif vers le +Drive. Tournez le bouton **LEVEL/DATA** ou appuyez sur **[UP]/[DOWN]** pour choisir un emplacement de mémoire de destination. Appuyez sur **[YES]** pour exporter le Sound. Donnez un nom au Sound et appuyez de nouveau sur **[YES]** pour confirmer l'exportation.

MANAGE SOUNDS permet d'ouvrir le SOUND MANAGER. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 14.2.2 SOUND MANAGER », page 60.

## 10.8 MENU METRONOME

Le menu METRONOME contrôle le métronome interne du Digitone. Appuyez sur [FUNCTION] et [PTN] pour ouvrir le menu METRONOME. Utilisez les boutons *DATA ENTRY* pour modifier les paramètres.



**ACTIVE** active/désactive le métronome. Vous pouvez également maintenir les touches [FUNC] et [PTN] enfoncées pendant une seconde pour activer/désactiver le métronome lorsque vous n'êtes pas dans le menu METRONOME.

**TIME SIG.** contrôle la mesure et la note de la signature rythmique du métronome.

**PREROLL BARS** contrôle le nombre de mesures pendant lesquelles le métronome émet un sound avant le début de lecture du séquenceur. Ce paramètre s'applique uniquement en mode LIVE RECORDING.

**VOL.** contrôle le volume du clic.

## 10.9 MENU SCALE

Vous pouvez configurer la longueur et le timing du pattern et des pistes dans ce menu. Le menu SCALE est composé de deux modes. En mode LENGTH PER PATTERN, toutes les pistes partagent la même longueur. En mode LENGTH PER TRACK, la longueur de chaque piste est différente. Appuyez sur [FUNC] et [PAGE] pour ouvrir le menu SCALE. Appuyez sur [FUNC] et [YES] pour basculer entre les deux modes SCALE. Utilisez les boutons *DATA ENTRY* pour ajuster les paramètres.

### 10.9.1 MODE LENGTH PER PATTERN

Dans ce mode, toutes les pistes du pattern partagent la même longueur et la même signature rythmique.



**LENGTH** contrôle la longueur du pas d'un pattern. Le nombre le plus à gauche correspond au nombre de pas du pattern. La longueur totale, indiquée par le second chiffre, détermine le nombre maximum de pas disponibles dans le pattern. Il peut y avoir 16, 32, 48 ou 64 pas. Si vous utilisez 17 pas ou plus dans un pattern, la touche [PAGE] (en mode GRID RECORDING) est utilisée pour basculer entre les différentes pages du pattern.

**SCALE** contrôle la signature rythmique du pattern. Sept réglages sont disponibles : 1/8X, 1/4X, 1/2X, 3/4X, 1X, 3/2X et 2X. Un réglage de 1/8X joue le pattern à un huitième du tempo d'origine. 3/4X joue le pattern à trois quarts du tempo. 3/2X joue le pattern deux fois plus vite que le réglage 3/4X. 2X joue le pattern deux fois plus vite que le BPM.

Lorsque vous allongez la longueur d'un pattern, les trigs sont automatiquement copiés par-dessus les nouveaux pas. Si un pattern est constitué de deux pages, par exemple, et que la longueur du pattern est augmentée à quatre pages, les deux pages de pattern ajoutées sont des copies des deux premières pages du pattern.

Appuyez sur la touche [PAGE] pour modifier rapidement la longueur totale du pattern. Appuyez sur la touche [TRIG] pour modifier rapidement le nombre de pas du pattern.

Un réglage de la signature rythmique à 2X est utile pour augmenter la résolution de base du séquenceur de pas à 32 notes. Un réglage de 3/4X est utile lorsque le Digitone joue aux côtés d'autres instruments, sur le même BPM et que vous souhaitez qu'il joue des triolets.

### 10.9.2 MODE LENGTH PER TRACK

Dans ce mode, vous pouvez attribuer des longueurs individuelles aux pistes du pattern. Appuyez sur [FUNC] et [YES] pour basculer entre les deux modes SCALE. En mode LENGTH PER TRACK, deux colonnes sont représentées : TRACK et PATTERN.



La colonne TRACK définit la longueur des pas de la piste. Elle correspond au réglage de la longueur du pattern en mode LENGTH PER PATTERN. Les réglages n'affectent que la piste active. Appuyez sur les touches [TRK] pour sélectionner la piste dont vous souhaitez modifier les paramètres d'échelle.

La colonne PATTERN définit la longueur principale, la longueur principale modifiée et la signature rythmique générale du pattern.

**M.LEN** contrôle le nombre de pas joués par le pattern avant que toutes les pistes ne redémarrent. Un paramètre INF fait tourner en boucle les pistes du pattern à l'infini, sans qu'elles soient redémarrées. Veuillez noter que ce paramètre affecte également la durée pendant laquelle le pattern joue avant qu'un pattern enchaîné commence à être joué. Le paramètre **CH.LEN** peut remplacer cette valeur.

**CH.LEN** contrôle la durée pendant laquelle le pattern actif est joué avant qu'un pattern calé ou enchaîné commence à être joué. Ce paramètre est important lorsque vous réglez par exemple **M.LEN** sur INF. Si aucun réglage **CH.LEN** n'est effectué, le pattern est joué à l'infini et le pattern suivant n'est alors pas calé. Mais si, par exemple, **CH.LEN** est réglé sur 64, le pattern se comporte comme un pattern composé de 64 pas en termes de calage et d'enchaînement.

**SCALE** définit la signature rythmique générale du pattern.

## 10.10 FONCTIONS DU SÉQUENCEUR

### 10.10.1 VEROUS DE PARAMÈTRES

Un verrou de paramètres permet à chaque trig d'avoir ses propres valeurs de paramètres. Les trigs de notes d'une piste de synthé peuvent, par exemple, avoir différents réglages de tonalité, d'amplitude et de filtre. Il est possible de verrouiller les paramètres figurant sur les pages des PARAMETERS (SYN1, SYN2, FLTR, AMP et LFO) et d'appliquer les verrous de paramètres à tous les types de pistes. Pour un aperçu complet de tous les paramètres des pages des PARAMETERS, consultez la rubrique « 11. PARAMÈTRES DES PISTES DE SYNTHÉ », page 40 et « 12. PARAMÈTRES DES PISTES MIDI », page 50.

Pour appliquer les verrous de paramètres en mode GRID RECORDING, appuyez sur les touches [FUNC] et [TRIG] pour ajouter un trig de verrou puis maintenez la touche [TRIG] d'un trig enfoncée (trig de note ou trig de verrou). Utilisez les boutons **DATA ENTRY** pour régler les paramètres que vous souhaitez verrouiller. Les graphiques deviennent inversés pour le paramètre verrouillé et les valeurs du paramètre verrouillé s'affichent. La touche [TRIG] du trig verrouillé clignote en rouge (pour les trigs de notes) ou en jaune (pour les trigs de verrous) pour indiquer que le trig contient désormais un verrou de paramètre.

Pour supprimer un seul verrou de paramètre, maintenez la touche [TRIG] enfoncée tout en appuyant sur le bouton **DATA ENTRY** du paramètre verrouillé. Vous pouvez effacer tous les verrous de paramètres d'un trig si vous supprimez le trig de la note et que vous le saisissez de nouveau.

En mode LIVE RECORDING, tournez un bouton **DATA ENTRY** ou jouez les touches [TRIG] en mode CHROMATIC pour ajouter des verrous de paramètres à la piste active. Les trigs de notes sont placés et le paramètre est verrouillé en conséquence. Les trigs de verrous contenant les verrous de paramètres sont également placés sur les pas du séquenceur qui n'ont pas encore de trigs.

Appuyez sur [NO] et sur l'une (ou plusieurs) des touches [TRACK] pour effacer une séquence de trigs enregistrés sur une piste spécifique (ou sur plusieurs pistes) en même temps que le séquenceur. Cette procédure efface les trigs sur tous les pas atteints par le séquenceur sur les pistes correspondantes.

Vous pouvez également supprimer des verrous de paramètres spécifiques sur une piste en temps réel. En mode LIVE RECORDING, maintenez la touche [NO] enfoncée puis maintenez le bouton **DATA ENTRY** correspondant au paramètre que vous souhaitez supprimer enfoncé.



Jusqu'à 72 paramètres différents peuvent être verrouillés sur un pattern. Un paramètre compte pour un (1) paramètre verrouillé indépendamment du nombre de trigs qui le verrouillent. Si, par exemple, le paramètre de coupure du filtre est verrouillé sur chaque pas du séquenceur, il reste encore 71 paramètres qui peuvent être verrouillés.

### 10.10.2 VEROUS DE SOUNDS

Vous pouvez modifier le Sound d'une piste par un autre Sound du Sound pool sur n'importe quel pas de séquenceur individuel. Ces verrous de Sounds sont une fonction très utile pour l'ajout de variations à une piste. Maintenez un trig de note enfoncé et tournez le bouton **TRACK LEVEL** pour ouvrir la liste du Sound pool. Utilisez le bouton **TRACK LEVEL** pour parcourir la liste. Sélectionnez le Sound que vous souhaitez attribuer au trig de note puis relâchez la touche **[TRIG]**. La touche **[TRIG]** commence à clignoter pour indiquer qu'elle contient un verrou de Sound. Maintenez la touche **[TRIG]** du trig de note enfoncée pour afficher le Sound attribué. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 9.1.1 AJOUT DE SOUNDS AU SOUND POOL », page 23.

### 10.10.3 VEROUS CONDITIONNELS

Sur la page TRIG se trouve un paramètre appelé **COND** (condition du trig) grâce auquel un ensemble de règles conditionnelles peut être appliqué à n'importe quel trig à l'aide d'un verrou de paramètre. Chaque réglage est une condition logique qui détermine le déclenchement ou non du trig défini sur une piste du séquenceur. Si la condition est vraie, le trig devient alors actif et affecte la piste. Si la condition est fautive, le trig est ignoré. Vous devez d'abord placer un trig de note ou un trig de verrou sur le pas du séquenceur, à l'endroit où vous souhaitez appliquer un verrou conditionnel.

Le séquenceur doit être en mode FILL pour activer le verrou conditionnel appelé FILL. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.10.4 MODE FILL », page 37.

Vous pouvez définir les conditions de trig suivantes :

**FILL** est vrai (trig activé) lorsque le mode FILL est activé.

$\overline{\text{FILL}}$  est vrai lorsque FILL est faux. Un trig avec cette condition de trig est actif lorsque vous n'êtes pas en mode FILL.

**PRE** est vrai si la condition de trig évaluée le plus récemment sur la même piste était vraie (les conditions **PRE** et  $\overline{\text{PRE}}$  sont ignorées et ne sont pas évaluées).

$\overline{\text{PRE}}$  est vrai lorsque **PRE** est faux. Un trig avec cette condition de trig est actif si la condition de trig évaluée le plus récemment sur la même piste n'était pas vraie. (les conditions **PRE** et  $\overline{\text{PRE}}$  sont ignorées et ne sont pas évaluées).

Exemple 1 : Trig 1, 50 % = **Vrai** > Trig 2,  $\overline{\text{PRE}}$  = **Faux** > Trig 3,  $\overline{\text{PRE}}$  = **Faux** > Trig 4, **PRE** = **Vrai**

Exemple 2 : Trig 1, 50 % = **Faux** > Trig 2,  $\overline{\text{PRE}}$  = **Vrai** > Trig 3,  $\overline{\text{PRE}}$  = **Vrai** > Trig 4, **PRE** = **Faux**

**NEI** est vrai si la condition de trig évaluée le plus récemment sur la piste voisine était vraie (les conditions **PRE** et  $\overline{\text{PRE}}$  sur la piste voisine sont ignorées et ne sont pas évaluées). La piste voisine correspond à la piste située avant la piste active. Par exemple, la piste 3 est la piste voisine de la piste 4. Les trigs conditionnels **NEI** et  $\overline{\text{NEI}}$  sur la piste 4 évaluent les trigs conditionnels placés sur la piste 3. La condition **NEI** est fautive si aucun trig conditionnel n'existe sur la piste voisine.

$\overline{\text{NEI}}$  est vrai lorsque **NEI** est faux. Un trig avec cette condition de trig est actif si la condition de trig évaluée le plus récemment sur la piste voisine n'était pas vraie (les conditions **PRE** et  $\overline{\text{PRE}}$  sur la piste voisine sont ignorées et ne sont pas évaluées).

**1ST** est vrai la première fois que le pattern est joué (lorsqu'il est lu en boucle).

$\overline{\text{1ST}}$  est vrai lorsque **1ST** est faux. Un trig avec cette condition de trig est toujours actif sauf la première fois que le pattern est joué (lorsqu'il est lu en boucle).

**X%** est une condition de probabilité. Il y a X % de chances que le trig soit actif.

**Dans A:B**, **A** définit le nombre de fois où le pattern est joué avant que la condition du trig soit vraie. **B** définit le nombre de fois où le pattern est joué avant que le compte ne soit réinitialisé et redémarré. Ce cycle se répète indéfiniment. Par exemple :

Avec un réglage de 1:2, la condition du trig est vraie la première fois où le pattern est joué puis la troisième, la cinquième, etc.

Avec un réglage de 2:2, la condition du trig est vraie la deuxième fois où le pattern est joué puis la quatrième, la sixième, etc.

Avec un réglage de 2:4, la condition du trig est vraie la deuxième fois où le pattern est joué puis la sixième, la dixième, etc.

Avec un réglage de 4:7, la condition du trig est vraie la quatrième fois où le pattern est joué puis la onzième, la dix-huitième, etc.



- Les verrous de paramètres conditionnels sont parfaits pour ajouter de la diversité au pattern. Pour configurer une grille de trigs de notes incompatibles ou concluants sur l'une des pistes du synthétiseur, et lancer quelques verrous de probabilité également (et même parfois arborer une série de trigs conditionnés de façon logique), il existe une façon ingénieuse et aléatoire de donner vie à de petites compositions.
- Veuillez noter que la diversité arbitraire ou aléatoire n'est pas la seule façon d'utiliser les trigs conditionnels. Ils peuvent également être utilisés, par exemple, lorsque vous voulez qu'une même piste se compose d'une séquence mélodique et d'une séquence de percussions, dont l'une n'est active qu'en mode FILL.

#### 10.10.4 MODE FILL

Le mode FILL peut être utilisé pour créer une variation temporaire, comme un roulement de batterie, dans votre pattern.

Appuyez sur [YES] et [PAGE] pour caler le mode FILL pour un cycle de pattern. Toutes les LED <PATTERN PAGE> commencent à clignoter. Le mode FILL devient actif (toutes les LED <PATTERN PAGE> s'allument) lorsque le pattern est lu en boucle, et reste actif jusqu'à ce qu'il soit de nouveau lu en boucle. Vous pouvez également maintenir la touche [PAGE] enfoncée lorsque le pattern est joué (le mode GRID RECORDING ne peut pas être actif) pour activer le mode FILL à tout moment et aussi longtemps que vous le souhaitez. Le mode FILL est activé tant que la touche [PAGE] est maintenue enfoncée.

Maintenez les touches [PAGE] et [YES] enfoncées puis relâchez la touche [PAGE] avant de relâcher [YES] pour verrouiller le mode FILL. Appuyez à nouveau sur [PAGE] pour déverrouiller le mode FILL.

#### 10.10.5 SWING

Ajustez le paramètre Swing du pattern pour utiliser un groove rythmique et propulsif. Appuyez sur [TEMPO] pour accéder à ce menu.



Tournez le bouton *DATA ENTRY E* pour définir le rapport de SWING entre 51 et 80 %. Le paramètre par défaut est un espacement similaire, 50 %.

#### 10.10.6 FONCTIONS COPIER, COLLER ET EFFACER

Les patterns, les pistes, les pages de piste et les trigs peuvent être copiés, collés et effacés.

Vous pouvez copier le pattern actif à un autre endroit dans la même banque ou dans une autre banque. Vous ne pouvez pas être en mode GRID RECORDING pour copier un pattern. Copiez le pattern en appuyant sur [FUNC] et [RECORD]. Sélectionnez un autre pattern puis appuyez sur [FUNC] et [STOP] pour coller le pattern copié à cet endroit. Veuillez noter que vous pouvez uniquement coller sur le pattern actuellement actif. Effacez un pattern en appuyant sur [FUNC] et [PLAY].

Les pistes individuelles du séquenceur peuvent être copiées, collées et effacées de la même façon que les patterns. Le mode GRID RECORDING doit être activé pour réaliser ces actions.

La page d'une piste peut également être copiée, collée et effacée. Cette action est similaire à l'action de copier/coller/effacer une piste, mais n'affecte que la page de la piste active. Sélectionnez la page de la piste de votre choix en appuyant sur la touche [PAGE]. Copiez en appuyant sur [PAGE] et [RECORD]. Sélectionnez une nouvelle page de piste et appuyez sur [PAGE] et [STOP] pour coller. Appuyez sur [PAGE] et [PLAY] pour effacer la page de piste active.

Les trigs, ainsi que tous les réglages de verrouillage des paramètres, peuvent également être copiés, collés et effacés. Le mode GRID RECORDING doit être activé pour accéder à cette fonctionnalité. Maintenez un trig enfoncé et appuyez sur [RECORD] pour copier. Collez en maintenant une autre touche [TRIG] enfoncée tout en appuyant sur [STOP]. Il est également possible de copier plusieurs trigs. Maintenez plusieurs trigs enfoncés et appuyez sur [RECORD]. Le premier trig que vous avez enfoncé est le point de départ. Au moment de coller, les autres trigs copiés sont positionnés par rapport au premier trig enfoncé. Collez la séquence de trigs copiée en maintenant une autre touche [TRIG] enfoncée tout

en appuyant sur [STOP]. Effacez les verrous de trigs en maintenant un ou plusieurs trigs enfoncés et en appuyant sur [PLAY].

Vous pouvez annuler toute action copier, coller et effacer en appuyant de nouveau sur ces touches.

### 10.10.7 COMMANDES DE SAUVEGARDE ET RECHARGE TEMPORAIRE D'UN PATTERN

Les patterns peuvent être instantanément sauvegardés sur un espace mémoire temporaire puis rechargés depuis cet espace.

- Pour effectuer une sauvegarde temporaire du pattern actif, appuyez sur [FUNC] et [YES]. Cette action est utile pour créer un point de restauration lorsque vous effectuez des ajustements en direct, mais sans sauvegarder de façon permanente les modifications.
- Pour effectuer une recharge temporaire du pattern actif, appuyez sur [FUNC] et [NO]. Cette action permet de recharger le pattern à partir de votre dernière utilisation de la commande de sauvegarde temporaire. Si vous n'avez encore jamais effectué de sauvegarde temporaire, le pattern est alors rechargé à partir de l'état de sauvegarde permanente.



Les commandes de SAUVEGARDE TEMPORAIRE DU PATTERN et RECHARGE TEMPORAIRE DU PATTERN sont idéales pour les improvisations en direct. Toute modification apportée au pattern actif, comme l'ajout des notes d'une ligne de basses ou l'utilisation du CONTRÔLE TOTAL, peut être immédiatement annulée. Les sauvegardes et les recharges temporaires n'affectent pas le pattern de façon permanente.



La commande de SAUVEGARDE TEMPORAIRE DU PATTERN ne sauvegarde pas le pattern de façon permanente et toute modification apportée est perdue si vous chargez un autre projet. Si vous souhaitez sauvegarder vos modifications de façon permanente, vous devez utiliser SAVE TO PROJ dans le MENU PATTERN. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique «10.7 MENU PATTERN» on page 32.

### 10.10.8 TRANSPOSITION DIRECTE DES PISTES

1. Maintenez la touche [TRACK 1-4] enfoncée puis appuyez sur [UP]/[DOWN] pour commencer la transposition directe des pistes. Seule la piste sélectionnée est transposée.
2. Tout en maintenant la touche [TRACK 1-4] enfoncée, appuyez sur [UP]/[DOWN] pour transposer la piste par demi-tons. Vous pouvez voir le niveau de transposition en haut de l'écran. Vous pouvez également voir (et définir) la valeur de transposition de la piste sur le menu TRACK NOTE. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.4 MENU TRACK NOTE », page 30.
3. Relâchez [TRACK 1-4] pour que la transposition prenne effet.

### 10.10.9 TRANSPOSITION DIRECTE DES PATTERNS

1. Appuyez sur la touche [PTN] puis appuyez sur [UP]/[DOWN] pour commencer la transposition directe des patterns. Toutes les pistes du pattern, y compris les pistes MIDI, sont transposées.
2. Tout en maintenant la touche [PTN] enfoncée, appuyez sur [UP]/[DOWN] pour transposer les pistes des patterns par demi-tons. Vous pouvez voir le niveau de transposition en haut à droite de l'écran.
3. Relâchez [PTN] pour que la transposition prenne effet.

## 10.11 CHAÎNES

Les chaînes sont des séquences composées de plusieurs patterns. Vous pouvez utiliser les chaînes pour présélectionner et automatiser l'ordre dans lequel vous souhaitez lire vos patterns.



Vous pouvez créer une chaîne dans la banque active actuelle. Vous pouvez utiliser 16 patterns au sein de cette banque afin de créer la chaîne. La chaîne peut être composée d'un maximum de 64 entrées de pattern.

### 10.11.1 CRÉATION D'UNE CHAÎNE

1. Appuyez sur les touches **[BANK]** et **[TRIG 9-16]** pour sélectionner une banque.
2. Maintenez la touche **[PTN]** enfoncée puis appuyez sur la touche **[TRIG 1-16]** pour sélectionner le premier pattern dans la chaîne.
3. Relâchez la touche **[PTN]** puis appuyez sur les touches **[TRIG 1-16]** dans l'ordre dans lequel vous souhaitez jouer les patterns enchaînés. Maintenez la touche **[TRIG]** précédente enfoncée tout en appuyant sur la suivante, puis la suivante et ainsi de suite afin que le séquenceur reconnaisse que vous créez une chaîne et non que vous changez simplement de pattern. Vous pouvez appuyer de nouveau sur la même touche **[TRIG]** si vous souhaitez ajouter le pattern plusieurs fois d'affilée.
4. Appuyez sur **[PLAY]** pour démarrer le séquenceur et jouer la chaîne. La chaîne tournera en boucle une fois que le dernier pattern de la chaîne aura été joué.



Veillez noter que la chaîne est perdue dès lors que vous créez une nouvelle chaîne ou que vous sélectionnez une nouvelle banque/un nouveau pattern. De plus, les chaînes ne peuvent pas être sauvegardées et sont perdues une fois le Digitone éteint.



- Il est possible de créer des chaînes lorsque le séquenceur est en cours d'exécution.
- Vous pouvez également utiliser les messages de modification du programme MIDI d'un appareil externe pour modifier les patterns sur le Digitone. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique «14.3.1 SYNC» on page 62..

## 11. PARAMÈTRES DES PISTES DE SYNTHÉ

Voici une description de tous les paramètres disponibles dans les pages des PARAMETERS des pistes de synthé. Les paramètres de la page TRIG sont sauvegardés avec le pattern et non avec le Sound. Vous pouvez verrouiller les paramètres des pistes de synthé sur d'autres réglages de n'importe quel pas du pattern en maintenant d'abord une touche [TRIG] enfoncée puis en modifiant les réglages des paramètres avec les boutons *DATA ENTRY*. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.10.1 VERROUS DE PARAMÈTRES », page 35.

### 11.1 MODIFICATION DES PARAMÈTRES DES PISTES DE SYNTHÉ

Il existe six groupes de pages de PARAMETERS pour les pistes de synthé. Appuyez sur les touches [PARAMETER] pour accéder aux pages des PARAMETERS des pistes de synthé. Les groupes de paramètres SYN2, FLTR, AMP et LFO se composent de deux pages. Pour accéder à la première page, appuyez une fois sur la touche [PARAMETER]. Pour accéder à la seconde page, appuyez deux fois sur la touche [PARAMETER]. Utilisez les boutons *DATA ENTRY A à H* pour modifier les paramètres. Maintenez la touche [PARAMETER] enfoncée pour voir les valeurs de tous les paramètres de cette page.

### 11.2 PAGE 1 DES PARAMÈTRES TRIG

Vous trouverez ici les paramètres des trigs de notes. Utilisez les boutons *DATA ENTRY* pour modifier les paramètres. Les paramètres de la page TRIG PARAMETERS ne sont pas sauvegardés avec le Sound. Ils sont sauvegardés avec le pattern.

Appuyez sur [TRIG PARAMETERS] pour accéder à cette page de paramètres.



#### 11.2.1 ROOT

Root définit la valeur de note par défaut que possèdent les trigs de notes placés en mode GRID RECORDING. Si vous modifiez la note fondamentale et ajoutez d'autres notes sur le même trig, les autres notes sont alors décalées et transposées en conséquence. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.2.3 GRID RECORDING À L'AIDE DE LA MÉTHODE TRACK NOTE », page 28. (C0-G10).

#### 11.2.3 VEL

Trig Velocity contrôle la vitesse des notes que la piste MIDI envoie. Une valeur de 0 correspond à une commande NOTE OFF (1-127).

#### 11.2.4 LEN

Trig Length définit la durée des notes. Lorsqu'une note a fini d'être jouée, une commande NOTE OFF est envoyée. Le réglage INF équivaut à une durée de note infinie (0,125-128, INF).

#### 11.2.5 COND

Trig Condition définit un nombre de règles conditionnelles pouvant être appliquées à n'importe quel trig, à l'aide d'un verrou de paramètre. Chaque réglage est une condition logique qui détermine le déclenchement ou non de la note du séquenceur. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.10.3 VERROUS CONDITIONNELS », page 36.

#### 11.2.5 FLT.T

Filter Trig contrôle le déclenchement ou non de l'enveloppe du filtre (ON, OFF).

#### 11.2.6 LFO.T

LFO Trig contrôle le déclenchement ou non du LFO (ON, OFF).



### 11.3 SYN1 PAGE 1

Les paramètres de la page SYN1 contrôlent plusieurs aspects de la synthèse FM. Vous trouverez plus de renseignements sur la synthèse FM du Digitone dans l'« ANNEXE A : LA SYNTHÈSE FM DU DIGITONE », page 74, et « A.7 APERÇU DES PARAMÈTRES SYN1 PAGE 1 », page 79.

Appuyez une fois sur [SYN1] pour accéder à cette page de paramètres.



#### 11.3.1 ALGO

Algorithme sélectionne la structure définie de la connexion des quatre opérateurs entre eux (1–8). Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « A.3 ALGORITHMES », page 75.

#### 11.3.2 RATIO C

Permet de définir le rapport de fréquence pour l'opérateur C (0,25–16,0). Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « A.4 RATIOS FM », page 75.

#### 11.3.3 RATIO A

Permet de définir le rapport de fréquence pour l'opérateur A (0,25–16,0). Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « A.4 RATIOS FM », page 75.

#### 11.3.4 RATIO B

Permet de définir le rapport de fréquence pour les opérateurs B1 et B2. La valeur minimum pour B1 et B2 est .25. À mesure que vous tournez l'encodeur, B2 augmente jusqu'à atteindre le maximum (16). Il redémarre ensuite à .25 et B1 augmente jusqu'à la valeur suivante (0,5). Ce comportement renouvelable continue jusqu'à ce que les deux opérateurs atteignent la valeur maximum. Le comportement de ce paramètre est similaire au mouvement des aiguilles d'une montre (0,25–16,0). Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « A.4 RATIOS FM », page 75.

#### 11.3.5 HARM

Les harmoniques contrôlent l'onde des opérateurs C, A et B1. Le paramètre est bipolaire. Les valeurs du paramètre négatif modifient les harmoniques de l'opérateur C, tandis que les valeurs du paramètre positif modifient les harmoniques des opérateurs A et B1 (-26,00–26,00). Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « A.6 HARMONIQUES », page 77.

#### 11.3.6 DTUN

Detune décale le ratio des opérateurs A et B2. Jusqu'à une valeur de paramètre d'environ 64, l'offset est très faible afin d'atteindre un mouvement et un écart subtils. Au-dessus de 64, les opérateurs commencent à se désaccorder davantage (0,00–127,00).

#### 11.3.7 FDBK

Feedback définit la quantité d'auto-modulation de l'opérateur qui a un feedback. Cet opérateur est affiché dans l'algorithme à l'écran avec un feedback loop dans le coin supérieur gauche (0,00–120,00). Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « A.2 LES OPÉRATEURS », page 74.

#### 11.3.8 MIX

Chaque algorithme possède deux sorties de transporteur (X et Y) provenant de deux opérateurs différents selon l'algorithme choisi. Utilisez le paramètre MIX pour définir le mixage entre ces sorties afin de permettre un fondu enchaîné entre deux timbres séparés.J50 (-64–63). Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « A.3 ALGORITHMES », page 75.

### 11.4 SYN2 PAGE 1

Les paramètres des pages SYN2 contrôlent plusieurs aspects de la synthèse FM, principalement la quantité de modulation de fréquence ajoutée aux enveloppes de l'opérateur et leur comportement.

Le moteur FM possède deux enveloppes d'opérateur. L'une est pour le groupe A de l'opérateur et l'autre est pour le groupe B (B1 et B2). Les enveloppes sont essentiellement des enveloppes AD (Attack Decay) étendues, mais avec un niveau de fin supplémentaire ajustable (le niveau d'amplitude que le son atteint à la fin de la phase de chute). Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « A.5 ENVELOPPES DE L'OPÉRATEUR », page 76.

Appuyez une fois sur [SYN2] pour accéder à cette page de paramètres.



#### 11.4.1 ATK A

Attack Time définit la longueur de la phase d'attaque de l'enveloppe de modulation pour l'opérateur A (0-127).

#### 11.4.2 DEC A

Decay Time définit la longueur de la phase de chute de l'enveloppe de modulation pour l'opérateur A (0-127).

#### 11.4.3 END A

End Level définit le niveau de fin de l'enveloppe de modulation pour l'opérateur A (0-127).

#### 11.4.4 LEV A

Level définit la quantité de modulation provenant de l'opérateur A (0-127).

#### 11.4.5 ATK B

Attack Time définit la longueur de la phase d'attaque de l'enveloppe de modulation pour le groupe B de l'opérateur (B1 et B2) (0-127).

#### 11.4.6 DEC B

Decay Time définit la longueur de la phase de chute de l'enveloppe de modulation pour le groupe B de l'opérateur (B1 et B2) (0-127).

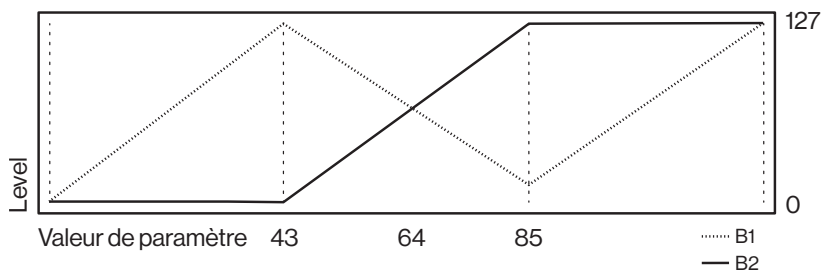
#### 11.4.7 END B

End Level définit le niveau de fin de l'enveloppe de modulation pour le groupe B de l'opérateur (B1 et B2) (0-127).

#### 11.4.8 LEV B

Level définit la quantité de modulation provenant du groupe B de l'opérateur (B1 et B2) (0-127).

Le paramètre **NIVEAU** pour B est associé en macro aux opérateurs B1 et B2 et contrôle leur quantité de modulation conformément à ce graphique :





Si vous souhaitez utiliser la modulation de fréquence, il est important d'augmenter les paramètres LEV, car ils définissent la quantité de modulation de fréquence dans le moteur FM.

### 11.5 SYN2 PAGE 2

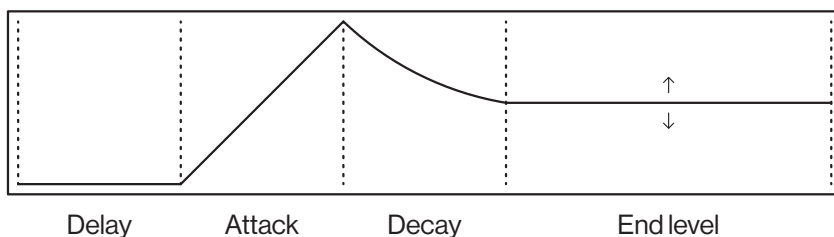
Les paramètres des pages SYN2 contrôlent plusieurs aspects de la synthèse FM, principalement la quantité de modulation de fréquence ajoutée aux enveloppes de l'opérateur et leur comportement.

Appuyez deux fois sur [SYN2] pour accéder à cette page de paramètres.



#### 11.5.1 ADEL

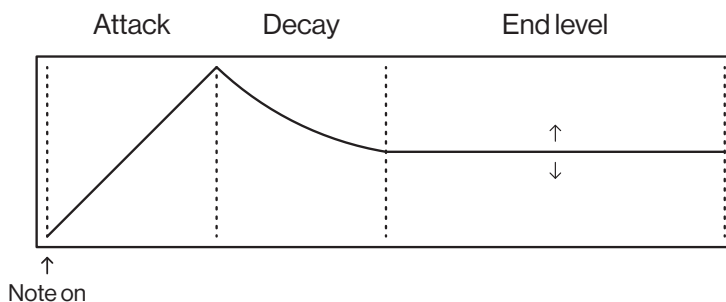
Le delay d'enveloppe définit la durée avant que la phase d'attaque de l'enveloppe de modulation pour l'opérateur A ne commence. (0-127).



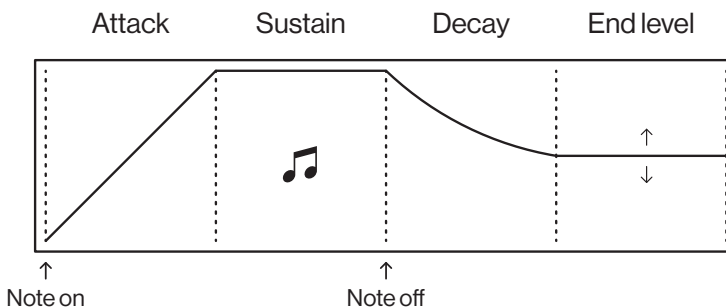
#### 11.5.2 ATRG

Le trig de l'enveloppe définit le comportement du trig des enveloppes de l'opérateur. Les enveloppes peuvent être déclenchées ou sécurisées, en faisant une enveloppe ADE (Attack Decay End) ou une enveloppe ASDE (Attack Sustain Decay End). La phase de maintien ne possède pas de niveau d'enveloppe ajustable. Il s'agit plutôt du paramètre LEV qui définit le niveau de maintien. La durée de la note définit la longueur de la phase de maintien.

**Déclenché (ATRG/BTRG ON)**



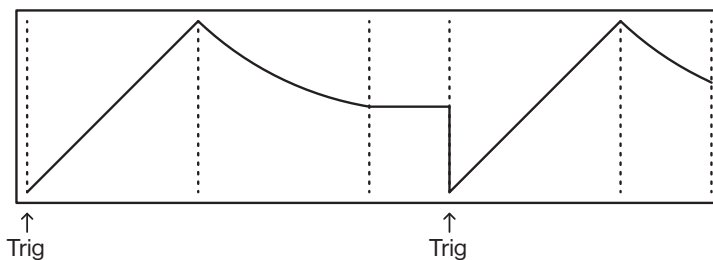
**Sécurisé (ATRG/BTRG OFF)**



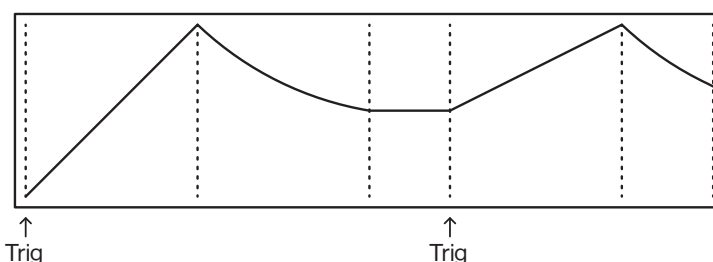
**11.5.3 ARST**

La réinitialisation de l'enveloppe détermine si les enveloppes doivent être réinitialisées ou non lorsqu'elles sont redéclenchées.

Réinitialisation activée (ARST/BRST ON)



Réinitialisation désactivée (ARST/BRST OFF)



**11.5.4 PHRT**

La réinitialisation de la phase détermine si les phases des opérateurs doivent être réinitialisées pour redémarrer à 0 ou non lorsqu'elles sont déclenchées.

- OFF ne réinitialise aucun opérateur
- ALL réinitialise tous les opérateurs
- C réinitialise l'opérateur C
- A+B réinitialise les opérateurs A, B1 et B2.
- A+B2 réinitialise les opérateurs A et B2.

**11.5.5 BDEL**

Identique à ADEL, mais pour le groupe d'opérateur B (B1 et B2).

**11.5.6 BTRG**

Identique à ATRG, mais pour le groupe d'opérateur B (B1 et B2).

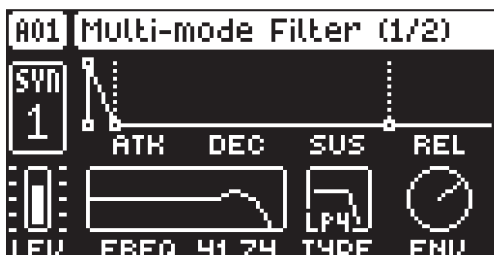
**11.5.7 BRST**

Identique à ARST, mais pour le groupe d'opérateur B (B1 et B2).

**11.6 FLTR PAGE 1**

Sur la page 1 FILTER, vous trouverez tous les paramètres contrôlant le filtre multimode et son enveloppe associée.

Appuyez une fois sur [FLTR] pour accéder à cette page de paramètres.



**11.6.1 ATK**

Attack Time définit la longueur de la phase d'attaque de l'enveloppe du filtre (0-127).

**11.6.2 DEC**

Decay Time définit la longueur de la phase de chute de l'enveloppe du filtre (0-127).

**11.6.3 SUS**

Sustain Level définit le niveau de maintien de l'enveloppe du filtre (0-127).

**11.6.4 REL**

Release Time définit la longueur de la phase d'extinction de l'enveloppe du filtre (0-126, INF).

**11.6.5 FREQ**

Frequency définit la fréquence de coupure du filtre multimode (0,00-127,00).

**11.6.6 RESO**

Resonance définit la résonance du filtre. La résonance introduit un pic dans la gamme à la fréquence de coupure (0,00-127,00).

**11.6.7 TYPE**

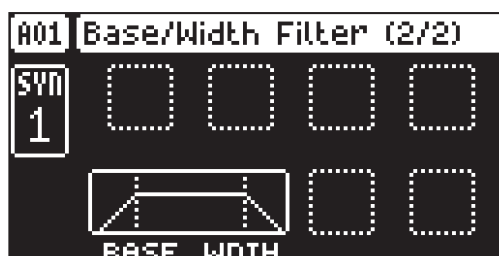
Filter Type sélectionne le type de filtre (OFF, Low Pass pôle double (12 dB), High Pass pôle double (12 dB), Low Pass quatre pôles (24 dB))

**11.6.8 ENV**

Env. Depth définit la quantité de modulation de fréquence de coupure depuis l'enveloppe du filtre. Ce paramètre est bipolaire, des profondeurs de modulation positives et négatives sont disponibles (Plage -64.00 – -63.00).

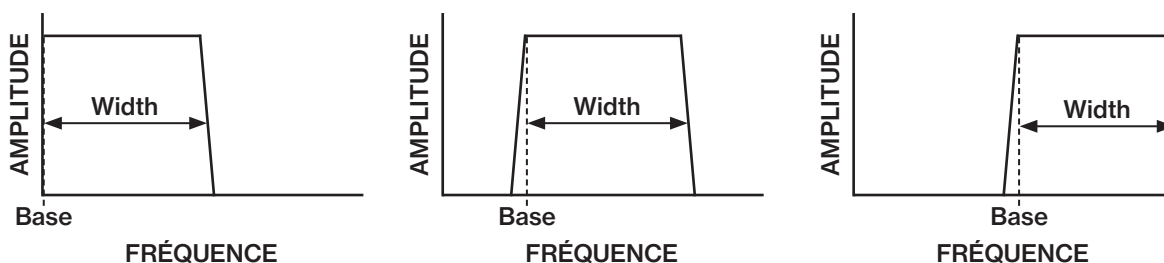
**11.7 FLTR PAGE 2**

Sur la page 2 FILTER, vous trouverez les paramètres contrôlant le filtre largeur de base à pôle simple (6 dB). Appuyez deux fois sur [FLTR] pour accéder à cette page de paramètres.



Le filtre largeur de base est essentiellement un filtre passe-haut et un filtre passe-bas connectés en série. Les paramètres **BASE** et **WIDTH** des filtres définissent la gamme de fréquences des filtres largeur de base.

Exemples des effets des paramètres **BASE** et **WIDTH** sur la gamme de fréquences du filtre :



- Lorsque **BASE** est réglé sur 0, le filtre fonctionne comme un filtre passe-bas, **WIDTH** s'ajustant à la gamme de fréquences.
- Lorsque **WIDTH** est réglé sur 127, le filtre fonctionne comme un filtre passe-haut, **BASE** s'ajustant à la gamme de fréquences.
- Lorsque **BASE** est réglé sur 0 et **WIDTH** sur 127, le filtre n'a aucun effet sur le sound.

## 11. PARAMÈTRES DES PISTES DE SYNTHÉ

### 11.7.1 BASE

Définit la fréquence de base du filtre (0-127).

### 11.7.2 WIDTH

Définit la largeur de fréquence au-dessus de la fréquence de base (0-127).

## 11.8 AMP PAGE 1

La page 1 AMP contrôle les paramètres de l'enveloppe d'amplitude, l'overdrive, le ton, le panoramique et le volume.

Appuyez une fois sur [AMP] pour accéder à cette page de paramètres.



### 11.8.1 ATK

Attack Time définit la longueur de la phase d'attaque de l'enveloppe d'amplitude. (0-127).

### 11.8.2 DEC

Decay Time définit la longueur de la phase de chute de l'enveloppe d'amplitude. (0-127).

### 11.8.3 SUS

Sustain Level définit le niveau de maintien de l'enveloppe d'amplitude (0-127).

### 11.8.4 REL

Release Time définit la longueur de la phase d'extinction de l'enveloppe d'amplitude (0-126, INF).

### 11.8.5 DRV

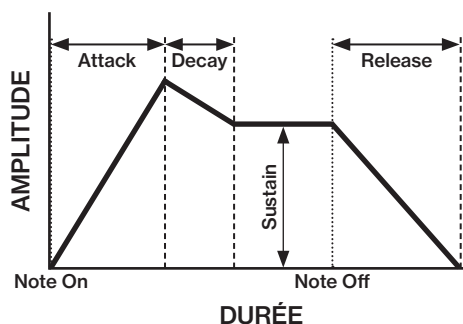
Overdrive définit la quantité d'overdrive et de distorsion due à la saturation du signal entrant dans le filtre (0,00-127,00).

### 11.8.6 PAN

Pan positionne le sound dans le champ stéréo. La fonction du bouton est bipolaire, 0 étant le point médian équilibré, L64 envoie tout le sound sur le canal gauche et R63 envoie tout le sound au canal droit. (L64-R63).

### 11.8.7 VOL

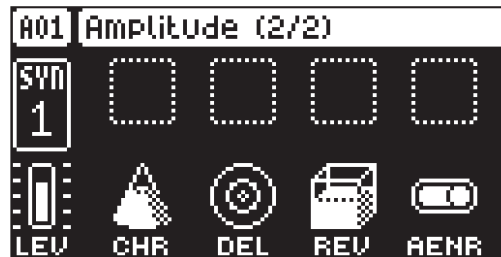
Volume définit le volume du sound. Ce paramètre est indépendant du niveau général de la piste (0,00-127,00).



## 11.9 AMP PAGE 2

La page 2 AMP contrôle les paramètres des effets de sortie et du volume de réinitialisation de l'enveloppe d'amplitude.

Appuyez deux fois sur [AMP] pour accéder à cette page de paramètres.



### 11.9.1 CHR

Chorus Send définit la quantité de sound envoyée via l'effet Chorus. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 13. PARAMÈTRES FX », page 54 (OFF, 0,01-127,00).

### 11.9.2 DEL

Delay Send définit la quantité de sound envoyée via l'effet Delay. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 13. PARAMÈTRES FX », page 54 (OFF, 0,01-127,00).

### 11.9.3 REV

Reverb Send définit la quantité de sound envoyée via l'effet Reverb. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 13. PARAMÈTRES FX », page 54 (OFF, 0,01-127,00).

### 11.9.4 AENR

La réinitialisation de l'enveloppe d'amplitude définit le comportement de l'enveloppe d'amplitude :

ON réinitialise les enveloppes pour chaque trig consécutif (valeur par défaut).

OFF ne réinitialise pas les enveloppes pour chaque trig consécutif. Ce paramètre permet au cycle de l'enveloppe de se terminer.

## 11.10 LFO PAGE 1

Les deux oscillateurs à basse fréquence peuvent être utilisés pour moduler les paramètres des pages SYN1, SYN2, FILTER et AMP des pistes de synthé. Personnalisez la destination, l'onde, la vitesse et la profondeur des oscillateurs à basse fréquence sur cette page.

Appuyez sur [LFO] pour accéder à cette page de paramètres.



### 11.10.1 DEST1

Destination sélectionne la destination de modulation du LFO1. Prévisualisez la façon dont la modulation du LFO affecte le sound en mettant une destination en surbrillance. Appuyez sur [YES] pour confirmer le choix.

### 11.10.2 WAVE1

Waveform définit l'onde du LFO1. Il existe sept types d'ondes : triangulaire, sinusoïdale, carrée, en dents de scie, exponentielle, rampe et aléatoire.

### 11.10.3 SPD1

Speed définit la vitesse du LFO1. Essayez les réglages 8, 16 et 32 pour synchroniser le LFO avec les battements droits. Le bouton est bipolaire. Le cycle du LFO peut être inversé à l'aide de valeurs négatives (-64,00-63,00).

### 11.10.4 DEP1

Depth définit la profondeur et la polarité de la modulation du LFO1. Une profondeur de modulation positive et négative (inversée) est possible. Un réglage central de 0,00 équivaut à aucune profondeur de modulation (-64,00-63,00).

### 11.10.5 DEST2

Identique à **DEST1**, mais pour LFO2.

### 11.10.6 WAVE2

Identique à **WAVE1**, mais pour LFO2.

### 11.10.7 SPD2

Identique à **SPD1**, mais pour LFO2.

### 11.10.8 DEP2

Identique à **DEP1**, mais pour LFO2.

## 11.11 LFO PAGE 2

Les deux oscillateurs à basse fréquence peuvent être utilisés pour moduler les paramètres des pages SYN1, SYN2, FILTR et AMP des pistes de synthé. Personnalisez la multiplication de vitesse, le fondu, la phase de départ et le mode des oscillateurs à basse fréquence sur cette page.

Appuyez deux fois sur **[LFO]** pour accéder à cette page de paramètres.



### 11.11.1 MULT1

Le multiplicateur multiplie le paramètre SPD du LFO1 par le facteur défini, en multipliant le tempo actuel (réglages BPM) ou un tempo fixe de 120 BPM.

### 11.11.2 FADE1

Fade In/Out permet d'appliquer un fondu entrant ou sortant sur la modulation du LFO1. Le bouton est bipolaire. Les valeurs positives entraînent un fondu sortant, les valeurs négatives un fondu entrant. 0 n'entraîne aucun fondu entrant ni sortant (-64-63).

### 11.11.3 SPH1

Start Phase définit le point de départ du LFO1 au sein du cycle d'onde, lorsqu'il est déclenché. Si ce paramètre est réglé sur 0, le LFO commence dès le début d'un cycle d'onde complet. S'il est réglé sur 64, il commence au milieu (0-127).

### 11.11.4 MODE1

Trig Mode définit le comportement du LFO1 lorsqu'il est déclenché par une note.

**FRE** est le mode libre par défaut. Il exécute le LFO en continu, sans jamais redémarrer ni s'arrêter, même s'il est déclenché par une note.

**TRG** redémarre le LFO lorsqu'une note est déclenchée.

**HLD** exécute le LFO librement en arrière-plan, mais lorsqu'une note est déclenchée, le niveau de sortie du LFO est verrouillé et reste immobile jusqu'au déclenchement de la prochaine note.

**ONE** démarre le LFO à partir du début lorsqu'une note est déclenchée, l'exécute pendant un cycle puis l'arrête. Ce réglage permet au LFO de fonctionner de la même façon qu'une enveloppe.

**HLF** démarre le LFO à partir du début lorsqu'une note est déclenchée, l'exécute pendant un demi-cycle puis l'arrête.

### 11.11.5 MULT2

Identique à **MULT1**, mais pour LFO2.

### 11.11.6 FADE2

Identique à **FADE1**, mais pour LFO2.



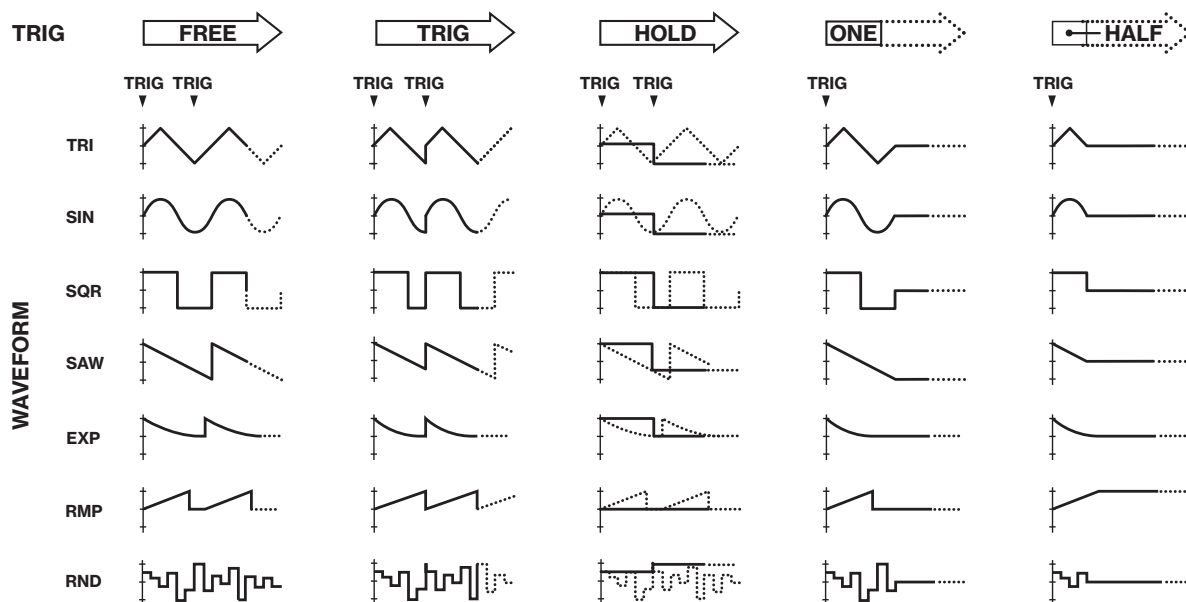
**11.11.7 SPH2**

Identique à SPH1, mais pour LFO2.

**11.11.8 MODE2**

Identique à MODE1, mais pour LFO2.

Modes Trig et Waveforms du LFO.



Vitesse LFO (mesurée dans l'ensemble des valeurs de la note) générée par une combinaison des paramètres SPD et MULT.

		MULT											
		1	2	4	8	16	32	64	128	256	512	1K	2K
SPD	1	128	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16
	2	64	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32
	4	32	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64
	8	16	8	4	2	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128
	16	8	4	2	1	1/4	1/4	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256
	32	4	2	1	1/4	1/8	1/8	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256	1/512
	64	2	1	1/4	1/8	1/16	1/16	1/32	1/64	1/128	1/256	1/512	1/1024

## 12. PARAMÈTRES DES PISTES MIDI

Voici une description de tous les paramètres des pages des PARAMETERS des pistes MIDI. Les paramètres des pistes MIDI sont sauvegardés avec le pattern. Vous pouvez maintenir la touche **[TRIG]** enfoncée puis modifier les réglages des paramètres grâce aux boutons **DATA ENTRY** pour verrouiller les paramètres sur d'autres réglages de n'importe quel pas du pattern. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.10.1 VERROUS DE PARAMÈTRES », page 35.

### 12.1 MODIFICATION DES PARAMÈTRES DES PISTES MIDI

Il existe cinq pages de PARAMETERS pour les pistes MIDI. Appuyez sur les touches **[PARAMETER]** pour accéder aux pages des PARAMETERS des pistes MIDI. Utilisez les boutons **DATA ENTRY A à H** pour modifier les paramètres. Maintenez la touche **[PARAMETER]** enfoncée pour voir les valeurs de tous les paramètres de cette page.

### 12.2. PAGE DES PARAMÈTRES TRIG

Vous trouverez ici les paramètres des trigs de notes. Modifiez les réglages à l'aide des boutons **DATA ENTRY**. Ces réglages généraux affectent les trigs de notes placés sur le séquenceur.

Appuyez sur **[TRIG PARAMETERS]** pour accéder à cette page de paramètres.



#### 12.2.1 ROOT

Root définit la valeur de note par défaut que possèdent les trigs de notes placés en mode GRID RECORDING. Si vous modifiez la note fondamentale et ajoutez d'autres notes sur le même trig, les autres notes sont alors décalées et transposées en conséquence. (C0–G10).

#### 12.2.3 VEL

Trig Velocity contrôle la vitesse des notes que la piste MIDI envoie. Une valeur de 0 correspond à une commande NOTE OFF (1-127).

#### 12.2.4 LEN

Trig Length définit la durée des notes. Lorsqu'une note a fini d'être jouée, une commande NOTE OFF est envoyée. Le réglage INF équivaut à une durée de note infinie (0,125-128, INF).

#### 12.2.5 COND

Trig Condition définit un nombre de règles conditionnelles pouvant être appliquées à n'importe quel trig, à l'aide d'un verrou de paramètre. Chaque réglage est une condition logique qui détermine le déclenchement ou non de la note du séquenceur. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 10.10.3 VERROUS CONDITIONNELS », page 36.

#### 12.2.6 LFO.T

LFO Trig contrôle le déclenchement ou non du LFO (ON, OFF).

### 12.3 PAGE SYN1 (SOURCE MIDI)

Ici, vous pouvez définir le canal MIDI que la piste MIDI doit utiliser pour envoyer les données. Les valeurs de modification de banque et de programme sont également définies ici, avec quelques paramètres CC standards. La valeur par défaut des paramètres de cette page est désactivée, ce qui signifie qu'ils sont désactivés et n'envoient aucune donnée. Maintenez la touche **[FUNC]** enfoncée et appuyez sur les boutons **DATA ENTRY** pour les activer. Vous pouvez ensuite utiliser les boutons **DATA ENTRY** pour définir les valeurs de paramètre comme d'habitude. Désactivez de nouveau les paramètres en répétant la procédure d'activation. Appuyez une fois sur **[SYN1]** ou **[SYN2]** pour accéder à cette page de paramètres.



### 12.3.1 CHAN

Channel définit le canal MIDI auquel la piste envoie les données MIDI. Si vous réglez ce paramètre sur OFF, cela désactive la piste MIDI. Veuillez noter que ce paramètre ne peut pas être un paramètre verrouillé (OFF, 1-16).

### 12.3.2 BANK

Bank est utilisé pour l'envoi d'un message de changement de banque (OFF, 1-128).

### 12.3.3 PROG

Program change est utilisé pour l'envoi d'un message de changement de programme. (OFF, 1-128).

### 12.3.4 PB

Pitch Bend contrôle les données du pitch bend envoyées sur la piste MIDI (OFF, -128.00-128.00).

### 12.3.5 AT

Aftertouch contrôle les données d'aftertouch envoyées sur la piste MIDI (OFF, 0-127).

### 12.3.6 MW

Mod Wheel contrôle les données de la molette de modulation envoyées sur la piste MIDI (OFF, 0-127).

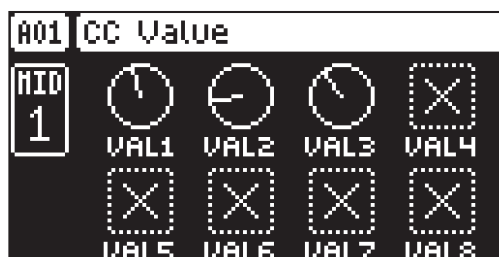
### 12.3.7 BC

Breath controller contrôle les données de commande du souffle envoyées sur la piste MIDI (OFF, 0-127).

## 12.4 FLTR PAGE (VALEUR CC)

Ici vous pouvez définir les valeurs d'un maximum de huit commandes CC pouvant être affectées. La valeur par défaut des paramètres de cette page est désactivée, ce qui signifie qu'ils sont désactivés et n'envoient aucune donnée. Maintenez la touche **[FUNC]** enfoncée et appuyez sur les boutons **DATA ENTRY** pour les activer. Vous pouvez ensuite utiliser les boutons **DATA ENTRY** pour définir les valeurs de paramètre comme d'habitude. Désactivez de nouveau les paramètres en répétant la procédure d'activation.

Appuyez sur **[FLTR]** pour accéder à cette page de paramètres.



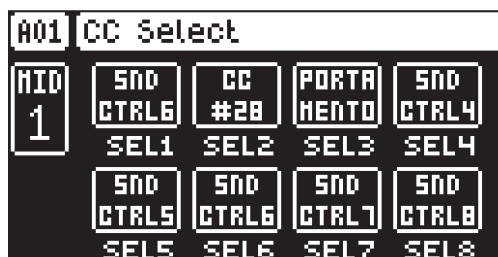
### 12.4.1 VAL1-VAL8

Les valeurs CC 1 à 8 contrôlent les valeurs envoyées par les commandes CC. Vous pouvez indiquer les commandes CC elles-mêmes sur la page AMP (SÉLECTION CC). Les valeurs par défaut de ces paramètres sont désactivées. Appuyez sur **[FUNC]** et les boutons **DATA ENTRY** pour activer les paramètres puis tournez les boutons **DATA ENTRY** pour définir une valeur (OFF, 0-127).

## 12.5 AMP PAGE (SÉLECTION CC)

Ici, vous pouvez sélectionner les huit commandes CC dont les valeurs sont définies par les paramètres sur la page FLTR PAGE (VALEUR CC). Appuyez sur le bouton correspondant ou sur **[ENTER/YES]** pour activer la modification du paramètre.

Appuyez sur **[AMP]** pour accéder à cette page de paramètres.



### 12.5.1 SEL1-SEL8

La sélection CC 1 à 8 indique les commandes CC contrôlées par les paramètres sur la page AMP PAGE 1 (VALEUR CC). Les commandes sélectionnables sont les messages de changement de contrôle MIDI (0-119).

## 12.6 LFO PAGE

L'oscillateur à basse fréquence peut être utilisé pour interagir avec les paramètres des pages SYN1 et FILTR des pistes MIDI. Personnalisez le comportement, l'orientation et la profondeur de l'oscillateur à basse fréquence sur cette page.

Appuyez sur [LFO] pour accéder à cette page de paramètres.



### 12.6.1 SPD

Speed définit la vitesse du LFO. Essayez les réglages 8, 16 et 32 pour synchroniser le LFO avec les battements droits. Le bouton est bipolaire. Le cycle du LFO peut être inversé à l'aide de valeurs négatives (-64.00–63.00).

### 12.6.2 MULT

Le multiplicateur multiplie le paramètre SPD par le facteur défini, en multipliant le tempo actuel (réglages BPM) ou un tempo fixe de 120 BPM.

### 12.6.3 FADE

Fade In/Out permet d'appliquer un fondu entrant ou sortant sur la modulation du LFO. Le bouton est bipolaire. Les valeurs positives entraînent un fondu sortant. Les valeurs négatives entraînent un fondu entrant. 0 n'entraîne aucun fondu entrant ni sortant (-64-63).

### 12.6.4 DEST

Destination sélectionne la destination de modulation du LFO. Prévisualisez la façon dont la modulation du LFO affecte le son en mettant une destination en surbrillance. Appuyez sur [YES] pour confirmer le choix.

### 12.6.5 WAVE

Waveform définit l'onde du LFO. Il existe sept types d'ondes : triangulaire, sinusoïdale, carrée, en dents de scie, exponentielle, rampe et aléatoire.

### 12.6.6 SPH

Start Phase définit le point de départ du LFO au sein du cycle d'onde, lorsqu'il est déclenché. Si ce paramètre est réglé sur 0, le LFO commence dès le début d'un cycle d'onde complet. S'il est réglé sur 64, il commence au milieu (0-127).

**12.6.7 MODE**

Le mode Trig définit le comportement du LFO lorsqu'une note est déclenchée.

FRE est le mode libre par défaut. Il exécute le LFO en continu. Il ne redémarre et ne s'arrête jamais, même s'il est déclenché par une note.

TRG redémarre le LFO lorsqu'une note le déclenche.

HLD exécute le LFO librement en arrière-plan, mais lorsqu'une note est déclenchée, le niveau de sortie du LFO est verrouillé et reste immobile jusqu'au déclenchement de la prochaine note.

ONE démarre le LFO à partir du début lorsqu'une note est déclenchée, l'exécute pendant un cycle puis l'arrête. Ce réglage permet au LFO de fonctionner de la même façon qu'une enveloppe.

HLF démarre le LFO à partir du début lorsqu'une note est déclenchée, l'exécute pendant un demi-cycle puis l'arrête.

Pour plus de renseignements sur les modes Trig, consultez l'illustration présentée à la fin de la rubrique « 11.11 LFO PAGE 2 », page 48.

**12.6.8 DEP**

Depth définit la profondeur et la polarité de la modulation du LFO. Une profondeur de modulation positive et négative (inversée) est possible. Un réglage central de 0,00 équivaut à aucune profondeur de modulation (-64,00-63,00).

## 13. PARAMÈTRES FX

Voici une description de tous les paramètres des pages des PARAMETERS CHORUS, DELAY, REVERB et MASTER.

### 13.1 MODIFICATION DES PARAMÈTRES FX

Les effets Chorus, Delay et Reverb du Digitone sont des effets de sortie au niveau du pattern. Cela signifie que tous les Sounds d'un pattern partagent les mêmes réglages d'effets, mais possèdent des niveaux de sortie individuels pour chaque effet. Vous pouvez définir les paramètres Chorus, Delay et Reverb sur leurs pages de PARAMETERS respectives, mais leurs signaux entrants sont définis par les paramètres de sortie CHR, DEL et REV sur la page AMP de chaque piste de synthé. Appuyez sur [FUNC] et [SYN2] pour modifier la valeur Chorus. Appuyez sur [FUNC] et [FLTR] pour modifier la valeur Delay. Appuyez sur [FUNC] et [AMP] pour modifier la valeur Reverb. Utilisez les boutons *DATA ENTRY A à H* pour modifier les paramètres.

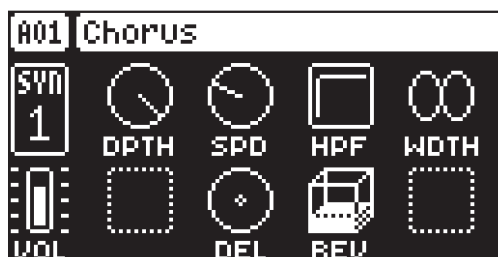


Les paramètres FX sont enregistrés comme faisant partie du pattern. Pensez à sauvegarder le pattern et à lui donner un nom unique une fois que vous avez obtenu les résultats souhaités.

### 13.2 CHORUS

Le chorus peut être utilisé pour élargir les sounds, améliorer l'image stéréo ou ajouter un mouvement subtil aux sounds.

Appuyez sur [FUNC] et [SYN2] pour accéder à cette page de paramètres.



#### 13.2.1 DPTH

Depth définit la profondeur de la modulation LFO du chorus.

#### 13.2.2 SPD

Speed définit la vitesse de la modulation LFO du chorus.

#### 13.2.3 HPF

Le filtre high pass définit la filtration passe-haut du signal d'entrée.

#### 13.2.4 WDTH

Width définit la largeur stéréo du chorus.

#### 13.2.5 VOL

Mix Volume ajuste le volume du signal de chorus.

#### 13.2.6 DEL

Delay Send définit la quantité de signal de chorus traité à envoyer via l'effet Delay.

#### 13.2.7 REV

Reverb Send définit la quantité de signal de chorus traité à envoyer via l'effet Reverb.

### 13.3 DELAY

L'effet de sortie Delay prend le signal d'entrée, le retarde puis l'ajoute au signal d'origine.

Appuyez sur [FUNC] et [FLTR] pour accéder à cette page de paramètres.



### 13.3.1 TIME

Delay Time définit la durée du délai. Les paramètres Delay Time sont relatifs au BPM actuel et se mesurent en quintuples croches (1,00-128,00).

Paramètre TIME	Rapport de division
1	1/128
2	1/64
2,67	1/48 (1/32T)
3	1/64
4	1/32
5,33	1/24 (1/16T)
6	1/32
8	1/16
10,67	1/12 (1/8T)
12	1/16
16	1/8
21,33	1/6 (1/4T)
24	1/8
32	1/4
42,67	1/3 (1/2T)
48	1/4
64	1/2
96	1/2
128	1

### 13.3.2 X

Ping-pong définit le signal de délai afin d'alterner les répétitions sur le champ stéréo. Il se compose de deux réglages :

OFF vous permet de définir manuellement la position du signal de délai dans le champ stéréo. Utilisez le paramètre WID pour modifier la position du champ stéréo.

ON permet d'alterner le signal de délai entre les positions de panoramique gauche et droite. Le paramètre WID contrôle la quantité de panoramique.

### 13.3.3 WID

Stereo Width définit la largeur panoramique du signal de délai sur le champ stéréo. Le bouton est bipolaire (-64.00-63.00).

### 13.3.4 FDBK

Feedback Gain définit la quantité de signal de sortie du délai à réintégrer dans l'entrée du délai. Un réglage de paramètre plus élevé permet un délai infini et gonflé. Toutefois, un retour élevé peut entraîner un signal très fort (0-198).

### 13.3.5 VOL

Mix Volume ajuste le volume du signal de sortie du délai. (0,00-127,00).

### 13.3.6 HPF

Feedback HPF définit la fréquence de coupure du filtre high pass du délai. (0,00-127,00).

### 13.3.7 LPF

Feedback LPF définit la fréquence de coupure du filtre low pass du délai. (0,00-127,00).

### 13.3.8 REV

Reverb Send définit la quantité de signal de sortie du délai à envoyer à la réverbération. (0,00-127,00).

## 13.4 REVERB

L'effet de sortie Reverb contrôle la persistance et les caractéristiques ambiantes des réverbérations du sound. Il peut simuler différents environnements sonores, allant des grands espaces aux petites pièces.

Appuyez sur [FUNC] et [AMP] pour accéder à cette page de paramètres.



### 13.4.1 PRE

Pre-delay définit la durée de pré-délai de la réverbération. (0,00-127,00).

### 13.4.2 DEC

Decay Time définit la longueur de la phase de chute du signal de réverbération, définissant principalement la taille de l'espace sonore (1-127, INF).

### 13.4.3 FREQ

FB Shelving Freq définit la fréquence du filtre de dégradé. Conjointement avec le paramètre GAIN, ce paramètre peut être utilisé pour atténuer le signal de réverbération au-dessus d'une fréquence choisie, rendant le sound de réverbération plus important ou plus étouffé. (0,00-127,00).

### 13.4.4 GAIN

FB Shelving Gain affecte l'atténuation du signal de réverbération au-dessus de la fréquence de dégradé définie par le paramètre FREQ. À une valeur maximale, les aigus sont compris dans les réverbérations ; une valeur plus faible les atténue progressivement. (0,00-127,00).

### 13.4.5 VOL

Mix Volume définit le volume du signal de sortie de la réverbération. (0,00-127,00).

### 13.4.6 HPF

Input HPF définit la fréquence de coupure du filtre high pass de la réverbération. (0,00-127,00).

### 13.4.7 LPF

Input LPF définit la fréquence de coupure du filtre low pass de la réverbération. (0,00-127,00).

## 13.5 MASTER

La page MASTER n'est pas uniquement une page de paramètres FX, mais contient l'effet master Overdrive. Ici vous pouvez également définir le niveau et le panoramique du son entrant depuis les entrées INPUT L/R. Les paramètres de sortie chorus/delay/reverb pour le son provenant de INPUT L/R se trouvent également ici.

Appuyez sur [FUNC] et [LFO] pour accéder à cette page de paramètres.





### 13.5.1 IN L

L'entrée de volume L définit le niveau du son à partir de l'entrée audio **INPUT L**.

### 13.5.2 IN R

L'entrée de volume R définit le niveau du son à partir de l'entrée audio **INPUT R**.

### 13.5.3 LPAN

Le panoramique gauche définit le son à partir de l'entrée audio **INPUT** (L64–R63).

### 13.5.4 RPAN

Le panoramique droit définit le son à partir de l'entrée audio **INPUT R** (L64–R63).

### 13.5.5 VOL

Le volume du pattern définit le niveau du son général des patterns. Ce paramètre possède essentiellement la même fonction que le bouton **MASTER VOLUME**.

### 13.5.6 CHO

Chorus Send définit la quantité de sound provenant des entrées audio **INPUT L/R** envoyée via l'effet Chorus. Le son provenant des entrées audio **INPUT L/R** est ajouté au mono avant d'être envoyé à l'effet. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 13.2 CHORUS », page 54 (0,00-127,00).

### 13.5.7 DEL

Delay Send définit la quantité de sound provenant des entrées audio **INPUT L/R** envoyée via l'effet Delay. Le son provenant des entrées audio **INPUT L/R** est ajouté au mono avant d'être envoyé à l'effet. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 13.3 DELAY », page 54 (0,00-127,00).

### 13.5.8 REV

Reverb Send définit la quantité de sound provenant des entrées audio **INPUT L/R** envoyée via l'effet Reverb. Le son provenant des entrées audio **INPUT L/R** est ajouté au mono avant d'être envoyé à l'effet. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 13.4 REVERB », page 56 (0,00-127,00).

### 13.5.9 OVR

Overdrive introduit la distorsion à la fin du chemin du signal du Digitone (0,00-127,00).

## 14. MENU GLOBAL SETTINGS

Le menu GLOBAL SETTINGS propose des paramètres qui affectent le Digitone et qui sont également utilisés pour gérer les projets.

Appuyez sur [GLOBAL SETTINGS] pour accéder au menu GLOBAL SETTINGS. Parcourez la liste à l'aide des flèches [UP]/[DOWN] ou du bouton *LEVEL/DATA*. Ouvrez un menu sélectionné en appuyant sur [YES].



### 14.1 PROJECT



#### 14.1.1 LOAD PROJECT

Load Project permet d'ouvrir un écran de sélection de projets à partir duquel vous pouvez sélectionner le projet à charger. Veuillez noter que le projet actif n'est pas sauvegardé avant le chargement d'un nouveau projet. Pensez donc à d'abord sauvegarder le projet actif. Si vous souhaitez créer un nouveau projet, sélectionnez CREATE NEW tout en bas de la liste. Le nouveau projet est vide.



Si vous chargez un nouveau projet, il remplace le projet actif. Pensez à sauvegarder votre projet actif avant de charger un autre projet.

#### 14.1.2 SAVE PROJECT AS

Save Project permet d'ouvrir un écran de sélection de projets à partir duquel vous pouvez choisir un slot dans lequel sauvegarder le projet actif. Vous pouvez également appuyer sur [FUNC] et [GLOBAL SETTINGS] pour accéder à cet écran.

#### 14.1.3 MANAGE PROJECTS

MANAGE PROJECTS lance le menu PROJECT MANAGER. En sélectionnant un projet à partir de ce menu et en appuyant sur la flèche [RIGHT], une liste de commandes s'affiche.

**CLEAR** permet de réinitialiser le slot du projet à un état vide.

**DELETE** permet de supprimer le projet du slot.

**RENAME** permet d'ouvrir un écran de NOMMAGE à partir duquel vous pouvez renommer le fichier du projet.

**LOAD FROM** permet de charger le projet sélectionné. Veuillez noter que cette action remplace le projet actif.

**SAVE TO** permet de sauvegarder le projet actif dans le slot sélectionné.

**TOGGLE** permet d'activer ou de désactiver la protection en écriture. Vous ne pouvez pas remplacer, renommer, ni effacer les projets protégés. Un symbole en forme de verrou devant le nom du projet indique que le projet est protégé.

**INIT NEW** permet d'initialiser un slot de fichier vide avec un projet propre. Cette option est disponible uniquement pour les slots de projet vides.

## 14.2 SOUNDS

Dans ce menu vous pouvez parcourir et gérer les Sounds dans la banque de Sounds du +Drive ou le Sound pool du projet actif. Les autres options du menu vous permettent d'effacer le Sound de la piste et de le renommer. Utilisez les flèches [UP] et [DOWN] pour naviguer parmi les options. Appuyez sur [YES] pour confirmer votre choix. Appuyez sur [NO] pour quitter le menu.



### 14.2.1 SOUND BROWSER (NAVIGATEUR DE SOUNDS)



Appuyez sur [FUNC] et **LEVEL/DATA** pour ouvrir le menu SOUND BROWSER. Le SOUND BROWSER est utilisé pour prévisualiser et charger des Sounds. Ce menu affiche une liste de tous les Sounds de la banque de Sounds du +Drive ou du Sound pool. Parcourez la liste en tournant le bouton **LEVEL/DATA** ou en appuyant sur [UP]/[DOWN]. Vous pouvez prévisualiser un Sound en le mettant en surbrillance dans la liste et utiliser les touches [TRIG] pour jouer le Sound chromatiquement. Appuyez sur [TRACK NOTE] et [UP]/[DOWN] pour passer à l'octave supérieure ou inférieure du Sound que vous prévisualisez. Appuyez sur [YES] pour charger le Sound mis en surbrillance.

Appuyez sur [LEFT] pour accéder au menu SORTING. Appuyez sur [YES] pour exécuter les commandes. Appuyez sur [NO] ou sur la flèche [RIGHT] pour quitter le menu.



**VIEW POOL** répertorie les Sounds disponibles dans le Sound pool du projet actif. La commande est uniquement disponible lorsque vous parcourez la banque de Sounds du +Drive.

**VIEW +DRIVE** répertorie les Sounds disponibles dans la banque de Sounds du +Drive. La commande est uniquement disponible lorsque vous parcourez le Sound pool du projet actif.

**SORT ABC** trie les Sounds par ordre alphabétique. Cette option est uniquement disponible lorsque SORT 123 est actif.

**SORT 123** trie les Sounds par numéro de slot. Cette option est uniquement disponible lorsque SORT ABC est actif.

**FILTER** ouvre une liste dans laquelle les Sounds sont classés en fonction des tags. Appuyez sur [YES] pour sélectionner et désélectionner les tags. Plusieurs tags peuvent être sélectionnés. Appuyez sur [NO] pour quitter la liste de tags.

**SEARCH** vous donne la possibilité d'effectuer une recherche de texte et répertorie tous les Sounds avec les noms correspondant à ou contenant le texte saisi. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 6.5 ÉCRAN DE NOMMAGE », page 17 concernant la saisie de texte.



- Appuyez sur les touches [TRIG] pour prévisualiser le Sound actuellement sélectionné. Veuillez noter que les paramètres des effets actuels des pistes actives affectent le Sound prévisualisé.
- Appuyez sur les touches [BANK] et [TRIG 9-16] pour sélectionner une banque de Sounds.
- Vous pouvez également appuyer deux fois rapidement sur [TRACK] pour ouvrir le SOUND BROWSER. Vous pouvez également accéder au SOUND BROWSER en appuyant sur [FUNC] et LEVEL/DATA.

### 14.2.2 SOUND MANAGER

Appuyez sur [GLOBAL SETTINGS] puis sélectionnez SOUND MANAGER pour ouvrir le SOUND MANAGER. Le SOUND MANAGER est utilisé pour gérer les Sounds, notamment les importer, exporter, renommer et identifier. Sélectionnez **MANAGE SOUNDS** et appuyez sur [YES] pour ouvrir le SOUND MANAGER. Les Sounds peuvent être sauvegardés, chargés, renommés, identifiés, etc. Ce menu affiche une liste de tous les Sounds de la banque de Sounds du +Drive ou du Sound pool. Tournez le bouton **LEVEL/DATA** ou appuyez sur [UP]/[DOWN] pour parcourir la liste. Vous pouvez prévisualiser un Sound en le mettant en surbrillance dans la liste et utiliser les touches [TRIG] pour jouer le Sound chromatiquement. Appuyez sur [TRACK NOTE] et [UP]/[DOWN] pour passer à l'octave supérieure ou inférieure du Sound que vous prévisualisez.

A:001	DIGIT-ONE	←EPIC
A:002	CHAPPET DL	←TXTR ←ATHD
A:003	508 TK	←BASS
A:004	PLUCKY E3	←PERG ←SYNT
A:005	SIMPLE LEAD JH	
A:006	SLIGHT DL	←LEAD ←ATHD
A:007	LIGHT BELL 5	←METL ←ABDU
A:008	R&BASS HZ	←BASS ←SFX

Appuyez sur [LEFT] pour accéder au menu SORTING. Appuyez sur [YES] pour exécuter les commandes. Appuyez sur [NO] ou sur la flèche [RIGHT] pour quitter le menu.

VIEW POOL	←ONE	←EPIC
SORT A&C	←ET DL	←TXTR ←ATHD
FILTER	'K	←BASS
SEARCH	←4 E3	←PERG ←SYNT
	←E LEAD JH	
	←T DL	←LEAD ←ATHD
	←7 BELL 5	←METL ←ABDU
	←5 HZ	←BASS ←SFX

**VIEW POOL** répertorie les Sounds disponibles dans le Sound pool du projet actif. La commande est uniquement disponible lorsque vous parcourez la banque de Sounds du +Drive.

**VIEW +DRIVE** répertorie les Sounds disponibles dans la banque de Sounds du +Drive. La commande est uniquement disponible lorsque vous parcourez le Sound pool du projet actif.

**SORT ABC** trie les Sounds par ordre alphabétique. Cette option est uniquement disponible lorsque SORT 123 est actif.

**SORT 123** trie les Sounds par numéro de slot. Cette option est uniquement disponible lorsque SORT ABC est actif.

**FILTER** ouvre une liste dans laquelle les Sounds sont classés en fonction des tags. Appuyez sur [YES] pour sélectionner et désélectionner les tags. Vous pouvez choisir plusieurs tags. Appuyez sur [NO] pour quitter la liste de tags.

**SEARCH** vous donne la possibilité d'effectuer une recherche de texte et répertorie tous les Sounds avec les noms correspondant à ou contenant le texte saisi. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 6.5 ÉCRAN DE NOMMAGE », page 17 concernant la saisie de texte.

Appuyez sur [RIGHT] pour accéder au menu SOUND OPERATIONS. Les opérations disponibles affectent le Sound sélectionné. Appuyez sur [YES] pour appliquer les commandes au Sound sélectionné. Appuyez sur [NO] ou sur la flèche [LEFT] pour quitter le menu.

Bank	Sound Name	Operation
R:002	CHAPPET I	IMPORT TO TRK
R:003	SOE TK	COPY TO ...
R:004	PLUCKY E.	EXPORT TO HERE
R:005	SIMPLE LI	RENAME
R:006	SLIGHT DI	EDIT TAGS
R:007	LIGHT BEI	DELETE
R:008	REASS HZ	SELECT ALL
		DESELECT ALL

**IMPORT TO TRACK** permet de charger le Sound sélectionné vers la piste active afin qu'il devienne un élément à part entière du pattern actif.

**COPY TO...** permet de copier les Sounds sélectionnés vers l'un des emplacements suivants :

SOUND POOL copie les Sounds sélectionnés dans les premiers slots libres du Sound pool.

+DRIVE copie les Sounds sélectionnés dans les premiers slots libres de la banque de Sounds du +Drive.

+BANK (A-H) copie les Sounds sélectionnés dans les premiers slots libres d'une banque spécifique à l'intérieur du +Drive.

**EXPORT TO HERE** permet d'exporter le Sound de la piste active et de le sauvegarder dans le slot sélectionné.

**RENAME** permet d'ouvrir un écran à partir duquel vous pouvez renommer le Sound sélectionné.

**EDIT TAGS** permet d'ouvrir un menu dans lequel les Sounds peuvent être identifiés. Les Sounds peuvent avoir n'importe quel nombre de tags, mais seuls les deux premiers s'affichent sur la liste des Sounds. Appuyez sur [YES] pour appliquer ou supprimer des tags. Sélectionnez <SAVE> et appuyez sur [YES] pour sauvegarder

**DELETE** permet de supprimer un Sound.

**SELECT ALL** permet de sélectionner tous les Sounds de la liste.

**DESELECT ALL** permet de désélectionner tous les Sounds de la liste.

**TOGGLE** permet d'activer ou de désactiver la protection en écriture des Sounds sélectionnés. Lorsqu'un Sound est protégé, il ne peut pas être écrasé, renommé, identifié, ni supprimé. Un Sound protégé est doté d'un symbole en forme de verrou à côté de son nom.

**SEND SYSEX** envoie les Sounds sélectionnés en tant que données SysEx.



- Les Sounds de la banque de Sounds du +Drive sont organisés en huit banques, de A à H. Chaque banque peut contenir 256 Sounds. Appuyez sur les touches [BANK] et [TRIG 9-16] pour consulter les Sounds d'une banque spécifique.
- Appuyez sur les touches [TRIG] pour prévisualiser le Sound actuellement sélectionné. Veuillez noter que les paramètres des effets actuels des pistes actives affectent le Sound prévisualisé.
- Plusieurs Sounds peuvent être simultanément affectés par les commandes disponibles dans le menu SOUND OPERATIONS. Sélectionnez/désélectionnez les Sounds individuels en les mettant en surbrillance et en appuyant sur [YES].
- Appuyez sur [FUNC] et [UP]/[DOWN] pour parcourir plus rapidement la liste de Sounds.

### 14.2.3 EFFACER UNE PISTE AUDIO

Permet de définir les paramètres par défaut de la page PARAMETERS de la piste active. En sélectionnant cette option, une invite apparaît. Appuyez sur [YES] pour initialiser les paramètres ou sur [NO] pour annuler l'action. Veuillez noter qu'aucune information sur le paramètre n'est définitivement perdue tant que le Sound est sauvegardé dans le même slot que celui à partir duquel il a été chargé.

### 14.2.4 RENOMMER UNE PISTE AUDIO

Permet d'ouvrir un menu de NOMMAGE à partir duquel vous pouvez renommer le Sound de la piste active.

### 14.2.5 CONFIGURATION

Permet d'ouvrir le menu SOUND SETUP. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 9.4 MENU DE SOUND SETUP », page 24.

### 14.3 CONFIG MIDI

Dans ce menu, vous trouverez plusieurs sous-menus en rapport avec la fonction MIDI.



#### 14.3.1 SYNC

Permet de contrôler la façon dont le Digitone reçoit et envoie les commandes de l'horloge MIDI et du transport. Modifiez les paramètres à l'aide des flèches [LEFT]/[RIGHT] ou de la touche [YES].



**CLOCK RECEIVE** permet au Digitone de répondre ou non à l'horloge MIDI envoyée par des appareils externes.

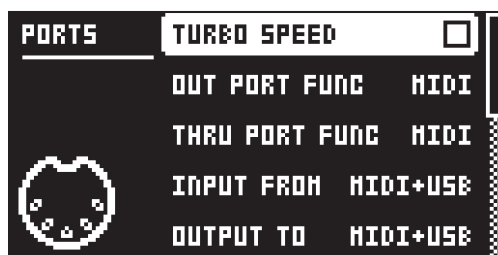
**CLOCK SEND** permet au Digitone de transmettre ou non l'horloge MIDI.

**PROG CH RECEIVE** permet au Digitone de répondre ou non aux messages de modification du programme entrant, une option utile lorsque vous souhaitez sélectionner des patterns en externe. Le canal MIDI qui écoute des messages de modification du programme entrant est défini dans le menu MIDI CHANNELS. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 14.3.3 CHANNELS », page 63.

**PROG CH SEND** permet de définir si le Digitone envoie ou non des messages de modification du programme lorsque les patterns sont modifiés. Le canal MIDI qui envoie des messages de modification du programme est défini dans le menu MIDI CHANNELS. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 14.3.3 CHANNELS », page 63.

#### 14.3.2 PORT CONFIG

Dans ce menu, vous trouverez les paramètres liés au port MIDI. Modifiez les paramètres à l'aide des flèches [LEFT]/[RIGHT].



**TURBO SPEED** Appuyez sur [YES] pour commencer la négociation de la vitesse turbo. L'appareil choisit automatiquement la vitesse optimale. Veuillez noter que vous devez utiliser une interface MIDI prenant en charge le protocole Turbo-MIDI.

**OUT PORT FUNCTIONALITY** permet de sélectionner le type de signal que le port MIDI OUT envoie.

MIDI permet au port d'envoyer des données MIDI.

DIN 24 permet au port d'envoyer des pulsations de synchronisation DIN 24. Aucune donnée MIDI n'est transférée au port si cette option est sélectionnée.

DIN 48 permet au port d'envoyer des pulsations de synchronisation DIN 48. Aucune donnée MIDI n'est transférée au port si cette option est sélectionnée.

**THRU PORT FUNCTIONALITY** permet de sélectionner le type de signal que le port MIDI THRU envoie. Les réglages sont les mêmes que pour OUT PORT FUNCTIONALITY.

**INPUT FROM** sélectionne le port de données MIDI d'entrée.

DISABLED ne reçoit aucune donnée MIDI.

MIDI reçoit des données MIDI depuis le port MIDI IN.

USB reçoit des données MIDI depuis le port USB.

MIDI+USB reçoit des données MIDI depuis les ports MIDI IN et USB.

**OUTPUT TO** sélectionne le port de données MIDI de sortie.

DISABLED n'envoie aucune donnée MIDI.

MIDI envoie des données MIDI au port MIDI OUT.

USB envoie des données MIDI au port USB.

MIDI+USB envoie des données MIDI aux ports MIDI OUT et USB.



Assurez-vous d'utiliser le réglage **USB** uniquement pour les paramètres **INPUT FROM** ou **OUTPUT TO** dans le menu **MIDI PORT CONFIG** lorsque vous envoyez ou recevez une grande quantité de données pour une vitesse de transfert plus rapide.

**OUTPUT CH** permet de choisir si les boutons envoient les données sur le canal auto ou sur le canal de piste.

**PARAM OUTPUT** permet de sélectionner le type de messages MIDI que les boutons **DATA ENTRY** envoient. Pour plus de renseignements sur les paramètres CC/NRPN envoyés, consultez l'« ANNEXE B : EXÉCUTION MIDI », page 80.

NRPN envoie des messages MIDI NRPN.

CC envoie des messages MIDI CC.

**ENCODER DEST** définit si les boutons **DATA ENTRY** et **LEVEL/DATA** envoient ou non des données MIDI. Lorsqu'ils sont réglés sur INT, les boutons affectent uniquement le Digitone et aucune donnée MIDI n'est envoyée. Lorsqu'ils sont réglés sur INT + EXT, les boutons affectent le Digitone et envoient également les données MIDI aux appareils externes.

**TRIG KEY DEST** définit si les touches **[TRIG]** envoient ou non des données MIDI. Lorsqu'elles sont réglées sur INT, les touches **[TRIG]** affectent uniquement le Digitone et aucune donnée MIDI n'est envoyée. Lorsqu'elles sont réglées sur INT + EXT, les touches **[TRIG]** affectent le Digitone et envoient également les données MIDI aux appareils externes. Lorsqu'elles sont réglées sur EXT, les touches **[TRIG]** n'affectent pas le Digitone, mais les données MIDI sont envoyées en externe.

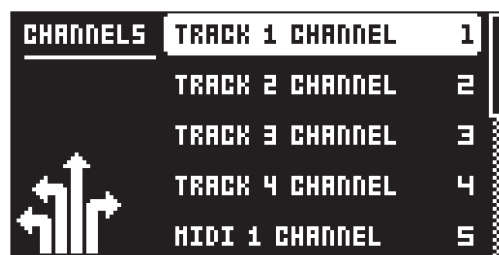
**MUTE DEST** permet de contrôler si l'activation/désactivation du sound envoie ou non les données MIDI. Lorsqu'elle est réglée sur INT, la désactivation du sound affecte uniquement le Digitone et aucune donnée MIDI n'est envoyée. Lorsqu'elle est réglée sur INT + EXT, la désactivation du sound affecte le Digitone et envoie également les données MIDI aux appareils externes. Lorsqu'elle est réglée sur EXT, la désactivation du sound envoie les données MIDI en externe, mais n'affecte pas le Digitone.

**RECEIVE NOTES** définit s'il est possible ou non d'utiliser un clavier MIDI ou un contrôleur externe pour jouer le Digitone.

**RECEIVE CC/NRPN** définit s'il est possible ou non d'utiliser un appareil MIDI externe pour contrôler les paramètres du Digitone avec les données CC/NRPN.

### 14.3.3 CHANNELS

Ce menu gère la configuration du canal MIDI.



**TRACK 1–4 CHANNEL** permet de sélectionner le canal de la piste MIDI dédiée qui contrôle les pistes de synthé. Cela permet également de définir le canal MIDI pour les messages MIDI envoyés par les

boutons **DATA ENTRY** sur la piste sélectionnée. Un réglage sur OFF permet à la piste d'ignorer les messages MIDI entrants.

**MIDI 1-4 CHANNEL** permet de sélectionner le canal de la piste MIDI dédiée qui contrôle les pistes MIDI. Cela permet également de définir le canal MIDI pour les messages MIDI envoyés par les boutons **DATA ENTRY** sur la piste sélectionnée. Un réglage sur OFF permet à la piste d'ignorer les messages MIDI entrants.

**FX CHANNEL** permet de sélectionner le canal de la piste MIDI dédiée qui contrôle les paramètres FX. Cela permet également de définir le canal MIDI pour les messages MIDI envoyés par les boutons **DATA ENTRY** sur les pages FX. Un réglage sur OFF permet à la piste d'ignorer les messages MIDI entrants.

**AUTO CHANNEL** permet de sélectionner le canal MIDI qui donne accès à la piste active actuelle. Si un clavier MIDI externe branché au Digitone envoie des données MIDI sur ce canal, le clavier contrôle la piste active. Ceci s'avère utile lorsque vous souhaitez passer rapidement d'une piste de synthèse active à une autre pour jouer des Sounds différents. Le Digitone utilise également le canal AUTO pour enregistrer sur les pistes MIDI depuis des contrôleurs MIDI externes.

**PROG CH IN CH** permet de sélectionner le canal MIDI qui écoute les messages de modification du programme entrant. Un réglage sur AUTO utilise le canal AUTO. Autorisez le Digitone à répondre aux messages de modification du programme dans le menu MIDI SYNC. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 14.3.1 SYNC », page 62.

**PROG CH OUT CH** permet de sélectionner le canal MIDI qui envoie des messages de modification du programme lors du changement de patterns. Le réglage sur AUTO utilise le canal AUTO. Autorisez le Digitone à envoyer des messages de modification du programme dans le menu SYNC. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 14.3.1 SYNC », page 62.

### 14.4 SYSEX DUMP

Le menu SYSEX DUMP permet d'envoyer et de recevoir des projets, des patterns et des sounds. Sélectionnez une option de menu à l'aide des flèches [UP]/[DOWN] ou du bouton **TRACK LEVEL**. Appuyez sur [YES] pour ouvrir la sélection en surbrillance du menu.



Lors de l'envoi ou de la réception de données SysEx, les ports MIDI ou le port USB du Digitone doivent être branchés à l'appareil d'envoi/réception externe.

Si l'envoi ou la réception des données SysEx par le Digitone se fait via les ports MIDI, utilisez l'interface Elektron TM-1 USB MIDI pour une vitesse de transfert jusqu'à 10 fois plus rapide.

Si l'appareil externe est un ordinateur, nous recommandons d'utiliser notre utilitaire gratuit SysEx C6, qui peut être téléchargé depuis le site Web d'Elektron.

#### 14.4.1 SYSEX SEND

Ce menu permet d'envoyer des projets, des patterns et des sounds à un appareil externe via le port MIDI OUT ou le port USB du Digitone.





La colonne de gauche sélectionne ce qui sera sauvegardé. Sélectionnez la colonne à l'aide de la flèche [LEFT]. Utilisez les flèches [UP]/[DOWN] ou le bouton **TRACK LEVEL** pour naviguer dans la colonne. Les options d'envoi des données SysEx situées dans la colonne de droite changeront en fonction de la sélection effectuée dans la colonne de gauche. Appuyez sur la flèche [RIGHT] pour accéder à cette colonne. Utilisez les flèches [UP]/[DOWN] ou le bouton **TRACK LEVEL** pour sélectionner ce qui sera envoyé. Appuyez sur [YES] pour lancer la procédure d'envoi SysEx.

**PROJECT** enverra le projet actif (paramètres, patterns, sounds dans le pool audio) à l'appareil de réception.

**PATTERN** enverra le pattern sélectionné à l'appareil de réception.

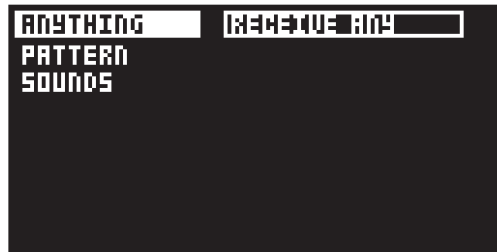
**SOUNDS** enverra la banque de sounds sélectionnée à l'appareil de réception.



- Une sauvegarde régulière de vos données est importante !
- Avant de lancer un envoi SysEx, assurez-vous que l'appareil de réception écoute les données à envoyer.

#### 14.4.2 SYSEX RECEIVE

Ce menu permet de recevoir les projets, les patterns et les sounds d'un appareil externe via le port MIDI IN ou le port USB du Digitone.



La colonne de gauche sélectionne ce qui sera reçu. Sélectionnez la colonne à l'aide de la flèche [LEFT]. Utilisez les flèches [UP]/[DOWN] ou le bouton **TRACK LEVEL** pour naviguer dans la colonne. Les options de réception des données SysEx situées dans la colonne de droite changeront en fonction de la sélection effectuée dans la colonne de gauche. Appuyez sur la flèche [RIGHT] pour accéder à cette colonne. Utilisez les flèches [UP]/[DOWN] ou le bouton **TRACK LEVEL** pour sélectionner ce qui sera reçu. Appuyez sur [YES] pour lancer la procédure de réception SysEx. Le Digitone commence à écouter les données entrantes. Appuyez sur [NON] pour arrêter l'écoute.

**ANYTHING** écoute et reçoit toutes les données SysEx viables (patterns, paramètres, sounds).

**PATTERN** enregistre un pattern reçu dans le slot sélectionné.

**SOUNDS** enregistre un sound reçu dans le slot sélectionné de la banque de sounds du +Drive. L'option ANYWHERE placera le sound dans le premier slot libre disponible. Vous pouvez voir le nombre de slots libres à droite de l'indication de la banque.

### 14.5 SYSTEM

Le menu System contient les options OS UPGRADE et FORMAT +DRIVE du Digitone.



#### 14.5.1 OS UPGRADE

Utilisez cette option de menu lorsque vous souhaitez mettre à niveau le système d'exploitation du Digitone. Utilisez notre logiciel gratuit Elektron Transfer pour envoyer le fichier OS syx. Vous pouvez télécharger le logiciel Elektron Transfer et le fichier OS syx depuis le site Web d'Elektron.

## 14. MENU GLOBAL SETTINGS

---

Pour que le transfert soit possible, l'appareil envoyant le fichier OS syx doit être connecté au port MIDI IN ou USB du Digitone.

Veuillez noter que le Digitone n'apparaît pas sous la forme d'une icône sur le bureau de votre ordinateur.

1. Appuyez sur **[YES]** pour que le Digitone commence à écouter les données OS SysEx entrantes. Si vous souhaitez annuler l'état d'attente, appuyez sur **[NO]**.



2. Ouvrez Elektron Transfer et sélectionnez Elektron Digitone pour l'appareil d'entrée MIDI et l'appareil de sortie MIDI.
3. Glissez et déposez le fichier syx dans la fenêtre principale d'Elektron Transfer pour l'envoyer au Digitone.

Une barre de progression apparaît sur l'écran du Digitone lors de la réception du système d'exploitation. Une fois le processus terminé, le système d'exploitation est à jour et l'appareil redémarre.



Si la mise à niveau du système d'exploitation du Digitone se fait via les ports MIDI, utilisez l'interface Elektron TM-1 USB MIDI pour une vitesse de transfert jusqu'à 10 fois plus rapide.

### 14.5.2 FORMAT +DRIVE

Vous pouvez supprimer tout le contenu du +Drive. Utilisez les flèches **[LEFT]** ou **[RIGHT]** pour sélectionner le contenu que vous souhaitez supprimer et appuyez sur **[YES]** pour confirmer. Vous serez invité à exécuter ou non la procédure de formatage. Appuyez sur **[YES]** pour procéder au formatage.



**PROJECTS+SOUNDS** permet d'effacer tous les projets et Sounds. Appuyez sur les flèches **[LEFT]** or **[RIGHT]** pour cocher/décocher cette case.

## 15. MENU STARTUP

Maintenez la touche **[FUNC]** enfoncée tout en allumant le Digitone pour accéder au menu STARTUP. Ce menu permet d'effectuer diverses tâches. Appuyez sur la touche **[TRIG]** correspondante pour choisir les différentes options.

### 15.1 TEST MODE

Appuyez sur la touche **[TRIG 1]** pour entrer en mode TEST.



À des fins de test, un sound bref est émis au niveau de toutes les sorties de l'unité.

Si vous rencontrez des problèmes avec votre Digitone et pensez qu'ils peuvent être dus à un problème matériel, vous pouvez lancer ce test d'auto-vérification. Les flèches **[UP]** et **[DOWN]** peuvent être utilisées pour parcourir le rapport de test. Un appareil totalement fonctionnel ne doit signaler aucune erreur. Veuillez contacter le support technique d'Elektron ou le distributeur de votre Digitone si le journal comporte une erreur.

### 15.2 EMPTY RESET

Appuyez sur la touche **[TRIG 2]** pour effectuer une réinitialisation à vide. La réinitialisation efface tous les patterns et Sounds, mais les données du +Drive ne sont pas affectées.

### 15.3 FACTORY RESET

Appuyez sur la touche **[TRIG 3]** pour effectuer une réinitialisation des paramètres d'usine. Lors d'une réinitialisation des paramètres d'usine sur le Digitone, le projet RAM actif est remplacé et réinitialisé (y compris les données des patterns et les données globales). Le slot 1 du projet du +Drive est remplacé et réinitialisé avec les patterns, Sounds et paramètres prédéfinis en usine. La banque de Sound A est remplacée par les Sounds d'usine.

Si vous souhaitez garder le projet actif, pensez à le sauvegarder sans un slot de projet du +Drive supérieur à 1 avant d'effectuer la réinitialisation des paramètres d'usine.

### 15.4 OS UPGRADE

Appuyez sur la touche **[TRIG 4]** pour commencer la mise à niveau du système d'exploitation. Le Digitone entre alors en phase d'attente et écoute les données entrantes du système d'exploitation, puis le message « READY TO RECEIVE » s'affiche à l'écran. Pour que le transfert soit possible, l'appareil envoyant le fichier OS syx doit être connecté au port MIDI IN du Digitone. Utilisez notre logiciel utilitaire gratuit C6 SysEx pour envoyer le fichier OS Syx. Vous pouvez télécharger le logiciel utilitaire C6 SysEx et le fichier OS syx depuis le site Web d'Elektron.



- Vous ne pouvez pas utiliser le logiciel Elektron Transfer pour transférer les fichiers OS sys lorsque vous êtes dans le menu STARTUP.
- Un transfert via le port USB MIDI est impossible lorsque vous voulez mettre à niveau le système d'exploitation depuis le menu STARTUP.

Sur votre ordinateur, téléchargez le fichier OS syx et ouvrez le logiciel C6. Cliquez sur CONFIGURE et sélectionnez Digitone pour MIDI In et MIDI Out. Glissez le fichier syx dans la fenêtre principale du C6, puis sélectionnez-le en cliquant une fois dessus avec le pointeur de la souris. Cliquez sur le bouton « Send » dans le coin supérieur gauche de la fenêtre C6.

Une barre de progression indique l'avancement de la mise à niveau du système d'exploitation. Le message « UPGRADING... DO NOT TURN OFF » s'affiche lorsque le transfert est terminé. Veuillez noter que la mise à niveau peut prendre un certain temps. L'appareil redémarre une fois le processus de mise à niveau terminé.



Lorsque vous envoyez le fichier OS syx, utilisez notre logiciel Elektron C6 gratuit. Vous pouvez le télécharger depuis le site Web d'Elektron.

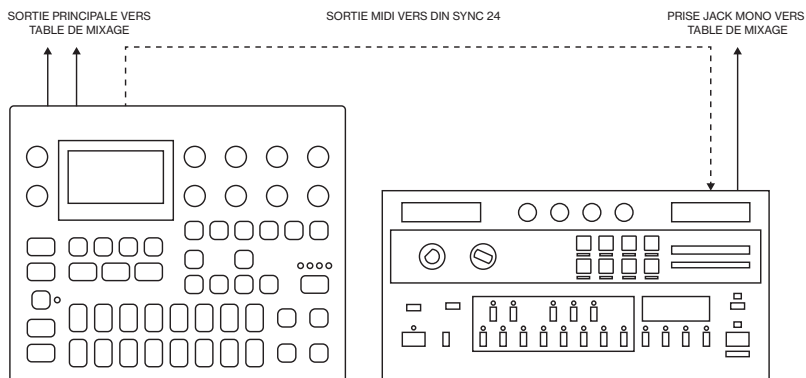
### 15.5 EXIT

Appuyez sur la touche **[TRIG 5]** pour quitter le menu STARTUP.

## 16. EXEMPLES DE CONFIGURATIONS

Le Digitone aime jouer avec d'autres machines. Qu'il s'agisse d'utiliser ses capacités de synchronisation et de lecture avec les anciennes machines, de se coupler au Digitakt ou de contrôler d'autres synthétiseurs.

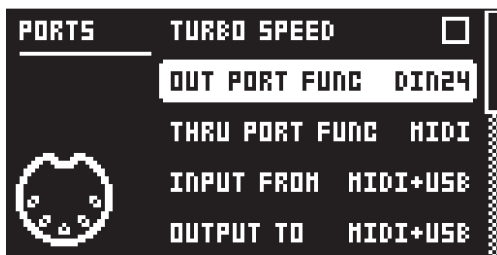
### 16.1 DIGITONE AVEC UNE MACHINE À BASSES MONOPHONIQUES



Les capacités de synchronisation DIN du Digitone vous permettent d'utiliser un ancien équipement.

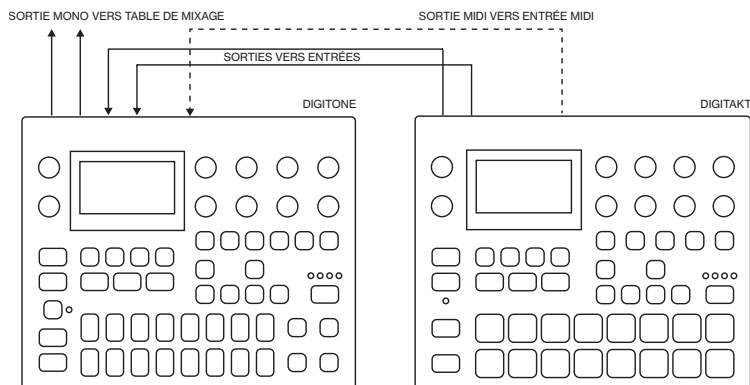
Dans cet exemple, une ancienne machine à basses monophoniques est utilisée avec le Digitone. Le Digitone peut arrêter, démarrer et contrôler le tempo de la machine à basses.

1. Préparez un pattern de ligne de basse sur la machine à basses.
2. Connectez la sortie de la machine à basses à la table de mixage à l'aide d'un câble jack mâle mono de 6,3 mm.
3. Connectez les sorties audio du Digitone à la table de mixage à l'aide de deux câbles jack mâles mono ou stéréo de 6,3 mm.
4. Utilisez un câble de raccordement DIN pour connecter le port MIDI OUT du Digitone au port SYNC IN de la machine à basses.
5. Sur le Digitone, appuyez sur **[GLOBAL SETTINGS]** puis naviguez jusqu'à **MIDI CONFIG > PORT CONFIG** et réglez **OUT PORT CONFIG** sur **DIN24**.



6. Appuyez sur **[PLAY]** sur le Digitone.

### 16.2 DIGITONE AVEC LE DIGITAKT

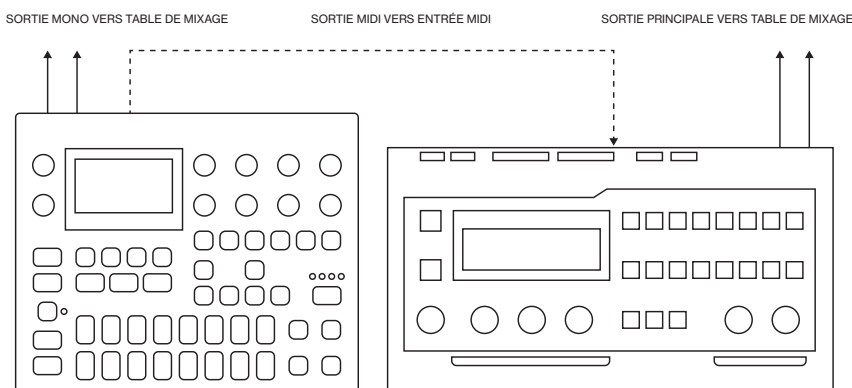


Le Digitone est parfaitement compatible avec le Digitakt et vous permet, par exemple, d'acheminer l'audio depuis le Digitakt jusqu'au Digitone et de synchroniser le tempo des séquenceurs.

1. Utilisez un câble MIDI standard pour connecter la prise jack MIDI OUT du Digitakt à la prise jack MIDI IN du Digitone.
2. Utilisez deux câbles TR ou TRS pour connecter la prise OUTPUT L/R du Digitakt à la prise INPUT L/R du Digitone.
3. Sur le Digitakt, appuyez sur **[GLOBAL SETTINGS]** puis naviguez jusqu'à MIDI CONFIG > PORT CONFIG et réglez **OUT PORT FUNC** sur MIDI.
4. Dans le même menu, réglez **OUTPUT** sur MIDI.
5. Appuyez sur **[GLOBAL SETTINGS]** puis naviguez jusqu'à MIDI CONFIG > SYNC et réglez **CLOCK SEND** sur ON.
6. Sur le Digitone, appuyez sur **[GLOBAL SETTINGS]** puis naviguez jusqu'à MIDI CONFIG > PORT CONFIG et réglez **INPUT FROM** sur MIDI.
7. Appuyez sur **[GLOBAL SETTINGS]** puis naviguez jusqu'à MIDI CONFIG > SYNC et réglez **CLOCK RECEIVE** sur ON.
8. Appuyez sur **[PLAY]** sur le Digitakt
9. Sur le Digitone, appuyez sur **[FUNC]** et **[LFO]** pour ouvrir la page MASTER.
10. Ajustez les entrées **IN L/R** pour régler le niveau de l'audio entrant provenant du Digitakt.
11. Réglez **LPAN** sur L64 et **RPAN** sur R63.
12. Ajustez les paramètres **CHR**, **DEL** et **REV** pour ajouter les effets de sortie du Digitone à l'audio du Digitakt.

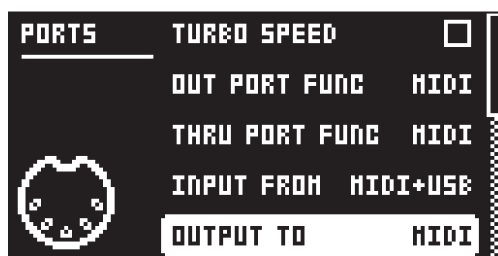


### 16.3 CONTRÔLE D'UN SYNTHÉTISEUR À L'AIDE DE PISTES MIDI



Le Digitone possède des capacités très variées d'utilisation des pistes MIDI de son séquenceur afin de contrôler d'autres synthétiseurs MIDI.

1. Utilisez un câble MIDI standard pour connecter la prise jack MIDI OUT du Digitone à la prise jack MIDI IN du synthétiseur.
2. Sur le Digitone, appuyez sur **[GLOBAL SETTINGS]** puis naviguez jusqu'à MIDI CONFIG > PORT CONFIG et réglez **OUT PORT FUNC** sur MIDI.
3. Dans le même menu, réglez **OUTPUT TO** sur MIDI.



4. Sur l'écran principal, appuyez sur **[MIDI]** puis sur **[TRIG 1–4]** pour sélectionner une piste MIDI.
5. Appuyez sur **[SYN1]** et utilisez le paramètre **CHAN** pour sélectionner un canal MIDI pour les données de sortie des pistes.
6. Assurez-vous de régler votre synthétiseur pour qu'il reçoive une entrée MIDI d'une façon correspondant aux paramètres définis sur le Digitone.

Vous êtes désormais prêt à utiliser le séquenceur du Digitone pour contrôler votre synthétiseur. Pour plus de renseignements sur le séquenceur du Digitone, consultez la rubrique « 10. SÉQUENCEUR », page 27.

## 17. COMBINAISONS DE TOUCHES UTILES

---

Utilisez les combinaisons de touches ci-dessous pour accélérer votre flux de travail.

### GÉNÉRAL

Les touches **[FUNC]** et **[REC]** permettent de copier. L'action dépend de la page ou du mode actif actuel.

Les touches **[FUNC]** et **[PLAY]** permettent d'effacer. L'action dépend de la page ou du mode actif actuel.

Les touches **[FUNC]** et **[STOP]** permettent de coller. L'action dépend du contenu qui a été copié.

### SÉLECTION DE PISTE/BANQUE/PATTERN

Les touches **[TRACK 1-4]** permettent de sélectionner une piste de synthèse.

Les touches **[MIDI]** et **[TRACK 1-4]** permettent de sélectionner une piste MIDI.

Les touches **[BANK]** et **[TRIG 9-16]** permettent de sélectionner une banque.

Les touches **[PTN]** et **[TRIG 1-16]** permettent de sélectionner un pattern.

### NOMMAGE

Les touches **[FUNC]** et **[ARROW]** (sur l'écran de NOMMAGE) permettent de choisir une lettre.

Les touches **[FUNC]** et **[NO]** (sur l'écran de NOMMAGE) permettent d'effacer une lettre.

### SAUVEGARDE ET RECHARGEMENT

Les touches **[FUNC]** et **[GLOBAL SETTINGS]** permettent de sauvegarder le projet actif.

Les touches **[FUNC]** et **[YES]** permettent de sauvegarder temporairement le pattern actif.

Les touches **[FUNC]** et **[NO]** permettent de recharger temporairement le pattern actif.

### ACCÈS AUX MENUS

Les touches **[FUNC]** et **[MENU PATTERN]** permettent d'ouvrir le menu IMPORT/EXPORT.

Les touches **[FUNC]** et **[TRIG PARAMETERS]** permettent d'ouvrir le menu SOUND SETUP.

Les touches **[FUNC]** et **[SYN1]** permettent d'ouvrir le menu ARPEGGIATOR.

Les touches **[FUNC]** et **[SYN2]** permettent d'ouvrir le menu CHORUS.

Les touches **[FUNC]** et **[FLTR]** permettent d'ouvrir le menu DELAY.

Les touches **[FUNC]** et **[AMP]** permettent d'ouvrir le menu REVERB.

Les touches **[FUNC]** et **[LFO]** permettent d'ouvrir le menu MASTER.

Les touches **[FUNC]** et **[PTN]** permettent d'ouvrir le menu METRONOME.

Les touches **[FUNC]** et **[PAGE]** permettent d'ouvrir le menu SCALE du pattern/de la piste.

Les touches **[FUNC]** et **[MIDI]** permettent d'ouvrir le menu CONFIG MIDI.

### PARAMÈTRES DU SÉQUENCEUR

Les touches **[FUNC]** et **[TEMPO]** permettent de saisir le tempo.

Les touches **[FUNC]** et **[LEFT/RIGHT]** permettent de pousser le tempo (lorsque le séquenceur joue).

Les touches **[FUNC]** et **[LEFT/RIGHT]** permettent de déplacer tous les trigs d'un pas complet, vers la gauche ou la droite (en mode GRID RECORDING).

Les touches **[FUNC]** et **[LEFT/RIGHT]** permettent de déplacer tous les trigs d'un pas complet, vers la gauche ou la droite (en mode GRID RECORDING).

Les touches **[TRIG]** (maintenue) et **[LEFT/RIGHT]** permettent d'ouvrir le menu MICRO TIMING et de définir le micro timing pour le trig (en mode GRID RECORDING).

### ENREGISTREMENT DU SÉQUENCEUR

Les touches **[RECORD]** et **[PLAY]** lancent le mode LIVE RECORDING.

La touche **[RECORD]** et une double pression sur la touche **[PLAY]** activent/désactivent le mode QUANTIZE LIVE RECORDING.

Les touches **[NO]** et **[TRIG]** en mode LIVE RECORDING permettent d'effacer les trigs d'une piste du séquenceur.

Les touches **[FUNC]** et **[PTN]** (pression longue) permettent d'activer/de désactiver le métronome.

Les touches **[FUNC]** et **[TRIG]** permettent d'ajouter des trigs de verrous (en mode GRID RECORDING).

### DÉSACTIVATION DU SOUND

Les touches **[FUNC]** et **[TRIG]** permettent de désactiver/d'activer une ou plusieurs pistes.

### UNISON

Les touches **[FUNC]** et **[VOICE]** activent ou désactivent l'unisson. **[VOICE]** clignote si l'unisson est impossible en raison des voix verrouillées sur d'autres pistes.

### MODES

Les touches **[FUNC]** et **[BANK]** permettent d'entrer en mode MUTE.

**[FUNC]** et une double pression sur **[BANK]** permet d'alterner entre le mode PATTERN MUTE et GLOBAL MUTE.

Les touches **[YES]** et **[PAGE]** permettent d'activer le mode FILL pour un cycle de pattern.

Maintenez la touche **[PAGE]** enfoncée pour activer le mode FILL aussi longtemps que la touche **[PAGE]** est enfoncée.

Maintenez les touches **[PAGE]** et **[YES]** enfoncées puis relâchez la touche **[PAGE]** avant de relâcher **[YES]** pour verrouiller le mode FILL. Appuyez à nouveau sur **[PAGE]** pour déverrouiller le mode FILL.

### EFFACER UNE PISTE/UN PATTERN

Les touches **[FUNC]** et **[PLAY]** (en mode GRID RECORDING) permettent d'effacer la piste active.

Les touches **[FUNC]** et **[PLAY]** (sans mode ou en mode LIVE RECORDING) permettent d'effacer un pattern.

### PARAMÈTRES DE RÉINITIALISATION

Appuyez sur le bouton **DATA/ENTRY** et sur la touche **[NO]** pour rétablir la valeur par défaut du paramètre.

Appuyez sur la touche **[PARAMETER]** et sur **[PLAY]** pour rétablir les valeurs par défaut de tous les paramètres de la page des paramètres sélectionnée.

### ARPEGGIATOR

Les touches **[FUNC]** et **[TRACK NOTE]** permettent d'activer et désactiver l'arpégiateur.

Les touches **[FUNC]** et **[SYN1]** permettent d'ouvrir le menu ARPEGGIATOR.



## 18. INFORMATIONS TECHNIQUES

### SPÉCIFICATIONS ÉLECTRIQUES

#### Sorties audio symétriques à impédance

Niveau des sorties principales : +22 dBu  
 Impédance de sortie : 440 Ω asymétrique  
 Rapport signal/bruit numérique vers analogique :  
 108 dB (20–20 000 Hz)

#### Sortie casque

Niveau de sortie casque : +22 dBu  
 Impédance de sortie : 55 Ω

#### Entrées audio

Niveau d'entrée : +19 dBu  
 Impédance d'entrée audio : 11 Ω  
 Rapport signal/bruit analogique vers numérique :  
 112 dB (20-20 000 Hz)

Consommation d'énergie de l'appareil : 7 W typique  
 Alimentation électrique Elektron compatible : PSU-3b

### MATÉRIEL

Écran OLED 128 × 64 pixels  
 MIDI In/Out/Thru avec sortie DIN Sync  
 Deux prises de sortie audio symétriques à impédance 1/4"  
 Deux >prises d'entrée audio 1/4"  
 Une prise casque stéréo 1/4"  
 Convertisseurs 48 kHz, 24 bits AN/NA  
 Port USB 2.0 haute vitesse à isolation galvanique  
 Alimentation électrique : prise jack à pôle positif au centre 5.5 × 2.5mm, 12 V CC, 1 A

### SPÉCIFICATIONS PHYSIQUES

Boîtier en acier robuste  
 Dimensions : L215 × P176 × H63 mm ) (boutons et pieds inclus)  
 Poids : environ 1,49 kg  
 Trous de montage VESA 100 × 100 mm. Utiliser avec des vis M4 d'une longueur maximale de 7 mm.  
 Température ambiante maximale recommandée : +40 °C

## 19. CRÉDITS ET CONTACT

### CRÉDITS

#### CONCEPTION ET DÉVELOPPEMENT DE PRODUIT

Oscar Albinsson  
 Johannes Algelind  
 Ali Alper Çakır  
 Magnus Forsell  
 Anders Gärder  
 Andreas Henriksson  
 Simon Mattisson  
 Jimmy Myhrman  
 Jon Mårtensson  
 Viktor Nilsson  
 Olle Petersson  
 David Revelj  
 Mattias Rickardsson  
 Martin Sigby

#### CONCEPTION SUPPLÉMENTAIRE

Ufuk Demir  
 Thomas Ekelund

#### DOCUMENTATION

Erik Ångman

#### CONCEPTION SONORE PRÉDÉFINIE

Johannes Algelind  
 Blush Response (Joey Gonzalez)  
 Palle Dahlstedt  
 Dataline (Cenk Sayinli)  
 Divkid (Ben Wilson)

Mark Fell  
 Hizmi  
 Toru Koda  
 Simon Mattisson  
 Jimmy Myhrman  
 Zabutom (Niklas Sjösvärd)  
 Erik Ångman

### CONTACT

#### SITE WEB D'ELEKTRON

<http://www.elektron.se>

#### ADRESSE DES BUREAUX

Elektron Music Machines MAV AB  
 Sockerbruket 9  
 SE-414 51 Göteborg  
 Suède

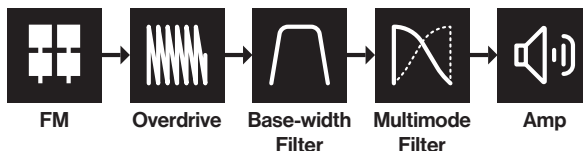
#### TÉLÉPHONE

+46 (0)31 743 744 0

## ANNEXE A : LA SYNTHÈSE FM DU DIGITONE

### A.1 APERÇU

Le Digitone est à l'origine un synthétiseur de modulation de fréquence (FM) à quatre opérateurs dans le style des réalisations des années 1980. Cependant, contrairement aux anciens synthétiseurs FM, le Digitone utilise son moteur FM davantage comme un générateur de sons complexes plutôt que comme un synthétiseur vocal complet (bien qu'il ait également cette capacité). Le chemin du signal du Digitone ressemble davantage à un synthétiseur soustractif typique qu'à une voix FM classique.



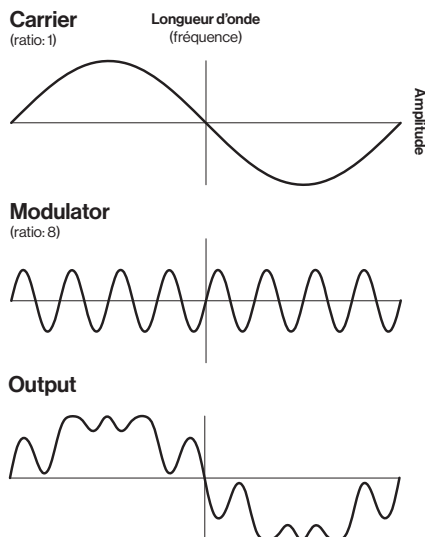
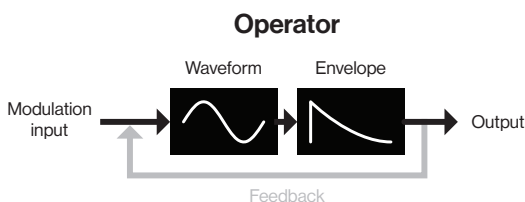
L'idée de ce design est d'exploiter les paysages sonores bruts et souvent complexes de la synthèse FM et d'utiliser une méthode soustractive plus connue et accessible pour le modelage sonore général.

La FM est une méthode de synthèse permettant d'ajouter des harmoniques au timbre grâce à la modulation ou à la superposition afin de modeler le sound. Vous ajoutez des harmoniques en modulant la tonalité d'un oscillateur avec la sortie d'un autre oscillateur. La FM fonctionne comme l'ajout d'un vibrato à l'aide d'un LFO. À un taux de modulation plus lent, il s'agit d'un simple vibrato, mais lorsque la fréquence de modulation atteint le taux audio, les effets de vibrato font alors partie du sound et deviennent un effet timbral.

### A.2 LES OPÉRATEURS

Lors de la synthèse FM, les oscillateurs sont appelés des opérateurs. Contrairement à l'oscillateur analogique, l'opérateur contient également une enveloppe ainsi qu'une entrée et des sorties spécifiques, en faisant une sorte de macro-oscillateur. La FM combine deux opérateurs ou plus afin de générer une sortie plus riche en harmoniques. Un opérateur qui est utilisé pour moduler un autre opérateur est appelé un modulateur. L'opérateur qui génère, ou transporte, le ton correspondant est appelé un transporteur.

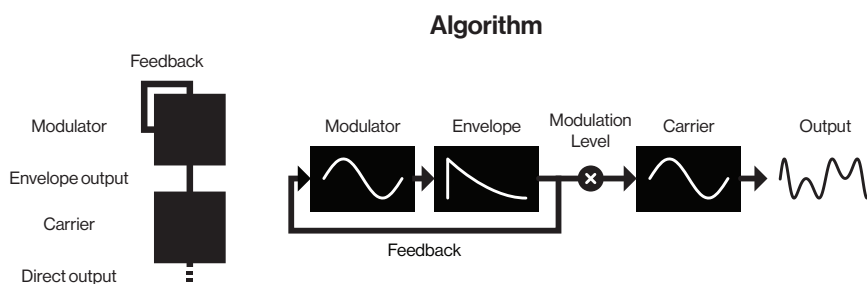
Le feedback est utilisé pour améliorer la finesse d'un son. Le feedback est uniquement appliqué aux modulateurs. La sortie de l'opérateur est renvoyée à elle-même, ajoutant ainsi des harmoniques. Dans le Digitone, un opérateur avec feedback avec une valeur de paramètre d'environ 35 génère une onde en dent de scie. En cas de valeur supérieure, le feedback entraîne rapidement du bruit. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.3.7 FDBK », page 41.



Dans certains cas, un opérateur peut être à la fois un transporteur et un modulateur. Cela signifie qu'il émet un ton tout en l'utilisant pour moduler un autre opérateur. Nous avons divisé les opérateurs en trois groupes : **C**, **A** et **B** (B1 et B2) afin de réduire la complexité et de faciliter l'utilisation du Digitone. Étant donné que le groupe **B** se compose de deux opérateurs, les contrôles des paramètres pour **B** sont associés en macro aux deux opérateurs.

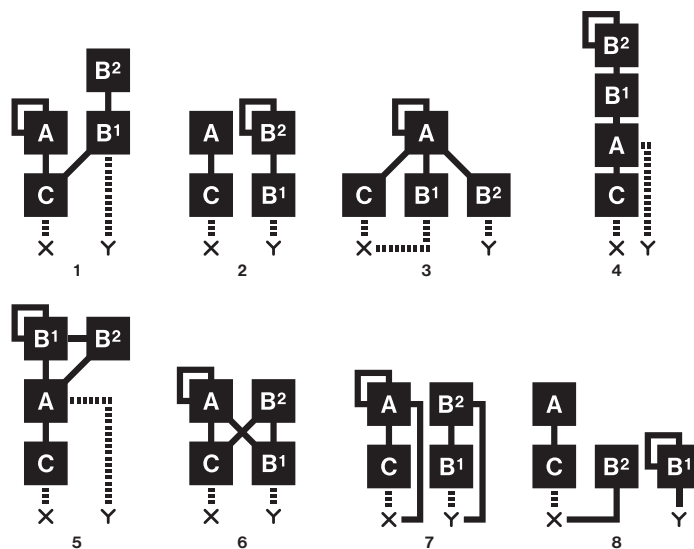
### A.3 ALGORITHMES

Un algorithme est un routage, ou une combinaison défini(e) des opérateurs. Le routage de la modulation de différentes manières vous offre plusieurs méthodes d'application de la modulation et par conséquent différents résultats.



Ci-dessus est représenté un algorithme à deux opérateurs, qui correspond à la synthèse FM dans sa forme la plus simple. Le Digitone contient quatre opérateurs disponibles qui peuvent être acheminés de différentes manières. Différents algorithmes modifient considérablement les caractéristiques de la sortie. Par exemple, la superposition de quatre opérateurs peut entraîner des timbres très complexes.

Le Digitone contient huit algorithmes différents vers lesquels les quatre opérateurs sont acheminés de différentes manières. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.3.1 ALGO », page 41. Chaque algorithme possède deux sorties de transporteur (X et Y) provenant de deux opérateurs différents selon l'algorithme choisi. Il est possible d'utiliser le paramètre **MIX** pour définir le mixage entre ces sorties afin de permettre un fondu enchaîné entre deux timbres séparés. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.3.8 MIX », page 41.



Les lignes allant à X et Y indiquent la sortie d'un transporteur. Il existe deux façons différentes d'envoyer la sortie d'un transporteur aux sorties X/Y : 1. Son amplitude n'est pas affectée par l'enveloppe de l'opérateur (ligne en pointillés). 2. Son amplitude est affectée par l'enveloppe de l'opérateur (ligne pleine). Le sound provenant des sorties X/Y est ensuite acheminé via l'overdrive jusqu'aux filtres.

### A.4 RATIOS FM

La modulation de fréquence s'applique aux multiplicateurs de la fréquence principale pour conserver la tonalité des sounds. Ces multiplicateurs sont connus sous le nom de ratios. Chaque ratio de groupe d'opéra-

teur est un multiplicateur de la tonalité d'entrée (valeur de note). Plus le ratio est élevé, plus la fréquence de la tonalité est élevée. Par exemple, lorsque l'on applique une modulation avec un ratio de 1:2 (transporteur:-modulateur), la sortie du transporteur ressemble à une onde carrée. Un ratio de 1:1 ressemble à une dent de scie et des nombres impairs peuvent être utilisés pour divers sounds métalliques ou « naturels ». Dans le Digitone, les ratios FM pour les différents groupes d'opérateurs fonctionnent comme suit :

**C** qui fonctionne toujours comme un transporteur, est principalement limité aux nombres entiers puisqu'il est généralement utilisé pour transporter la note fondamentale du sound. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.3.2 RATIO C », page 41.

**A** possède un plus grand nombre de valeurs de ratio permettant des rapports plus inharmoniques. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.3.3 RATIO A », page 41.

**B** (B1 et B2) contrôle les deux opérateurs en même temps. La valeur minimum pour B1 et B2 est .25. À mesure que vous tournez l'encodeur, B2 augmente jusqu'à atteindre le maximum (16). Il redémarre ensuite à .25 et B1 augmente jusqu'à la valeur suivante (0,5). Ce comportement renouvelable continue jusqu'à ce que les deux opérateurs atteignent la valeur maximum. Le comportement de ce paramètre est similaire au mouvement des aiguilles d'une montre. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.3.4 RATIO B », page 41.

## A.5 ENVELOPPES DE L'OPÉRATEUR

Si vous modulez un oscillateur directement avec un autre, cela crée des harmoniques très discordants. Vous devez donc limiter le niveau de modulation afin de contrôler la quantité de modulation. Dans le Digitone, vous utilisez une enveloppe et un contrôle de paramètre LEVEL afin d'atténuer la quantité d'effet du modulateur sur le transporteur. Les enveloppes permettent également de contrôler la modulation au fil du temps. Par exemple, lorsqu'un piano est touché pour la première fois, le timbre est tranchant mais s'atténue rapidement pour devenir un ton plus doux. Les enveloppes et le niveau de modulation sont des éléments essentiels à la synthèse FM et sont les outils que vous utilisez pour modeler les sounds que vous souhaitez obtenir.

Le moteur FM du Digitone contient deux enveloppes d'opérateur conçues pour être pratiques et faciles à utiliser. Une est pour le groupe A de l'opérateur et l'autre pour le groupe B (B1 et B2).

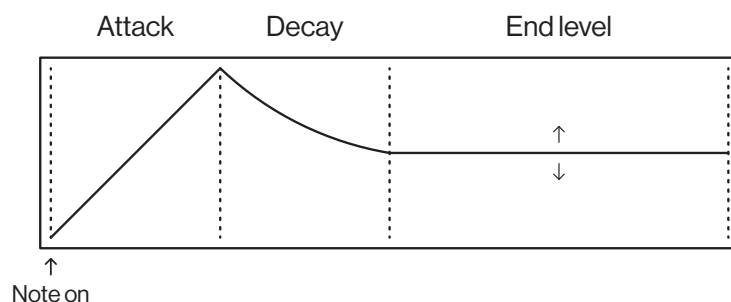
Les enveloppes sont essentiellement des enveloppes AD (Attack Decay) étendues, mais avec un niveau de fin supplémentaire ajustable (le niveau d'amplitude que le son atteint à la fin de la phase de chute). Généralement, une enveloppe AD se termine toujours au niveau zéro, mais avec la FM vous souhaitez souvent conserver une certaine modulation après un court pluck ou fondu par exemple. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.4 SYN2 PAGE 1 », page 42.



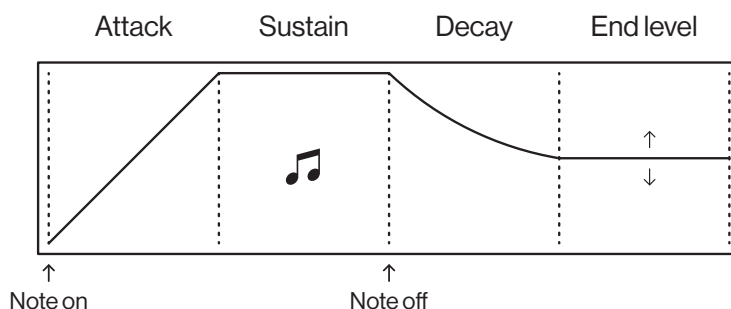
**Veillez noter que l'enveloppe B de l'opérateur contrôle la sortie de B1 et B2.**

Les enveloppes peuvent être déclenchées ou sécurisées, en faisant une enveloppe ADE (Attack Decay End) ou une enveloppe ASDE (Attack Sustain Decay End). La phase de maintien ne possède pas de niveau d'enveloppe. Il s'agit plutôt du paramètre **LEV** qui définit le niveau de maintien. La durée de la note définit la longueur de la phase de maintien. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.5.2 ATRG », page 43.

### Déclenché (ATRG/BTRG ON)

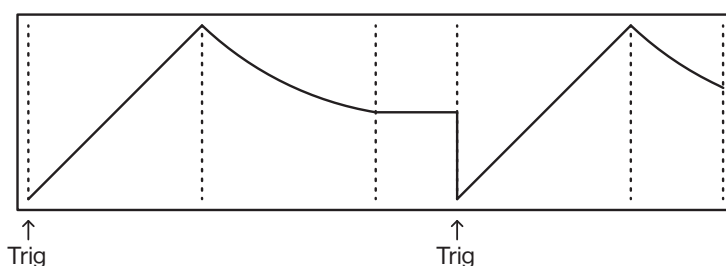


Sécurisé (ATRG/BTRG OFF)

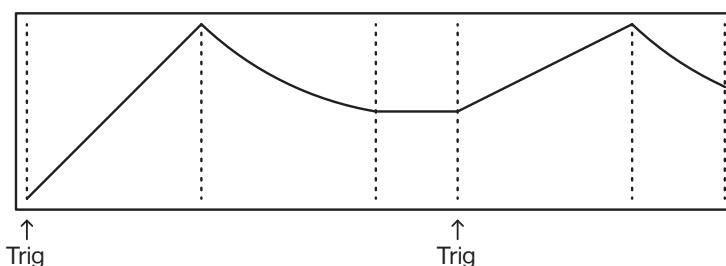


Vous pouvez également déterminer si les enveloppes doivent être réinitialisées ou non lorsqu'elles sont redéclenchées. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.5.3 ARST », page 44.

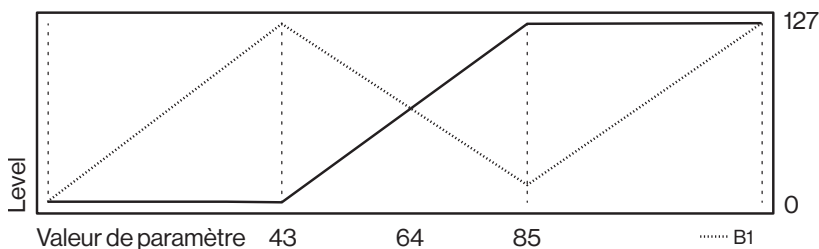
Réinitialisation activée (ARST/BRST ON)



Réinitialisation désactivée (ARST/BRST OFF)

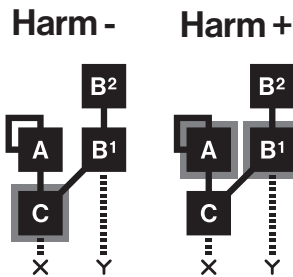


Les paramètres **LEVEL** sur la page SYN2 contrôlent la quantité de modulation depuis les opérateurs A et B. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.4.8 LEV B », page 42. Le paramètre **NIVEAU** pour B est associé en macro aux opérateurs B1 et B2 et contrôle leur quantité de modulation conformément à ce graphique :

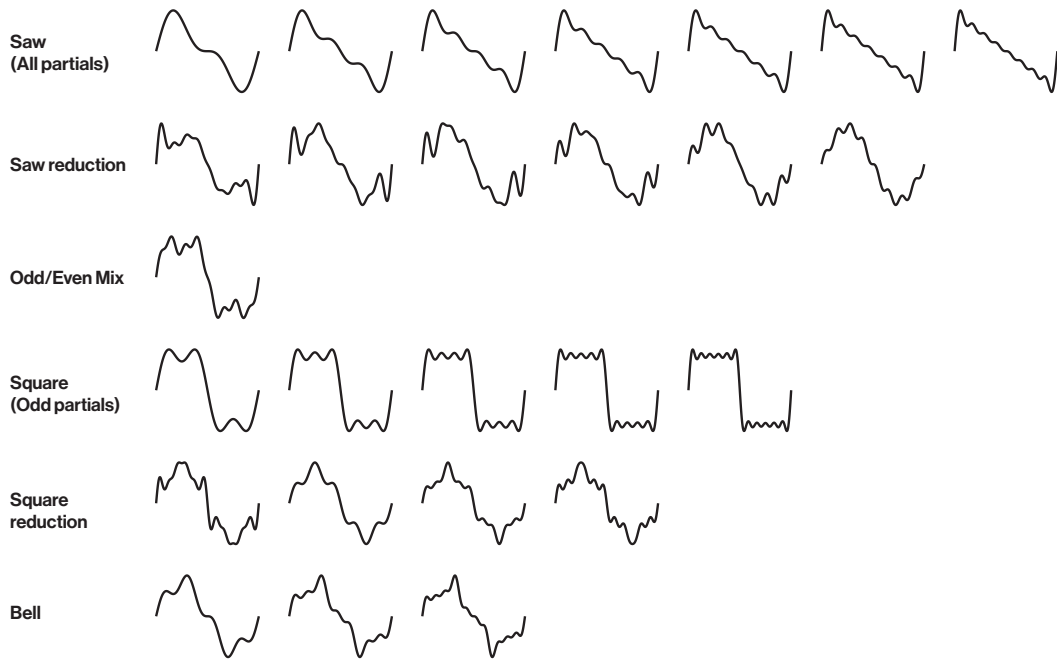


## A.6 HARMONIQUES

La sortie par défaut provenant d'un opérateur est une onde sinusoïdale, mais vous pouvez utiliser le paramètre **HARM** pour ajouter des partiels aigus à certaines des ondes sinusoïdales des opérateurs afin de créer des ondes plus riches en harmoniques. Le paramètre **HARM** est bipolaire. Les valeurs du paramètre négatif modifient les harmoniques de l'opérateur C, tandis que les valeurs du paramètre positif modifient les harmoniques des opérateurs A et B1



Lors d'un changement d'harmoniques, les valeurs intermédiaires s'insèrent entre l'harmonique actuelle et la suivante. Cette insertion fonctionne à peu près comme avec la synthèse à table d'ondes, passant d'une harmonique à l'autre, et passant en douceur d'un timbre à l'autre. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.3.5 HARM », page 41. Les séries d'harmoniques pour les opérateurs ressemblent à ce qui suit :



Le Digitone utilise une forme de synthèse additive afin de créer les séries d'harmoniques pour le paramètre HARM. La synthèse additive est l'une des plus anciennes formes de génération de sound électronique. Il s'agit d'une forme de synthèse assez simple, mais toujours très puissante. Le principe de base consiste à ajouter plusieurs ondes sinusoïdales pour former des timbres complexes. Chaque onde sinusoïdale est appelée un partiel. Généralement, chaque partie est supérieure d'une octave à la précédente. Vous conservez la fréquence du ton en laissant les partiels se répartir sur les octaves. En atténuant chaque partiel, le timbre change son contenu harmonique, entraînant des ondes différentes.

Le premier partiel est toujours maintenu à un volume sonore maximum, ce qui permet de garder l'octave de base intacte.



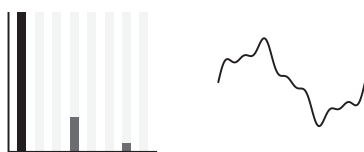
L'ajout de chaque partiel en série reproduira une dent de scie. Vous remarquerez la mesure dans laquelle le volume diminue pour chaque partiel, créant une baisse naturelle.



L'ajout de chaque partiel impair en série se rapprochera d'une onde carrée.

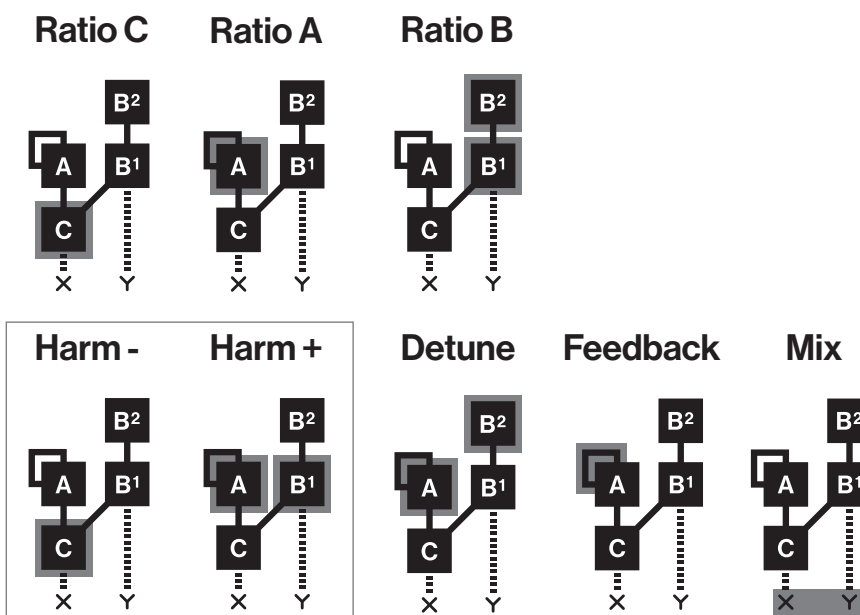


La méthode additive peut être utilisée pour créer plusieurs timbres différents. Cette combinaison de partiels, par exemple, ressemble à un bruit de cloche.



### A.7 APERÇU DES PARAMÈTRES SYN1 PAGE 1

Ci-dessus est présenté un aperçu graphique indiquant la partie du moteur FM affectée par les paramètres des pages SYN1. La partie affectée du moteur FM est entourée en gris. Pour plus de renseignements, consultez la rubrique « 11.3 SYN1 PAGE 1 », page 41.



## ANNEXE B : EXÉCUTION MIDI

Cette annexe répertorie les spécifications CC et NRPN du Digitone.

### B.1 PARAMÈTRES DES PISTES

PISTE				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Mute	94		1	101
Track level	95		1	100

### B.2 PARAMÈTRES TRIG

PARAMÈTRES TRIG				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSBL	NRPN LSB
Root	3		3	0
Velocity	4		3	1
Length	5		3	2
Filter Trig	13		3	5
LFO Trig	14		3	6

### B.3 PARAMÈTRES FM

SYN1				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Algorithm	90		1	72
Ratio C	91		1	73
Ratio A	92		1	74
Ratio B	16	48	1	75
Harmonics	17	49	1	76
Detune	18	50	1	77
Feedback	19	51	1	78
Mix	20	52	1	79

SYN2				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
A Env Attack	75		1	80
A Env Decay	76		1	81
A Env End	77		1	82
A Level	78		1	83
B Env Attack	79		1	84
B Env Decay	80		1	85
B Env End	81		1	86
B Level	82		1	87
A Delay	83		1	88
A Trig	84		1	89
A Env Reset	85		1	90
B Delay	86		1	91
B Trig	87		1	92



SYN2				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
B Env Reset	88		1	93
Phase Reset	89		1	94

## B.4 PARAMÈTRES DE FILTRE

FILTRE				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Filter Frequency	23	55	1	20
Resonance	24	56	1	21
Filter Type	74		1	22
Attack Time	70		1	16
Decay Time	71		1	17
Sustain Level	72		1	18
Release Time	73		1	19
Env. Depth	25	57	1	23
Base	26	58	1	24
Width	27	59	1	25

## B.5 PARAMÈTRES AMP

AMP				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Attack Time	104		1	32
Decay Time	105		1	33
Sustain Level	106		1	34
Release Time	107		1	35
Drive	9	41	1	36
Pan	10	42	1	37
Volume	7	39	1	38
Chorus Send	12	44	1	41
Delay Send	13	45	1	40
Reverb Send	14	46	1	39
Amp Env Reset	102		1	42

## B.6 PARAMÈTRES LFO

LFO				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Speed LFO1	28	60	1	48
Multiplier LFO1	108		1	49
Fade In/Out LFO1	109		1	50
Destination LFO1	110		1	51

LFO				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Waveform LFO1	111		1	52
Start Phase LFO1	112		1	53
Trig Mode LFO1	113		1	54
Depth LFO1	29	61	1	55
Speed LFO2	30	62	1	57
Multiplier LFO2	114		1	58
Fade In/Out LFO2	115		1	59
Destination LFO2	116		1	60
Waveform LFO2	117		1	61
Start Phase LFO2	118		1	62
Trig Mode LFO2	119		1	63
Depth LFO2	31	63	1	64

## B.7 PARAMÈTRES FX

CHORUS				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Depth	3	35	2	0
Speed	9	41	2	1
High-pass	70		2	2
Width	71		2	3
Delay Send	12	44	2	4
Reverb Send	13	45	2	5
Mix Volume	14		2	6

DELAY				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Delay Time	15	47	2	10
Pingpong	16	48	2	11
Stereo Width	17	49	2	12
Feedback	18	50	2	13
Highpass Filter	72		2	14
Lowpass Filter	73		2	15
Reverb Send	19	51	2	16
Mix Volume	20		2	17

REVERB				
Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Pre-delay	21	53	2	20
Decay Time	74		2	21
Shelving Freq	75		2	22
Shelving Gain	22	54	2	23
Highpass Filter	76		2	24
Lowpass Filter	77		2	25
Mix Volume	23		2	26

**MASTER**

Paramètre	CC MSB	CC LSB	NRPN MSB	NRPN LSB
Input L Volume	24	56	2	30
Input R Volume	25	57	2	32
Pan L	78		2	31
Pan R	79		2	33
Chorus Send	26	58	2	34
Delay Send	27	59	2	35
Reverb Send	28	60	2	36
Overdrive Master	29	61	2	37
Pattern Volume	95		2	38

---

**INDEX**

---

**+DRIVE 14, 23****A****AFTERTOUCHE 25****ARCHITECTURE SONORE 13****ARPEGGIATOR 25****B****BREATH CONTROLLER 25****C****CHAÎNES 38****CHORUS 54****COMBINAISONS DE TOUCHES 71****COMMANDES DE SAUVEGARDE ET RECHARGE  
TEMPORAIRES 38****CONFIG MIDI 62****CONFIGURATION D'ÉCHELLE**

Mode Length per pattern 34

Mode Length per track 35

**CONNECTEURS 12****COPIER, COLLER ET EFFACER 37****CRÉDITS ET CONTACT 73****D****DÉFILEMENT RAPIDE 17****DELAY 54****DÉMARRAGE RAPIDE 19****DISPOSITION DES COMMANDES 10****E****ÉCRAN DE NOMMAGE 17****EXÉCUTION MIDI 80****EXEMPLES DE CONFIGURATIONS 68**Contrôle d'un synthétiseur à l'aide de pistes MIDI  
69

Digitone avec le Digitakt 68

Digitone avec une machine à basses monopho-  
niques 68**F****FILTRE 44****G****GESTIONNAIRE DE PROJETS 58****GESTIONNAIRE DE SOUNDS 60****I****INFORMATIONS TECHNIQUES 73****INTERFACE UTILISATEUR 16****K****KEY SCALING 24****L****LFO 47, 48, 52****M****MENU DE SOUND SETUP 24**

Aftertouch 25

Breath controller 25

Key scaling 24

Key scaling de filtre 24

Mod wheel 25

Octave 25

Pitch bend 25

Pitch bend depth 25

Velocity mod 25

Velocity to vol 24

**MENU NOTE DE PISTE 30****MENU STARTUP 67****MENU VOICE 31**

Layer 31

Unison 31

Unison Spread 31

Voice stealing 31

Voix verrouillées 31

**MICRO TIMING 30, 31, 32****MODE CHROMATIC 21****MODE FILL 37****MODE GRID RECORDING 28**

Méthode Quick Note 29

Méthode Track Note 28

**MODE LIVE RECORDING 29****MODE MUTE 22****MODES D'ENREGISTREMENT**Grid recording à l'aide de la méthode Quick Note  
29Grid recording à l'aide de la méthode Track Note  
28

Mode Grid recording 28

Mode Live recording 29

**MOD WHEEL 25****MOTIFS**

Contrôle d'un pattern 27

Mode Grid recording 28

Mode Live recording 29

Sélection d'un pattern 27

Tempo 27

Types de trigs 28

Verrous de paramètres 35

**O****OS UPGRADE 65****OVERBRIDGE 18****OVERDRIVE 46**

Master 57

**P****PAGE DES PARAMÈTRES TRIG 30****PARAMÈTRES DES PISTES DE SYNTHÉ 40**

Amp 46  
 Décl. 40  
 Filtre 44  
 LFO 47  
 SYN 41

**PARAMÈTRES DES PISTES MIDI 50**

Amp (sélection CC) 51  
 Décl. 50  
 Filtre (valeur CC) 51  
 LFO 52  
 Source MIDI 50

**PARAMÈTRES FX 54**

Chorus 54  
 Delay 54  
 Master 56  
 Reverb 54, 56

**PARAMÈTRES GLOBAUX 58**

Config MIDI 62  
 Projet 58  
 Système 65

**PATTERNS ET SOUNDS 23**

Lecture d'un sound 23  
 Modification d'un sound 24  
 Sound Browser (navigateur de sounds) 59  
 Sound Manager 60

**PITCH BEND 25****PROJECTS 58**

Chargement 58  
 Gestionnaire de projets 58  
 Protection en écriture 58  
 Sauvegarder 58

**Q****QUANTIZE 32****R****RÉINITIALISATION DES PARAMÈTRES D'USINE 67****REVERB 56****S****SCALE 30****SÉCURITÉ ET ENTRETIEN 3****SÉQUENCEUR 27**

Contrôle d'un pattern 27  
 Menu Scale 34  
 Métronome 34  
 Micro timing 32  
 Modification d'un pattern 27  
 Page des paramètres Trig 30  
 Sélection d'un pattern 27  
 Swing 37  
 Verrous conditionnels 36  
 Verrous de paramètres 35

**SOUND BROWSER 59****SOUND MENU 59****SOUNDS**

Effacer un sound 61  
 Lecture d'un sound 23  
 Modification d'un sound 24  
 Paramètres des pistes de synthé 40  
 Renommer un sound 61

**STRUCTURE DES DONNÉES 14**

Patterns 14  
 Projet 14  
 Sounds 14

**SWING 37****SYNTHÈSE FM**

Algorithmes 75  
 Aperçu des paramètres SYN1 Page 1 79  
 Enveloppes de l'opérateur 76  
 Harmoniques 77  
 Modulateur 74  
 Opérateurs 74  
 Ratios FM 75  
 Transporteur 74

**SYSEX DUMP 64****T****TEMPO 20****TRANSPOSITION**

Transposition de piste 31  
 Transposition directe des patterns 38  
 Transposition directe des pistes 38

**TRIGS 28**

Trigs de notes 28  
 Trigs de verrous 28  
 Verrou de sounds 36  
 Verrous de paramètres 35

**U****UNISON 31****V****VERROUS CONDITIONNELS 36****VERROUS DE PARAMÈTRES 35****VERROUS DE SOUNDS 36**

 **elektron**