

ANALOG RYTM

Project (128) bevat 128 Kits, 16 Songs, 128 patterns, 4 globals, 128 sounds, 127 sample slots.

Global (4) global settings voor sequencer, MIDI, track routing.

Drum Kit (128) bevat 12 drum track sounds en FX track settings

Drum Track (12) bevat een sound plus LFO, filter, sends etc.

Sound (128+4096) Sound settings plus sample van één drum track.

Sample (127 en op +drive, 64MB) Maximaal 1 tegelijk toe te wijzen aan elk van de 12 drum tracks

FX Track (1) Send FX delay en reverb, master distortion en compressor, LFO

Pattern (8 banks, 16 patterns = 128) Alle sequencerdata v/d 12 drum tracks + die van FX track.
Iedere pattern kan maar één drum kit tegelijk aanspreken.

Chain (1) aan elkaar geknupte patterns. Meer bedoeld voor live gebruik.

Song (16) Verzameling van één of meer patterns en/of chains.

HARDWARE KNOPPEN (van links naar rechts, van boven naar beneden, per "sectie".

[Sampling] Sampling menu (**[Function]**+**[YES]** = Record; **[YES]** = Arm; Threshold, sampling input select, Monitoring on/off)

[Function]+**[Sampling]** Start Direct Sampling

[QPER]+**[Pad1-12]** om te selecteren welke van de 12 performance macros wordt gecontroleerd met de **[Quick Performance Amount]** knop.

[Function]+**[QPER]** Mute *Quick Performance mode*

[Track Level] Drum track level

[Function]+**[Track Level]** *Sound browser selectielijst*

[TRIG1-16]+**[Track Level]** Track sound parameter lock

[Global] Global settings menu (load, save, manage projects; Sample management; MIDI config; Sysex Dump; audio routing; CV1+2; USB config; OS upgrade; format +drive; storage; callibratie

[Function]+**[Global]** *Save Project selectielijst*

[Global Long Press] *Load Project selectielijst* (create new project)

[PLAY] *Play mode* (pads werken als drum track triggers)

[Function]+**[PLAY]** KIT menu (reload, load, save, clear, track routing, CV1+2 mod slots)

[MUTE] *Mute mode* (pads werken als drum track mutes)

[Function]+**[MUTE]** Sound menu (sound browser, sound manager, clear track sound, rename track sound, sound settings)

[CHRO] *Chromatic mode* (pads werken als keyboard)

[Function]+**[CHRO]** Track menu (trigs setup, reload track, save track = extra save buffer!)

[SCNE] *Scene mode* (pads werken als modulatie aan/uit buttons)

[Function]+**[SCNE]** Pattern menu (reload pattern, save pattern = extra save buffer!)

[PERF] *Performance mode* (pads werken als modulatie aftertouch buttons)

[Function]+**[PERF]** Song menu (reload, load, save, clear, edit, rename a song)

[FIX] *Fixed velocity mode*

[Function]+**[FIX]** Fixed velocity menu (fixed velocity waarde)

[TEMPO] Tempo menu

[Function]+**[TEMPO]** Tap tempo

[TRCK]+[Pad1-12] selecteert drum track
[TRCK 2x] opent geselecteerde drum track *Sound Pool lijst*
[Function]+[TRCK] Save drum *Kit selectielijst*

[RTRG+Pad1-12] continue triggering van drum track sound
[RTRG Hold] Retrigger menu (resolution, length, velocity curve, always on)
[Function]+[RTRG] Click track menu (active, time signature num, time signature den, preroll, volume)

[Yes]+[PLAY] Save Kit
[Yes]+[MUTE] Save Sound
[Yes]+[CHRO] Save Track
[Yes]+[SCNE] Save Pattern
[Yes]+[PERF] Save Song

[No]+[PLAY] Reload Kit
[No]+[MUTE] Reload Sound
[No]+[CHRO] Reload Track
[No]+[SCNE] Reload Pattern
[No]+[PERF] Reload Song

[TRIG1-16 Hold]+[Arrow Up] Retrigger step menu (on/off, length, rate, velocity)
[TRIG1-16 Hold]+[Arrow Left/Right] Micro timing -/+

[Button A-H]+[TRIG1-16] Bank + Pattern select
[Function]+[Button A] **Sequential** Geselecteerde patterns spelen achter elkaar
[Function]+[Button B] **Direct Start** Geselecteerde patterns starten direct vanaf step 1
[Function]+[Button C] **Direct Jump** Geselecteerde patterns springen naar huidige step punt
[Function]+[Button D] **Tempo Jump** Na activering: de actieve pattern loopt. Kies een andere pattern, dan speelt hij die als volgende pattern af en keert dan terug naar de originele pattern.
[Function]+[Button E] Step trigger mutes
[Function]+[Button F] Step accents (waarde)
[Function]+[Button G] Step swing (percentage)
[Function]+[Button H] Step slides

[TRIG] Trigger settings menu voor de actieve drum track (note, velocity, length, probability, synthesis trigger, sample trigger, filter envelope trigger, LFO trigger)
[FX]+[TRIG] Trigger settings menu voor de FX track (zelfde parameters als drum track trigs)
[Function]+[TRIG] quantize menu (global quantize, track 1-12 quantize, track 1-12 send MIDI)
[Function]+[FX]+[TRIG] FX track quantize menu (global quantize, FX track quantize, FX tr. send MIDI)

[SRC] drum track engine settings menu (verschilt per drum track)
[FX]+[SRC] Delay settings menu (time, pingpong, width, feedback, HPF, LPF, reverb send, volume)
[Function]+[SRC] drum track *Machine selectielijst* (verschilt per drum track)
[SRC 2x] drum track *Machine selectielijst* (verschilt per drum track)

[SMPL] drum track sample settings menu (tune, fine tune, bit reduction, sample lijst, start, eind, loop, level).
[FX]+[SMPL] Reverb settings menu (pre-delay, decay, shelving EQ frequency, shelving EQ level, HPF, LPF, volume)
[Function]+[SMPL] drum track (sound pool) *Sample Pool selectielijst*. Dan [Function]+[YES] voor +drive. Dan [Arrow Right] voor opties.

[FLTR] drum track filter settings menu (ADSR, cutoff, resonance, type, envelope amount)

[FX]+[FLTR] master distortion settings menu (amount, symmetry, delay overdrive, pre/post delay distortion/compression, pre/post reverb distortion/compression)

[Function]+[FLTR] drum track sound settings menu (machine, chromatic, envelope reset, velocity to volume, velocity mod, aftertouch, sample, legacy FX send)

[AMP] drum track amp settings menu (AHD, overdrive, delay send, reverb send, panning, volume)

[FX]+[AMP] master compressor settings menu (threshold, attack, release, makeup gain, ratio, side chain EQ, dry/wet mix, volume)

[LFO] drum track LFO settings menu (speed, multiplier, fade in/out, destination, wave form, start phase, *trigger mode*, depth)

[FX]+[LFO] FX track LFO settings menu (speed, multiplier, fade in/out, destination, wave form, start phase, *trigger mode*, depth)

[Function]+[FX] MIDI settings menu (sync, hardware MIDI ports configuration, track channel configuration)

[CHAIN] activeert/deactiveert een chain

[Function]+[CHAIN] initiates een nieuwe chain

[SONG] activeert/deactiveert een song

[Function]+[SONG] Edit song menu

[RECORD]+[STOP] of **[PLAY]** 808 stijl opnemen

[RECORD Hold]+[PLAY] Live recording (quantized)

[RECORD Hold]+[STOP 1x of 2x] Step recording standard/jump

[Function]+[RECORD] STOP of PLAY status: Kopieer pattern

[Function]+[RECORD] RECORD status: Kopieer track

[Function]+[PLAY] STOP of PLAY status: Clear pattern (2e keer = undo)

[Function]+[PLAY] RECORD status: Clear track (2e keer = undo)

[Function]+[STOP] STOP of PLAY status: Plak pattern (2e keer = undo)

[Function]+[STOP] RECORD status: Plak track (2e keer = undo)

[FILL] activeert *fill mode* (als grid recording niet actief is)

[Function]+[FILL] zet de fill in een wachtrij

[PAGE] selecteert pagina 1-4 van het pattern

[Function]+[PAGE] Scale settings menu (normal/advanced, steps, resolutie etc.)

[Function]+[Arrow up/down]: quick scrolling

[Function]+ [various parameters knobs]: scrolling door logische waarden

Naamgevings menu

[Arrow Left/Right] navigeer door de positie van de naam

[Track Level] of **[Arrow Up/Down]** scroll door karakterset

[Function] roept een keyboard op

Scene mode

[SCNE] activeert *Scene mode*. Iedere blauwe **[Pad1-12]** heeft iets geprogrammeerd eronder. In dit geval zijn de pads aan/uit schakelaars. Er kan op enig moment maar één scene actief zijn. *Scene mode* on/off settings worden bewaard in de actieve Kit.

In *Scene mode*: **[SCNE Hold]** of **[Function]+[Pad1-12]** zijn een short cut naar het *Scene Edit menu*. Hou een pad ingedrukt en verander dan een van de sound parameters. **[TRK]+[Pad1-12]** om andere drum track (of FX track: kies dan **[FX]**) parameters te kunnen parameter locken. Maximaal 48 parameter locks voor alle scenes, maar vrijelijk te verdelen over de 12 scenes. Altijd save in de Kit!

Performance mode

[PERF] activeert *Performance mode* **[QPER]** moet ook groen branden!

Iedere groene **[Pad1-12]** heeft iets geprogrammeerd eronder. Velocity op het pad verandert de parameters real time. *Performance mode* settings worden bewaard in de actieve Kit.

In *Performance mode*: **[PERF Hold]** of **[Function]+[Pad1-12]** zijn een short cut naar het *Performance Edit menu*. Hou een pad ingedrukt en verander dan een van de sound parameters. **[TRK]+[Pad1-12]** om andere drum track (of FX track: kies dan **[FX]**) parameters te kunnen parameter locken. Maximaal 48 parameter locks voor alle Performances, maar vrijelijk te verdelen over de 12 Performances. Altijd save in de Kit!

Quick Performance mode

Geeft je de mogelijkheid één of meerdere performances te controleren met de Quick Performance Amount knop. **[QPER Hold]+[Pad1-12]** om één of meerdere performances daarvoor te selecteren. **[Function]+[PERF]** om *Quick Performance mode* te muten.

Chromatic mode

[CHRO] activeert *Chromatic mode*. **[Pad1-12]** van de geselecteerde drum track veranderen van kleur (geel, lichtblauw, paars, donkerblauw: van hoog naar laag) en worden semi tone keys.

[Arrow Up/Down] scrollt door de 4 beschikbare octaven.

Mute mode

[MUTE] activeert *Mute mode*. **[Pad1-12]** fungeren als mute on/off schakelaars.

[Function Hold]+[Pad1-12] fungeert als pre-select mutes. Zodra je **[Function]** loslaat worden alle geselecteerde mutes geactiveert.

[RTRG]+[Pad1-12] fungeert als solo select. Kan met meerdere pads tegelijk.

Mutes blijven actief, onafhankelijk van het switchen van patterns of kits, ze zijn dus global.

Parameter editing

[PAR2-6]+[NO] default waarde (geldt ook voor **[FX]** sectie).

[NO]+[MUTE] herlaadt de sound van de geselecteerde drum track.

[No]+[PLAY] herlaadt de gehele kit

[YES]+[PLAY] Save de gehele kit

[PAR2-6]+[YES] randomizes alle parameter van de gekozen **[PAR2-6]** button. **[TRIG]** wordt niet gerandomized.

Pad 1: BD	<i>Bass Drum</i> : hard, classic, FM, plastic, silky, sharp, dual VCO
Pad 2: SN	<i>Snare</i> : hard, classic, FM, natural, dual VCO
Pad 3: RS	<i>Rim Shot</i> : hard, classic, dual VCO
Pad 4: HC	<i>Hand Clap</i> : classic, dual VCO
Pad 5: BT	<i>Bass Tom</i> : classic
Pad 6: LT	<i>Low Tom</i> : classic
Pad 7: MT	<i>Mid Tom</i> : classic
Pad 8: HT	<i>High Tom</i> : classic
Pad 9: CH	<i>Closed Hihat</i> : basic, classic, metallic
Pad 10: OH	<i>Open Hihat</i> : classic, metallic
Pad 11: CY	<i>Cymbal</i> : classic, metallic, ride
Pad 12: CB	<i>Cow Bell</i> : classic, metallic

Drum Kit

Een Kit bevat 12 drum track sound + FX track parameter settings, plus retrigger settings, plus general sound settings, plus level settings, plus performance en Scene settings.

Een kit kan aan meerdere patterns hangen, maar aan een pattern kan maar aan één kit hangen.

In het Kit menu zit ook de drum track routing: wel/niet naar distortion en compressor -> Main Outs en wel/niet naar Send to FX (reverb en delay).

In het Kit menu zitten ook de CV1+2 modulatie setups (Control In 1 mod en 2 mod). Druk op een van de acht data entry knobs om door de drumtracks te switchen. Je kunt 4 destinations per drum track ingeven.

Drum Sound

Een sound bestaat uit alle parameter settings van één drum track. Je kunt ze opslaan en laden in de soundpool (128) of op de +drive (4096). De laatste kan niet parameter-locked worden.

[Function]+[MUTE] opent Sound menu

Sound Browser en dan **[Arrow Left]** opent submenu om soundpool of +drive te kunnen kiezen.

Sound Manager in het Sound menu is de uitgebreidere versie van Sound Browser. **[Arrow Left/Right]** voor diverse extra opties. Als je op de +drive aan het kijken bent, kun je met de 16 step keys bank A-H op de +drive selecteren (de lijst wordt dan minder lang). Audition van de geselecteerde sound: druk pad in van geselecteerde drumtrack.

[TRK 2x] opent soundpool sound list van de geselecteerde drum track.

[SRC 2x] of **[Function]+[SRC]** opent de *Machine keuzelijst*.

[YES]+[MUTE] Save sound

[TRK]+[Record], **[TRK]+[PLAY]** of **[TRK]+[STOP]**: respectievelijk *copy track sound*, *clear track sound*, *paste track sound* (de laatste werkt alleen in een drumtrack die de gebruikte machine kan hebben)

[Function]+[SMPL] opent de *Sample Pool Selectielijst*.

SEQUENCER - PATTERN

Een pattern bevat: algemene trigger settings zoals default note pitch, velocity etc., Quantize settings, Note triggers voor alle tracks, Lock triggers voor alle tracks, parameter locks, sound locks, trigger mutes, accent triggers, slide triggers, swing triggers en amount, één Kit linked aan de pattern, lengte en time signature van de tracks.

[STOP 2x] stopt alle geluid en stuurt MIDI reset

Grid recording mode (808 style)

Press **[Record]** voor *Grid recording mode*.

Live recording mode

[Record Hold]+[Play] voor *Live recording mode*. De pads zijn nu de noot-trigger inputs. In *global mode* -> control -> sequencer config de quantize live recording uitzetten (shortcut: **[Record Hold]+[Play 2x]**! Je kunt dan nog steeds daarna per track de hoeveelheid quantize instellen met **[Function]+[TRIG]**

Step recording mode

Er zijn twee versies *Standard* en *Jump mode*. **[Record Hold]+[Stop 2x]** om te toggelen tussen die 2. *Standard step recording mode*: **[Record]+[Stop]**. Je kunt een trigger invoeren met een van de pads. De trigger wordt geplaatst op de drumtrack behorende bij dat pad!, de sequencer springt dan vervolgens onmiddellijk naar de volgende stap.

De groene step is de start step

[NO] verwijdert een trigger op de geselecteerde step of voert een rust in.

Jump step recording mode: **[Record]+[STOP 2x]**. De *Length* parameter op de **[TRIG]** pagina bepaalt de lengte van de stap en het aantal over te slaande stappen. Meer in de manual, veels te ingewikkeld!

Trigger types

Er zijn twee trigger types: note triggers (trigger keys zijn rood) en lock triggers (trigger keys zijn geel). Die laatste zijn om parameter locks te kunnen programmeren als er geen noot trigger in de step zit. Het programmeren ervan verschilt per *recording mode*.

Lock triggers kun je bijvoorbeeld gebruiken om een sound die gestart wordt op step 1 en doorklinkt tot en met step 5, in step 2-4 te veranderen (bijvoorbeeld door de filter cutoff aan te passen). Je triggered dan niet opnieuw drums op step 2-4, maar wel de filter envelope in dit geval.

Trig menu

[TRIG] menu waarin je condities voor (note) triggers instelt (geldig voor alle triggers in de drum track): default pitch, default velocity, default length, probability (geldt dus ook voor alle triggers in de track en wordt bij iedere nieuwe trigger opnieuw geëvalueerd), machine trigger on/off, sample trigger on/off, filter envelope trigger, LFO trigger.

[TRIG1-16 Hold] verandert de Probability parameter in een Trigger condition parameter: hiermee stel je probability en trigger voorwaarden in *per step*. Dit overruled de probability instelling van de track voor die ene trigger.

Scale menu

Normal mode: alle tracks in het pattern delen dezelfde lengte en time signature

Links het *aantal stappen*, rechts de *grid waarin die stappen zich bevinden*, helemaal rechts de *scale*, dat is de snelheid waarmee het pattern afspeelt in veelvouden van de huidige snelheid.

Advanced mode: Iedere track kan zijn eigen lengte en scale hebben. ☺

De Track kolom werkt precies zoals in *Normal mode*. De Master kolom doet dit:

LEN (1-1024; INF): stelt het aantal stappen in waarna alle tracks (onafhankelijk van hun ingestelde individuele lengte) resetten. **INF**: alle tracks blijven onafhankelijk van elkaar lopen volgens hun individuele track length settings.

CHNG (1-1024; off) Hoeveel stappen een pattern speelt voordat ie overgaat naar een volgende pattern (in *Song of Chain mode*, of bij een scherp gezette volgend pattern). Off betekent dat een pattern eeuwig doorspeelt als **LEN** op **INF** staat.

Parameter Locks

[TRIG1-16]+[Parameter xyz] om ze in te stellen.

In *grid recording (808) mode*: verwijder de trigger en plaats hem weer om alle parameter locks van die trigger te verwijderen.

In *live recording mode*: **[NO Hold]+[TRIG1-16]** verwijdert alle parameter locks terwijl de sequencer loopt.

Maximaal 72 verschillende parameter locks zijn in te stellen (het aantal locks zelf doet er niet toe).

Sound Locks

[TRIG1-16]+[Track level] selecteert een sound. Laat daarna de **[TRIG1-16]** key los.

Conditional Locks i.e. Trigger Conditions (TRC)

De *trigger condition parameter* kan ook per stap vastgelegd worden middens een parameter lock.

Deze *trigger condition parameter* kun je instellen door een **[TRIG1-16]** key ingedrukt te houden en dan aan de *probability* knop in het trigger menu te draaien (die verandert dan in de *trigger condition parameter*).

Trigger Mutes

Kunnen op iedere stap worden aangebracht en gelden dan voor zowel noot triggers als lock triggers.

[Function]+[E] opent mute trigger kleuren (vol groene stappen zijn gemuted).

[TRIG1-16]+[E] shortcut voor een mute op de step.

Accents

Kunnen op iedere stap worden aangebracht en gelden voor zowel noot triggers als lock triggers.

[Function]+[F] opent accent trigger kleuren (vol paarse stappen zijn accented).

[TRIG1-16]+[F] shortcut voor een accent op de step.

Swing

Kan op iedere stap worden aangebracht en geldt voor zowel noot triggers als lock triggers.

[Function]+[G] opent swing trigger kleuren (vol gele stappen zijn swung).

[TRIG1-16]+[G] shortcut voor een swing op de step.

Swing amount gaat van 50%-80% (50% is equal).

Slide

Kan op iedere stap worden aangebracht en geldt voor zowel noot triggers als lock triggers.

[Function]+[H] opent swing trigger kleuren (vol blauwe stappen zijn slided).

[TRIG1-16]+[H] shortcut voor een slide op de step.

Minstens één stap moet een parameter lock heb om te glijden vanaf daar naar de volgende waarde.

De snelheid van de slide is mede afhankelijk van de BPM tempo van de sequencer.

Kopiëren

Copy pattern **[Function]+[Record]** als *grid recording mode* **[Record]+[STOP]** niet actief is.

Copy track **[Function]+[Record]** als *grid recording mode* **[Record]+[STOP]** actief is.

Copy track parameter page **[PAR1-6]+[Record]**

Copy trigs+parameter locks **[TRIG1-16]+[Record]** als *grid recording mode* **[Record]+[STOP]** actief is.

Copy sound **[TRK]+[Record]**

Chain mode

Chains zijn sequences van één of meer patterns. Maximaal 64 chains, met maximaal 256 patterns.

Outside Chain mode: **[Function]+[Chain]** voor een nieuwe *scratch pad row*. Iedere nieuw row wordt een *scratch pad row* en de oude *scratch pad row* schuift er eentje omhoog.

Inside Chain mode: zet **Cursor** op gewenste plek. Dan **[Bank-H]+[TRIG1-16]** om patterns toe te voegen.

Quick Chain Druk een **[BANK A-H]** in, dan een **[TRIG1-16]** en hou die laatste vast. Alle **[TRIG1-16]** keys die je daarna indrukt worden toegevoegd aan de Chain. Met **[CHAIN]** ingedrukt en de cursortoetsen kun je op een plek gaan staan in de chain. Met de **[NO]** toets haal je patterns weg links van de cursor.

Song mode

Één Song is altijd actief. Binnen de song is er altijd minimaal één song row en één sketch row (- -).

Een Song row is pas actief als je **[YES]** hebt ingedrukt. Buiten *Song mode* staat dan het row nummer midden onder in de LCD.

Enter Song mode **[Function]+[SONG]** Dan het pattern selecteren waarmee je wil starten. Dan **[YES]** en dan **[PLAY]**.

[Stop 2x] Zal de song vanaf de start laten beginnen.

De *Scratch pad row* speelt niet mee in een Song, tenzij één van de patterns uit de *scratch pad row* geselecteerd is voordat je op **[PLAY]** drukt.

Song row toevoegen aan een song **[Function]+[YES]** wordt onder de cursor toegevoegd.

Patterns toevoegen aan een song row **Cursor** helemaal rechts, dan **[BANK-H]+[TRIG1-16]**.

Patterns weghalen **[Function]+[NO]** om patterns weg te halen links van de cursor, of geselecteerd met de cursor.

Song rows omhoog/naar beneden verplaatsen **[Function]+[Arrow Up/Down]**

Row patterns naar links/rechts verplaatsen **[Function]+[Arrow Left/Right]** eerst pattern selecteren)

Spelen vanaf een bepaalde plek in een Song: eerst **[SONG]** om *Song mode* aan te zetten.

Song row herhalen **Cursor** in tweede kolom. Met **[PAR-A]** aantal herhalingen kiezen.

Mute drumtracks in een pattern selecteer de pattern en druk op **[YES]**. Druk op de pads om de drum tracks te muten (geelgroen wordt geen). Deze mutes gelden alleen voor dat specifieke pattern. Als het pattern vaker wordt gebruikt in de song gelden daar de mutes niet.

Je kunt de mutes ook buiten *Song mode* aanbrengen als *Song mode* "aan" is. Dan de SONG knop ingedrukt houden en de mutes kiezen.

SCD 01-01-2022