

BMX

Classic Hybrid Drum Machine with 121 Authentic Drum Sounds, Real-Time Sequencer with Step Editor, Wave Designer and Dual-Mode Filter

Table of Contents

Introduction	25	31 - ERASE.....	29
TOP PANEL.....	25	32 - DUMP.....	29
CHANNELS AND VOICES	25	MODE SECTION.....	30
NAVIGATION.....	25	33 - SONG	30
MASTER.....	26	34 - PATTERN	30
1 - PAN CONTROLS	26	35 - STEP	30
2 - MIXER	26	36 - PADS	30
3 - ASSIGNABLE VOICE CONTROLS.....	26	44 - MENU	30
4 - VOICE SELECT	26	Step Size.....	30
STEPS/PADS.....	26	Probability.....	30
5 - STEP/PAD BUTTONS.....	26	Flam.....	31
TEMPO SECTION.....	26	Note Repeat.....	31
6 - TEMPO	26	Filter	31
7 - TAP	26	Preferences.....	31
ANALOG FILTER AND WAVE DESIGNER	26	MIDI Map.....	32
8 - CUTOFF	27	Trigger Assign	32
9 - HPF	27	Bitcrusher.....	32
10 - ON.....	27	Metronome	32
11 - RESONANCE.....	27	Options.....	33
12 - ATTACK	27	About.....	33
13 - SEND	27	PROGRAM & PLAYBACK SECTION.....	33
14 - SIG	27	46 - RECORD.....	33
15 - SUSTAIN.....	27	47 - STOP	33
INPUT/OUTPUT	27	48 - PLAY/PAUSE	33
16 - METRONOME VOL	27	49 - LENGTH	33
17 - MASTER	27	50 - SAMPLE	34
18 - INPUT	27	51 - BANK	34
19 - REC	27	52 - QUAN	34
20 - PHONES.....	27	53 - << (BACK)	34
CONTROL SECTION	27	54 - MUTE	34
21 - MIDI	27	55 - SOLO	35
22 - USB.....	28	56 - >> (FORWARD)	35
23 - SYNC	28	MENU SECTION.....	35
24 - RAND	28	DEFAULT MENU	35
25 - STEP REPEAT	28	TOP ROW	35
26 - NOTE REPEAT	28	MIDDLE ROW.....	35
27 - AUTOFILL	29	BOTTOM ROW.....	35
28 - TRIGGER	29	REAR PANEL.....	37
EDIT SECTION.....	29	PROGRAMMING	37
29 - SAVE	29	Step Time Programming.....	37

Playhead Running.....	37
Playhead Stopped.....	37
SynthTribes.....	38
Real Time Programming	38
Chromatic Programming and Playing	38
Micro Timing	38
Creating a Song	38
Chaining Patterns.....	39
Chaining Songs.....	39
Setlist	39
SAMPLING.....	39
DIRECT SAMPLING	39
USING SYNTHTRIBE	40
SAMPLE MANAGEMENT.....	40
MIDI CCs	41
Introducción	42
PANEL SUPERIOR.....	42
CANALES Y VOCES.....	42
NAVEGACIÓN	42
MASTER.....	43
1 - CONTROLES DE PANORAMA	43
2 - MEZCLADOR	43
3 - CONTROLES DE VOZ ASIGNABLES	43
4 - SELECCIÓN DE VOZ	43
PASOS/PADS.....	43
5 - BOTONES DE PASO/PAD.....	43
SECCIÓN DE TEMPO	43
6 - TEMPO	43
7 - TAP	43
FILTRO ANALÓGICO Y WAVE DESIGNER.....	44
8 - CUTOFF	44
9 - HPF	44
10 - ON.....	44
11 - RESONANCIA	44
12 - ATAQUE	44
13 - SEND	44
14 - SIG	44
15 - SUSTAIN.....	44
ENTRADA/SALIDA	44
16 - ENTRADA/SALIDA	44

17 - MASTER	44
18 - INPUT	44
19 - REC	44
20 - PHONES.....	44
SECCIÓN DE CONTROL	45
21 - MIDI	45
22 - USB.....	45
23 - SYNC	45
24 - RAND	45
25 - STEP REPEAT	46
26 - NOTE REPEAT	46
27 - AUTOFILL	46
28 - TRIGGER	46
EDIT SECTION	46
29 - SAVE	46
31 - ERASE.....	46
32 - DUMP.....	47
SECCIÓN DE MODO	47
33 - SONG	47
34 - PATTERN	47
35 - STEP	47
36 - PADS	47
Probabilidad	48
Flam.....	48
Note Repeat.....	48
Filtro.....	48
Preferencias.....	49
Mapa MIDI	49
Asignación de Trigger	49
Bitcrusher.....	49
Metrófono	49
Opciones	50
Acerca de.....	50
SECCIÓN DE PROGRAMA Y REPRODUCCIÓN.....	50
46 - RECORD.....	50
47 - STOP	50
48 - PLAY/PAUSE	50
49 - LENGTH	50
50 - SAMPLE	51
51 - BANK	51
52 - QUAN	51
53 - << (ATRÁS)	51

54 - MUTE	52
55 - SOLO	52
56 - >> (ADELANTE)	52
SECCIÓN DE MENÚ.....	52
MENÚ PREDETERMINADO	52
FILA SUPERIOR	52
FILA MEDIA.....	52
FILA INFERIOR.....	52
PANEL TRASERO.....	54
PROGRAMACIÓN.....	54
Programación en Tiempo de Paso	54
Cabezal de Reproducción en Movimiento	54
Cabezal de Reproducción Detenido.....	54
SynthTribes.....	55
Programación en Tiempo Real	55
Programación y Reproducción Cromática	55
Micro Timing	55
Creando una Canción	55
Encadenando Patrones.....	56
Encadenando Canciones	56
Lista de Reproducción	56
MUESTREO.....	56
MUESTREO DIRECTO	56
USANDO SYNTHTRIBE.....	57
GESTIÓN DE MUESTRAS	58
MIDI CCs	58
EINFÜHRUNG	59
INHALTSVERZEICHNIS	59
KANÄLE UND STIMMEN	59
NAVIGATION.....	59
MASTER.....	60
1 - PAN-REGLER	60
2 - MIXER	60
3 - ZUWEISBARE STIMMENREGLER.....	60
4 - STIMMENAUSWAHL.....	60
STEPS/PADS.....	60
5 - STEP/PAD-TASTEN.....	60
TEMPO-BEREICH	60
6 - TEMPO	60
7 - TAP	60
ANALOGFILTER UND WAVE DESIGNER.....	61
8 - CUTOFF	61

9 - HPF	61
10 - ON.....	61
11 - RESONANCE.....	61
12 - ATTACK	61
13 - SEND	61
14 - SIG	61
15 - SUSTAIN.....	61
EINGANG/AUSGANG.....	61
16 - METRONOME VOL	61
17 - MASTER	61
18 - INPUT	61
19 - REC	61
20 - PHONES.....	62
STEUERUNGSBEREICH	62
21 - MIDI	62
22 - USB	62
23 - SYNC	62
24 - RAND	62
25 - STEP REPEAT	63
26 - NOTE REPEAT.....	63
27 - AUTOFILL	63
28 - TRIGGER	63
BEARBEITUNGSBEREICH	63
29 - SAVE	63
31 - ERASE.....	64
32 - DUMP.....	64
MODUS-BEREICH	64
33 - SONG	64
34 - PATTERN	64
35 - STEP	64
36 - PADS	64
Probability.....	65
Flam.....	65
Note Repeat.....	65
Filter	66
Preferencias.....	66
MIDI Map.....	66
Trigger Assign	66
Bitcrusher.....	67
Metronome	67
Options.....	67
About.....	67

PROGRAMM- UND WIEDERGABEBEREICH	67	3 – CONTRÔLES DE VOIX ASSIGNABLES	77
46 – RECORD	67	4 – SÉLECTION DE VOIX	77
47 – STOP	68	STEPS/PADS	77
48 – PLAY/PAUSE	68	5 – BOUTONS STEP/PAD	77
49 – LENGTH	68	TEMPO SECTION	77
50 – SAMPLE	68	6 – TEMPO	77
51 – BANK	68	7 – TAP	77
52 – QUAN	69	FILTRE ANALOGIQUE ET WAVE DESIGNER	78
53 - << (ZURÜCK)	69	8 – CUTOFF (FRÉQUENCE DE COUPURE)	78
54 – MUTE	69	9 – HPF (PASSE-HAUT)	78
55 – SOLO	69	10 – ON	78
56 - >> (VORWÄRTS)	69	11 – RÉSONANCE	78
MENÜBEREICH	69	12 – ATTAQUE	78
STANDARDMENÜ	69	13 – SEND (ENVOI)	78
OBERE REIHE	69	14 – SIG	78
MITTLERE REIHE	69	15 – SUSTAIN	78
UNTERE REIHE	70	ENTRÉE/SORTIE	78
REAR PANEL	71	16 – VOLUME MÉTRONOME	78
PROGRAMMIERUNG	71	17 – MASTER	78
Step-Time-Programmierung	71	18 – INPUT (ENTRÉE)	78
Abspielkopf läuft	71	19 – REC	78
Abspielkopf gestoppt	72	20 – PHONE (CASQUE)	78
SynthTribe	72	CONTROL SECTION	79
Echtzeit-Programmierung	72	21 - MIDI	79
Chromatische Programmierung und Wiedergabe	72	22 – USB	79
Micro Timing	72	23 - SYNC	79
Einen Song erstellen	72	24 – RAND	79
Patterns verketten	73	25 - STEP REPEAT (RÉPÉTITION DE PAS)	80
Songs verketten	73	26 - NOTE REPEAT (RÉPÉTITION DE NOTE)	80
Setlist	73	27 – AUTOFILL	80
SAMPLING	73	28 - TRIGGER	80
DIREKTES SAMPLING	74	SECTION D'ÉDITION	80
VERWENDUNG VON SYNTHTRIBE	75	29 – SAVE (SAUVEGARDER)	80
SAMPLE-VERWALTUNG	75	31 – ERASE (EFFACER)	80
MIDI CCs	75	32 – DUMP (EXPORT)	81
Introduction	76	MODE SECTION	81
PANNEAU SUPÉRIEUR	76	33 – SONG (MORCEAU)	81
CANAU ET VOIX	76	34 – PATTERN (MOTIF)	81
NAVIGATION	76	35 – STEP (PAS)	81
SECTION PRINCIPALE	77	36 – PADS	81
1 – CONTRÔLES DE PANORAMIQUE	77	Probability (Probabilité)	82
2 – MIXEUR	77	Flam	82

Note Repeat (Répétition de note)	82
Filter (Filtre)	83
Preferences (Préférences)	83
MIDI Map (Carte MIDI)	83
Trigger Assign (Assignment des triggers)	83
Bitcrusher	84
Metronome (Métronomie)	84
Options	84
About (À propos)	84
SECTION PROGRAMME ET LECTURE	84
46 – RECORD (ENREGISTRER)	84
47 – STOP (LECTURE/PAUSE)	85
48 – PLAY/PAUSE (LECTURE/PAUSE)	85
49 – LENGTH	85
50 – SAMPLE (ÉCHANTILLON)	85
51 – BANK	85
52 – QUAN (QUANTIFICATION)	86
53 - << (BACK / RETOUR)	86
54 – MUTE (SOURDINE)	86
55 – SOLO	86
56 - >> (FORWARD / AVANCE)	86
MENU SECTION	86
MENU PAR DÉFAUT	86
RANGÉE SUPÉRIEURE	86
RANGÉE DU MILIEU	87
RANGÉE INFÉRIEURE	87
PANNEAU ARRIÈRE	88
PROGRAMMATION	88
Programmation en Step Time	89
Tête de lecture en marche	89
Tête de lecture arrêtée	89
SynthTribe	89
Programmation en temps réel	89
Programmation et jeu chromatiques	89
Micro Timing	89
Créer un morceau	89
Enchaîner des motifs	90
Enchaîner des morceaux	90
Setlist	90
ÉCHANTILLONNAGE	91
ÉCHANTILLONNAGE DIRECT	91
UTILISATION DE SYNTHTRIBE	92

GESTION DES ÉCHANTILLONS	92
MIDI CC	92
INTRODUZIONE	93
PANNELO SUPERIORE	93
CANALI E VOCI	93
NAVIGAZIONE	93
SEZIONE PRINCIPALE	94
1 – CONTROLLI PAN	94
2 - MIXER	94
3 - CONTROLLI VOCE ASSEGNABILI	94
4 - SELEZIONE VOCE	94
PAD/STEP	94
5 - PULSANTI STEP/PAD	94
SEZIONE TEMPO	94
6 - TEMPO	94
7 - TAP	94
FILTRO ANALOGICO E WAVE DESIGNER	95
8 - CUTOFF (FREQUENZA DI TAGLIO)	95
9 - HPF (PASSA-ALTO)	95
10 - ON	95
11 - RISONANZA	95
12 - ATTACCO	95
13 - SEND (INVIO)	95
14 - SIG	95
15 - SUSTAIN	95
INGRESSO/USCITA	95
16 - VOLUME METRONOMO	95
17 - MASTER	95
18 - INPUT (INGRESSO)	95
19 - REC	95
20 - PHONES (CUFFIE)	95
SEZIONE DI CONTROLLO	96
21 - MIDI	96
22 – USB	96
23 - SYNC	96
24 – RAND	96
25 - STEP REPEAT (RIPETIZIONE STEP)	96
26 - NOTE REPEAT (RIPETIZIONE NOTA)	97
27 - AUTOFILL	97
28 - TRIGGER	97
SEZIONE DI MODIFICA	97
29 – SAVE (SALVA)	97

31 – ERASE (CANCELLA)	97
32 – DUMP (ESPORTA)	98
SEZIONE MODALITÀ	98
33 - SONG (BRANO)	98
34 - PATTERN	98
35 - STEP	98
36 - PADS	98
44 - MENU	98
Probability (Probabilità)	99
Note Repeat (Ripetizione Nota)	99
Filter (Filtro)	99
Preferences (Preferenze)	100
MIDI Map (Mappa MIDI)	100
Trigger Assign (Assegnazione Trigger)	100
Bitcrusher	100
Metronome (Metronomo)	100
OptionsOptions (Opzioni)	101
Il sottomenu options controlla varie funzionalità del BMX:	101
About (Informazioni)	101
SEZIONE PROGRAMMA E RIPRODUZIONE	101
46 – RECORD (REGISTRA)	101
47 - STOP	101
48 - PLAY/PAUSE (RIPRODUCI/PAUSA)	101
49 - LENGTH (LUNGHEZZA)	101
50 – SAMPLE (CAMPIONE)	102
51 – BANK (BANCO)	102
52 – QUAN (QUANTIZZAZIONE)	102
53 - << (BACK / INDIETRO)	103
54 - MUTE	103
55 - SOLO	103
56 - >> (FORWARD / AVANTI)	103
SEZIONE MENU	103
MENU PREDEFINITO	103
RIGA SUPERIORE	103
RIGA CENTRALE	103
RIGA INFERIORE	103
PANNELO POSTERIORE	105
PROGRAMMAZIONE	105
Programmazione Step Time	105
Playhead in esecuzione	105
Playhead fermato	105
SynthTribe	106

Programmazione in tempo reale	106
Programmazione e riproduzione cromatica	106
Micro Timing	106
Creare un brano	106
Concatenare pattern	107
Concatenare brani	107
Setlist	107
CAMPIONAMENTO	107
CAMPIONAMENTO DIRETTO	107
UTILIZZO DI SYNTHTRIBE	108
GESTIONE DEI CAMPIONI	108
MIDI CC	109
INTRODUCTIE	110
BOVENPANEEL	110
KANALEN EN STEMME	110
NAVIGATIE	110
MASTER	111
1 – PAN-REGELAARS	111
2 – MIXER	111
3 – TOEWIJSBARE STEMREGELAARS	111
4 – STEMSELECTIE	111
STEPS/PADS	111
5 – STEP/PAD-KNOPPEN	111
TEMPO-SECTIE	111
6 - TEMPO	111
7 – TAP	111
ANALOOG FILTER EN WAVE DESIGNER	112
8 – CUTOFF	112
9 – HPF	112
10 – ON	112
11 – RESONANCE	112
12 – ATTACK	112
13 – SEND	112
14 – SIG	112
15 – SUSTAIN	112
INGANG/UITGANG	112
116 – METRONOME VOL	112
17 – MASTER	112
18 – INPUT	112
19 – REC	112
20 – PHONES	113
BEDIENINGSSECTIE	113

DE

FR

IT

NL

DE

FR

IT

NL

21 - MIDI.....	113	MIDDELSTE RIJ.....	120
22 - USB.....	113	ONDERSTE RIJ.....	121
23 - SYNC.....	113	REAR PANEL.....	122
24 - RAND.....	113	PROGRAMMEREN.....	122
25 - STEP REPEAT.....	113	Step-tijd Programmeren.....	122
26 - NOTE REPEAT.....	114	Afspeelkop Draaiend.....	122
28 - TRIGGER.....	114	Afspeelkop Gestopt.....	123
BEWERKINGSSECTIE.....	114	SynthTribe.....	123
29 - SAVE.....	114	Realtime Programmeren.....	123
31 - ERASE.....	114	Chromatisch Programmeren en Spelen.....	123
32 - DUMP.....	115	Micro Timing.....	123
33 - SONG.....	115	Een Song Maken.....	123
34 - PATTERN.....	115	Patronen Koppelen.....	124
35 - STEP.....	115	Songs Koppelen.....	124
36 - PADS.....	115	Setlist.....	124
44 - MENU.....	115	SAMPLING.....	124
Probability.....	116	DIRECT SAMPLEN.....	124
Flam.....	116	SYNTHTRIBE GEBRUIKEN.....	125
Note Repeat.....	116	SAMPLE BEHEER.....	126
Filter.....	116	MIDI CCs.....	126
Preferences.....	117	WPROWADZENIE.....	127
MIDI Map.....	117	PANEL GÓRNY.....	127
Trigger Assign.....	117	KANAŁY I GŁOSY.....	127
Bitcrusher.....	117	NAWIGACJA.....	127
Metronome.....	117	MASTER.....	128
Options.....	118	1 - KONTROLE PANORAMY.....	128
About.....	118	2 - MIKSER.....	128
PROGRAMMEER- EN AFSPEELSECTIE.....	118	3 - PRZYPISYWALNE KONTROLE GŁOSU.....	128
46 - RECORD.....	118	4 - WYBÓR GŁOSU.....	128
47 - STOP.....	118	STEPY/PADY.....	128
48 - PLAY/PAUSE.....	118	5 - STEP/PAD BUTTONS.....	128
49 - LENGTH.....	118	SEKCJA TEMPA.....	128
50 - SAMPLE.....	119	6 - TEMPO.....	128
51 - BANK.....	119	7 - TAP.....	128
52 - QUAN.....	120	FILTR ANALOGOWY I WAVE DESIGNER.....	128
53 - << (TERUG).....	120	8 - CUTOFF.....	129
54 - MUTE.....	120	9 - HPF.....	129
55 - SOLO.....	120	10 - ON.....	129
56 - >> (VOORUIT).....	120	11 - REZONANS.....	129
MENUSECTIE.....	120	12 - ATTACK.....	129
STANDAARDMENU.....	120	13 - SEND.....	129
BOVENSTE RIJ.....	120	14 - SIG.....	129

15 - SUSTAIN.....	129	WEJŚCIE/WYJŚCIE.....	129
16 - GŁOŚNOŚĆ METRONOMU.....	129	17 - MASTER.....	129
17 - MASTER.....	129	18 - INPUT.....	129
18 - INPUT.....	129	19 - REC.....	129
19 - REC.....	129	20 - PHONES.....	129
20 - PHONES.....	129	CONTROL SECTION.....	129
CONTROL SECTION.....	129	21 - MIDI.....	129
21 - MIDI.....	129	22 - USB.....	130
22 - USB.....	130	23 - SYNC.....	130
23 - SYNC.....	130	24 - RAND.....	130
24 - RAND.....	130	25 - STEP REPEAT.....	130
25 - STEP REPEAT.....	130	26 - NOTE REPEAT.....	130
26 - NOTE REPEAT.....	130	27 - AUTOFILL.....	131
27 - AUTOFILL.....	131	28 - TRIGGER.....	131
28 - TRIGGER.....	131	SEKCJA EDYCJI.....	131
SEKCJA EDYCJI.....	131	29 - SAVE.....	131
29 - SAVE.....	131	31 - ERASE.....	131
31 - ERASE.....	131	32 - DUMP.....	131
32 - DUMP.....	131	SEKCJA TRYBU.....	132
SEKCJA TRYBU.....	132	33 - SONG.....	132
33 - SONG.....	132	34 - PATTERN.....	132
34 - PATTERN.....	132	35 - STEP.....	132
35 - STEP.....	132	36 - PADS.....	132
36 - PADS.....	132	44 - MENU.....	132
44 - MENU.....	132	Probability.....	133
Probability.....	133	Flam.....	133
Flam.....	133	Note Repeat.....	133
Note Repeat.....	133	Filtr.....	133
Filtr.....	133	Preferencje.....	133
Preferencje.....	133	Mapa MIDI.....	134
Mapa MIDI.....	134	Przypisanie Triggera.....	134
Przypisanie Triggera.....	134	Bitcrusher.....	134
Bitcrusher.....	134	Metronom.....	134
Metronom.....	134	Opcje.....	135
Opcje.....	135	O Produkcje.....	135
O Produkcje.....	135	SEKCJA PROGRAMU I ODTWARZANIA.....	135
SEKCJA PROGRAMU I ODTWARZANIA.....	135	46 - RECORD.....	135
46 - RECORD.....	135	47 - STOP.....	135
47 - STOP.....	135	48 - PLAY/PAUSE.....	135
48 - PLAY/PAUSE.....	135	49 - LENGTH.....	135
49 - LENGTH.....	135		

50 - SAMPLE.....	136	6 - TEMPO.....	145
51 - BANK.....	136	7 - TAP.....	145
52 - QUAN.....	136	FILTR ANALÓGICO E WAVE DESIGNER.....	146
53 - << (DO TYŁU).....	136	8 - CUTOFF.....	146
54 - MUTE.....	136	9 - HPF.....	146
55 - SOLO.....	137	10 - ON.....	146
56 - >> (DO PRZODU).....	137	11 - RESSONÂNCIA.....	146
SEKCJA MENU.....	137	12 - ATAQUE.....	146
MENU DOMYŚLNE.....	137	13 - SEND.....	146
GÓRNY RZĄD.....	137	14 - SIG.....	146
ŚRODKOWY RZĄD.....	137	15 - SUSTAIN.....	146
DOLNY RZĄD.....	137	ENTRADA/SAÍDA.....	146
PANEL TYLNY.....	139	16 - VOL METRÓNOMO.....	146
PROGRAMOWANIE.....	139	17 - MASTER.....	146
Programowanie w Czasie Stepowym.....	139	18 - INPUT.....	146
Kursor w Ruchu.....	139	19 - REC.....	147
Kursor Zatrzymany.....	139	20 - PHONES.....	147
SynthTribe.....	140	CONTROL SECTION.....	147
Programowanie w Czasie Rzeczywistym.....	140	21 - MIDI.....	147
Programowanie i Granie Chromatyczne.....	140	22 - USB.....	147
Micro Timing.....	140	23 - SYNC.....	147
Tworzenie Utworu.....	140	24 - RAND.....	147
Łączenie Patternów.....	141	25 - STEP REPEAT.....	148
Łączenie Utworów.....	141	26 - NOTE REPEAT.....	148
Setlista.....	141	27 - AUTOFILL.....	148
SAMPLOWANIE.....	141	28 - TRIGGER.....	148
SAMPLOWANIE BEZPOŚREDNIE.....	141	EDIT SECTION.....	148
UŻYWANIE SYNTHTRIBE.....	142	29 - SAVE.....	148
ZARZĄDZANIE SAMPLAMI.....	143	31 - ERASE.....	148
MIDI CC.....	143	32 - DUMP.....	149
INTRODUÇÃO.....	144	SECCÃO DE MODO.....	149
PAINEL SUPERIOR.....	144	33 - SONG.....	149
CANAIS E VOZES.....	144	34 - PATTERN.....	149
NAVEGAÇÃO.....	144	35 - STEP.....	149
MASTER.....	145	36 - PADS.....	149
1 - CONTROLOS DE PAN.....	145	44 - MENU.....	149
2 - MIXER.....	145	Probabilidade.....	150
3 - CONTROLOS DE VOZ ATRIBUÍVEIS.....	145	Flam.....	150
4 - SELEÇÃO DE VOZ.....	145	Note Repeat.....	150
STEPS/PADS.....	145	Filtro.....	151
5 - BOTÕES DE STEP/PAD.....	145	Preferências.....	151
SECCÃO DE TEMPO.....	145	Mapa MIDI.....	151

Atribuição de Trigger.....	151
Bitcrusher.....	152
Metronomo.....	152
Opcões.....	152
Sobre.....	152
SECCÃO DE PROGRAMA E REPRODUÇÃO.....	152
46 - RECORD.....	152
47 - STOP.....	152
48 - PLAY/PAUSE.....	153
49 - LENGTH.....	153
50 - SAMPLE.....	153
51 - BANK.....	153
52 - QUAN.....	154
53 - << (RECUAR).....	154
54 - MUTE.....	154
55 - SOLO.....	154
56 - >> (AVANÇAR).....	154
SECCÃO DE MENU.....	154
MENU PREDEFINIDO.....	154
FILA SUPERIOR.....	154
FILA DO MEIO.....	155
FILA INFERIOR.....	155
PAINEL TRASEIRO.....	156
PROGRAMAÇÃO.....	157
Programação em Step Time.....	157
Cursor em Movimento.....	157
Cursor Parado.....	157
SynthTribe.....	157
Programação em Tempo Real.....	157
Micro Timing.....	157
Criando uma Música.....	158
Encadeando Padrões.....	158
Encadeando Músicas.....	158
Setlist.....	158
SAMPLING.....	159
SAMPLING DIRETO.....	159
USANDO SYNTHTRIBE.....	160
GESTÃO DE SAMPLES.....	160
MIDI CCs.....	161
INTRODUKTION.....	162
OVANSIDA.....	162
KANALER OCH RÖSTER.....	162

NL

PL

PT

NL

PL

PT

NAVIGERING.....	162
MASTER.....	163
1 – PAN-REGLAGE.....	163
2 – MIXER.....	163
3 – TILLDELNINGSBARA RÖSTREGLAGE.....	163
4 – RÖSTVAL.....	163
STEG/PADS.....	163
5 – STEG/PAD-KNAPPAR.....	163
TEMPOSEKTION.....	163
6 – TEMPO.....	163
7 – TAP.....	163
ANALOGT FILTER OCH WAVE DESIGNER.....	164
8 – CUTOFF.....	164
9 – HPF.....	164
10 – ON.....	164
11 – RESONANCE.....	164
12 – ATTACK.....	164
13 – SEND.....	164
14 – SIG.....	164
15 – SUSTAIN.....	164
INGÅNG/UTGÅNG.....	164
16 – METRONOME VOL.....	164
17 – MASTER.....	164
18 – INPUT.....	164
19 – REC.....	164
20 – PHONES.....	164
KONTROLLSEKTION.....	165
21 – MIDI.....	165
22 – USB.....	165
23 – SYNC.....	165
24 – RAND.....	165
25 – STEP REPEAT.....	165
26 – NOTE REPEAT.....	166
27 – AUTOFILL.....	166
28 – TRIGGER.....	166
REDIGERINGSSEKTION.....	166
29 – SAVE.....	166
31 – ERASE.....	166
32 – DUMP.....	167
MODE SECTION.....	167
33 – SONG.....	167
34 – PATTERN.....	167
35 – STEP.....	167
36 – PADS.....	167
44 – MENU.....	167
Probability.....	168
Flam.....	168
Note Repeat.....	168
Filter.....	168
Preferences.....	168
MIDI Map.....	169
Trigger Assign.....	169
Bitcrusher.....	169
Metronome.....	169
Options.....	170
About.....	170
46 – RECORD.....	170
47 – STOP.....	170
48 – PLAY/PAUSE.....	170
49 – LENGTH.....	170
50 – SAMPLE.....	171
51 – BANK.....	171
52 – QUAN.....	171
53 – << (BAKÅT).....	172
54 – MUTE.....	172
55 – SOLO.....	172
56 – >> (FRAMÅT).....	172
MENYSEKTION.....	172
STANDARDMENY.....	172
ÖVERSTA RADEN.....	172
MELLERSTA RADEN.....	172
NEDERSTA RADEN.....	172
BAKSIDA.....	174
PROGRAMMERING.....	174
Stegtidsprogrammering.....	174
Spelhuvud Igång.....	174
Spelhuvud Stoppat.....	174
SynthTribe.....	175
Realtidsprogrammering.....	175
Kromatisk Programmering och Spel.....	175
Micro Timing.....	175
Skapa en Låt.....	175
Kedja Mönster.....	176
Kedja Låtar.....	176

Setlista.....	176
SAMPLING.....	176
DIREKT SAMPLING.....	176
ANVÄNDA SYNTHTRIBE.....	177
SAMPLE-HANTERING.....	177
MIDI CCs.....	178
トップパネル.....	179
チャンネルとボイス.....	179
ナビゲーション.....	179
マスター.....	180
1 – バンコントロール.....	180
2 – ミキサー.....	180
3 – アサインナブルボイスコントロール.....	180
4 – ボイスセレクト.....	180
ステップ/パッド.....	180
5 – ステップ/パッドボタン.....	180
6 – テンポ.....	180
7 – タップ.....	180
アナログフィルターとウェーブデザイナー.....	181
8 – カットオフ.....	181
9 – HPF.....	181
10 – ON.....	181
11 – レゾナンス.....	181
12 – アタック.....	181
13 – センド.....	181
14 – SIG.....	181
15 – サステイン.....	181
入出力.....	181
16 – メトロノームボリューム.....	181
17 – マスター.....	181
18 – インプット.....	181
19 – REC.....	181
20 – フォーン.....	181
コントロールセクション.....	182
21 – MIDI.....	182
22 – USB.....	182
23 – SYNC.....	182
24 – RAND.....	182
25 – ステップリピート.....	183
26 – ノートリピート.....	183
27 – オートフィル.....	183
28 – トリガー.....	183

エディットセクション.....	183
29 – セーブ.....	183
30 – コピー.....	183
31 – イレース.....	183
32 – ダンプ.....	184
モードセクション.....	184
33 – ソング.....	184
34 – パターン.....	184
35 – ステップ.....	184
36 – パッド.....	184
44 – メニュー.....	184
ステップサイズ.....	185
プロバビリティ.....	185
フラム.....	185
ノートリピート.....	185
ポリメーター.....	185
プリファレンス.....	186
MIDI マップ.....	186
トリガーアサイン.....	186
ピットクラッシャー.....	187
メトロノーム.....	187
オプション.....	187
バージョン情報.....	187
プログラム&プレイバックセクション.....	188
46 – レコード.....	188
47 – ストップ.....	188
48 – プレイ/ポーズ.....	188
49 – レングス.....	188
50 – サンプル.....	188
51 – バンク.....	188
52 – クオンタイズ.....	189
53 – << (バック).....	189
54 – ミュート.....	189
55 – ソロ.....	189
56 – >> (フォワード).....	189
上段.....	189
中段.....	190
下段.....	190
リアパネル.....	191
プログラミング.....	192
ステップタイムプログラミング.....	192
プレイヘッド実行中.....	192

プレイヘッド停止中.....	192
SynthTribe.....	192
リアルタイムプログラミング.....	192
クロマチックプログラミングと演奏.....	192
マイクロタイミング.....	192
ソングの作成.....	193
パターンのチェイン.....	193
ソングのチェイン.....	193
セットリスト.....	193
サンプリング.....	194
ダイレクトサンプリング.....	194
SynthTribe の使用.....	195
サンプル管理.....	195
MIDI CC.....	195
简介.....	196
顶部面板.....	196
通道与音色.....	196
通道.....	196
打击垫.....	196
音色.....	196
变体.....	196
导航.....	196
主控区.....	197
1 - 声像控制.....	197
2 - 混音器.....	197
3 - 可分配音色控制.....	197
4 - 音色选择.....	197
步进/打击垫.....	197
5 - 步进/打击垫按钮.....	197
速度区.....	197
6 - 速度.....	197
7 - 敲击.....	197
模拟滤波器与波形设计器.....	197
8 - 截止频率.....	197
9 - 高通.....	197
10 - 开启.....	198
11 - 共振.....	198
12 - 起音.....	198
13 - 发送.....	198
14 - 信号.....	198
15 - 延音.....	198
输入/输出.....	198

16 - 节拍器音量.....	198
17 - 主控.....	198
18 - 输入.....	198
19 - 录音.....	198
20 - 耳机.....	198
控制区.....	198
21 - MIDI.....	198
22 - USB.....	198
23 - 同步.....	199
24 - 随机.....	199
25 - 步进重复.....	199
26 - 音符重复.....	199
27 - 自动加花.....	199
28 - 触发.....	199
编辑区.....	199
29 - SAVE.....	200
30 - 复制.....	200
31 - 删除.....	200
32 - 转储.....	200
模式区.....	200
33 - 歌曲.....	200
34 - 片段.....	200
35 - 步进.....	200
36 - 打击垫.....	200
44 - 菜单.....	200
步进大小.....	201
概率.....	201
装饰音.....	201
音符重复.....	201
复合节拍.....	202
滤波器.....	202
偏好设置.....	202
MIDI映射.....	202
触发分配.....	202
比特压碎器.....	203
节拍器.....	203
选项.....	203
关于.....	203
程序与播放区.....	203
46 - 录制.....	203
47 - 停止.....	203
48 - 播放/暂停.....	203

SV

JP

CN

SV

JP

CN

49 - 长度 203

50 - 采样 204

51 - BANK 204

52 - 量化 204

53 - <<(后退) 204

54 - 静音 204

55 - 独奏 204

56 - >>(前进) 204

默认菜单 204

顶行 205

中行 205

底行 205

后面板 206

编程 206

步进时间编程 206

播放头运行 206

播放头停止 207

微时间 207

创建歌曲 207

链接片段 208

链接歌曲 208

演出列表 208

采样 208

直接采样 208

使用 SynthTribe 209

采样管理 209

MIDI CC 209

Specifications 210

EN Safety Instructions

Please read these safety instructions carefully and pay close attention to any warning symbols displayed on the product and their related safety information in this instruction.



Terminals marked with this symbol carry electrical current of sufficient magnitude to constitute risk of electric shock.

Use only high-quality professional speaker cables with ¼" TS or twist-locking plugs pre-installed. All other installation or modification should be performed only by qualified personnel.

This symbol, wherever it appears, alerts you to the presence of uninsulated dangerous voltage inside the enclosure voltage that may be sufficient to constitute a risk of shock.

This symbol, wherever it appears, alerts you to important operating and maintenance instructions. Please read full manual.

Caution
 To reduce the risk of electric shock, do not remove the top cover (or the rear section). No user serviceable parts inside. Refer servicing to qualified personnel.

Caution
 To reduce the risk of fire or electric shock, do not expose this appliance to rain and moisture. The apparatus shall not be exposed to dripping or splashing liquids and no objects filled with liquids, such as vases, shall be placed on the apparatus.

Caution
 These service instructions are for use by qualified service personnel only. To reduce the risk of electric shock do not perform any servicing other than that contained in the operation instructions. Repairs have to be performed by qualified service personnel.

Warning
 Please refer to the information on the exterior of bottom enclosure for electrical and safety information before installing or operating the device.

Warning
 To prevent possible hearing damage, do not listen at high volume levels for long periods. As a guide to setting the volume level, check that you can still hear your own voice, when speaking normally while listening with the headphones.

1. Read and keep these instructions. Heed all warnings and follow all instructions.
2. Do not use this apparatus near water (if applicable). Clean only with dry cloth.

3. Do not block ventilation openings (if applicable). Do not install in a confined space. Install only according to manufacturer's instructions.
4. Do not install near any heat sources such as radiators, heat registers, stoves or other apparatus (including amplifiers) that produce heat. Do not place naked flame sources, such as lighted candles, on the apparatus.
5. Do not defeat the safety purpose of the polarized or grounding-type plug. A polarized plug has two blades with one wider than the other (only for USA and Canada). A grounding-type plug has two blades and a third grounding prong. The wide blade or the third prong are provided for your safety. If the provided plug does not fit into your outlet, consult an electrician for replacement of the obsolete outlet.
6. (If applicable) Protect the power cord from being walked on or pinched particularly as plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from the apparatus.
7. Use only attachments and accessories recommended by the manufacturer.
8. Use only specified carts, stands, tripods, brackets, or tables specified by the manufacturer, or sold with the apparatus (if applicable). When a cart is used, use caution when moving the cart/apparatus combination to avoid injury from tip-over.

9. Unplug during storms, or if not in use for a long period.
10. Refer all servicing to qualified service personnel. Servicing is required when the apparatus has been damaged in any way, such as power-supply cord or plug is damaged, liquid has been spilled or objects have fallen into the apparatus, the apparatus has been exposed to rain or moisture, does not operate normally, or has been dropped.
11. (If applicable)The apparatus with protective earthing terminal shall be connected to a MAINS socket outlet with a protective earthing connection.
12. (If applicable)Where the MAINS plug or an appliance coupler is used as the disconnect device, the disconnect device shall remain readily operable.
13. Internal/External Voltage Selectors (if applicable): Internal or external voltage selector switches, if any, should only be reset and re-equipped with proper plug or alternative voltage by a qualified service technician. Do not attempt to alter this yourself.
14. Class II Wiring (if applicable): To reduce the risk of electric shock, the external wiring connected to the terminals with "Class II Wiring" requires Class II wiring installed by an instructed person or the use of ready-made leads or cords.
15. Operating temperature range 5° to 45° C (41° to 113° F).

LEGAL DISCLAIMER

The information contained in this Quick Start Guide and accompanying manual is provided for general guidance only. While every effort has been made to ensure the accuracy and reliability of the content at the time of publication, Music Tribe Global Brands Ltd. ("Music Tribe") makes no representations or warranties, express or implied, as to the completeness, accuracy, or suitability of the information, descriptions, illustrations, or technical specifications herein.

Music Tribe accepts no liability for any direct, indirect, incidental, or consequential loss or damage arising from reliance on the information contained in this document, including but not limited to loss of data, income, profits, or business opportunities. Use of the product remains the sole responsibility of the user.

Product features, design, specifications, and visual representations may be updated or modified without prior notice in the interest of continuous product improvement.

All third-party trademarks referenced in this guide are the property of their respective owners. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones, and Coolaudio are trademarks or registered trademarks of Music Tribe Global Brands Ltd.

© 2025 Music Tribe Global Brands Ltd. All rights reserved. No part of this document may be reproduced, transmitted, or used in any form or by any means without prior written permission from Music Tribe.

LIMITED WARRANTY

For the terms, conditions, and limitations applicable to your product, including coverage, exclusions, and the duration of the limited warranty, please refer to the complete Music Tribe Limited Warranty Policy, available online at: community.musictribe.com/support

Please retain your proof of purchase, as it may be required for warranty service.

ES Instrucciones de Seguridad

Por favor, lea estas instrucciones de seguridad cuidadosamente y preste especial atención a cualquier símbolo de advertencia mostrado en el producto y a la información de seguridad relacionada en estas instrucciones.



Los terminales marcados con este símbolo transportan corriente eléctrica de magnitud suficiente para constituir un riesgo de descarga eléctrica. Use únicamente cables de altavoz profesionales de alta calidad con conectores preinstalados de ¼" TS o de tipo de bloqueo por torsión. Cualquier otra instalación o modificación debe ser realizada únicamente por personal cualificado.

Este símbolo, dondequiera que aparezca, le alerta sobre la presencia de voltaje peligroso no aislado dentro de la carcasa, voltaje que puede ser suficiente para constituir un riesgo de descarga eléctrica.

¡Este símbolo, dondequiera que aparezca, le alerta sobre importantes instrucciones de operación y mantenimiento. Por favor, lea el manual completo.

Precaución

Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, no retire la tapa superior (o la sección trasera). No hay piezas que el usuario pueda reparar en el interior. Remita el servicio de reparación a personal cualificado.

Precaución

Para reducir el riesgo de incendio o descarga eléctrica, no exponga este aparato a la lluvia o humedad. El aparato no debe ser expuesto a líquidos goteando o salpicando y no se deben colocar objetos llenos de líquidos, como floreros, sobre el aparato.

Precaución

Estas instrucciones de servicio son para uso exclusivo de personal de servicio cualificado. Para reducir el riesgo de descarga eléctrica no realice ningún servicio diferente al contenido en las instrucciones de operación. Las reparaciones deben ser realizadas por personal de servicio cualificado.

Advertencia

Consulte la información en el exterior de la carcasa inferior para información eléctrica y de seguridad antes de instalar o operar el dispositivo.

Advertencia

Para prevenir posibles daños auditivos, no escuche a niveles de volumen altos durante períodos prolongados. Como guía para establecer el nivel de volumen, asegúrese de que aún pueda oír su propia voz al hablar normalmente mientras usa los auriculares.

- Lea y conserve estas instrucciones. Preste atención a todas las advertencias y siga todas las instrucciones.
- No utilice este aparato cerca del agua (si aplica). Límpiolo sólo con un paño seco.
- No bloquee las aberturas de ventilación (si aplica). No instale en un espacio confinado. Instale sólo de acuerdo con las instrucciones del fabricante.
- No instale cerca de fuentes de calor tales como radiadores, registros de calor, estufas u otros aparatos (incluidos amplificadores) que produzcan calor. No coloque fuentes de llamas abiertas, como velas encendidas, sobre el aparato.
- No anule el propósito de seguridad del enchufe polarizado o con conexión a tierra. Un enchufe polarizado tiene dos cuchillas, una más ancha que la otra (sólo para EE.UU. y Canadá). Un enchufe de tipo conexión a tierra tiene dos cuchillas y una tercera espiga de conexión a tierra. La cuchilla ancha o la tercera espiga se proporcionan para su seguridad. Si el enchufe proporcionado no encaja en su tomacorriente, consulte a un electricista para reemplazar el tomacorriente obsoleto.
- (Si aplica) Proteja el cable de alimentación para evitar que sea pisado o pinzado, particularmente en los enchufes, receptáculos de conveniencia y el punto de salida del aparato.
- Utilice sólo accesorios y complementos recomendados por el fabricante.
- Utilice sólo carros, soportes, trípodes, abrazaderas o mesas especificadas por el fabricante o vendidas con el aparato (si aplica). Cuando se utilice un carro, tenga cuidado al mover la combinación de carro/aparato para evitar lesiones por vuelco.
- Desconecte durante tormentas o si no va a utilizarse durante un período prolongado.
- Remita todo el servicio de mantenimiento a personal de servicio cualificado. Se requiere servicio de mantenimiento cuando el aparato ha sido dañado de alguna forma, como cuando el cable de alimentación o el enchufe están dañados, se ha derramado líquido o han caído objetos en el aparato, ha estado expuesto a lluvia o humedad, no funciona normalmente, o se ha caído.
- (Si aplica) El aparato con terminal de tierra protectora debe estar conectado a un enchufe de red (MAINS) con conexión de tierra protectora.
- (Si aplica) Cuando el enchufe de red o un acoplador de aparato se utilice como dispositivo de desconexión, el dispositivo de desconexión debe permanecer fácilmente operable.
- Selectores de voltaje interno/externo (si aplica): Los interruptores de selección de voltaje interno o externo, si los hay, sólo deben ser reajustados y reacondicionados con el enchufe adecuado o un voltaje alternativo por un técnico de servicio cualificado. No intente alterarlo usted mismo.

- Cableado de Clase II (si aplica): Para reducir el riesgo de descarga eléctrica, el cableado externo conectado a los terminales con "Cableado de Clase II" requiere un cableado de Clase II instalado por una persona instruida o el uso de cables o cordones prefabricados.
- Rango de temperatura de operación de 5° a 45° C (41° a 113° F).

NEGACIÓN LEGAL

La información contenida en esta Guía de Inicio Rápido y el manual adjunto se proporciona únicamente como orientación general. Si bien se ha hecho todo lo posible para garantizar la exactitud y fiabilidad del contenido en el momento de la publicación, Music Tribe Global Brands Ltd. ("Music Tribe") no hace declaraciones ni garantías, expresas o implícitas, sobre la integridad, exactitud o idoneidad de la información, descripciones, ilustraciones o especificaciones técnicas contenidas en este documento.

Music Tribe no asume ninguna responsabilidad por cualquier pérdida o daño directo, indirecto, incidental o consecuente derivado de la confianza en la información contenida en este documento, incluyendo, pero no limitado a, la pérdida de datos, ingresos, beneficios u oportunidades de negocio. El uso del producto sigue siendo responsabilidad exclusiva del usuario.

Las características del producto, el diseño, las especificaciones y las representaciones visuales pueden actualizarse o modificarse sin previo aviso en interés de la mejora continua del producto.

Todas las marcas comerciales de terceros mencionadas en esta guía son propiedad de sus respectivos dueños. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones y Coolaudio son marcas comerciales o marcas registradas de Music Tribe Global Brands Ltd.

© 2025 Music Tribe Global Brands Ltd. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este documento puede reproducirse, transmitirse o utilizarse de ninguna forma o por ningún medio sin el permiso previo por escrito de Music Tribe.

GARANTÍA LIMITADA

Para conocer los términos, condiciones y limitaciones aplicables a su producto, incluyendo la cobertura, exclusiones y duración de la garantía limitada, consulte la Política de Garantía Limitada de Music Tribe, disponible en línea en: community.musictribe.com/support

Conserve su comprobante de compra, ya que puede ser necesario para el servicio de garantía.

DE Sicherheitshinweise

Bitte lesen Sie diese Sicherheitshinweise sorgfältig durch und achten Sie besonders auf alle auf dem Produkt angebrachten Warnsymbole sowie auf die entsprechenden Sicherheitsinformationen in dieser Anleitung.



Anschlüsse, die mit diesem Symbol gekennzeichnet sind, führen elektrischen Strom in einer Stärke, die ein Risiko eines elektrischen Schlags darstellen kann. Verwenden Sie ausschließlich hochwertige professionelle Lautsprecherkabel mit vormontierten ¼"-TS- oder Drehverriegelungssteckern. Alle weiteren Installationen oder Modifikationen dürfen nur von qualifiziertem Fachpersonal durchgeführt werden.

Dieses Symbol, wo immer es erscheint, weist auf das Vorhandensein einer nicht isolierten gefährlichen Spannung im Gehäuse hin, die stark genug sein kann, um einen elektrischen Schlag zu verursachen.

Dieses Symbol, wo immer es erscheint, weist auf wichtige Bedienungs- und Wartungshinweise hin. Bitte lesen Sie das vollständige Handbuch.

Vorsicht

Um das Risiko eines elektrischen Schlags zu verringern, entfernen Sie nicht die obere Abdeckung (oder den hinteren Abschnitt). Im Inneren befinden sich keine vom Benutzer zu wartenden Teile. Überlassen Sie Wartungsarbeiten qualifiziertem Fachpersonal.

Vorsicht

Um das Risiko von Feuer oder elektrischem Schlag zu reduzieren, setzen Sie dieses Gerät weder Regen noch Feuchtigkeit aus. Das Gerät darf nicht Tropf- oder Spritzwasser ausgesetzt werden, und es dürfen keine mit Flüssigkeiten gefüllten Objekte, wie z.B. Vasen, auf das Gerät gestellt werden.

Vorsicht

Diese Wartungsanweisungen sind nur für qualifiziertes Fachpersonal bestimmt. Um das Risiko eines elektrischen Schlags zu verringern, führen Sie keine Wartungsarbeiten durch, die über die im Betriebshandbuch enthaltenen Anweisungen hinausgehen. Reparaturen müssen von qualifiziertem Fachpersonal durchgeführt werden.

Warnung

Bitte beachten Sie die Informationen auf der Außenseite des unteren Gehäuses bezüglich elektrischer und sicherheitstechnischer Hinweise, bevor Sie das Gerät installieren oder in Betrieb nehmen.

Warnung

Um mögliche Hörschäden zu vermeiden, hören Sie nicht über längere Zeiträume bei hoher Lautstärke. Als Richtlinie für die

Lautstärkeeinstellung stellen Sie sicher, dass Sie Ihre eigene Stimme beim normalen Sprechen noch hören können, während Sie Kopfhörer verwenden.

- Lesen und bewahren Sie diese Anweisungen auf. Beachten Sie alle Warnhinweise und folgen Sie allen Anweisungen.
- Verwenden Sie dieses Gerät nicht in der Nähe von Wasser (falls zutreffend). Reinigen Sie es nur mit einem trockenen Tuch.
- Blockieren Sie keine Lüftungsöffnungen (falls zutreffend). Installieren Sie das Gerät nicht in einem engen Raum. Installieren Sie es nur gemäß den Anweisungen des Herstellers.
- Installieren Sie das Gerät nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizkörpern, Heizregistern, Öfen oder anderen Geräten (einschließlich Verstärkern), die Wärme erzeugen. Stellen Sie keine offenen Flammenquellen wie brennende Kerzen auf das Gerät.
- Setzen Sie nicht die Sicherheitsfunktion des polarisierten oder geerdeten Steckers außer Kraft. Ein polarisierter Stecker hat zwei Stifte, von denen einer breiter ist als der andere (nur für USA und Kanada). Ein geerdeter Stecker hat zwei Stifte und einen dritten Erdungsstift. Der breite Stift oder der dritte Stift dient Ihrer Sicherheit. Wenn der mitgelieferte Stecker nicht in Ihre Steckdose passt, wenden Sie sich an einen Elektriker, um die Steckdose auszutauschen.
- (Falls zutreffend) Schützen Sie das Netzkabel davor, überfahren oder geknickt zu werden, insbesondere an Steckern, Steckdosen und dem Austrittspunkt aus dem Gerät.
- Verwenden Sie nur Zubehör und Zusatzgeräte, die vom Hersteller empfohlen werden.



Verwenden Sie nur Wagen, Ständer, Stative, Halterungen oder Tische, die vom Hersteller spezifiziert oder mit dem Gerät verkauft wurden (falls zutreffend). Seien Sie beim Bewegen der Kombination Wagen/Gerät vorsichtig, um Verletzungen durch Umkippen zu vermeiden.

- Trennen Sie das Gerät während Gewittern oder wenn es längere Zeit nicht verwendet wird vom Stromnetz.
- Überlassen Sie alle Wartungsarbeiten qualifiziertem Fachpersonal. Eine Wartung ist erforderlich, wenn das Gerät in irgendeiner Weise beschädigt wurde, z.B. wenn das Netzkabel oder der Stecker beschädigt ist, Flüssigkeit verschüttet oder Gegenstände in das Gerät gefallen sind, das Gerät Regen oder Feuchtigkeit ausgesetzt war, nicht normal funktioniert oder fallen gelassen wurde.
- (Falls zutreffend) Das Gerät mit Schutzerdungsklemme muss an eine Netzsteckdose mit Schutzerdung angeschlossen werden.
- (Falls zutreffend) Wenn der Netzstecker oder ein Gerätestecker als Trennvorrichtung verwendet wird, muss die Trennvorrichtung leicht zugänglich bleiben.

- Interne/Externe Spannungswähler (falls zutreffend): Interne oder externe Spannungswahlschalter dürfen nur von qualifiziertem Fachpersonal auf die richtige Spannung eingestellt und mit dem passenden Stecker versehen werden. Versuchen Sie nicht, dies selbst zu ändern.
- Klasse-II-Verkabelung (falls zutreffend): Um das Risiko eines elektrischen Schlags zu verringern, muss die externe Verkabelung, die mit den als "Klasse-II-Verkabelung" gekennzeichneten Klemmen verbunden wird, entweder von einer unterwiesenen Person installiert oder es müssen vorgefertigte Leitungen oder Kabel verwendet werden.
- Betriebstemperaturbereich von 5° bis 45° C (41° bis 113° F).

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Die Informationen in diesem Schnellstart-Handbuch und dem begleitenden Handbuch dienen ausschließlich als allgemeine Orientierung. Obwohl alle Anstrengungen unternommen wurden, um die Genauigkeit und Zuverlässigkeit der Inhalte zum Zeitpunkt der Veröffentlichung sicherzustellen, gibt Music Tribe Global Brands Ltd. („Music Tribe“) keine ausdrücklichen oder stillschweigenden Zusicherungen oder Garantien hinsichtlich der Vollständigkeit, Genauigkeit oder Eignung der hier enthaltenen Informationen, Beschreibungen, Abbildungen oder technischen Spezifikationen.

Music Tribe übernimmt keine Haftung für direkte, indirekte, zufällige oder Folgeschäden, die sich aus dem Vertrauen auf die in diesem Dokument enthaltenen Informationen ergeben, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Datenverlust, Einkommensverluste, Gewinneinbußen oder entgangene Geschäftsmöglichkeiten. Die Nutzung des Produkts erfolgt ausschließlich auf eigene Verantwortung des Benutzers.

Produkteigenschaften, Design, Spezifikationen und visuelle Darstellungen können im Interesse der kontinuierlichen Produktverbesserung ohne vorherige Ankündigung aktualisiert oder geändert werden.

Alle in diesem Handbuch erwähnten Marken Dritter sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Midas, Klark Teknik, Lab Gruppen, Lake, Tannoy, Turbosound, TC Electronic, TC Helicon, Behringer, Bugera, Aston Microphones und Coolaudio sind Marken oder eingetragene Marken von Music Tribe Global Brands Ltd.

© 2025 Music Tribe Global Brands Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Dokuments darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Music Tribe reproduziert, übertragen oder in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise verwendet werden.

BESCHRÄNKTE GARANTIE


Die geltenden Bedingungen, Einschränkungen und den Umfang Ihrer Produktgarantie, einschließlich Abdeckung, Ausschlüsse und Dauer der beschränkten Garantie, finden Sie in der vollständigen Music Tribe Garantiepolitik unter: community.musictribe.com/support


Bitte bewahren Sie Ihren Kaufbeleg auf, da dieser für den Garantieservice erforderlich sein kann.


JP 安全上のご注意

本書の安全上の注意をよくお読みいただき、製品に表示されている警告シンボルおよび関連する安全情報に十分ご注意ください。



 このシンボルが表示されている端子には、感電の危険を引き起こすのに十分な電流が流れています。事前に取り付けられた 1/4" TS またはツイストロック式プラグを備えた高品質なプロフェッショナルスピーカーケーブルのみを使用してください。その他の設置や改造は、必ず資格を有する技術者によって行ってください。

 このシンボルが表示されている場合、筐体内部に絶縁されていない危険な電圧が存在しており、感電のリスクがあることを警告しています。

 このシンボルが表示されている場合、重要な操作およびメンテナンスの指示があることを示しています。必ずマニュアル全文をお読みください。

注意
感電のリスクを減らすために、トップカバー（またはリアパネル）を取り外さないでください。内部にはユーザーがサービスできる部品はありません。サービスは資格を有する技術者に依頼してください。


注意
火災または感電のリスクを減らすために、本機器を雨や湿気にさらさないでください。液体の滴下や飛沫がかからないようにし、花瓶など液体を含む物体を本機器の上に置かないでください。

注意
これらのサービスに関する指示は、資格を有するサービス担当者のみが使用することを目的としています。感電のリスクを減らすため、取扱説明書に記載されている操作以外のサービスは行わないでください。修理は資格を有するサービス担当者が行ってください。

警告
デバイスの設置または操作を行う前に、筐体下部外側に表示されている電気および安全情報をご参照ください。

警告
聴覚損傷を防ぐために、高音量が長時間聞き続けなくて

ださい。ボリューム設定の目安として、ヘッドホンを着用中でも通常の声で自分の声が聞こえることを確認してください。

1. 本書をよく読み、保管してください。すべての警告に従い、指示を守ってください。
2. 本機器を水の近くで使用しないでください（該当する場合）。乾いた布のみで掃除してください。
3. 通気口をふさがないでください（該当する場合）。密閉された空間には設置しないでください。必ずメーカーの指示に従って設置してください。
4. ラジエーター、ヒーター、ストーブ、またはその他の熱を発生する機器（アンプを含む）の近くに設置しないでください。点灯中のろうそくなど、裸火を機器の上に置かないでください。
5. 極性プラグまたは接地型プラグの安全機能を無効にしないでください。極性プラグは一方の刃がもう一方より広くなっています（米国およびカナダのみ）。接地型プラグは二つの刃と第三の接地ピンを備えています。広い刃または第三ピンは安全のためのものです。付属のプラグがコンセントに合わない場合は、電気技師に依頼してコンセントを交換してください。
6. （該当する場合）電源コードを踏んだり挟んだりしないように特に注意し、プラグ、コンセント、および機器からの出入口付近では特に注意してください。
7. メーカーが推奨する付属品やアクセサリのみを使用してください。
8.  メーカーが指定した、または本機器と一緒に販売されたキャスター、スタンド、三脚、ブラケットまたはテーブルのみを使用してください（該当する場合）。キャスターを使用する場合は、機器を移動する際に転倒による怪我を防ぐため注意してください。
9. 雷雨時や長期間使用しない場合は、電源プラグを抜いてください。
10. 全ての修理は資格を有するサービス担当者に依頼してください。以下の場合は修理が必要です: 電源コードまたはプラグが損傷している、液体がこぼれた、物体が機器に落下した、機器が雨や湿気にさらされた、正常に動作しない、または落下した場合。
11. （該当する場合）保護接地端子を備えた機器は、保護接地接続を備えた主電源ソケットに接続する必要があります。
12. （該当する場合）主電源プラグまたは機器カブラーが切断装置として使用される場合、その装置は容易に操作可能な状態にしておく必要があります。
13. 内部/外部電圧セレクター（該当する場合）: 内部または外部の電圧切り替えスイッチがある場合は、資格を有する技術者のみが正しいプラグまたは電圧で

設定し直してください。自分で変更しようとししないでください。

14. クラスII配線（該当する場合）: 感電のリスクを減らすため、「クラスII配線」とマークされた端子に接続する外部配線は、資格を有する者によって取り付けるか、または既製のリード線またはコードを使用してください。
15. 使用温度範囲: 5°~45° C (41°~113° F)。

法的放棄

本クイックスタートガイドおよび付属のマニュアルに記載されている情報は、あくまで一般的な参考情報として提供されています。発行時点で内容の正確性と信頼性を確保するために最大限の努力を払っておりますが、Music Tribe Global Brands Ltd. ("Music Tribe") は、本書に記載されている情報、説明、図解、技術仕様、完全性、正確性、または適合性について、明示的または黙示的な保証を一切行いません。

Music Tribe は、本書の情報を信頼したことによるデータの損失、収益の損失、利益の損失、または事業機会の喪失を含むがこれに限定されない、いかなる直接的、間接的、付随的、または結果的な損害についても責任を負いません。製品の使用は、使用者自身の責任となります。

製品の機能、デザイン、仕様、およびビジュアル表現は、継続的な製品改良のため、予告なく更新または変更される場合があります。

本ガイドに記載されているすべての第三者商標は、それぞれの所有者に帰属します。Midas、Klark Teknik、Lab Gruppen、Lake、Tannoy、Turbosound、TC Electronic、TC Helicon、Behringer、Bugera、Aston Microphones、およびCoolaudio は、Music Tribe Global Brands Ltd. の商標または登録商標です。

© 2025 Music Tribe Global Brands Ltd. 無断転載禁止。本書のいかなる部分も、Music Tribe の事前の書面による許可なく、複製、送信、または使用することはできません。

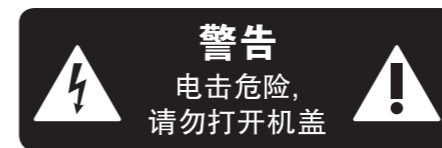
限定保証


お使いの製品に適用される保証の条件、範囲、制限事項（補償内容、除外事項、保証期間を含む）については、Music Tribe の完全な限定保証ポリシーをご参照ください。オンラインで以下のサイトからご確認いただけます: community.musictribe.com/support


保証サービスを受ける際に購入証明書が必要となる場合がありますので、大切に保管してください。


CN 安全说明

请仔细阅读这些安全说明，并特别注意产品上显示的任何警告符号及本说明中的相关安全信息。



 产品输出端子带有此标志表示此端子具有大电流，存在触电危险。仅限使用带有 1/4" TS 或扭锁式插头的高品质专业扬声器线。与这些端子连接的外部导线需要由经过指导的人员来安装和使用厂家提供的导线或指定的导线。

 此标志提醒您，产品内存在未绝缘的危险电压，有触电危险。

 此标志提醒您查阅所附的重要的使用及维修说明。请阅读有关手册。

小心
为避免着火或触电危险，请勿将此产品置于雨淋或潮湿中。此产品也不可受液体滴溅，盛有液体的容器也不可置于其上，如花瓶等。

小心
维修说明仅是给合格的专业维修人员使用的。为避免触电危险，除了使用说明书提到的以外，请勿进行任何其他维修。所有维修均须由合格的专业人员进行操作。

警告
为了防止可能的听力损伤，请勿长时间以高音量收听。作为音量调节的参考，请检查在正常说话时，您是否仍能听到自己的声音。

1. 请阅读，保存，遵守所有的说明，注意所有的警告。
2. 请勿在靠近水的地方使用本产品。请用干布清洁本产品。
3. 请勿堵塞通风孔，安装本产品时请遵照厂家的说明，通风孔不要覆盖诸如报纸、桌布和窗帘等物品而妨碍通风。
4. 请勿将本产品安装在热源附近，如暖气片、炉子或其它产生热量的设备（包括功放器）。产品上不要放置裸露的火焰源，如点燃的蜡烛。
5. 如果产品附带接地插头，请勿移除接地插头的安全装置，接地插头是由火线和零线两个插片及一个接地插片构成。如随货提供的插头不适合您的插座，请找电工更换一个合适的插座。
6. 妥善保护电源线，使其不被践踏或刺破，尤其注意电源插头，多用插座接设备连接处。
7. 请只使用厂家指定的附属设备和配件。

8.  请只使用厂家指定的或随货销售的手推车、架子、三角架、支架和桌子等。若使用手推车来搬运设备，请注意安全放置设备，以避免手推车和设备倾覆而受伤。

9. 遇闪电雷鸣或长期不使用本设备时，请拔出电源插头。
10. 如果电源线或电源插头受损，液体流入或异物落入设备内，设备遭雨淋或受潮，设备不能正常运作或被摔坏等，设备受损需进行维修时，所有维修均须由合格的维修人员进行维修。
11. 如果产品附带接地插头，本产品应当连接到带保护接地连接的电网电源输出插座上，确保连接电源时一定有可靠的接地保护。
12. 若电源插头或器具耦合器用作作为断路装置，应当保证它们处于随时可方便操作状态。

13. 本产品仅适用于于海拔 2000 米以下和非热带气候条件下的地区。



法律声明

本快速入门指南及随附手册中的信息仅供一般参考。尽管我们已尽最大努力确保内容在发布时的准确性和可靠性，但 Music Tribe Global Brands Ltd. ("Music Tribe") 不对本文件中包含的信息、描述、插图或技术规格的完整性、准确性或适用性作出任何明示或暗示的陈述或保证。

Music Tribe 不对因依赖本文件中的信息而导致的任何直接、间接、附带或后果性损失或损害承担任何责任，包括但不限于数据丢失、收入损失、利润损失或商业机会损失。产品的使用完全由用户自行承担责任。

产品功能、设计、规格和视觉呈现可能会在不事先通知的情况下进行更新或修改，以实现产品的持续改进。

本指南中提及的所有第三方商标均为其各自所有者的财产。Midas、Klark Teknik、Lab Gruppen、Lake、Tannoy、Turbosound、TC Electronic、TC Helicon、Behringer、Bugera、Aston Microphones 和 Coolaudio 均为 Music Tribe Global Brands Ltd. 的商标或注册商标。

■ 2025 Music Tribe Global Brands Ltd. 保留所有权利。未经 Music Tribe 事先书面许可，不得以任何形式或任何方式复制、传输或使用本文件的任何部分。

EN

Warning

- (If applicable) As with all small batteries, the batteries used with this product should be kept away from small children who still put things in their mouths. If they are swallowed, promptly call your local poison control center for treatment information
- (If applicable) Always remove battery if consumed or if product is to be left unused for a long time
- (If applicable) Do not mix old and new batteries, different brands or types of batteries, such as alkaline, carbon-zinc, or rechargeable batteries. (If one more batteries used)
- (If applicable) Clean the battery contacts and also those of the device prior to battery installation
- (If applicable) Replacement of a battery with an incorrect type that can defeat a safeguard! Replace only with the same or equivalent type
- (If applicable) Replace all batteries of a set at the same time, ensure the batteries are installed correctly with the regard to polarity (+ and -)
- Disposal of a battery into fire or a hot oven, or mechanically crushing or cutting of a battery, that can result in an explosion
- Leaving a battery in an extremely high temperature surrounding environment that can result in an explosion or the leakage of flammable liquid or gas
- A battery subjected to extremely low air pressure that may result in an explosion or the leakage of flammable liquid or gas
- Attention should be drawn to the environmental aspects of battery disposal. Do NOT dispose of batteries in household trash or incinerate
- Batteries (battery pack or batteries installed) shall not be exposed to excessive heat such as sunshine, fire or the like

ES




DE

FR

IT

NL

PL

 WARNING	
<ul style="list-style-type: none"> • INGESTION HAZARD: This product contains a button cell or coin battery • DEATH or serious injury can occur if ingested • A swallowed button cell or coin battery can cause Internal Chemical Burns in as little as 2 hours • KEEP new and used batteries OUT OF REACH of CHILDREN • Seek immediate medical attention if a battery is suspected to be swallowed or inserted inside any part of the body 	 

Advertencia

- (Si aplica) Como con todas las baterías pequeñas, mantenga las baterías usadas en este producto fuera del alcance de los niños pequeños que aún tienden a llevarse objetos a la boca. Si son ingeridas, llame inmediatamente a su centro local de control de envenenamiento para obtener información sobre el tratamiento
- (Si aplica) Siempre retire la batería si está agotada o si el producto no va a usarse por un largo tiempo
- (Si aplica) No mezcle baterías viejas y nuevas, ni diferentes marcas o tipos de baterías, como alcalinas, de zinc-carbón o recargables. (Si se usan varias baterías)
- (Si aplica) Limpie los contactos de la batería y también los del dispositivo antes de la instalación de la batería
- (Si aplica) El reemplazo de una batería con un tipo incorrecto puede anular una medida de seguridad. ¡Reemplace sólo con el mismo tipo o uno equivalente
- (Si aplica) Reemplace todas las baterías de un conjunto al mismo tiempo; asegúrese de que las baterías estén instaladas correctamente respecto a la polaridad (+ y -)
- La eliminación de una batería en fuego o en un horno caliente, o aplastarla o cortarla mecánicamente, puede causar una explosión
- Dejar una batería en un entorno de temperatura extremadamente alta puede causar una explosión o la fuga de líquido o gas inflamable
- Una batería expuesta a una presión de aire extremadamente baja puede causar una explosión o la fuga de líquido o gas inflamable
- Se debe prestar atención a los aspectos ambientales de la eliminación de baterías. No deseche las baterías en la basura doméstica ni las incinere
- Las baterías (paquete de baterías o baterías instaladas) no deben ser expuestas a calor excesivo, como la luz solar, el fuego o similares

Warnung

- (Falls zutreffend) Wie bei allen kleinen Batterien sollten die mit diesem Produkt verwendeten Batterien außerhalb der Reichweite von Kleinkindern aufbewahrt werden, die Dinge noch in den Mund nehmen. Wenn sie verschluckt werden, wenden Sie sich umgehend an Ihr örtliches Giftinformationszentrum, um Behandlungshinweise zu erhalten
- (Falls zutreffend) Entfernen Sie die Batterie immer, wenn sie entladen ist oder das Produkt längere Zeit nicht benutzt wird
- (Falls zutreffend) Mischen Sie keine alten und neuen Batterien, keine Batterien verschiedener Marken oder Typen, wie z.B. Alkali-, Zink-Kohle- oder wiederaufladbare Batterien. (Wenn mehrere Batterien verwendet werden)
- (Falls zutreffend) Reinigen Sie die Batteriekontakte und die des Geräts vor dem Einsetzen der Batterie
- (Falls zutreffend) Der Austausch einer Batterie durch einen falschen Typ kann eine Schutzmaßnahme aufheben! Ersetzen Sie sie nur durch denselben oder einen gleichwertigen Typ
- (Falls zutreffend) Ersetzen Sie alle Batterien eines Satzes gleichzeitig und achten Sie auf korrekte Polarität (+ und -)
- Das Entsorgen einer Batterie in einem Feuer oder einem heißen Ofen oder das mechanische Zerquetschen oder Schneiden einer Batterie kann zu einer Explosion führen
- Das Belassen einer Batterie in einer Umgebung mit extrem hoher Temperatur kann zu einer Explosion oder dem Austreten von brennbarer Flüssigkeit oder Gas führen
- Eine Batterie, die extrem niedrigem Luftdruck ausgesetzt wird, kann explodieren oder brennbare Flüssigkeit oder Gas freisetzen
- Auf die Umweltaspekte der Batterieentsorgung sollte geachtet werden. Entsorgen Sie Batterien NICHT im Hausmüll oder durch Verbrennung
- Batterien (Batteriepack oder eingesetzte Batterien) dürfen nicht übermäßiger Hitze wie Sonnenlicht, Feuer oder Ähnlichem ausgesetzt werden

EN

Avertissement

- (Le cas échéant) Comme pour toutes les petites piles, les piles utilisées avec ce produit doivent être tenues hors de portée des jeunes enfants qui mettent encore des objets à la bouche. Si elles sont avalées, appelez immédiatement votre centre antipoison local pour obtenir des informations de traitement
- (Le cas échéant) Retirez toujours la pile si elle est déchargée ou si le produit doit rester inutilisé pendant une longue période
- (Le cas échéant) Ne mélangez pas des piles anciennes et neuves, ni des marques ou types de piles différents, comme les piles alcalines, au carbone-zinc ou rechargeables. (Si plusieurs piles sont utilisées)
- (Le cas échéant) Nettoyez les contacts de la pile ainsi que ceux du dispositif avant l'installation de la pile
- (Le cas échéant) Remplacer une pile par un type incorrect peut annuler une protection! Remplacez uniquement par le même type ou un type équivalent
- (Le cas échéant) Remplacez toutes les piles d'un ensemble en même temps; assurez-vous que les piles sont correctement installées en respectant la polarité (+ et -)
- Jeter une pile dans le feu ou dans un four chaud, ou l'écraser ou la couper mécaniquement, peut provoquer une explosion
- Laisser une pile dans un environnement à température extrêmement élevée peut provoquer une explosion ou la fuite de liquide ou de gaz inflammable
- Une pile soumise à une pression atmosphérique extrêmement basse peut provoquer une explosion ou la fuite de liquide ou de gaz inflammable
- Une attention particulière doit être portée aux aspects environnementaux de l'élimination des piles. Ne jetez PAS les piles dans les ordures ménagères ni ne les incinerez
- Les piles (le bloc-piles ou les piles installées) ne doivent pas être exposées à une chaleur excessive telle que la lumière directe du soleil, le feu ou d'autres sources similaires

Avvertenza

- (Se applicabile) Come per tutte le piccole batterie, tenere le batterie utilizzate con questo prodotto lontano dalla portata dei bambini piccoli che potrebbero metterle in bocca. In caso di ingestione, chiamare immediatamente il centro antiveleni locale per ricevere assistenza
- (Se applicabile) Rimuovere sempre la batteria se scarica o se il prodotto rimarrà inutilizzato per un lungo periodo
- (Se applicabile) Non mescolare batterie vecchie e nuove, marche o tipi diversi di batterie, come alcaline, zinco-carbone o batterie ricaricabili (se sono utilizzate più batterie)
- (Se applicabile) Pulire i contatti della batteria e quelli del dispositivo prima di installare la batteria
- (Se applicabile) La sostituzione di una batteria con un tipo errato può compromettere una misura di sicurezza! Sostituire solo con lo stesso tipo o equivalente
- (Se applicabile) Sostituire tutte le batterie di un set contemporaneamente, assicurandosi che siano installate correttamente rispettando la polarità (+ e -)
- Lo smaltimento di una batteria nel fuoco o in un forno caldo o la sua schiacciatura o taglio meccanico può provocare un'esplosione
- Lasciare una batteria in un ambiente con temperature estremamente elevate può provocare un'esplosione o la fuoriuscita di liquido o gas infiammabile
- Una batteria sottoposta a pressione atmosferica estremamente bassa può provocare un'esplosione o la fuoriuscita di liquido o gas infiammabile
- Prestare attenzione agli aspetti ambientali dello smaltimento delle batterie. NON gettare le batterie nei rifiuti domestici né incenerirle
- Le batterie (pacchetto batterie o batterie installate) non devono essere esposte a calore eccessivo come luce solare diretta, fuoco o simili

ES

DE

FR

IT

NL

PL

Waarschuwing

- (Indien van toepassing) Zoals bij alle kleine batterijen, moeten de batterijen die met dit product worden gebruikt buiten het bereik van kleine kinderen worden gehouden die dingen in hun mond stoppen. Als een batterij wordt ingeslikt, neem dan onmiddellijk contact op met uw lokale antigifcentrum voor behandeladvies
- (Indien van toepassing) Verwijder altijd de batterij als deze leeg is of als het product lange tijd niet wordt gebruikt
- (Indien van toepassing) Meng geen oude en nieuwe batterijen, en gebruik geen verschillende merken of typen batterijen, zoals alkaline-, koolstof-zink- of oplaadbare batterijen (indien meerdere batterijen worden gebruikt)
- (Indien van toepassing) Reinig de batterijcontacten en ook die van het apparaat voordat u de batterij installeert
- (Indien van toepassing) Het vervangen van een batterij door een verkeerd type kan een beveiliging tenietdoen! Vervang alleen door hetzelfde of een equivalent type
- (Indien van toepassing) Vervang alle batterijen van een set tegelijkertijd en zorg ervoor dat de batterijen correct zijn geïnstalleerd met betrekking tot polariteit (+ en -)
- Het weggooiën van een batterij in vuur of in een hete oven, of het mechanisch verpletteren of doorsnijden van een batterij kan leiden tot een explosie
- Het achterlaten van een batterij in een omgeving met extreem hoge temperaturen kan leiden tot een explosie of lekkage van brandbare vloeistof of gas
- Een batterij die wordt blootgesteld aan extreem lage luchtdruk kan leiden tot een explosie of lekkage van brandbare vloeistof of gas
- Er moet aandacht worden besteed aan de milieuaspecten van batterijafvalverwerking. Gooi batterijen NIET bij het huisvuil en verbrand ze niet
- Batterijen (accupakketten of geïnstalleerde batterijen) mogen niet worden blootgesteld aan overmatige hitte zoals zonlicht, vuur of dergelijke

Ostrzeżenie

- (Jeśli dotyczy) Jak w przypadku wszystkich małych baterii, baterie używane w tym produkcie należy przechowywać z dala od małych dzieci, które mogą wkładać przedmioty do ust. W przypadku połknięcia natychmiast skontaktuj się z lokalnym centrum kontroli zatruc
- (Jeśli dotyczy) Zawsze usuwaj baterię, jeśli jest rozładowana lub jeśli produkt ma pozostać nieużywany przez dłuższy czas
- (Jeśli dotyczy) Nie mieszaj starych i nowych baterii, różnych marek lub typów, takich jak baterie alkaliczne, cynkowo-węglowe lub akumulatory (jeśli używane są więcej niż jedna bateria)
- (Jeśli dotyczy) Przed zamontowaniem baterii oczyść styki baterii oraz styki urządzenia
- (Jeśli dotyczy) Wymiana baterii na niewłaściwy typ może zniweczyć ochronę! Wymieniaj tylko na taki sam lub równoważny typ
- (Jeśli dotyczy) Wymieniaj wszystkie baterie w zestawie jednocześnie, upewniając się, że są prawidłowo zainstalowane zgodnie z biegunowością (+ i -)
- Wyrzucenie baterii do ognia lub gorącego pieca lub mechaniczne zmiażdżenie lub przecięcie baterii może spowodować eksplozję
- Pozostawienie baterii w środowisku o bardzo wysokiej temperaturze może spowodować eksplozję lub wyciek cieczy lub gazu palnego
- Bateria narażona na bardzo niskie ciśnienie atmosferyczne może spowodować eksplozję lub wyciek cieczy lub gazu palnego
- Należy zwrócić uwagę na aspekty środowiskowe związane z utylizacją baterii. NIE wyrzucaj baterii do odpadów domowych ani nie spalaj ich
- Baterie (zestawy baterii lub baterie zamontowane w urządzeniu) nie mogą być wystawiane na nadmierne ciepło, takie jak światło słoneczne, ogień lub podobne



Aviso

- (Se aplicável) Como acontece com todas as baterias pequenas, mantenha as baterias usadas neste produto fora do alcance de crianças pequenas que ainda coloquem objetos na boca. Se ingeridas, entre imediatamente em contato com o centro local de controle de intoxicações para informações de tratamento
- (Se aplicável) Sempre remova a bateria se estiver descarregada ou se o produto for ficar sem uso por um longo período
- (Se aplicável) Não misture baterias novas e usadas, nem marcas ou tipos diferentes de baterias, como alcalinas, zinco-carbono ou recarregáveis (se forem utilizadas várias baterias)
- (Se aplicável) Limpe os contatos da bateria e também os do dispositivo antes da instalação da bateria
- (Se aplicável) A substituição de uma bateria por um tipo incorreto pode anular uma medida de proteção! Substitua apenas pelo mesmo tipo ou equivalente
- (Se aplicável) Substitua todas as baterias de um conjunto ao mesmo tempo, assegurando-se de que estão corretamente instaladas respeitando a polaridade (+ e -)
- O descarte de uma bateria no fogo ou em um forno quente, ou o esmagamento ou corte mecânico de uma bateria, pode causar explosão
- Deixar uma bateria em um ambiente de temperatura extremamente alta pode causar explosão ou vazamento de líquido ou gás inflamável
- Uma bateria sujeita a pressão atmosférica extremamente baixa pode explodir ou vazar líquido ou gás inflamável
- Deve-se chamar atenção para os aspectos ambientais da eliminação das baterias. NÃO descarte baterias no lixo doméstico nem as incinere
- As baterias (pacote de baterias ou baterias instaladas) não devem ser expostas a calor excessivo, como luz solar direta, fogo ou similares



Varning

- (Om tillämpligt) Liksom med alla små batterier ska batterier som används i denna produkt hållas borta från små barn som kan stoppa saker i munnen. Om de sväljs, kontakta omedelbart närmaste giftinformationscentral för behandlingsråd
- (Om tillämpligt) Ta alltid bort batteriet om det är förbrukat eller om produkten inte ska användas under en längre tid
- (Om tillämpligt) Blanda inte gamla och nya batterier eller batterier av olika märken eller typer, såsom alkaliska, kol-zink eller uppladdningsbara batterier (om fler än en används)
- (Om tillämpligt) Rengör batterikontakterna och enhetens kontakter före installation av batteriet
- (Om tillämpligt) Att ersätta ett batteri med fel typ kan upphäva en skyddsfunktion! Byt endast ut mot samma eller motsvarande typ
- (Om tillämpligt) Byt ut alla batterier i ett set samtidigt och se till att de installeras korrekt med hänsyn till polaritet (+ och -)
- Kassering av ett batteri i eld eller en het ugn, eller att krossa eller skära ett batteri mekaniskt kan leda till explosion
- Att lämna ett batteri i en extremt högtempererad miljö kan orsaka explosion eller läckage av brandfarlig vätska eller gas
- Ett batteri som utsätts för extremt lågt lufttryck kan orsaka explosion eller läckage av brandfarlig vätska eller gas
- Det bör uppmärksammas att miljöaspekterna av batteriavfall är viktiga. Kasta INTE batterier i hushållsavfallet eller bränn dem
- Batterier (batteripack eller installerade batterier) ska inte utsättas för överdriven värme såsom solsken, eld eller liknande



警告

- (該当する場合) すべての小型電池と同様に、本製品に使用されている電池は、小さな子供が誤って口に入れないように手の届かない場所に保管してください。誤飲した場合は、直ちに最寄りの中毒管理センターに連絡し、治療指示を仰いでください
- (該当する場合) 電池が消耗した場合、または製品を長期間使用しない場合は、必ず電池を取り外してください
- (該当する場合) 古い電池と新しい電池、異なるブランドまたは種類の電池 (例: アルカリ電池、亜鉛炭素電池、充電式電池など) を混ぜて使用しないでください (複数の電池を使用する場合)
- (該当する場合) 電池取り付け前に、電池端子およびデバイスの端子を清掃してください
- (該当する場合) 誤った種類の電池に交換すると、安全機能が損なわれる恐れがあります! 必ず同じ種類または同等品で交換してください
- (該当する場合) 電池はすべて同時に交換し、極性 (+ および -) を正しく取り付けてください
- 電池を火中または高温のオープンに投入したり、機械的に圧碎・切断したりすると、爆発する恐れがあります
- 電池を極端に高温の環境下に放置すると、爆発または可燃性液体やガスの漏出を引き起こす可能性があります
- 電池が極端に低い気圧にさらされると、爆発または可燃性液体やガスの漏出を引き起こす可能性があります
- 電池廃棄における環境への影響にも十分注意してください。電池を家庭ごみとして廃棄したり焼却したりしないでください
- 電池 (バッテリーパックまたは装着された電池) は、直射日光、火気、その他高温にさらされないようにしてください

如果设备包含或支持电池供电, 无论电池类型如何, 请注意以下适用的警告符号和操作说明。



警告

- (如果适用) 与所有小型电池一样, 本产品使用的电池应远离仍然会将物品放入口中的幼儿。如果误吞, 请立即拨打当地的毒物控制中心, 获取治疗信息
- (如果适用) 如果电池已耗尽或产品长时间不使用, 请务必取出电池
- (如果适用) 不要混合使用旧电池和新电池, 不同品牌或类型的电池, 例如碱性电池、碳锌电池或充电电池。(如果使用多个电池)
- (如果适用) 在安装电池之前, 请清洁电池接触点以及设备的接触点
- (如果适用) 使用不正确类型的电池替换可能会破坏安全防护! 请仅使用相同类型或等效类型的电池进行更换
- (如果适用) 同时更换一组中的所有电池, 并确保正确安装, 注意极性 (+ 和 -)
- 将电池投入火中、高温烤箱或机械碾压可能会导致爆炸
- 将电池放置在极端高温环境中可能会导致爆炸或可燃液体或气体泄漏
- 电池在极端低气压环境下可能会导致爆炸或可燃液体或气体泄漏
- 应关注电池废弃处理的环境问题。请勿将电池作为家庭垃圾丢弃或焚烧。
- 电池 (电池组或已安装的电池) 不应暴露在过热环境下, 例如阳光直射、火源或类似情况

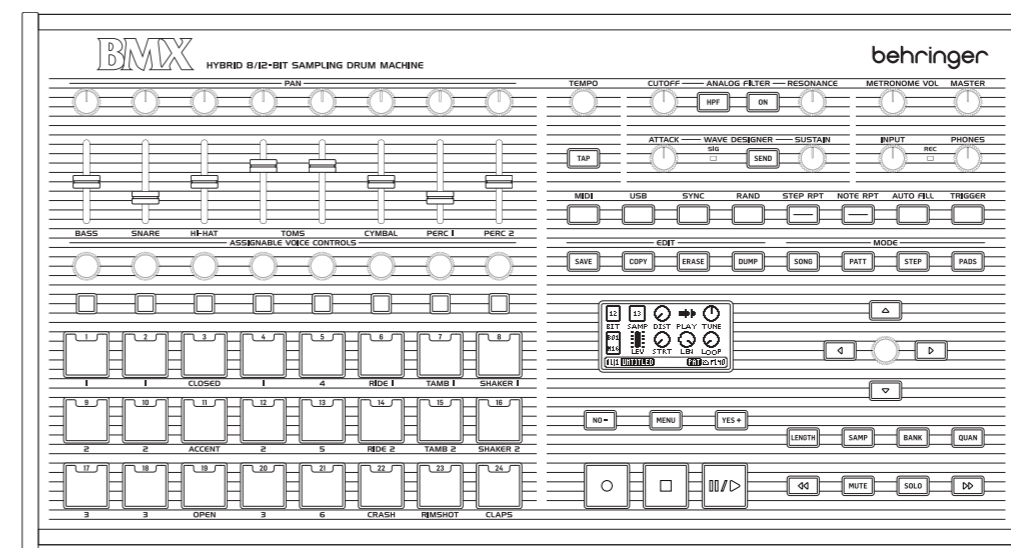
Introduction

The Behringer BMX is a homage to the classic drum machine from the 1980s, used by acts like New Order, Run DMC and Madonna on countless hits. It comes with samples from that iconic machine and its little brother; plus many more electro, Latin and African sounds and plenty of empty slots to store your own creations.

The programming has been adapted from the Behringer RD-8 and RD-9 for ease of use when creating patterns, songs and a setlist.

The BMX is fully integrated with SynthTribes for programming, sampling, song creation and easy access to settings, as well as firmware updates as they become available.

TOP PANEL



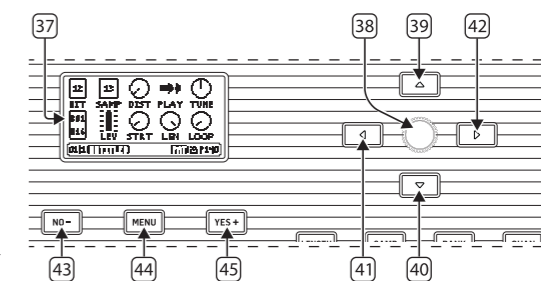
CHANNELS AND VOICES

The BMX is arranged into eight channels, each of which has a level control, a pan control, an assignable voice control, a voice select button, an individual output on the rear panel and three pads. Each channel has variants of one or two samples associated with it when it is in its default state

Ch	Pads	Voice	Variant
1	1, 9, 17	Bass Drum	Ascending volume
2	2, 10, 18	Snare Drum	Ascending volume
3	3, 11, 19	Hi Hat	Closed, Closed Accented, Open
4	4, 12, 20	Tom 1	Descending pitch based on a single sample
5	5, 13, 21	Tom 2	Descending pitch based on a single sample
6	6, 14	Ride Cymbal	Ascending volume
	22	Crash Cymbal	
7	7, 15	Tambourine	Ascending volume
	23	Rimshot	
8	8, 16	Shaker	Ascending volume
	24	Claps	

The voice select button will light in white when there is only one sample on a channel, or when the primary sample is in use; and in pink when the secondary sample is selected.

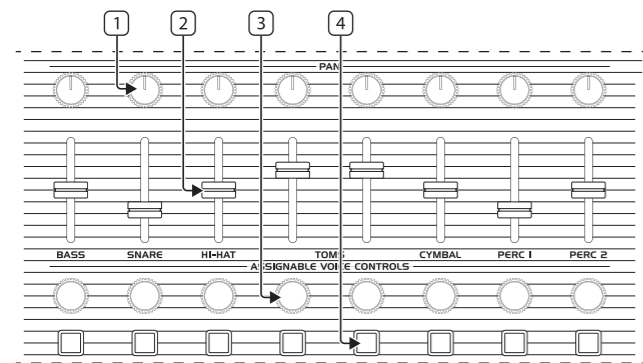
NAVIGATION



When using the various menu pages navigation is performed using the four buttons surrounding the data control (39 - 42), the data control itself (38), and the no (43) and yes (45) buttons. On a single page menu, such as the MIDI menu, buttons 39 and 40 or the data control can be used to scroll through the options; and buttons 41 and 42 to move through the available options. Button 42 switches on any on/off option, while button 41 switches it off. Pressing the data control acts as an Enter button where necessary. Information about options available will be shown on the display (37).

When there are multiple pages, as is found in the main menu, then the yes button (45) steps forward into the sub-menu pages, and the No button (43) steps back. Note that the yes button can also be used to switch on an on/off option, but the no button either steps back a page or closes the menu rather than switching it off. Any menu can also be closed by pressing its access button a second time. In most instances it is not necessary to press enter to save altered options.

MASTER



1 – PAN CONTROLS

These controls are used to set the pan positions of the drums on the master outputs. When the controls are fully counter-clockwise the drums will be panned hard right, fully clockwise they will be hard left. There is a center detent where the sounds are equal in both channels.

2 – MIXER

These controls are used to set the level of the drums on the master outputs. They do not affect the level of individual voice outputs. To remove a drum from the main output reduce its level to zero.

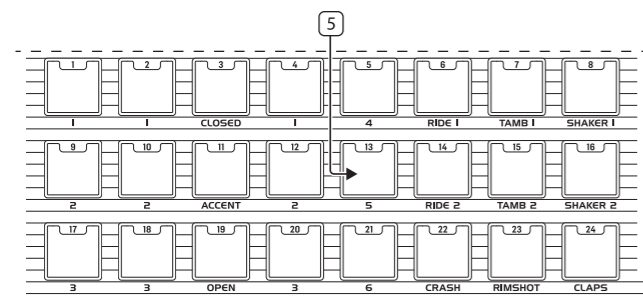
3 – ASSIGNABLE VOICE CONTROLS

When using the default menu (see below) along with the navigation controls the Assignable Voice Controls can be used to adjust the selected parameter for any channel. Where there are two samples on a channel then the Voice Select buttons (4) can be used to select which sample is being adjusted.

4 – VOICE SELECT

These buttons are used to select the required voice(s) for programming, muting, soloing, wave designer and filter. They also light up following the drums when the BMX is being programmed or played with the pad buttons or an external MIDI controller. The buttons light in white when a channel is selected, except where there are two samples associated with that channel when they light white for the primary voice and pink for the secondary one.

STEPS/PADS

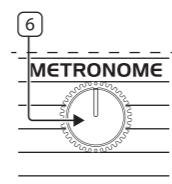


5 – STEP/PAD BUTTONS

The Step/Pad buttons have multiple functions, depending on which other buttons they are used with:

- When programming in step time they are used to place a specific drum (selected using the Voice Select buttons (4)) on the required step. Note that only the top two rows are used for step programming. Buttons 17 – 20 are used to indicate which block of steps is current when a pattern of greater than 16 steps is being programmed or played.
- When programming in real time they are used to play their associated drum sounds.
- They are used to select a pattern to play, record, copy, erase or dump.
- Buttons 1 – 8 are used to select a song to play, record, copy, erase or dump.

TEMPO SECTION



6 - TEMPO

The tempo control is used to set the speed of the BMX's internal clock, from 20 bpm to 240 bpm. Current tempo is shown at the bottom right of the default display.

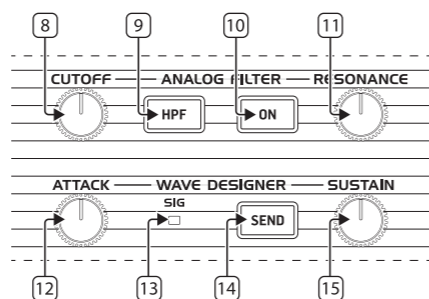
7 – TAP

Tap this button three times to set the tempo of the internal clock. Over-rides the tempo control (6). Using the tempo control after setting the tempo using the tap button allows the tempo to be adjusted from the tap setting.

The tap button and tempo control are also used to set the values for Swing, Probability and Flam. To access these press and hold the tap button and turn the tempo control while on the default screen to scroll through Tempo, Swing, Probability and Flam. The current value of each is displayed in the bottom right hand corner. To adjust a value release the tap button and use the tempo control or data control to set the required value. It is advisable to return to Tempo once other parameters have been adjusted.

Swing is the only one of these items not to have a sub-menu of its own. The value can be set between 25% and 75% with a default of 50% (no swing).

ANALOG FILTER AND WAVE DESIGNER



The analog filter allows the timbre of the BMX's sounds to be altered as you would do when creating a sound on an analog synthesizer. Any sound that has

been selected by the wave designer is subsequently fed to the analog filter, although the filter can be switched out if not required.

8 – CUTOFF

This control is used to set the cutoff frequency of the filter. When in its normal, low pass, mode turning the control counter-clockwise reduces the high frequency content of the samples, while turning it clockwise increases them. This action is reversed when the filter is in high pass mode. The filter cutoff can also be set using MIDI continuous controller #74.

9 – HPF

This button is used to change the filter from its normal low pass mode (button unlit) to high pass mode (button lit).

10 – ON

Use this button to switch the filter on (button lit) for the selected voice(s).

11 – RESONANCE

This control is used to set the resonance level of the filter, which emphasizes the frequencies around the cutoff frequency. Note that unlike on many analog synthesizers it is not possible to make the BMX filter self-oscillate by using high resonance settings.

The wave designer, which is identical to that already used on the RD-8, RD-9 and LM Drum, is a means by which the transients of selected drums can be altered, via the attack and sustain controls. Please note that the Wave Designer can only be used on the main outputs, it does not affect the individual voice outs. Any sound selected for processing by the wave designer will also be fed to the analog filter.

12 – ATTACK

This control is used to set the attack time for the wave designer. This enables sounds to become punchier by reducing the attack, or less immediate by increasing it. Set the control to 12 o'clock for no alteration of the sound.

13 – SEND

This button is used to send selected channels to the wave designer and filter. To select channels for processing press the button until it flashes. The voice select buttons (4) can now be used to select the channel(s). Each selected voice will light up in pink. Press the button again, so that it is continuously lit, and processing can now take place. Note that where a channel has two voices associated with it both will be affected. To stop sending deselect all selected channels.

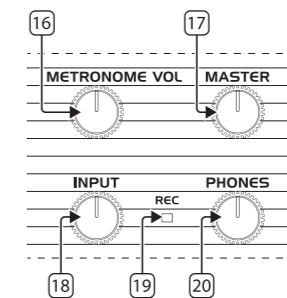
14 – SIG

This LED will light when a signal is present on the wave designer's input.

15 – SUSTAIN

This control is used to set the wave designer's sustain level. Increasing sustain will lengthen the sound's peak, while decreasing it will act as a compressor. Set the control to 12 o'clock for no alteration of the sound. Note that at high levels noise may be introduced at the end of the sample, so care should be taken with the setting of this control.

INPUT/OUTPUT



16 – METRONOME VOL

Use this control to set the level of the metronome in the main outputs and headphone output when it is in use. The metronome volume control also sets the monitoring level when recording samples.

17 – MASTER

This control is used to set the volume for the main outputs.

18 – INPUT

This control is used to set the input gain when recording user samples. Note that although it is optimized for receiving line level signals it is possible to get good results from a dynamic microphone at higher gain settings. Condenser microphones cannot be used, as there is no phantom power available.

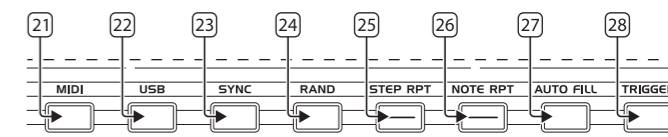
19 – REC

This LED will be lit when the BMX is recording a user sample.

20 – PHONES

Sets the output level of the headphones.

CONTROL SECTION



21 - MIDI

The MIDI button accesses the MIDI options menu, with the available alternatives shown on the display:



RX Channel – Choose between All, 1 – 16 or Out, which matches the RX channel to that selected for TX.

TX Channel – Choose between 1 – 16 or Off, which disables transmission of MIDI messages.

Forward to USB – When this option is selected any MIDI messages received on the MIDI In socket, will be forwarded to the USB socket.

Soft Thru – When this option is selected then the MIDI Out socket doubles as a second MIDI Thru.

22 – USB

The USB button accesses the USB options menu, with the available alternatives shown on the display:



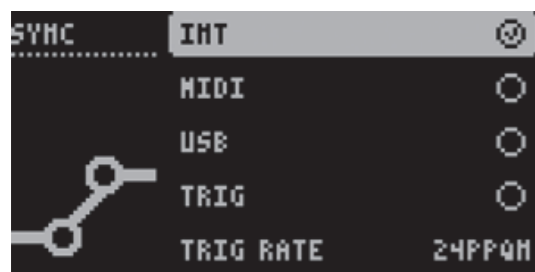
RX Channel – Choose between All, 1 – 16 or Out, which matches the RX channel to that selected for TX.

TX Channel – Choose between 1 – 16 or Off, which disables transmission of MIDI messages.

Forward to MIDI – When this option is selected any MIDI messages received on the USB socket, will be forwarded to the MIDI Out socket.

23 - SYNC

The sync button accesses the sync options menu, with the available alternatives shown on the display:



INT – The internal clock will be used.

MIDI – The BMX will synchronize to MIDI clock on the MIDI In socket.

USB – The BMX will synchronize to MIDI clock on the USB socket.

TRIG – The BMX will synchronize to an analog clock on the Sync In socket.

TRIG RATE – The clock value of the internal clock feeding the Sync Out socket, or the incoming Sync In when TRIG is selected can be set to either 1 pulse per step (pps), 1 pulse per quarter note (ppqn), 2 ppqn, 4 ppqn, 24 ppqn (default) or 48 ppqn. The selection does not affect MIDI or USB clocks, which will always be set to 24 ppqn.

24 – RAND



The BMX can be set to allow the random triggering of sounds on any given step in a pattern. Pressing the rand button opens up the rand menu. Any number of sounds can be selected for randomization by using the voice select buttons (4). Any button that is flashing is not selected, those that are will be continuously lit in red. Use the data control and/or buttons 39 and 40 to scroll through the steps and buttons 41 and 42 to turn randomization on or off for any given step.

Randomization is stored on a pattern-by-pattern basis.

25 - STEP REPEAT



Step repeat is used to loop a number of steps. Use buttons 39 - 42 to select whether 1, 2, 4 or 8 steps will be repeated. Pressing the trigger button will cause that number of steps to repeat until the button is released.

26 - NOTE REPEAT



Note repeat adds a ratchet effect to any drum while playing. Use buttons 39 - 42 to select whether a note will repeat once, twice, four times or eight times. Use the voice select buttons (4) to select which drum will be affected. The selected drum's button will be continuously lit. Pressing the trigger button while a pattern is playing will add the selected number of repeats until the trigger button is released.

Note that Note Repeat can also be programmed on a drum-by-drum basis in the main menu; and is stored separately for each pattern.

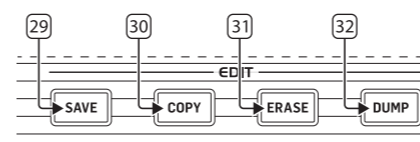
27 – AUTOFILL

Autofill is used to add a 'fill' pattern while the BMX is in pattern mode and playing. Any pattern can be set as the Autofill pattern by pressing the Autofill button and using the corresponding step/pad button (5) for the pattern required. When the fill has finished the BMX will either revert to the pattern that was playing previously, or a new pattern if one has been selected while the fill was playing.

28 - TRIGGER

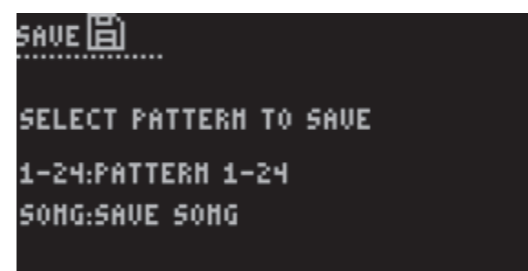
The Trigger button will trigger whichever drum sound is selected when the BMX is stopped or paused; or will activate step or note repeat when it is playing.

EDIT SECTION



29 – SAVE

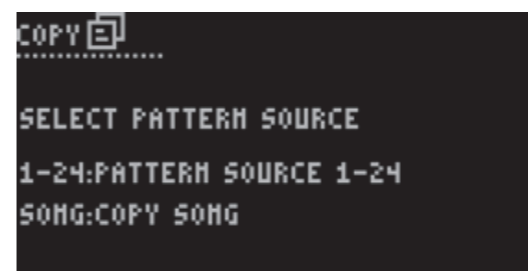
This button is used to save the current pattern or song. Follow the instructions on the display to action.



Pressing the pattern button while in save mode allows any of the twenty four patterns associated with the current song to be saved using the twenty four pad/step buttons. Pressing the song button allows any of the eight songs in memory to be saved using the top row of pad/step buttons. Press save again to confirm the save operation and exits the menu.

30 – COPY

This button is used to copy patterns or songs to a different location.

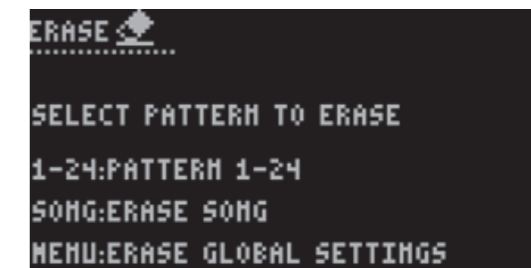


Pressing the pattern button while in copy mode allows any of the twenty four patterns associated with the current song to be selected for copying. Pressing the song button allows any of the eight songs to be selected, using the top row of pad/step buttons. Once a pattern or song has been selected the copy button

needs to be pressed again to confirm. After that a new location can be selected using the pad/step buttons. The copy is confirmed by pressing the copy button again and exits the menu.

31 – ERASE

The erase button allows any pattern, song or global settings to be erased for memory.



Pressing the pattern button while in erase mode allows any of the twenty four patterns associated with the current song to be selected to be erased. Pressing song allows any of the eight songs to be selected, using the top row of step/pad buttons. Pressing menu selects all of the global settings. Pressing the erase button again confirms the erasure and exits the menu.

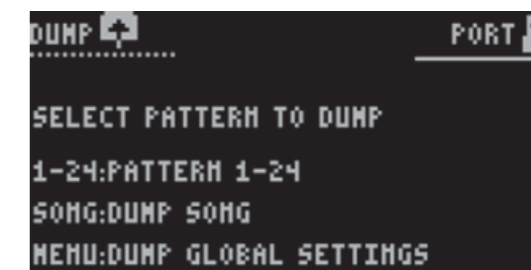
There are two other erase operations available:

Sweep Erase: select step mode and start the currently selected pattern playing. Press and hold the Tap button then press and hold any voice select button to erase any steps on which the selected voice is programmed while the buttons are held. Any other steps will not be erased.

Voice Erase: select step mode then press and hold the erase button and any voice button to erase all instances of that voice in the current pattern.

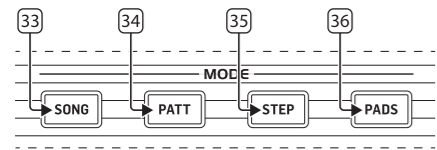
32 – DUMP

The dump button initiates a SysEx dump to a suitable piece of software, for example MIDIOX™ for Windows or SysEx Librarian™ for Mac, running on a computer connected to the BMX's MIDI or USB port, selected using the MIDI or USB buttons when in the dump menu.



Pressing the pattern button allows any of the twenty four patterns associated with the current song to be selected, pressing song allows any of the eight songs to be selected, using the step/pad buttons. Pressing the menu button dumps the global settings. Set the software to record and make the relevant selection, then press the dump button again to confirm. Once the dump is complete the BMX will return to its default state. The dump will be available on your computer to be named and saved according to the software settings.

MODE SECTION



33 – SONG

This button is used to enter song mode; and to select a song for saving, copying, erasing or dumping.

34 – PATTERN

This button is used to enter pattern mode; and to select a pattern for saving, copying, erasing or dumping.

35 – STEP

This button is used to enter step mode, where patterns can be created in step time.

36 – PADS

This button is used to enter pads mode, where patterns can be created in real time using the voice pads (5) or an external MIDI device such as an electronic drumkit.

See the PROGRAMMING section below for more detail on how these buttons are used.

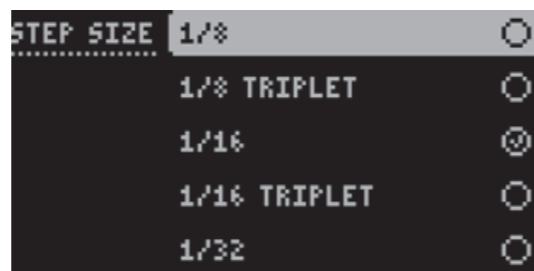
44 – MENU

This button is used to enter the main menu options.



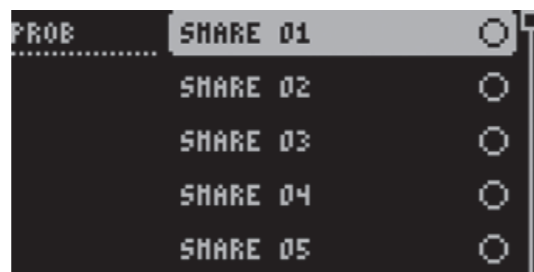
Use the data control, or buttons 39 and 40 to scroll through the options, and button 42 or Yes button (45) to access each sub-menu. Use the No button (43) to exit a sub-menu.

Step Size



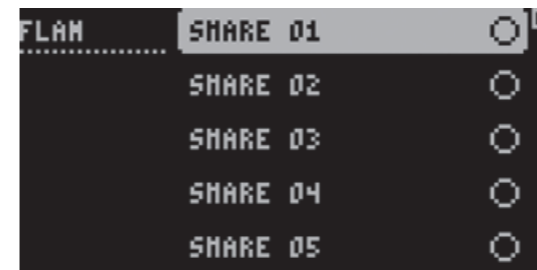
Use this option to set the step size. The setting depends on whether Step Size has been set to pattern, song or global in the Preferences sub-menu (see below). Available options are 1/8 note, 1/8 triplet, 1/16 note (default), 1/16 triplet or 1/32 note.

Probability



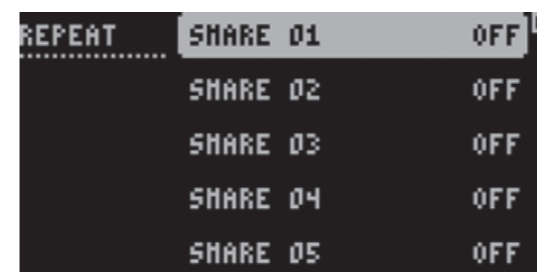
If the probability range has been set to anything other than 100% using the tap button and tempo control as described above then the probability sub-menu can be used on a drum-by-drum basis to select the steps on which Probability is active. A rate of 100% means that a selected drum programmed on a selected step will always sound, a setting of 50% means that it will only sound half the time, and 0% means that it will never sound. This allows a degree of variance to be introduced to your patterns without having to program it in. The Options sub-menu allows probability to be set on a pattern, song or global level. Use the pads (5) to select the required drum.

Flam



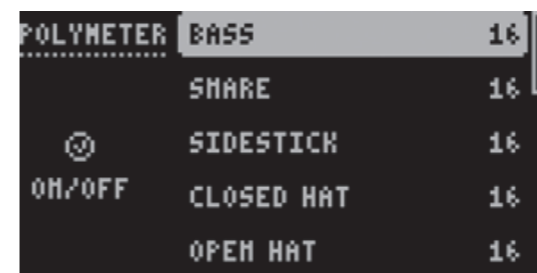
As with probability the amount of flam is set using the tap button and tempo control, and its level of use is set in preferences. The flam sub-menu allows it to be selected on a drum-by-drum, step-by-step basis. Use the pads (5) to select the required drum.

Note Repeat



Note repeat is set on a pattern basis only and can be set on any step for any drum. The available values are Off (default), 1, 2, 4 or 8. Use the pads (5) to select the required drum.

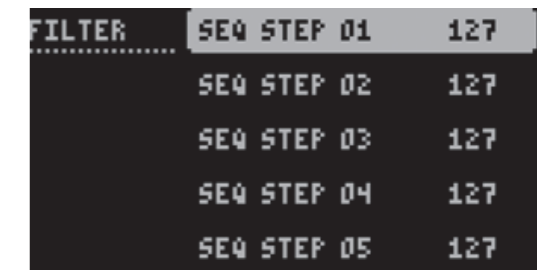
Polymeter



Polymeter, as opposed to polyrhythm, works by having different step numbers for different drums within a pattern. So, for example, in a sixteen step pattern if the bass drum is set to 16 steps then it will repeat with the pattern, whereas if the hi hat is set to 7 steps then its pattern will play twice followed by the first two steps before the pattern repeats. It is a concept that is worth exploring to discover the possibilities.

In the sub-menu polymeter can be switched on using the >> (forward) button (56) or off with the << (back) button (53), then the step length for any drum can be set using the navigation and data controls. The default step length is sixteen. As with other parameters the preferences sub-menu allows polymeter to be set on a pattern, song or global basis.

Filter



The filter sub-menu allows a filter cutoff value, in the range 0 – 255, with a default of 127, to be set for each step in a pattern. As with the other parameters the filter can be set to be on the basis of individual patterns, songs or global.

The filter cutoff can also be recorded into a pattern by putting the pattern into step record with the filter switched on and turning the cutoff control (see ANALOG FILTER and RECORDING below).

Use the forward button (56) to switch the filter on or the back button (53) to switch it off. Alternatively use the filter On button (10)

Preferences

The preferences sub-menu allows the settings for various parameters:

- Tempo (pattern (default), song, global)
- Swing (pattern (default), song, global)
- Probability (pattern (default), song, global)
- Flam (pattern (default), song, global)
- Filter HPF (pattern, song, global (default))
- Filter On (pattern, song, global (default))
- Filter Auto (pattern (default), song, global)
- Polymeter (pattern (default), song global)
- Step Size (pattern (default), song, global)
- Metronome (pattern (default), song, global)
- Auto Scroll (pattern, song, global (default))
- FX Bus (pattern, song, global (default))
- Mute (pattern, song, global (default))
- Solo (pattern, song, global (default))
- Bank (pattern (default), song, global)

MIDI Map

The MIDI Map sub-menu allows the MIDI note assigned to each drum to be re-assigned. Note that the same note is used both for Tx and Rx. The defaults are:

Note #	Note Name	Controls Drum / Transmitted
36	C1	Bass Drum
40	E1	Snare Drum
42	F#1	Closed Hi-hat
46	A#1	Open Hi-hat
50	D2	Tom 1
48	C2	Tom 2
47	B1	Tom 3
45	A1	Tom 4
43	G1	Tom 5
41	F1	Tom 6
51	D#2	Ride Cymbal
49	C#2	Crash Cymbal
54	F#2	Tambourine
37	C#1	Rimshot
82	A#4	Shaker
39	D#1	Claps

Pressing the Tap button while in the MIDI Map menu switches from note assignment to MIDI channel assign for chromatic programming and playing (see below).

Trigger Assign

There are three analog trigger outputs on the rear panel of the BMX, which can be assigned to trigger with specific drums. The defaults are:

TRIGGER	TRIGGER 1	CYMBAL
	TRIGGER 2	PERC1
	TRIGGER 3	PERC2

But these can be changed in this sub-menu. Note that these settings are Global only.

Bitcrusher

BITCRUSH	BASS	12BIT
	SNARE	12BIT
	CLOSED HAT	12BIT
	OPEN HAT	12BIT
	TOM1	12BIT

By default the BMX sounds, and user samples (see SAMPLING below) are made at 12 bit with a sample rate of 24 kHz. The bit crusher allows any of the default sounds to have its bit rate changed in the range of 11 bit down to 1 bit. With each reduction the sound of the drum becomes more grainy and distorted.

Metronome

METRONOME	METRONOME	4 BEATS
	VOICE TYPE	VINTAGE

The metronome submenu allows the metronome to be switched off, or to sound on any number of beats between 1 and 9. The default setting is four beats, with the accent on the first beat. The voice type can also be set to either vintage, which is a click or modern which is a more assertive sound similar to a clave.

Options

The options sub-menu controls various miscellaneous features of the BMX:

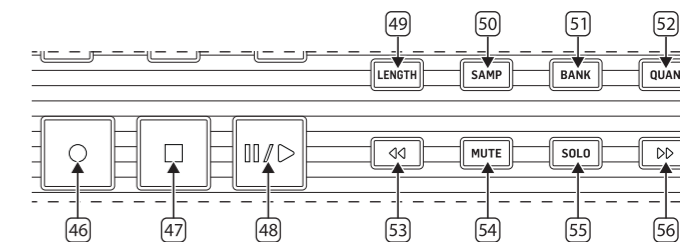
- Velocity THD (Threshold) (range 4 – 127, default 110 or off) – when there is more than one sample available (Bass, Snare, Closed Hi Hat, Ride Cymbal, Shaker and Tambourine) the setting of Velocity Threshold determines the velocity level at which the sample switches from first to second then third where appropriate when using an external MIDI controller. Where there are three samples then the threshold from first to second is half of the value set.
When Velocity Threshold is set to Off then each sample will respond to MIDI velocity over the range available from an external MIDI controller.
- Velo(city) Sens(itive) Pad (on / off (default)) - when Velo Sensitive Pad is set to off the velocity of each pad is fixed and sounds which have multiple samples will change sample at specified points. When it is set to on the pads are velocity sensitive, but will still switch samples as the velocity increases.
- Chromatic MIDI In – allows an external MIDI keyboard to play or program sounds chromatically (see Chromatic Programming and Playing in the PROGRAMMING section).
- Local Off – switches off local control. Can be used, for example, when playing the BMX into a DAW which is feeding back to the DMX to avoid double triggering.
- Sample Record Mode – the BMX's record mode can be changed between AGC (Automatic Gain Control (default)) where the gain is automatically controlled; NOR (Normalized) where samples will be adjusted to the highest gain setting after sampling (note: if you sample at too low a level then noise may be introduced) or RAW where the sample data is left unprocessed.
- Auto Save (on (default)/off) – allows the BMX to periodically save your work. Cautionary note: even if Auto Save is switched on it is still good practice to regularly save what you are doing while programming and/or sampling.
- Beep On (on/off (default)) – turns the metronome sound used for real-time programming on or off.
- LCD Brightness (range 1 – 15, default 11) – sets the brightness of the display.
- LED Brightness (range 1 – 10, default 7) – sets the brightness of the LEDs, including those in the buttons.

About

ABOUT	MCU1:01.0.1
	MCU2-1:01.0.0
	MCU2-2:01.0.0
	YES:RESTORE FACTORY SETTINGS

The About sub-menu shows the current firmware version for each of the MCUs and allows a restoration of factory settings using the Yes button (45). Note that factory restore will wipe out any programming, so please back up your work either to SynthTribe or a SysEx app such as MIDI OX™ for Windows, SysEx Librarian™ for Mac OS. User samples are not removed.

PROGRAM & PLAYBACK SECTION



46 – RECORD

This button is used to put the BMX into record mode. Press play (48) to start recording. See PROGRAMMING below.

47 – STOP

This button is used to stop recording or playback. The current pattern or song will revert to its first step.

48 – PLAY/PAUSE

This button is used to start playing back a pattern or song. A second press will pause playback; a third will resume from the point at which it was paused.

49 – LENGTH

LENGTH	PATTERN LENGTH	16/16
	AUTO SCROLL	<input type="checkbox"/>
	16	<input checked="" type="radio"/>
	32	<input type="radio"/>
	48	<input type="radio"/>
	64	<input type="radio"/>

The length menu is used to set the length of the currently selected pattern, up to the maximum value of 64 steps. The default, as shown, is sixteen steps. To set the pattern length to another value use the sixteen step/pad buttons in conjunction with the forward (56) and back (53) buttons. For values under sixteen steps press the step/pad button with the required number on it. All buttons associated with steps above this value will flash.

For values above sixteen steps use the forward button to move to one of the upper blocks, which will be indicated on the display, then press the button with the required number. The number of steps is displayed in the top right hand corner of the display.

The value can also be set using the data control (38), by pressing the control then dialing in a number.

Autoscroll allows the playhead to move between blocks of steps when playing or programming, so that the current block is represented on the step/pad buttons.

When length is selected the copy button will flash. Pressing copy copies the current step block. To paste use the << and >> buttons to move to a different block, then press save to complete the process.

50 – SAMPLE

This button is used to access the user sampling menus, which are described in the SAMPLING section below.

51 – BANK

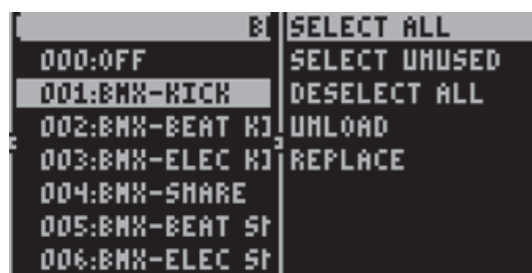


This button is used to select a sound/sample bank to be used when programming patterns to make up a song. There are sixteen banks, each of which contains 127 sample slots, which are selected with pads 1 - 16.

Bank	BMX samples
Bank 1	BX samples
Bank 2	R10 samples
Bank 3	R5 samples
Bank 4	Latin samples
Bank 5	Electro samples
Bank 6	African samples
Bank 7	All samples from banks 1 - 7
Bank 8	

Slots in banks 1-8 that are not used for the default samples are also empty, and can be used for user samples, which can be allocated to the step/pad buttons instead of the default sounds, as described in the SAMPLING section below. The required bank is selected using the step/pad buttons. A sample can be previewed by highlighting it then holding the Tap button and pressing Yes.

Pressing the navigate right button (42) opens up a sub-menu:



The options are:

SELECT ALL – Selects all the samples in the bank. A tick appears next to each.

SELECT UNUSED – Selects all sample locations that are not assigned to a pad. A tick appears next to each.

DESELECT ALL – Deselects all samples.

UNLOAD – Removes either the sample that is highlighted, or all selected samples from the bank. Yes or No must be pressed to either complete this action or to abort it.

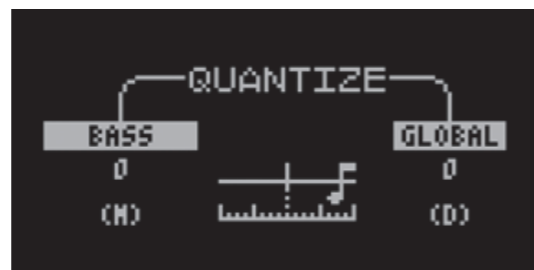
REPLACE – Allows a different sample to replace the current highlighted sample. Pressing the data control opens a list of samples, use the data control or navigation buttons 39 and 40 to navigate to the new sample, then Yes to replace or No to abort.

Pressing and holding the Tap button and pressing Bank opens the bank naming sub-menu. Use buttons 41 and 42 to navigate through the character slots and buttons 39 and 40 or the data control to change the character.



The bank in use can be changed while a song is selected; and the song will use the selected bank unless it is changed again.

52 – QUAN



This button is used to set the quantization for real time programming. Use the data control (38) to adjust global quantization; and the tempo control (6) in conjunction with the voice select buttons (4) to adjust an individual voice. Both have a range of 0 (default) to 127.

Quantization can be switched on and off when recording by pressing and holding the record button and pressing play.

53 - << (BACK)

This button is used to step backward through groups of steps when running a pattern of more than 16 steps in length.

54 – MUTE

This button is used in conjunction with the select buttons (4) to mute and unmute voices during playback and programming. Press and hold Tap (7) and press Mute to clear all mutes.

55 – SOLO

This button is used in conjunction with the select buttons (4) to solo voices during playback and programming. Press and hold Tap (7) and press Solo to clear all soloed voices.

56 - >> (FORWARD)

This button is used to step forward through groups of steps when running a pattern of more than 16 steps in length.

MENU SECTION DEFAULT MENU



The default menu is that which shows on the display when none of the sub-menus accessed by the Menu button, as described below; or button specific menus, is in use. It shows the settings of various parameters and alters when they are changed. Some parameters can only be selected for editing in this screen, some can be edited in this or the second screen. When a parameter is changed the changes are automatically saved. Edits are non-destructive, so making further adjustments is possible. Values can be altered using the data control (38) for the current sample; or by using the Assignable Voice Controls (3) which will edit the currently selected sample from that channel.

Press and hold the TAP button (7) while using the navigation controls to select a parameter for editing on all channels.

TOP ROW

(left to right)

BIT – Shows the bit level of the current sample being played. The default sampling is 12 bit, but this can be altered using the bitcrusher (see below).

SAMP – Shows which sample is assigned to the most recently used pad or Assignable Voice Control, which will be edited by other controls.

DIST – Introduces distortion to the current sample.

PLAY – Shows which PLAY option has been selected: Forward (default), Forward Looping, Reverse Looping or Reverse selected with the data control. Pressing and holding the Tap button allows the sample's decay to be adjusted using the data control, in the range 10 ms to 10 seconds.

TUNE – Shows the tuning of the most recently selected sample; and allows it to be adjusted in the range -24 to +24 semitones. Navigate to TUNE, then use the assignable voice control(s) (3) for coarse tuning and the data encoder (38) for fine tuning.

MIDDLE ROW

(left to right)

Bxx – Shows the current sample bank in use.

Mxx – Shows the current step block (16, 32, 48 or 64). If autoscroll is enabled this will show as Axx. Autoscroll can be quickly enabled by pressing and holding the Tap button and pressing >> (Fwd); or disabled by pressing and holding Tap and pressing << (Back).

LEV – Allows the level of the sample to be altered. The default is the maximum of 127.

STRT – Shows the start point of the current sample. Samples can be edited to have a different start point (see SAMPLING section below).

LEN – Shows the length of the current sample. Samples can be edited to shorten their length (see SAMPLING section below).

LOOP – Shows whether looping is in use on the current sample. Samples can have looping added to them in the editing process (see SAMPLING section below).

BOTTOM ROW

(left to right)

01 – Shows the current pattern number, from 1 - 24

1 – Shows the current song number, from 1 – 8

UNTITLED – by default the pattern name is set as UNTITLED. To change this press and hold the tap button, then press the pattern button to open the naming menu:



Use the left and right navigation buttons (41 & 42) to move the cursor and the up and down buttons (39 & 40) to change the character. Yes to save, No to abort. Tap and any navigation key or the data control to edit, tap & No to delete an unwanted character, tap & Yes to insert a character.

MODE – Shows whether the play mode is PAT(tern), SON(g) or SET(list).

P130 – Depending on the preceding symbol this number shows:

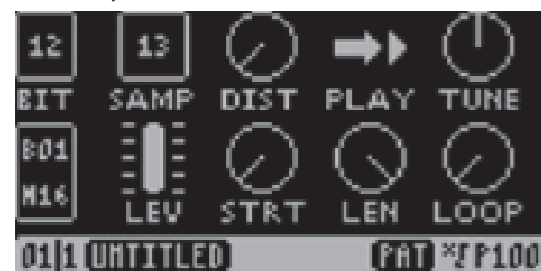
Tempo



Flam



Probability



Swing



To edit the current sample press down on the data control to call up the second screen:



Use the navigation controls to select which parameter is to be edited, and the data control to change the settings. A further press of the data control reverts to the main default screen, where it is still possible to edit these parameters:

SAMP – Allows a different sample from the current bank to be used instead of the current one.

DIST – Allows distortion to be introduced to the sample. Range is 0 – 127, default is 0.

PLAY – Alters the way that the sample is played: FWD (forward, default), FWD-L (forward looping), REV-L (reversed looping), REV (reversed).

TUNE – Allows the tuning of any sample, in the range -24 to +24 semitones, with a default of 0. Coarse tuning, in 20 cent intervals, is carried out with the assignable voice control for the required channel. To fine tune press and hold the Tap button and the encoder will tune in 1 cent intervals. To reset the tuning to zero press and hold the Tap button then press the data encoder.

LEV – Allows the level of the sample to be reduced from the default value of 127 to 0.

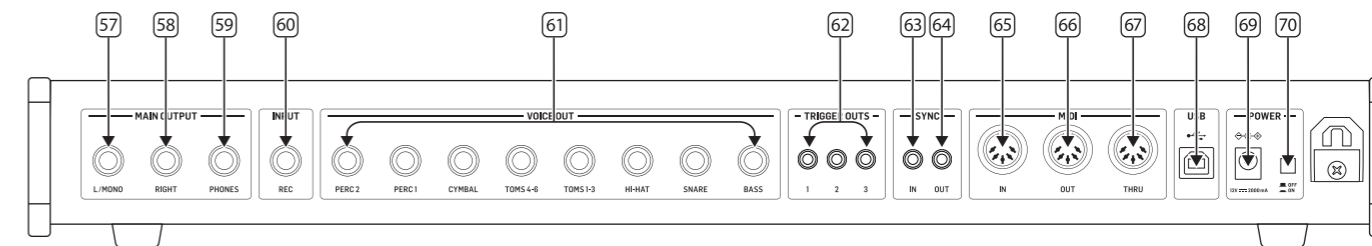
STRT – Allows the start point of the sample to be adjusted from the current start point to the end of the sample.

LEN – Allows the length of the sample to be adjusted, back from the end to the start.

LOOP – Sets the looping start point within the sample. Default is off, which means that no looping takes place.

The use of the navigation controls is described in the NAVIGATION section above.

REAR PANEL



57 & 58 – MAIN OUTPUTS – Use these 6.35 mm (1/4") TS unbalanced jack sockets to access the main outputs of the BMX, with level set by the mixer (2) and panning by controls 1. If a mono output is required use only the left output. Note that sounds panned to the right will appear quieter than their mixed settings when the mono output is used.

59 – HEADPHONE OUTPUT – Use this 6.35 mm (1/4") TRS stereo jack sockets to monitor the BMX's output using a suitable set of headphones.

60 – REC INPUT – Use this 6.35mm (1/4") TS unbalanced jack socket to sample sounds into the BMX's sample memory. Normally this would be a line level input, but with a higher gain setting a dynamic microphone can be used. Phantom power is not available.

61 – VOICE OUTS – Use these 6.35 mm (1/4") TS jack sockets to output individual voices. The level on these sockets is unaffected by the mixer (2).

62 – TRIGGER OUTS – Use these 3.5 mm TS jack sockets to access +5 v analog triggers, which can be assigned to specified voices using the Trigger Assign menu or via the SynthTribе app.

63 – SYNC IN – Use this 3.5 mm TRS jack socket to synchronize the BMX to an external analog sync source.

64 – SYNC OUT – Use this 3.5mm TRS jack socket to synchronize external analog devices to the BMX's internal clock.

65 – MIDI IN – Use this 5-pin DIN socket to control the BMX over MIDI.

66 – MIDI OUT – Use this 5-pin DIN socket to control external MIDI devices from the BMX's MIDI output.

67 – MIDI THRU – Use this 5-pin DIN socket to mirror the MIDI In for use by external devices.

68 – USB – Use this USB 2.0 Type B socket to control the BMX over MIDI, to use the BMX's MIDI output to control external devices, and to access functions and update firmware using the SynthTribе app.

69 – POWER SOCKET – Use this socket to connect the BMX to its 12 v 2000 mA PSU. Only use the supplied PSU to avoid damaging the BMX.

70 – POWER SWITCH

PROGRAMMING

The BMX's programming has a hierarchy of selection. First you select the song that you want to program, by pressing the song button (33) and using the first eight step/pad buttons to choose song 1 – 8. Then, within the song, select a pattern to program by pressing the pattern button (34) and using the step/pad buttons to select pattern 1 – 24. At this point you should also set the pattern length and any song or pattern specific menu settings, such as probability. Finally you can decide whether to program in step time or real time.

Step Time Programming

Step time programming can be accomplished in three ways:

Playhead Running

Having selected your song and pattern, set the pattern length and, if it is more than sixteen steps long, switch on Auto Scroll in the length menu. Also set any pattern or song specific parameters if you need them. Then press record and play. The playhead will move between blocks of steps if the pattern is more than sixteen steps long. Press record.

Select a drum using the voice select buttons (4). Note that only one drum can be programmed at a time.

Press the Step buttons where you want the drum to sound. In the case of drums with two sample variations (closed hi hat, ride cymbal, tambourine, shaker) a double press on any step means that the second variant is used, and the step button will flash to indicate this. For the bass drum, snare and the two toms, where there are three variations, a third press means that the third is used; and the step button will flash quickly. A further press will delete the drum from that step. Repeat with other drums as required until the pattern is complete. Even if you have switched Auto Save on in the Options sub-menu please remember to save your work regularly in case of accident.

The metronome will sound while the playhead is running, if it has been switched on in the options menu, but this can be faded down using the Metronome Volume control (16) if not required.

Playhead Stopped

Having selected your song and pattern, set the pattern length and ensure that Auto Scroll is switched off. Press record. You can navigate through the different blocks of steps using the << button (53) to go backwards and the >> button (56) to go forwards.

Follow the same method as used in Playhead Running, but using the << and >> buttons rather than Auto Scroll to change blocks.

SynthTribe

The SynthTribe app contains a step time sequencer where drums can be programmed, the steps visualized as a grid and parameters set. It is possible to upload patterns from the BMX to SynthTribe and to download them from SynthTribe to the BMX.

Real Time Programming

Real time programming can be accomplished either using the Step/Pad buttons, with a MIDI keyboard or with electronic drum pads.

As with step time programming first select the song and pattern, set the length if you want a pattern longer than sixteen steps, and switch Auto Scroll on. Also set any other pattern or song parameters. If you want to play to the metronome ensure that the metronome volume is raised (16).

Use the step/pad buttons corresponding to the drums that you want to program, or the relevant keys or pads if using an external MIDI source. As more than one sound can be programmed at once it is possible, for example, to record bass and snare first, then switch to hi hats for the second loop round, and so on.

The drums are recorded with velocity as played. This can be edited by uploading the pattern into SynthTribe, editing, then download back to the BMX.

It is recommended that quantization is used on real time programming, unless you want a loose feel.

Chromatic Programming and Playing

Pressing and holding the tap button then pressing the pads button (36) lights up step/pad buttons to show a keyboard. Select any of the drums using the voice select buttons, and the sounds can be played and recorded chromatically. Use the tap button with the up and down navigation buttons to change the octave up or down one. Exit chromatic mode by pressing the tap and pads buttons again.

This can also be achieved using an external MIDI keyboard by switching Chromatic MIDI on in the options sub-menu. When using an external keyboard the voices respond to the following MIDI channels.

Voice	Channel
Bass Drum	2
Snare	3
Closed Hi hat	4
Open Hi Hat	5
Tom 1	6
Tom 2	7
Ride Cymbal	8
Crash Cymbal	9
Tambourine	10
Rimshot	11
Shaker	12
Claps	13

Note that the Rx channels can be changed in the MIDI MAP menu, or by using the SynthTribe app. Pitch values can be edited by going into Step mode, pressing and holding a voice pad and using button 39 to raise the pitch or 40 to lower it. The pitch will be shown on the display. Pad 17 lowers the overall pitch by one octave; pad 18 raises it.

Micro Timing

Micro timing can be introduced onto any sequence step. Press the step button to enter step mode. Then press and hold the step/pad button for the required step. Use the left navigation button (41) to move the step ahead of the beat; and the right (42) to move it behind. The display shows the amount of deviation.

Creating a Song

Once you have programmed all of the patterns required to make up a song press the pattern button, followed by the record button. You will see the display change to:

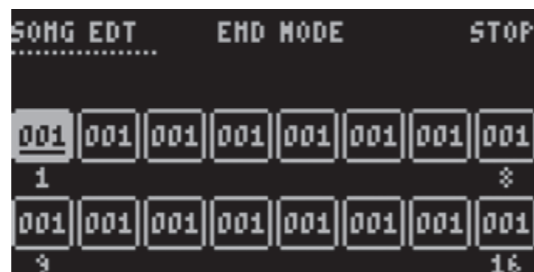


and the Length button start flashing. There are three End Mode options in the top right hand corner, which can be stepped through with navigation buttons 41 and 42. The options are:

- **Stop (default)** – The song will play through once and stop after the last pattern.
- **Loop** – The song will play through and loop back to the first pattern after the last one has played.
- **Hold** – The last pattern of the song will play indefinitely until the song is manually stopped with the stop button.

The sixteen boxes each represent a pattern slot. To place a pattern into a slot use the navigation buttons to highlight the required slot, and press the step/pad button for the required pattern. If you have selected the wrong pattern then simply press the button for the correct one to replace it. Patterns can also be selected using the tempo control or data control after pressing enter to scroll through them.

Pressing the length button, so that it is continuously lit switches to the second screen:



Where the number of repeats of the pattern can be set, using the tempo control or the data control. Navigate to the required slot. Each slot defaults to one repeat only. Turning the controls clockwise increases the repeats to a maximum of 255. Turning them counter-clockwise reduces the number of repeats. Turning it below 001 switches to infinite repeats, where the pattern will continue to play indefinitely, but can be manually advanced to the next slot by pressing pattern and the >> (forward) button; or back to the previous slot using pattern and the << (back) button.

When you have finished creating your song you can save it using the save menu, then exit record mode by pressing the record button. To play the song press and hold the tap button and press the play button until the screen displays Play Song or Play Pattern. This switches auto-scrolling on and allows the song to be played correctly. The other option, Play Setlist, selects the setlist of songs rather than an individual song (see below).

Note that, from the factory, the patterns associated with the first two songs have been pre-programmed to demonstrate what the BMX can do. These can be erased as required and restored by restoring the factory settings. The songs themselves have not been pre-programmed.

Chaining Patterns

Press the pattern button and select a pattern using the step/pad keys. Press play. Patterns will play and repeat until you select another one. The button for the newly selected pattern will flash until the current pattern finishes playing, at which point playback will switch to the new pattern.

Chaining Songs

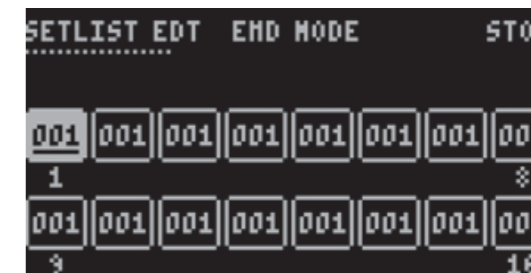
Songs can be chained in much the same way as patterns. Press the Song button and select the first song to play using the step/pad buttons. Press play. The song will play and the next one can be selected while it is playing, which will cause the button for the next song to flash. Once the song that is playing finishes playback will switch to the next song, regardless of whether the song is set to loop or hold.

Setlist

The BMX contains a setlist, which allows songs to be chained in a specified order, and repeated if necessary.



To program the setlist, select song and then press record. This brings up the first screen, which is very similar to that used when creating a song from patterns. The end mode can be set to Stop, Loop or Hold as with a song. There are sixteen possible slots, although it should be noted that the BMX only contains a maximum of eight songs at any time. A song is allocated to a slot by navigating to it and pressing step/pad 1-8. At this time the length button will be flashing. Pressing length switches to the second screen:



which allows the songs to be repeated. Each slot has a default of one play, but it is possible to select any number between 1 and 255 using the rate control or data control. It should be noted that, unlike patterns within a song, there is no option for infinite repeats.

Once the setlist is complete press record to exit. There is no save option, as the setlist is saved automatically.

SAMPLING

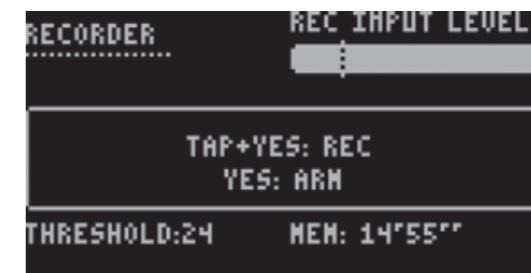
An important feature of the BMX is that it allows users to create and use their own samples alongside those supplied as default. There are two ways of doing this: direct into the BMX itself, or by loading a .wav file into SynthTribe and downloading it to the BMX.

DIRECT SAMPLING

First select the bank that you want to store your samples in, using the bank button and navigation keys.

Connect an audio source to the record input socket (60) on the rear panel. This is a 6.35 mm (1/4") unbalanced TS jack socket, and is primarily designed to take line level inputs, although it is possible to use it with dynamic microphones so long as care is taken with the gain.

Press the sample button (50). This activates the Rec Input socket, and the Input level control (18) and its associated signal LED (19). The first record screen is shown on the display:



The input level is displayed at the top right of the screen, and the record threshold at the bottom left. Threshold can be adjusted using the data control and is shown on the level meter by a thin black line. The Metronome Volume control is used to set input monitor level.

Pressing the Yes button arms the recorder, pressing tap and yes simultaneously starts recording. The available recording time is displayed at the bottom right of the screen.



Once recording has started the display changes to the second record screen:

recording time is shown at the bottom right. Pressing the yes button ends the recording. As soon as recording has finished the display changes to the initial editing screen:



At top left the data control can be used to trim the start of the sample, which is useful if there was a pause before the sound being recording started. The tempo control allows the display to be zoomed in to aid this. Top right allows the same operation to trim unwanted elements from the end of the sample, such as silence after the sound being recorded finished.

At the bottom of the screen are four options for what happens next:

YES – Saves the sample and moves on to the next screen.

NO – Closes the recorder and returns to the default screen, leaving the sample in memory. Pressing SAMP again returns to this screen.

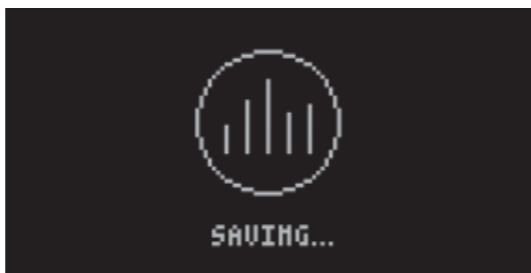
TAP & YES – Previews the sample.

TAP & NO – Discards the sample and returns to the default screen.

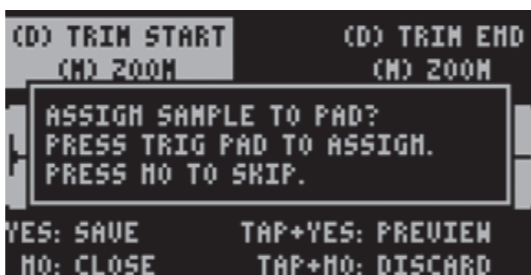
The next screen allows the sample to be named and saved:



When the sample name has been entered correctly, or you are happy with the default name, which is RECxxxx depending on how many user samples have already been made, press YES to save.



The final screen allows the sample to be assigned to a pad using the step/pad buttons, or this step to be skipped using the NO button.



The final menu allows your new sample to be assigned to any of the BMX's pads in place of the default sound. Pressing no leaves the sample unassigned. However, once saved, user samples can be allocated by using the replace function in the bank sub-menu.

USING SYNTHTRIBE

Any .wav file under 682 Kb in size, can be loaded into SynthTribе and downloaded onto the BMX. SynthTribе will convert stereo samples to mono and adjust the sample rate to 24 kHz. The BMX's native format is 12 bit, 24 kHz mono.

The files can be sent singly, or as a multiple send, will download into the first empty slot(s) of the currently selected bank. SynthTribе also includes a Librarian function which allows samples to be backed up and restored individually.

The files can be sent singly, or as a multiple send, will download into the first empty slot(s) of the currently selected bank.

The total storage available for user samples, whether made direct to the BMX or downloaded from SynthTribе is 14.45 Mb; which equates to 315.70 seconds (5.30 minutes) of sample time.

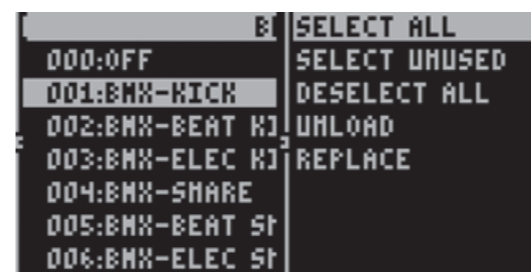
Please note that sample rate conversion is currently not supported for 32 bit samples.

SAMPLE MANAGEMENT

To manage the BMX's sample memory press and hold the tap button and then press the sample button. This opens the sample menu. All of the samples in memory are listed. Note that the default samples found in banks 1 to 7 are locked (padlock symbol is shown beside the sample name) and cannot be deleted.



Pressing the left navigation button opens up a second menu:



The options are:

SELECT ALL – Selects all samples currently stored in the BMX's memory.

DESELECT ALL – Reverses the Select All action.

LOAD TO BANK – Puts the currently selected sample(s) into whichever Bank is currently in use. It is advisable to select the correct bank before using this option.

DELETE – Deletes the selected sample(s) from the BMX's memory, providing that they are not write protected. Press yes to confirm deletion, or no to cancel.

TRIM – Opens the trim screen described above to allow the current sample to have its start and/or end trimmed.

RENAME – Opens the file name screen described above to allow the current sample to be renamed.

Multiple samples can be selected by pressing the data encoder on each required sample in turn, which shows a tick next to the selected samples. In this way it is possible to delete several samples simultaneously, for example.

Please note that unrequired samples can only be removed from the BMX using this menu, a factory reset leaves them in place.

MIDI CCs

The BMX responds to and transmits the following MIDI CCs

CC	Function
74	Filter Cutoff
75	Bass Drum Tuning
76	Snare Drum Tuning
77	Rimshot Tuning
78	Closed Hi Hat Tuning
79	Open Hi Hat Tuning
80	Tom 1 Tuning
81	Tom 2 Tuning
83	Ride Cymbal Tuning
84	Crash Cymbal Tuning
86	Tambourine Tuning
89	Shaker Tuning
90	Claps Tuning
120	All Sounds Off
122	Local Off

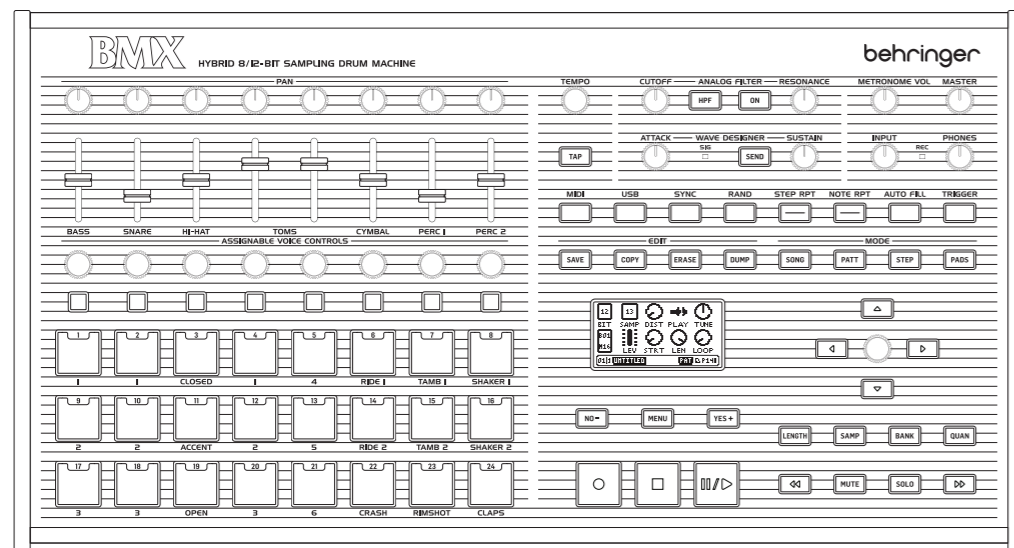
Introducción

El Behringer BMX es un homenaje a la clásica caja de ritmos de los años 80, utilizada por artistas como New Order, Run DMC y Madonna en innumerables éxitos. Viene con muestras de esa icónica máquina y su hermana menor; además de muchos más sonidos electro, latinos y africanos, y numerosas ranuras vacías para almacenar tus propias creaciones.

La programación ha sido adaptada del Behringer RD-8 y RD-9 para facilitar el uso al crear patrones, canciones y listas de reproducción.

El BMX está completamente integrado con SynthTribe para programación, muestreo, creación de canciones y fácil acceso a configuraciones, así como actualizaciones de firmware cuando estén disponibles.

PANEL SUPERIOR



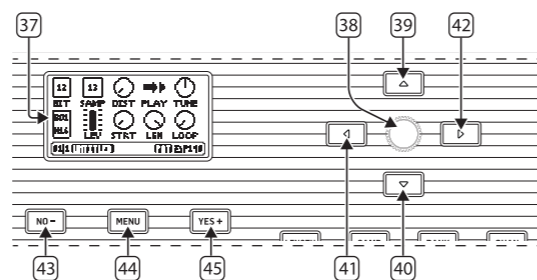
CANALES Y VOCES

El BMX está organizado en ocho canales, cada uno de los cuales tiene un control de nivel, un control de panorama, un control de voz asignable, un botón de selección de voz, una salida individual en el panel trasero y tres pads. Cada canal tiene variantes de una o dos muestras asociadas cuando está en su estado predeterminado.

Ch	Pads	Voice	Variant
1	1, 9, 17	Bombo	Volumen ascendente
2	2, 10, 18	Caja	Volumen ascendente
3	3, 11, 19	Hi Hat	Cerrado, Cerrado Acentuado, Abierto
4	4, 12, 20	Tom 1	Tono descendente basado en una sola muestra
5	5, 13, 21	Tom 2	Tono descendente basado en una sola muestra
6	6, 14	Platillo Ride	Volumen ascendente
	22	Platillo Crash	
7	7, 15	Pandereta	Volumen ascendente
	23	Rimshot	
8	8, 16	Shaker	Volumen ascendente
	24	Palmas	

El botón de selección de voz se iluminará en blanco cuando solo haya una muestra en un canal, o cuando la muestra primaria esté en uso; y en rosa cuando la muestra secundaria esté seleccionada.

NAVEGACIÓN

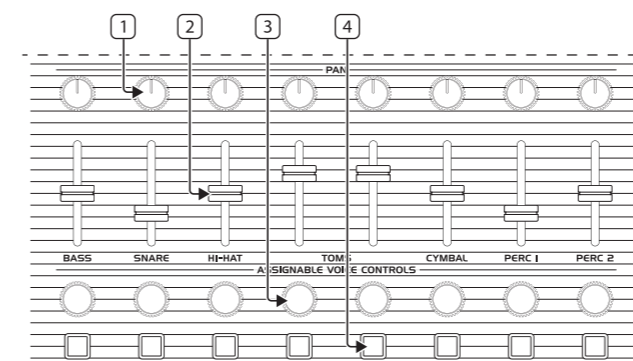


Al usar las diversas páginas de menú, la navegación se realiza usando los cuatro botones que rodean el control de datos (39 - 42), el propio control de datos (38), y los botones No (43) y Sí (45). En un menú de una sola página, como el menú MIDI, los botones 39 y 40 o el control de datos pueden usarse para desplazarse por las opciones; y los botones 41 y 42 para moverse entre las opciones disponibles. El botón 42 activa cualquier opción de encendido/apagado, mientras que el botón 41 la desactiva. Presionar el control de datos actúa como un botón Enter cuando sea necesario. La información sobre las opciones disponibles se mostrará en la pantalla (37).

Cuando hay múltiples páginas, como se encuentra en el menú principal, el botón Sí (45) avanza hacia las páginas del submenú, y el botón No (43) retrocede. Tenga en cuenta que el botón Sí también puede usarse para activar una opción

de encendido/apagado, pero el botón No retrocede una página o cierra el menú en lugar de desactivarla. Cualquier menú también puede cerrarse presionando su botón de acceso por segunda vez. En la mayoría de los casos no es necesario presionar Enter para guardar las opciones alteradas.

MASTER



1 - CONTROLES DE PANORAMA

Estos controles se usan para establecer las posiciones de panorama de los tambores en las salidas master. Cuando los controles están completamente en sentido antihorario, los tambores estarán panoramizados completamente a la derecha; completamente en sentido horario estarán completamente a la izquierda. Hay un detente central donde los sonidos son iguales en ambos canales.

2 - MEZCLADOR

Estos controles se usan para establecer el nivel de los tambores en las salidas master. No afectan el nivel de las salidas de voz individuales. Para eliminar un tambor de la salida principal, reduzca su nivel a cero.

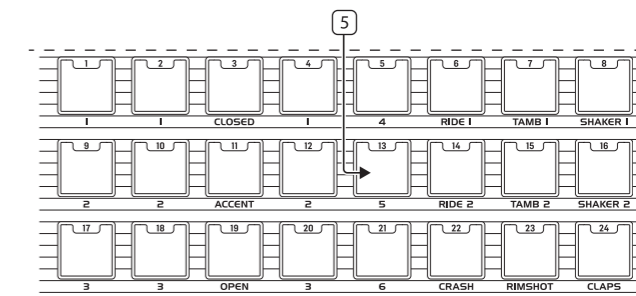
3 - CONTROLES DE VOZ ASIGNABLES

Al usar el menú predeterminado (ver abajo) junto con los controles de navegación, los Controles de Voz Asignables pueden usarse para ajustar el parámetro seleccionado para cualquier canal. Donde hay dos muestras en un canal, los botones de Selección de Voz (4) pueden usarse para seleccionar qué muestra se está ajustando.

4 - SELECCIÓN DE VOZ

Estos botones se usan para seleccionar la(s) voz(es) requerida(s) para programación, silenciamiento, solo, wave designer y filtro. También se iluminan siguiendo los tambores cuando el BMX está siendo programado o tocado con los botones de pad o un controlador MIDI externo. Los botones se iluminan en blanco cuando un canal está seleccionado, excepto donde hay dos muestras asociadas con ese canal, cuando se iluminan en blanco para la voz primaria y en rosa para la secundaria.

PASOS/PADS

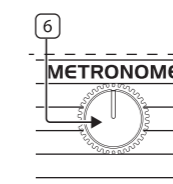


5 - BOTONES DE PASO/PAD

Los botones de Paso/Pad tienen múltiples funciones, dependiendo de con qué otros botones se usen:

- Al programar en tiempo de paso se usan para colocar un tambor específico (seleccionado usando los botones de Selección de Voz (4)) en el paso requerido. Tenga en cuenta que solo las dos filas superiores se usan para la programación de pasos. Los botones 17 - 20 se usan para indicar qué bloque de pasos es el actual cuando se está programando o reproduciendo un patrón de más de 16 pasos.
- Al programar en tiempo real se usan para tocar sus sonidos de tambor asociados.
- Se usan para seleccionar un patrón para reproducir, grabar, copiar, borrar o volcar.
- Los botones 1 - 8 se usan para seleccionar una canción para reproducir, grabar, copiar, borrar o volcar.

SECCIÓN DE TIEMPO



6 - TIEMPO

El control de tiempo se usa para establecer la velocidad del reloj interno del BMX, desde 20 bpm hasta 240 bpm. El tiempo actual se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla predeterminada.

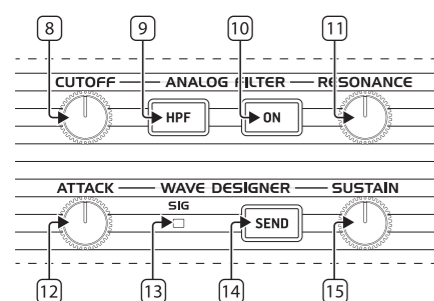
7 - TAP

Toque este botón tres veces para establecer el tiempo del reloj interno. Anula el control de tiempo (6). Usar el control de tiempo después de establecer el tiempo usando el botón tap permite ajustar el tiempo desde la configuración de tap.

El botón tap y el control de tiempo también se usan para establecer los valores de Swing, Probabilidad y Flam. Para acceder a estos, mantenga presionado el botón tap y gire el control de tiempo mientras está en la pantalla predeterminada para desplazarse por Tempo, Swing, Probabilidad y Flam. El valor actual de cada uno se muestra en la esquina inferior derecha. Para ajustar un valor, suelte el botón tap y use el control de tiempo o el control de datos para establecer el valor requerido. Es aconsejable volver a Tempo una vez que se hayan ajustado otros parámetros.

Swing es el único de estos elementos que no tiene un submenú propio. El valor puede establecerse entre 25% y 75% con un valor predeterminado del 50% (sin swing).

FILTRO ANALÓGICO Y WAVE DESIGNER



El filtro analógico permite alterar el timbre de los sonidos del BMX como lo haría al crear un sonido en un sintetizador analógico. Cualquier sonido que haya sido seleccionado por el wave designer se envía posteriormente al filtro analógico, aunque el filtro puede desactivarse si no se requiere.

8 – CUTOFF

Este control se usa para establecer la frecuencia de corte del filtro. Cuando está en su modo normal de paso bajo, girar el control en sentido antihorario reduce el contenido de alta frecuencia de las muestras, mientras que girarlo en sentido horario lo aumenta. Esta acción se invierte cuando el filtro está en modo de paso alto. El corte del filtro también puede establecerse usando el controlador continuo MIDI #74.

9 – HPF

Este botón se usa para cambiar el filtro de su modo normal de paso bajo (botón apagado) a modo de paso alto (botón encendido).

10 – ON

Use este botón para activar el filtro (botón encendido) para la(s) voz(es) seleccionada(s).

11 – RESONANCIA

Este control se usa para establecer el nivel de resonancia del filtro, que enfatiza las frecuencias alrededor de la frecuencia de corte. Tenga en cuenta que, a diferencia de muchos sintetizadores analógicos, no es posible hacer que el filtro del BMX auto-oscile usando configuraciones de alta resonancia.

El wave designer, que es idéntico al ya usado en el RD-8, RD-9 y LM Drum, es un medio por el cual los transitorios de los tambores seleccionados pueden alterarse, a través de los controles de ataque y sustain. Tenga en cuenta que el Wave Designer solo puede usarse en las salidas principales, no afecta las salidas de voz individuales. Cualquier sonido seleccionado para procesamiento por el wave designer también será enviado al filtro analógico.

12 – ATAQUE

Este control se usa para establecer el tiempo de ataque del wave designer. Esto permite que los sonidos sean más contundentes reduciendo el ataque, o menos inmediatos aumentándolo. Establezca el control a las 12 en punto para no alterar el sonido.

13 – SEND

Este botón se usa para enviar canales seleccionados al wave designer y filtro. Para seleccionar canales para procesamiento, presione el botón hasta que parpadee. Los botones de selección de voz (4) ahora pueden usarse para seleccionar el/los canal(es). Cada voz seleccionada se iluminará en rosa. Presione el botón nuevamente, para que esté encendido continuamente, y el procesamiento ahora puede tener lugar. Tenga en cuenta que donde un canal tiene dos voces asociadas, ambas serán afectadas. Para dejar de enviar, deseleccione todos los canales seleccionados.

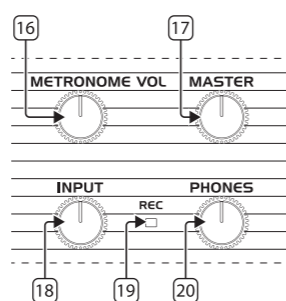
14 – SIG

Este LED se iluminará cuando haya una señal presente en la entrada del wave designer.

15 – SUSTAIN

Este control se usa para establecer el nivel de sustain del wave designer. Aumentar el sustain alargará el pico del sonido, mientras que disminuirlo actuará como un compresor. Establezca el control a las 12 en punto para no alterar el sonido. Tenga en cuenta que en niveles altos puede introducirse ruido al final de la muestra, por lo que debe tenerse cuidado con la configuración de este control.

ENTRADA/SALIDA



16 – ENTRADA/SALIDA

Use este control para establecer el nivel del metrónomo en las salidas principales y la salida de auriculares cuando está en uso. El control de volumen del metrónomo también establece el nivel de monitoreo al grabar muestras.

17 – MASTER

Este control se usa para establecer el volumen de las salidas principales.

18 – INPUT

Este control se usa para establecer la ganancia de entrada al grabar muestras de usuario. Tenga en cuenta que aunque está optimizado para recibir señales de nivel de línea, es posible obtener buenos resultados de un micrófono dinámico con configuraciones de ganancia más altas. Los micrófonos de condensador no pueden usarse, ya que no hay alimentación phantom disponible.

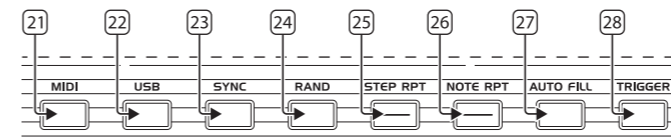
19 – REC

Este LED se encenderá cuando el BMX esté grabando una muestra de usuario.

20 – PHONES

Establece el nivel de salida de los auriculares.

SECCIÓN DE CONTROL



21 - MIDI

El botón MIDI accede al menú de opciones MIDI, con las alternativas disponibles mostradas en la pantalla:



Canal RX - Elija entre All, 1 - 16 u Out, que hace coincidir el canal RX con el seleccionado para TX.

Canal TX - Elija entre 1 - 16 u Off, que desactiva la transmisión de mensajes MIDI.

Reenviar a USB - Cuando esta opción está seleccionada, cualquier mensaje MIDI recibido en el conector MIDI In será reenviado al conector USB.

Soft Thru - Cuando esta opción está seleccionada, el conector MIDI Out funciona como un segundo MIDI Thru.

22 – USB

El botón USB accede al menú de opciones USB, con las alternativas disponibles mostradas en la pantalla:



Canal RX — Elija entre All, 1 - 16 u Out, que hace coincidir el canal RX con el seleccionado para TX.

Canal TX — Elija entre 1 - 16 u Off, que desactiva la transmisión de mensajes MIDI.

Reenviar a MIDI — Cuando esta opción está seleccionada, cualquier mensaje MIDI recibido en el conector USB será reenviado al conector MIDI Out.

23 - SYNC

El botón sync accede al menú de opciones de sincronización, con las alternativas disponibles mostradas en la pantalla:



INT - Se usará el reloj interno.

MIDI - El BMX se sincronizará con el reloj MIDI en el conector MIDI In.

USB - El BMX se sincronizará con el reloj MIDI en el conector USB.

TRIG - El BMX se sincronizará con un reloj analógico en el conector Sync In.

TRIG RATE - El valor de reloj del reloj interno que alimenta el conector Sync Out, o el Sync In entrante cuando TRIG está seleccionado, puede establecerse en 1 pulso por paso (pps), 1 pulso por nota negra (ppqn), 2 ppqn, 4 ppqn, 24 ppqn (predeterminado) o 48 ppqn. La selección no afecta los relojes MIDI o USB, que siempre estarán establecidos en 24 ppqn.

24 – RAND



El BMX puede configurarse para permitir el disparo aleatorio de sonidos en cualquier paso dado de un patrón. Presionar el botón rand abre el menú rand. Cualquier número de sonidos puede seleccionarse para aleatorización usando los botones de selección de voz (4). Cualquier botón que parpadee no está seleccionado, los que lo estén estarán encendidos continuamente en rojo. Use el control de datos y/o los botones 39 y 40 para desplazarse por los pasos y los botones 41 y 42 para activar o desactivar la aleatorización para cualquier paso dado.

La aleatorización se almacena patrón por patrón.

25 - STEP REPEAT



Step repeat se usa para hacer un bucle de un número de pasos. Use los botones 39 - 42 para seleccionar si se repetirán 1, 2, 4 u 8 pasos. Presionar el botón de trigger hará que ese número de pasos se repita hasta que se suelte el botón.

26 - NOTE REPEAT



Note repeat añade un efecto de ratchet a cualquier tambor mientras se toca. Use los botones 39 - 42 para seleccionar si una nota se repetirá una vez, dos veces, cuatro veces u ocho veces. Use los botones de selección de voz (4) para seleccionar qué tambor será afectado. El botón del tambor seleccionado estará encendido continuamente. Presionar el botón de trigger mientras se reproduce un patrón añadirá el número seleccionado de repeticiones hasta que se suelte el botón de trigger.

Tenga en cuenta que Note Repeat también puede programarse tambor por tambor en el menú principal; y se almacena por separado para cada patrón.

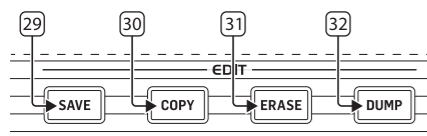
27 - AUTOFILL

Autofill se usa para añadir un patrón de 'fill' mientras el BMX está en modo de patrón y reproduciendo. Cualquier patrón puede establecerse como el patrón de Autofill presionando el botón Autofill y usando el botón de paso/pad correspondiente (5) para el patrón requerido. Cuando el fill haya terminado, el BMX volverá al patrón que estaba reproduciéndose previamente, o a un nuevo patrón si se seleccionó uno mientras el fill estaba reproduciéndose.

28 - TRIGGER

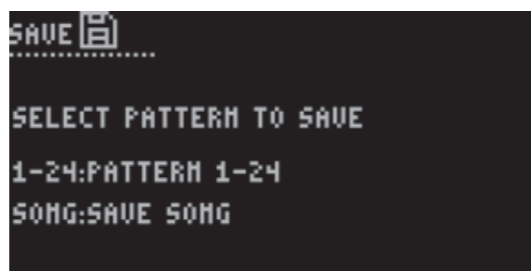
El botón Trigger disparará cualquier sonido de tambor que esté seleccionado cuando el BMX esté detenido o en pausa; o activará step o note repeat cuando esté reproduciéndose.

EDIT SECTION



29 - SAVE

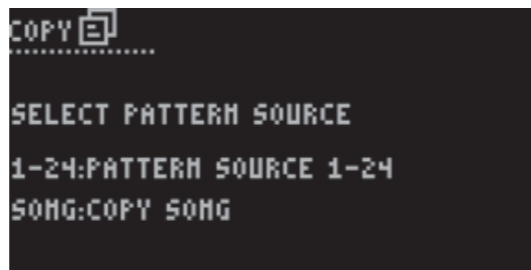
Este botón se usa para guardar el patrón o canción actual. Siga las instrucciones en la pantalla para ejecutar.



Presionar el botón de patrón mientras está en modo guardar permite que cualquiera de los veinticuatro patrones asociados con la canción actual se guarde usando los veinticuatro botones de pad/paso. Presionar el botón de canción permite que cualquiera de las ocho canciones en memoria se guarde usando la fila superior de botones de pad/paso. Presione guardar nuevamente para confirmar la operación de guardado y salir del menú.

30 - COPY

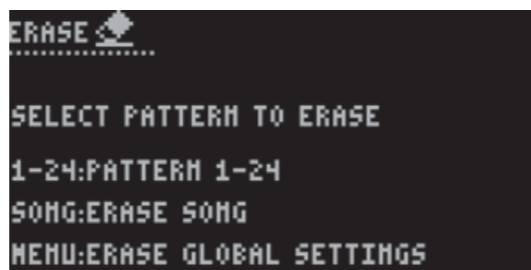
Este botón se usa para copiar patrones o canciones a una ubicación diferente.



Presionar el botón de patrón mientras está en modo copiar permite que cualquiera de los veinticuatro patrones asociados con la canción actual se seleccione para copiar. Presionar el botón de canción permite que cualquiera de las ocho canciones se seleccione, usando la fila superior de botones de pad/paso. Una vez que se ha seleccionado un patrón o canción, el botón de copiar necesita presionarse nuevamente para confirmar. Después de eso, se puede seleccionar una nueva ubicación usando los botones de pad/paso. La copia se confirma presionando el botón de copiar nuevamente y sale del menú.

31 - ERASE

El botón erase permite que cualquier patrón, canción o configuración global se borre de la memoria.



Presionar el botón de patrón mientras está en modo borrar permite que cualquiera de los veinticuatro patrones asociados con la canción actual se seleccione para ser borrado. Presionar canción permite que cualquiera de las ocho canciones se seleccione, usando la fila superior de botones de paso/pad. Presionar menú selecciona todas las configuraciones globales. Presionar el botón erase nuevamente confirma el borrado y sale del menú.

Hay otras dos operaciones de borrado disponibles:

Borrado por Barrido: seleccione el modo de paso e inicie la reproducción del patrón actualmente seleccionado. Mantenga presionado el botón Tap, luego mantenga presionado cualquier botón de selección de voz para borrar cualquier paso en el que la voz seleccionada esté programada mientras los botones estén presionados. Cualquier otro paso no será borrado.

Borrado de Voz: seleccione el modo de paso, luego mantenga presionado el botón erase y cualquier botón de voz para borrar todas las instancias de esa voz en el patrón actual.

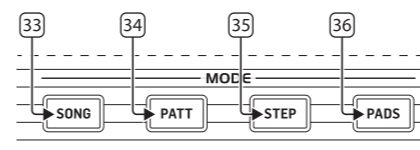
32 - DUMP

El botón dump inicia un volcado SysEx a un software adecuado, por ejemplo MIDI OX™ para Windows o SysEx Librarian™ para Mac, ejecutándose en una computadora conectada al puerto MIDI o USB del BMX, seleccionado usando los botones MIDI o USB cuando está en el menú dump.



Presionar el botón de patrón permite que cualquiera de los veinticuatro patrones asociados con la canción actual se seleccione, presionar canción permite que cualquiera de las ocho canciones se seleccione, usando los botones de paso/pad. Presionar el botón de menú vuelca las configuraciones globales. Configure el software para grabar y haga la selección relevante, luego presione el botón dump nuevamente para confirmar. Una vez que el volcado esté completo, el BMX volverá a su estado predeterminado. El volcado estará disponible en su computadora para ser nombrado y guardado según la configuración del software.

SECCIÓN DE MODO



33 - SONG

Este botón se usa para entrar en el modo de canción; y para seleccionar una canción para guardar, copiar, borrar o volcar.

34 - PATTERN

Este botón se usa para entrar en el modo de patrón; y para seleccionar un patrón para guardar, copiar, borrar o volcar.

35 - STEP

Este botón se usa para entrar en el modo de paso, donde los patrones pueden crearse en tiempo de paso.

36 - PADS

Este botón se usa para entrar en el modo de pads, donde los patrones pueden crearse en tiempo real usando los pads de voz (5) o un dispositivo MIDI externo como una batería electrónica.

Vea la sección de PROGRAMACIÓN a continuación para más detalles sobre cómo se usan estos botones.

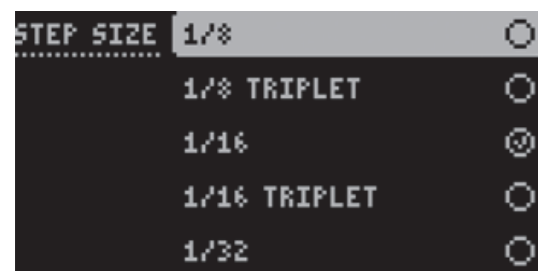
44 - MENU

Este botón se usa para entrar en las opciones del menú principal.



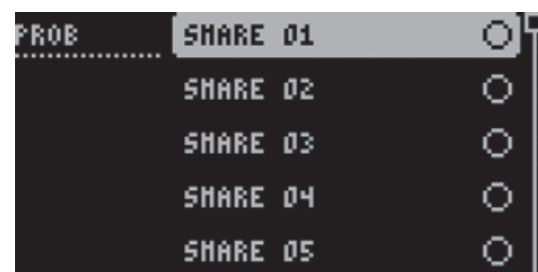
Use el control de datos, o los botones 39 y 40 para desplazarse por las opciones, y el botón 42 o el botón Sí (45) para acceder a cada submenú. Use el botón No (43) para salir de un submenú.

Tamaño de Paso



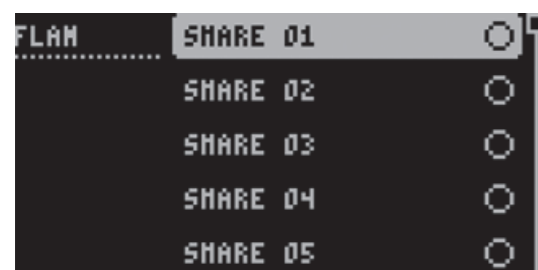
Use esta opción para establecer el tamaño de paso. La configuración depende de si el Tamaño de Paso se ha establecido en patrón, canción o global en el submenú de Preferencias (ver abajo). Las opciones disponibles son nota de 1/8, tresillo de 1/8, nota de 1/16 (predeterminado), tresillo de 1/16 o nota de 1/32.

Probabilidad



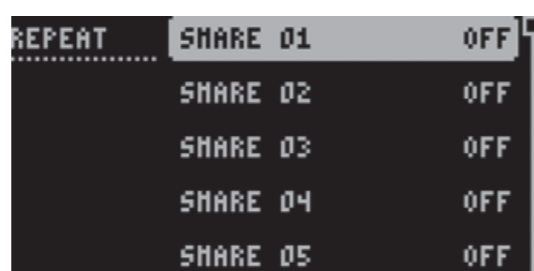
Si el rango de probabilidad se ha establecido en algo diferente al 100% usando el botón tap y el control de tempo como se describió anteriormente, entonces el submenú de probabilidad puede usarse tambor por tambor para seleccionar los pasos en los que la Probabilidad está activa. Una tasa del 100% significa que un tambor seleccionado programado en un paso seleccionado siempre sonará, una configuración del 50% significa que solo sonará la mitad del tiempo, y el 0% significa que nunca sonará. Esto permite introducir un grado de variación a sus patrones sin tener que programarlo. El submenú de Opciones permite que la probabilidad se establezca a nivel de patrón, canción o global. Use los pads (5) para seleccionar el tambor requerido.

Flam



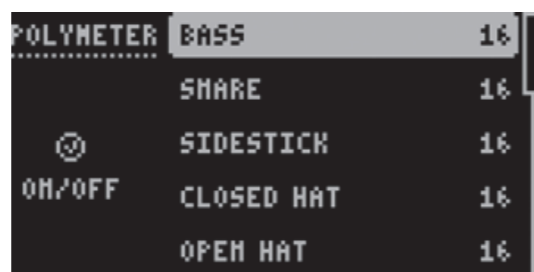
Al igual que con la probabilidad, la cantidad de flam se establece usando el botón tap y el control de tempo, y su nivel de uso se establece en preferencias. El submenú de flam permite seleccionarlo tambor por tambor, paso por paso. Use los pads (5) para seleccionar el tambor requerido.

Note Repeat



Note repeat se establece solo a nivel de patrón y puede establecerse en cualquier paso para cualquier tambor. Los valores disponibles son Off (predeterminado), 1, 2, 4 u 8. Use los pads (5) para seleccionar el tambor requerido.

Polimetría



La polimetría, a diferencia de la polirritmia, funciona teniendo diferentes números de pasos para diferentes tambores dentro de un patrón. Así, por ejemplo, en un patrón de dieciséis pasos si el bombo está establecido en 16 pasos, entonces se repetirá con el patrón, mientras que si el hi hat está establecido en 7 pasos, entonces su patrón se reproducirá dos veces seguido de los primeros dos pasos antes de que el patrón se repita. Es un concepto que vale la pena explorar para descubrir las posibilidades.

En el submenú, la polimetría puede activarse usando el botón >> (adelante) (56) o desactivarse con el botón << (atrás) (53), luego la longitud de paso para cualquier tambor puede establecerse usando los controles de navegación y datos. La longitud de paso predeterminada es dieciséis. Como con otros parámetros, el submenú de preferencias permite que la polimetría se establezca a nivel de patrón, canción o global.

Filtro



El submenú de filtro permite que se establezca un valor de corte de filtro, en el rango de 0 - 255, con un valor predeterminado de 127, para cada paso de un patrón. Como con los otros parámetros, el filtro puede establecerse a nivel de patrones individuales, canciones o global.

El corte del filtro también puede grabarse en un patrón poniendo el patrón en grabación de paso con el filtro activado y girando el control de corte (ver FILTRO ANALÓGICO y GRABACIÓN abajo).

Use el botón adelante (56) para activar el filtro o el botón atrás (53) para desactivarlo. Alternativamente, use el botón On del filtro (10).

Preferencias

El submenú de preferencias permite las configuraciones para varios parámetros:

- Tempo (patrón (predeterminado), canción, global)
- Swing (patrón (predeterminado), canción, global)
- Probabilidad (patrón (predeterminado), canción, global)
- Flam (patrón (predeterminado), canción, global)
- Filtro HPF (patrón, canción, global (predeterminado))
- Filtro On (patrón, canción, global (predeterminado))
- Filtro Auto (patrón (predeterminado), canción, global)
- Polimetría (patrón (predeterminado), canción, global)
- Tamaño de Paso (patrón (predeterminado), canción, global)
- Metrónomo (patrón (predeterminado), canción, global)
- Auto Scroll (patrón, canción, global (predeterminado))
- FX Bus (patrón, canción, global (predeterminado))
- Mute (patrón, canción, global (predeterminado))
- Solo (patrón, canción, global (predeterminado))
- Bank (patrón (predeterminado), canción, global)

Mapa MIDI

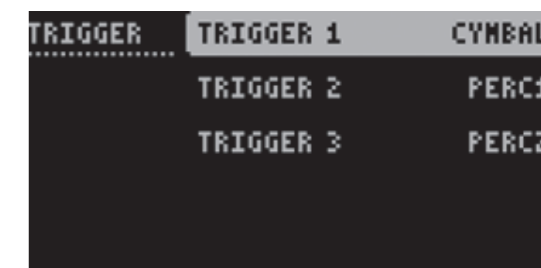
El submenú de Mapa MIDI permite que la nota MIDI asignada a cada tambor se reasigne. Tenga en cuenta que se usa la misma nota tanto para Tx como para Rx. Los valores predeterminados son:

Nota #	Nombre de Nota	Controla Tambor / Transmitido
36	C1	Bombo
40	E1	Caja
42	F#1	Hi-hat Cerrado
46	A#1	Hi-hat Abierto
50	D2	Tom 1
48	C2	Tom 2
47	B1	Tom 3
45	A1	Tom 4
43	G1	Tom 5
41	F1	Tom 6
51	D#2	Platillo Ride
49	C#2	Platillo Crash
54	F#2	Pandereta
37	C#1	Rimshot
82	A#4	Shaker
39	D#1	Palmas

Presionar el botón Tap mientras está en el menú de Mapa MIDI cambia de asignación de notas a asignación de canal MIDI para programación y reproducción cromática (ver abajo).

Asignación de Trigger

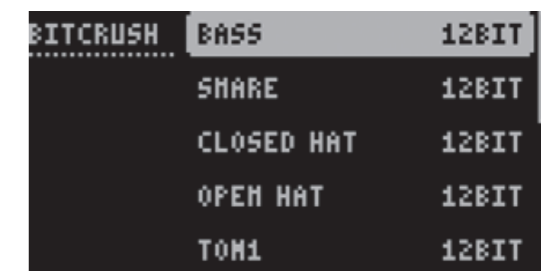
Hay tres salidas de trigger analógico en el panel trasero del BMX, que pueden asignarse para disparar con tambores específicos. Los valores predeterminados son:



(Bombo, Caja, Palmas)

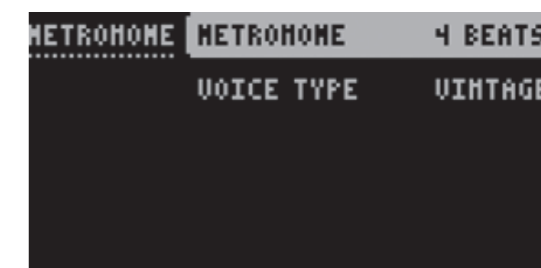
Pero estos pueden cambiarse en este submenú. Tenga en cuenta que estas configuraciones son solo Globales.

Bitcrusher



Por defecto, los sonidos del BMX y las muestras de usuario (ver MUESTREO abajo) se hacen a 12 bit con una tasa de muestreo de 24 kHz. El bit crusher permite que cualquiera de los sonidos predeterminados tenga su tasa de bits cambiada en el rango de 11 bit hasta 1 bit. Con cada reducción, el sonido del tambor se vuelve más granulado y distorsionado.

Metrónomo



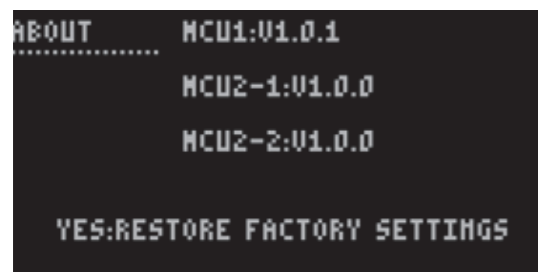
El submenú de metrónomo permite que el metrónomo se desactive, o que suene en cualquier número de tiempos entre 1 y 9. La configuración predeterminada es cuatro tiempos, con el acento en el primer tiempo. El tipo de voz también puede establecerse en vintage, que es un clic, o moderno, que es un sonido más asertivo similar a una clave.

Opciones

El submenú de opciones controla varias características misceláneas del BMX:

- **Velocity THD (Umbral)** (rango 4 - 127, predeterminado 110 u off) — cuando hay más de una muestra disponible (Bombo, Caja, Hi Hat Cerrado, Platillo Ride, Shaker y Pandereta), la configuración del Umbral de Velocidad determina el nivel de velocidad en el que la muestra cambia de primera a segunda, luego tercera donde corresponda, cuando se usa un controlador MIDI externo. Donde hay tres muestras, el umbral de primera a segunda es la mitad del valor establecido..
- Cuando el Umbral de Velocidad está establecido en Off, cada muestra responderá a la velocidad MIDI sobre el rango disponible de un controlador MIDI externo.
- **Velo(city) Sens(itive) Pad (on / off (predeterminado))** — cuando Velo Sensitive Pad está establecido en off, la velocidad de cada pad es fija y los sonidos que tienen múltiples muestras cambiarán de muestra en puntos especificados. Cuando está establecido en on, los pads son sensibles a la velocidad, pero aún cambiarán de muestras a medida que la velocidad aumenta.
- **Chromatic MIDI In** — permite que un teclado MIDI externo toque o programe sonidos cromáticamente (ver Programación y Reproducción Cromática en la sección de PROGRAMACIÓN).
- **Local Off** — desactiva el control local. Puede usarse, por ejemplo, cuando se toca el BMX hacia un DAW que está enviando de vuelta al BMX para evitar el doble disparo.
- **Sample Record Mode** — el modo de grabación del BMX puede cambiarse entre AGC (Control Automático de Ganancia (predeterminado)) donde la ganancia se controla automáticamente; NOR (Normalizado) donde las muestras se ajustarán a la configuración de ganancia más alta después del muestreo (nota: si muestrea a un nivel demasiado bajo, puede introducirse ruido) o RAW donde los datos de la muestra se dejan sin procesar.
- **Auto Save (on (predeterminado)/off)** — permite que el BMX guarde periódicamente su trabajo. Nota de precaución: incluso si Auto Save está activado, sigue siendo buena práctica guardar regularmente lo que está haciendo mientras programa y/o muestrea.
- **Beep On (on/off (predeterminado))** — activa o desactiva el sonido del metrónomo usado para la programación en tiempo real.
- **LCD Brightness** (rango 1 - 15, predeterminado 11) — establece el brillo de la pantalla.
- **LED Brightness** (rango 1 - 10, predeterminado 7) — establece el brillo de los LEDs, incluyendo los de los botones.

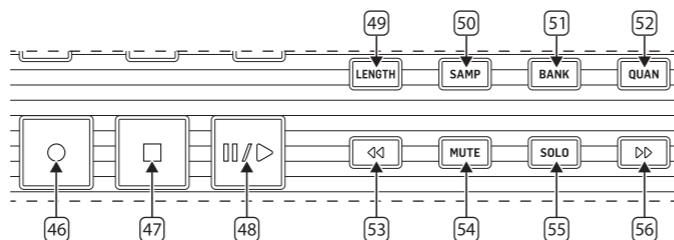
Acerca de



El submenú Acerca de muestra la versión actual del firmware para cada uno de los MCUs y permite una restauración de la configuración de fábrica usando el

botón Sí (45). Tenga en cuenta que la restauración de fábrica borrará cualquier programación, así que por favor respalde su trabajo ya sea a SynthTribe o una aplicación SysEx como MIDI OX™ para Windows, SysEx Librarian™ para Mac OS. Las muestras de usuario no se eliminan.

SECCIÓN DE PROGRAMA Y REPRODUCCIÓN



46 – RECORD

Este botón se usa para poner el BMX en modo de grabación. Presione play (48) para comenzar a grabar. Ver PROGRAMACIÓN abajo.

47 – STOP

Este botón se usa para detener la grabación o reproducción. El patrón o canción actual volverá a su primer paso.

48 – PLAY/PAUSE

Este botón se usa para comenzar a reproducir un patrón o canción. Una segunda pulsación pausará la reproducción; una tercera reanudará desde el punto en que se pausó.

49 – LENGTH



El menú de longitud se usa para establecer la longitud del patrón actualmente seleccionado, hasta el valor máximo de 64 pasos. El valor predeterminado, como se muestra, es dieciséis pasos. Para establecer la longitud del patrón a otro valor, use los dieciséis botones de paso/pad en conjunto con los botones adelante (56) y atrás (53). Para valores menores de dieciséis pasos, presione el botón de paso/pad con el número requerido. Todos los botones asociados con pasos por encima de este valor parpadearán.

Para valores superiores a dieciséis pasos, use el botón adelante para moverse a uno de los bloques superiores, que se indicará en la pantalla, luego presione el botón con el número requerido. El número de pasos se muestra en la esquina superior derecha de la pantalla.

El valor también puede establecerse usando el control de datos (38), presionando el control y luego marcando un número.

Autoscroll permite que el cabezal de reproducción se mueva entre bloques de pasos cuando se reproduce o programa, de modo que el bloque actual esté representado en los botones de paso/pad.

Cuando length está seleccionado, el botón de copiar parpadeará. Presionar copiar copia el bloque de pasos actual. Para pegar, use los botones << y >> para moverse a un bloque diferente, luego presione guardar para completar el proceso.

50 – SAMPLE

Este botón se usa para acceder a los menús de muestreo de usuario, que se describen en la sección de MUESTREO abajo.

51 – BANK

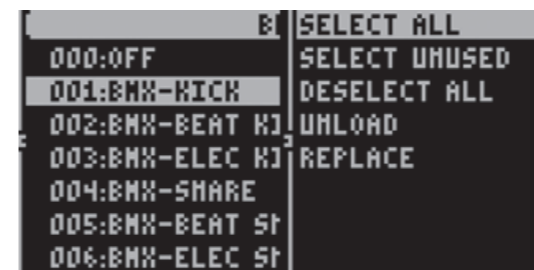


Este botón se usa para seleccionar un banco de sonidos/muestras para usar cuando se programan patrones para componer una canción. Hay dieciséis bancos, cada uno de los cuales contiene 127 ranuras de muestras, que se seleccionan con los pads 1 - 16.

Banco	Muestras BMX
Banco 1	Muestras BX
Banco 2	Muestras R10
Banco 3	Muestras R5
Banco 4	Muestras Latinas
Banco 5	Muestras Electro
Banco 6	Muestras Africanas
Banco 7	Todas las muestras de los bancos 1 - 7
Banco 8	

Las ranuras en los bancos 1-8 que no se usan para las muestras predeterminadas también están vacías, y pueden usarse para muestras de usuario, que pueden asignarse a los botones de paso/pad en lugar de los sonidos predeterminados, como se describe en la sección de MUESTREO abajo. El banco requerido se selecciona usando los botones de paso/pad. Una muestra puede previsualizarse resaltándola y luego manteniendo presionado el botón Tap y presionando Sí.

Presionar el botón de navegación derecho (42) abre un submenú:



Las opciones son:

SELECT ALL - Selecciona todas las muestras en el banco. Aparece una marca de verificación junto a cada una.

SELECT UNUSED - Selecciona todas las ubicaciones de muestras que no están asignadas a un pad. Aparece una marca de verificación junto a cada una.

DESELECT ALL - Deselecciona todas las muestras.

UNLOAD - Elimina ya sea la muestra que está resaltada, o todas las muestras seleccionadas del banco. Debe presionarse Sí o No para completar esta acción o abortarla.

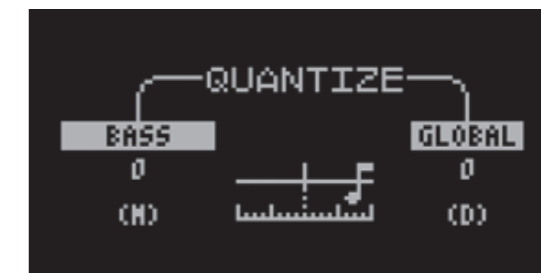
REPLACE - Permite que una muestra diferente reemplace la muestra resaltada actualmente. Presionar el control de datos abre una lista de muestras, use el control de datos o los botones de navegación 39 y 40 para navegar a la nueva muestra, luego Sí para reemplazar o No para abortar.

Manteniendo presionado el botón Tap y presionando Bank se abre el submenú de nombrar banco. Use los botones 41 y 42 para navegar por las ranuras de caracteres y los botones 39 y 40 o el control de datos para cambiar el carácter.



El banco en uso puede cambiarse mientras una canción está seleccionada; y la canción usará el banco seleccionado a menos que se cambie nuevamente..

52 – QUAN



Este botón se usa para establecer la cuantización para la programación en tiempo real. Use el control de datos (38) para ajustar la cuantización global; y el control de tempo (6) en conjunto con los botones de selección de voz (4) para ajustar una voz individual. Ambos tienen un rango de 0 (predeterminado) a 127.

La cuantización puede activarse y desactivarse cuando se graba presionando y manteniendo el botón de grabación y presionando play.

53 - << (ATRÁS)

Este botón se usa para retroceder a través de grupos de pasos cuando se ejecuta un patrón de más de 16 pasos de longitud.

54 – MUTE

Este botón se usa en conjunto con los botones de selección (4) para silenciar y desilenciar voces durante la reproducción y programación. Mantenga presionado Tap (7) y presione Mute para borrar todos los silenciamientos.

55 – SOLO

Este botón se usa en conjunto con los botones de selección (4) para hacer solo a las voces durante la reproducción y programación. Mantenga presionado Tap (7) y presione Solo para borrar todas las voces en solo.

56 - >> (ADELANTE)

Este botón se usa para avanzar a través de grupos de pasos cuando se ejecuta un patrón de más de 16 pasos de longitud.

SECCIÓN DE MENÚ

MENÚ PREDETERMINADO



El menú predeterminado es el que se muestra en la pantalla cuando ninguno de los submenús accedidos por el botón de Menú, como se describe abajo; o los menús específicos de botón, está en uso. Muestra las configuraciones de varios parámetros y se altera cuando se cambian. Algunos parámetros solo pueden seleccionarse para edición en esta pantalla, algunos pueden editarse en esta o la segunda pantalla. Cuando se cambia un parámetro, los cambios se guardan automáticamente. Las ediciones son no destructivas, por lo que es posible hacer más ajustes. Los valores pueden alterarse usando el control de datos (38) para la muestra actual; o usando los Controles de Voz Asignables (3) que editarán la muestra actualmente seleccionada de ese canal.

Mantenga presionado el botón TAP (7) mientras usa los controles de navegación para seleccionar un parámetro para editar en todos los canales.

FILA SUPERIOR

(de izquierda a derecha)

BIT – Muestra el nivel de bits de la muestra actual que se está reproduciendo. El muestreo predeterminado es de 12 bits, pero esto puede alterarse usando el bitcrusher (ver abajo).

SAMP – Muestra qué muestra está asignada al pad o Control de Voz Asignable más recientemente usado, que será editado por otros controles.

DIST – Introduce distorsión a la muestra actual.

PLAY – Muestra qué opción de PLAY ha sido seleccionada: Forward (predeterminado), Forward Looping, Reverse Looping o Reverse seleccionado con el control de datos. Manteniendo presionado el botón Tap se permite que el decay de la muestra se ajuste usando el control de datos, en el rango de 10 ms a 10 segundos.

TUNE – Muestra la afinación de la muestra más recientemente seleccionada; y permite ajustarla en el rango de -24 a +24 semitonos. Navegue a TUNE, luego use el/los control(es) de voz asignable(s) (3) para afinación gruesa y el encoder de datos (38) para afinación fina.

FILA MEDIA

(de izquierda a derecha)

Bxx – Muestra el banco de muestras actual en uso

Mxx – Muestra el bloque de pasos actual (16, 32, 48 o 64). Si autoscroll está habilitado, esto se mostrará como Axx. Autoscroll puede habilitarse rápidamente presionando y manteniendo el botón Tap y presionando >> (Fwd); o deshabilitarse presionando y manteniendo Tap y presionando << (Back).

LEV – Permite que el nivel de la muestra se altere. El predeterminado es el máximo de 127.

STRT – Muestra el punto de inicio de la muestra actual. Las muestras pueden editarse para tener un punto de inicio diferente (ver sección de MUESTREO abajo).

LEN – Muestra la longitud de la muestra actual. Las muestras pueden editarse para acortar su longitud (ver sección de MUESTREO abajo).

LOOP – Muestra si el bucle está en uso en la muestra actual. Las muestras pueden tener bucle añadido en el proceso de edición (ver sección de MUESTREO abajo).

FILA INFERIOR

(de izquierda a derecha)

01 – Muestra el número de patrón actual, de 1 - 24

1 – Muestra el número de canción actual, de 1 - 8

UNTITLED – Por defecto el nombre del patrón está establecido como UNTITLED. Para cambiar esto, mantenga presionado el botón tap, luego presione el botón de patrón para abrir el menú de nombrar:



Use los botones de navegación izquierdo y derecho (41 y 42) para mover el cursor y los botones arriba y abajo (39 y 40) para cambiar el carácter. Sí para guardar, No para abortar. Tap y cualquier tecla de navegación o el control de datos para editar, tap y No para eliminar un carácter no deseado, tap y Sí para insertar un carácter.

MODE – Muestra si el modo de reproducción es PAT(tern), SON(g) o SET(list).

P130 – Dependiendo del símbolo anterior, este número muestra:

Tempo



Flam



Probability



Swing



Para editar la muestra actual, presione hacia abajo en el control de datos para llamar a la segunda pantalla:



Use los controles de navegación para seleccionar qué parámetro se va a editar, y el control de datos para cambiar las configuraciones. Una presión adicional del control de datos vuelve a la pantalla predeterminada principal, donde todavía es posible editar estos parámetros:

SAMP – Permite que una muestra diferente del banco actual se use en lugar de la actual.

DIST – Permite que se introduzca distorsión a la muestra. El rango es 0 - 127, el predeterminado es 0.

PLAY – Altera la forma en que se reproduce la muestra: FWD (forward, predeterminado), FWD-L (forward looping), REV-L (reversed looping), REV (reversed).

TUNE – Permite la afinación de cualquier muestra, en el rango de -24 a +24 semitonos, con un predeterminado de 0. La afinación gruesa, en intervalos de 20 centavos, se realiza con el control de voz asignable para el canal requerido. Para afinar finamente, mantenga presionado el botón Tap y el encoder afinará en intervalos de 1 centavo. Para restablecer la afinación a cero, mantenga presionado el botón Tap y luego presione el encoder de datos.

LEV – Permite que el nivel de la muestra se reduzca desde el valor predeterminado de 127 a 0.

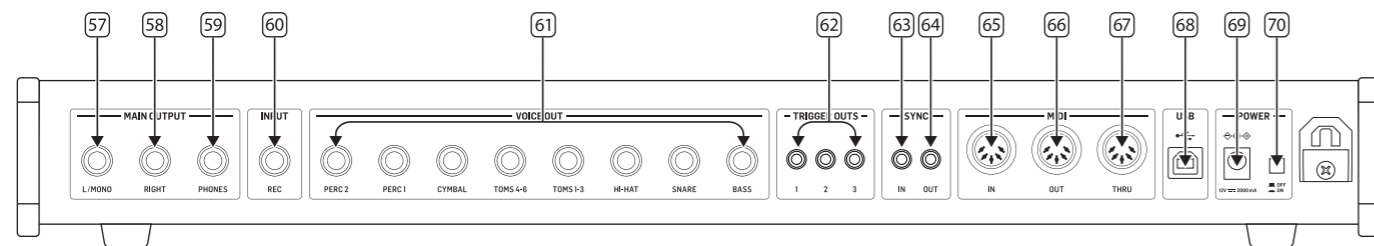
STRT – Permite que el punto de inicio de la muestra se ajuste desde el punto de inicio actual hasta el final de la muestra.

LEN – Permite que la longitud de la muestra se ajuste, retrocediendo desde el final hasta el inicio.

LOOP – Establece el punto de inicio del bucle dentro de la muestra. El predeterminado es off, lo que significa que no tiene lugar ningún bucle.

El uso de los controles de navegación se describe en la sección de NAVEGACIÓN arriba.

PANEL TRASERO



57 y 58 — SALIDAS PRINCIPALES — Use estos conectores jack TS no balanceados de 6.35mm (1/4") para acceder a las salidas principales del BMX, con nivel establecido por el mezclador (2) y panorama por los controles 1. Si se requiere una salida mono, use solo la salida izquierda. Tenga en cuenta que los sonidos panoramizados a la derecha aparecerán más silenciosos que sus configuraciones de mezcla cuando se use la salida mono.

59 — SALIDA DE AURICULARES — Use este conector jack TRS estéreo de 6.35mm (1/4") para monitorear la salida del BMX usando un conjunto adecuado de auriculares.

60 — ENTRADA REC — Use este conector jack TS no balanceado de 6.35mm (1/4") para muestrear sonidos en la memoria de muestras del BMX. Normalmente esta sería una entrada de nivel de línea, pero con una configuración de ganancia más alta se puede usar un micrófono dinámico. La alimentación phantom no está disponible.

61 — SALIDAS DE VOZ — Use estos conectores jack TS de 6.35mm (1/4") para sacar voces individuales. El nivel en estos conectores no está afectado por el mezclador (2).

62 — SALIDAS DE TRIGGER — Use estos conectores jack TS de 3.5mm para acceder a triggers analógicos de +5 v, que pueden asignarse a voces especificadas usando el menú de Asignación de Trigger o a través de la aplicación SynthTribe.

63 — SYNC IN — Use este conector jack TRS de 3.5mm para sincronizar el BMX con una fuente de sincronización analógica externa.

64 — SYNC OUT — Use este conector jack TRS de 3.5mm para sincronizar dispositivos analógicos externos con el reloj interno del BMX.

65 — MIDI IN — Use este conector DIN de 5 pines para controlar el BMX a través de MIDI.

66 — MIDI OUT — Use este conector DIN de 5 pines para controlar dispositivos MIDI externos desde la salida MIDI del BMX.

67 — MIDI THRU — Use este conector DIN de 5 pines para reflejar la entrada MIDI In para uso por dispositivos externos.

68 — USB — Use este conector USB 2.0 Tipo B para controlar el BMX a través de MIDI, para usar la salida MIDI del BMX para controlar dispositivos externos, y para acceder a funciones y actualizar firmware usando la aplicación SynthTribe.

69 — CONECTOR DE ALIMENTACIÓN — Use este conector para conectar el BMX a su fuente de alimentación de 12 v 2000 mA. Use solo la fuente de alimentación suministrada para evitar dañar el BMX.

70 — INTERRUPTOR DE ENCENDIDO

PROGRAMACIÓN

La programación del BMX tiene una jerarquía de selección. Primero selecciona la canción que desea programar, presionando el botón de canción (33) y usando los primeros ocho botones de paso/pad para elegir la canción 1 - 8. Luego, dentro de la canción, seleccione un patrón para programar presionando el botón de patrón (34) y usando los botones de paso/pad para seleccionar el patrón 1 - 24. En este punto también debe establecer la longitud del patrón y cualquier configuración de menú específica de canción o patrón, como probabilidad. Finalmente puede decidir si programar en tiempo de paso o en tiempo real.

Programación en Tiempo de Paso

La programación en tiempo de paso puede lograrse de tres maneras:

Cabezal de Reproducción en Movimiento

Habiendo seleccionado su canción y patrón, establezca la longitud del patrón y, si es más largo de dieciséis pasos, active Auto Scroll en el menú de longitud. También establezca cualquier parámetro específico de patrón o canción si los necesita. Luego presione record y play. El cabezal de reproducción se moverá entre bloques de pasos si el patrón tiene más de dieciséis pasos de longitud. Presione record.

Seleccione un tambor usando los botones de selección de voz (4). Tenga en cuenta que solo se puede programar un tambor a la vez.

Presione los botones de Paso donde desee que suene el tambor. En el caso de tambores con dos variaciones de muestra (hi hat cerrado, platillo ride, pandereta, shaker) una doble pulsación en cualquier paso significa que se usa la segunda variante, y el botón de paso parpadeará para indicar esto. Para el bombo, caja y los dos toms, donde hay tres variaciones, una tercera pulsación significa que se usa la tercera; y el botón de paso parpadeará rápidamente. Una pulsación adicional eliminará el tambor de ese paso. Repita con otros tambores según sea necesario hasta que el patrón esté completo. Incluso si ha activado Auto Save en el submenú de Opciones, recuerde guardar su trabajo regularmente en caso de accidente.

El metrónomo sonará mientras el cabezal de reproducción esté en movimiento, si se ha activado en el menú de opciones, pero esto puede bajarse usando el control de Volumen del Metrónomo (16) si no se requiere.

Cabezal de Reproducción Detenido

Habiendo seleccionado su canción y patrón, establezca la longitud del patrón y asegúrese de que Auto Scroll esté desactivado. Presione record. Puede navegar a través de los diferentes bloques de pasos usando el botón << (53) para ir hacia atrás y el botón >> (56) para ir hacia adelante.

Siga el mismo método usado en Cabezal de Reproducción en Movimiento, pero usando los botones << y >> en lugar de Auto Scroll para cambiar bloques.

SynthTribe

La aplicación SynthTribe contiene un secuenciador de tiempo de paso donde los tambores pueden programarse, los pasos visualizarse como una cuadrícula y los parámetros establecerse. Es posible subir patrones del BMX a SynthTribe y descargarlos de SynthTribe al BMX.

Programación en Tiempo Real

La programación en tiempo real puede lograrse ya sea usando los botones de Paso/Pad, con un teclado MIDI o con pads de batería electrónica.

Al igual que con la programación en tiempo de paso, primero seleccione la canción y el patrón, establezca la longitud si desea un patrón más largo de dieciséis pasos, y active Auto Scroll. También establezca cualquier otro parámetro de patrón o canción. Si desea tocar con el metrónomo, asegúrese de que el volumen del metrónomo esté subido (16).

Use los botones de paso/pad correspondientes a los tambores que desea programar, o las teclas o pads relevantes si usa una fuente MIDI externa. Como se puede programar más de un sonido a la vez, es posible, por ejemplo, grabar bombo y caja primero, luego cambiar a hi hats para la segunda vuelta, y así sucesivamente.

Los tambores se graban con la velocidad con la que se tocan. Esto puede editarse subiendo el patrón a SynthTribe, editando, luego descargando de vuelta al BMX.

Se recomienda que la cuantización se use en la programación en tiempo real, a menos que desee una sensación suelta.

Programación y Reproducción Cromática

Manteniendo presionado el botón tap y luego presionando el botón de pads (36) se iluminan los botones de paso/pad para mostrar un teclado. Seleccione cualquiera de los tambores usando los botones de selección de voz, y los sonidos pueden tocarse y grabarse cromáticamente. Use el botón tap con los botones de navegación arriba y abajo para cambiar la octava arriba o abajo una. Salga del modo cromático presionando los botones tap y pads nuevamente.

Esto también puede lograrse usando un teclado MIDI externo activando Chromatic MIDI en el submenú de opciones. Cuando se usa un teclado externo, las voces responden a los siguientes canales MIDI.

Voz	Canal
Bombo	2
Caja	3
Hi hat Cerrado	4
Hi Hat Abierto	5
Tom 1	6
Tom 2	7
Platillo Ride	8
Platillo Crash	9
Pandereta	10
Rimshot	11
Shaker	12
Palmas	13

Tenga en cuenta que los canales Rx pueden cambiarse en el menú MIDI MAP, o usando la aplicación SynthTribe. Los valores de tono pueden editarse entrando en el modo Step, manteniendo presionado un pad de voz y usando el botón 39 para subir el tono o 40 para bajarlo. El tono se mostrará en la pantalla. El Pad 17 baja el tono general una octava; el pad 18 lo sube.

Micro Timing

El micro timing puede introducirse en cualquier paso de secuencia. Presione el botón de paso para entrar en el modo de paso. Luego mantenga presionado el botón de paso/pad para el paso requerido. Use el botón de navegación izquierdo (41) para mover el paso adelante del beat; y el derecho (42) para moverlo detrás. La pantalla muestra la cantidad de desviación.

Creando una Canción

Una vez que haya programado todos los patrones requeridos para componer una canción, presione el botón de patrón, seguido del botón de record. Verá que la pantalla cambia a:

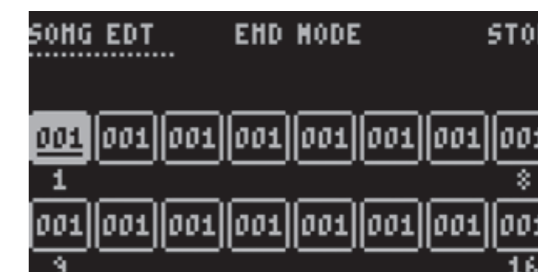


y el botón Length comienza a parpadear. Hay tres opciones de Modo Final en la esquina superior derecha, que pueden recorrerse con los botones de navegación 41 y 42. Las opciones son:

- **Stop (predeterminado)** — La canción se reproducirá una vez y se detendrá después del último patrón.
- **Loop** — La canción se reproducirá y volverá al primer patrón después de que el último haya sido reproducido.
- **Hold** — El último patrón de la canción se reproducirá indefinidamente hasta que la canción se detenga manualmente con el botón stop.

Las dieciséis casillas representan cada una una ranura de patrón. Para colocar un patrón en una ranura, use los botones de navegación para resaltar la ranura requerida, y presione el botón de paso/pad para el patrón requerido. Si ha seleccionado el patrón incorrecto, simplemente presione el botón para el correcto para reemplazarlo. Los patrones también pueden seleccionarse usando el control de tempo o el control de datos después de presionar enter para desplazarse por ellos.

Presionar el botón length, para que esté encendido continuamente, cambia a la segunda pantalla:



Donde el número de repeticiones del patrón puede establecerse, usando el control de tiempo o el control de datos. Navegue a la ranura requerida. Cada ranura tiene un valor predeterminado de solo una repetición. Girar los controles en sentido horario aumenta las repeticiones hasta un máximo de 255. Girarlos en sentido antihorario reduce el número de repeticiones. Girarlo por debajo de 001 cambia a repeticiones infinitas, donde el patrón continuará reproduciéndose indefinidamente, pero puede avanzarse manualmente a la siguiente ranura presionando patrón y el botón >> (adelante); o retroceder a la ranura anterior usando patrón y el botón << (atrás).

Cuando haya terminado de crear su canción, puede guardarla usando el menú de guardar, luego salir del modo de grabación presionando el botón record. Para reproducir la canción, mantenga presionado el botón tap y presione el botón play hasta que la pantalla muestre Play Song o Play Pattern. Esto activa el auto-scrolling y permite que la canción se reproduzca correctamente. La otra opción, Play Setlist, selecciona la lista de canciones en lugar de una canción individual (ver abajo).

Tenga en cuenta que, de fábrica, los patrones asociados con las dos primeras canciones han sido preprogramados para demostrar lo que el BMX puede hacer. Estos pueden borrarse según sea necesario y restaurarse restaurando la configuración de fábrica. Las canciones en sí no han sido preprogramadas.

Encadenando Patrones

Presione el botón de patrón y seleccione un patrón usando las teclas de paso/pad. Presione play. Los patrones se reproducirán y repetirán hasta que seleccione otro. El botón para el patrón recién seleccionado parpadeará hasta que el patrón actual termine de reproducirse, momento en el que la reproducción cambiará al nuevo patrón.

Encadenando Canciones

Las canciones pueden encadenarse de manera muy similar a los patrones. Presione el botón Song y seleccione la primera canción a reproducir usando los botones de paso/pad. Presione play. La canción se reproducirá y la siguiente puede seleccionarse mientras está reproduciéndose, lo que hará que el botón para la siguiente canción parpadee. Una vez que la canción que está reproduciéndose termine, la reproducción cambiará a la siguiente canción, independientemente de si la canción está configurada para loop o hold.

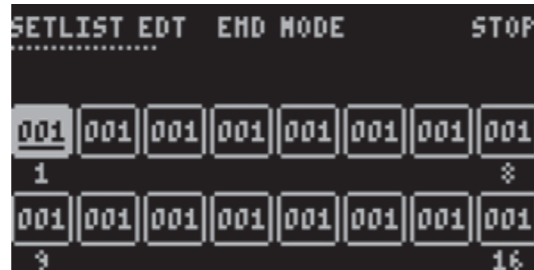
Lista de Reproducción

El BMX contiene una lista de reproducción, que permite que las canciones se encadenen en un orden especificado, y se repitan si es necesario.



Para programar la lista de reproducción, seleccione canción y luego presione record. Esto muestra la primera pantalla, que es muy similar a la usada cuando se crea una canción a partir de patrones. El modo final puede establecerse en Stop, Loop o Hold como con una canción. Hay dieciséis ranuras posibles, aunque debe notarse que el BMX solo contiene un máximo de ocho canciones a la vez. Una canción se asigna a una ranura navegando a ella y presionando paso/pad 1-8. En

este momento el botón length estará parpadeando. Presionar length cambia a la segunda pantalla:



que permite que las canciones se repitan. Cada ranura tiene un valor predeterminado de una reproducción, pero es posible seleccionar cualquier número entre 1 y 255 usando el control de rate o el control de datos. Debe notarse que, a diferencia de los patrones dentro de una canción, no hay opción de repeticiones infinitas.

Una vez que la lista de reproducción esté completa, presione record para salir. No hay opción de guardar, ya que la lista de reproducción se guarda automáticamente.

MUESTREO

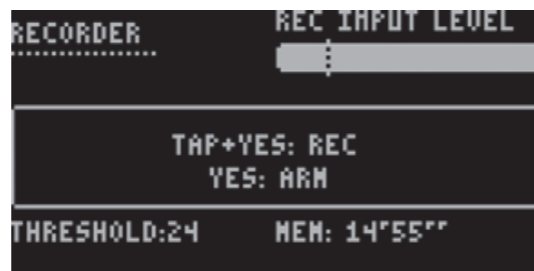
Una característica importante del BMX es que permite a los usuarios crear y usar sus propias muestras junto con las suministradas por defecto. Hay dos formas de hacer esto: directamente en el propio BMX, o cargando un archivo .wav en SynthTribe y descargándolo al BMX.

MUESTREO DIRECTO

Primero seleccione el banco en el que desea almacenar sus muestras, usando el botón de banco y las teclas de navegación.

Conecte una fuente de audio al conector de entrada de grabación (60) en el panel trasero. Este es un conector jack TS no balanceado de 6.35mm (1/4"), y está diseñado principalmente para recibir entradas de nivel de línea, aunque es posible usarlo con micrófonos dinámicos siempre que se tenga cuidado con la ganancia.

Presione el botón sample (50). Esto activa el conector Rec Input, y el control de nivel de Input (18) y su LED de señal asociado (19). La primera pantalla de grabación se muestra en la pantalla:



El nivel de entrada se muestra en la parte superior derecha de la pantalla, y el umbral de grabación en la parte inferior izquierda. El umbral puede ajustarse usando el control de datos y se muestra en el medidor de nivel por una línea negra delgada. El control de Volumen del Metrónomo se usa para establecer el nivel del monitor de entrada.

Presionar el botón Sí arma el grabador, presionar tap y sí simultáneamente inicia la grabación. El tiempo de grabación disponible se muestra en la parte inferior derecha de la pantalla.



Una vez que la grabación ha comenzado, la pantalla cambia a la segunda pantalla de grabación:

el tiempo de grabación se muestra en la parte inferior derecha. Presionar el botón sí termina la grabación. Tan pronto como la grabación ha terminado, la pantalla cambia a la pantalla de edición inicial:



En la parte superior izquierda, el control de datos puede usarse para recortar el inicio de la muestra, lo cual es útil si hubo una pausa antes de que comenzara el sonido que se está grabando. El control de tiempo permite hacer zoom en la pantalla para ayudar con esto. La parte superior derecha permite la misma operación para recortar elementos no deseados del final de la muestra, como silencio después de que terminó el sonido que se estaba grabando.

En la parte inferior de la pantalla hay cuatro opciones para lo que sucede a continuación:

YES – Guarda la muestra y pasa a la siguiente pantalla.

NO – Cierra el grabador y vuelve a la pantalla predeterminada, dejando la muestra en memoria. Presionar SAMP nuevamente vuelve a esta pantalla.

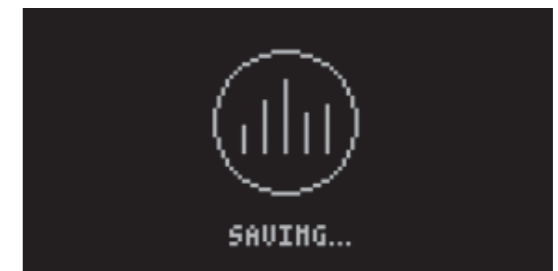
TAP & YES – Previsualiza la muestra.

TAP & NO – Descarta la muestra y vuelve a la pantalla predeterminada.

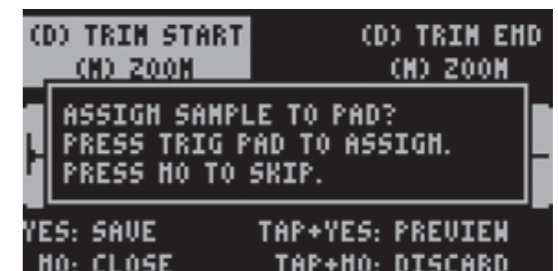
La siguiente pantalla permite que la muestra se nombre y guarde:



Cuando el nombre de la muestra se ha introducido correctamente, o está satisfecho con el nombre predeterminado, que es RECxxxx dependiendo de cuántas muestras de usuario ya se hayan hecho, presione YES para guardar..



La pantalla final permite que la muestra se asigne a un pad usando los botones de paso/pad, o que se omita este paso usando el botón NO.



El menú final permite que su nueva muestra se asigne a cualquiera de los pads del BMX en lugar del sonido predeterminado. Presionar no deja la muestra sin asignar. Sin embargo, una vez guardadas, las muestras de usuario pueden asignarse usando la función de reemplazo en el submenú de banco.

USANDO SYNTHTRIBE

Cualquier archivo .wav de menos de 682 Kb de tamaño puede cargarse en SynthTribe y descargarse al BMX. SynthTribe convertirá las muestras estéreo a mono y ajustará la tasa de muestreo a 24 kHz. El formato nativo del BMX es 12 bit, 24 kHz mono.

Los archivos pueden enviarse individualmente, o como un envío múltiple, y se descargarán en la(s) primera(s) ranura(s) vacía(s) del banco actualmente seleccionado. SynthTribe también incluye una función de Librarian que permite que las muestras se respalden y restauren individualmente.

Los archivos pueden enviarse individualmente, o como un envío múltiple, y se descargarán en la(s) primera(s) ranura(s) vacía(s) del banco actualmente seleccionado.

El almacenamiento total disponible para muestras de usuario, ya sea hecho directamente al BMX o descargado desde SynthTribe, es de 14.45 Mb; lo que equivale a 315.70 segundos (5.30 minutos) de tiempo de muestra.

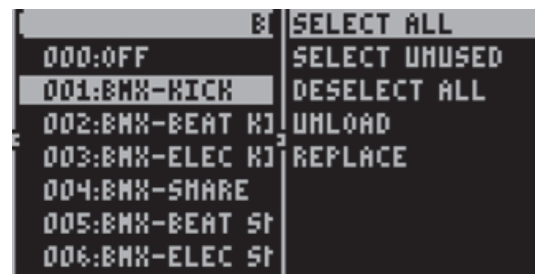
Tenga en cuenta que la conversión de tasa de muestreo actualmente no es compatible para muestras de 32 bits.

GESTIÓN DE MUESTRAS

Para gestionar la memoria de muestras del BMX, mantenga presionado el botón tap y luego presione el botón sample. Esto abre el menú de muestras. Todas las muestras en memoria están listadas. Tenga en cuenta que las muestras predeterminadas encontradas en los bancos 1 a 7 están bloqueadas (se muestra el símbolo de candado junto al nombre de la muestra) y no pueden eliminarse.



Presionar el botón de navegación izquierdo abre un segundo menú:



Las opciones son:

SELECT ALL – Selecciona todas las muestras actualmente almacenadas en la memoria del BMX.

DESELECT ALL – Revierte la acción de Select All.

LOAD TO BANK – Pone la(s) muestra(s) actualmente seleccionada(s) en cualquier Banco que esté actualmente en uso. Es aconsejable seleccionar el banco correcto antes de usar esta opción.

DELETE – Elimina la(s) muestra(s) seleccionada(s) de la memoria del BMX, siempre que no estén protegidas contra escritura. Presione sí para confirmar la eliminación, o no para cancelar.

TRIM – Abre la pantalla de recorte descrita arriba para permitir que la muestra actual tenga su inicio y/o final recortado.

RENAME – Abre la pantalla de nombre de archivo descrita arriba para permitir que la muestra actual se renombre.

Se pueden seleccionar múltiples muestras presionando el encoder de datos en cada muestra requerida a su vez, lo que muestra una marca de verificación junto a las muestras seleccionadas. De esta manera es posible eliminar varias muestras simultáneamente, por ejemplo.

Tenga en cuenta que las muestras no requeridas solo pueden eliminarse del BMX usando este menú, un reinicio de fábrica las deja en su lugar.

MIDI CCs

El BMX responde y transmite los siguientes MIDI CCs:

CC	Función
74	Corte de Filtro
75	Afinación de Bombo
76	Afinación de Caja
77	Afinación de Rimshot
78	Afinación de Hi Hat Cerrado
79	Afinación de Hi Hat Abierto
80	Afinación de Tom 1
81	Afinación de Tom 2
83	Afinación de Platillo Ride
84	Afinación de Platillo Crash
86	Afinación de Pandereta
89	Afinación de Shaker
90	Afinación de Palmas
120	All Sounds Off
122	Local Off

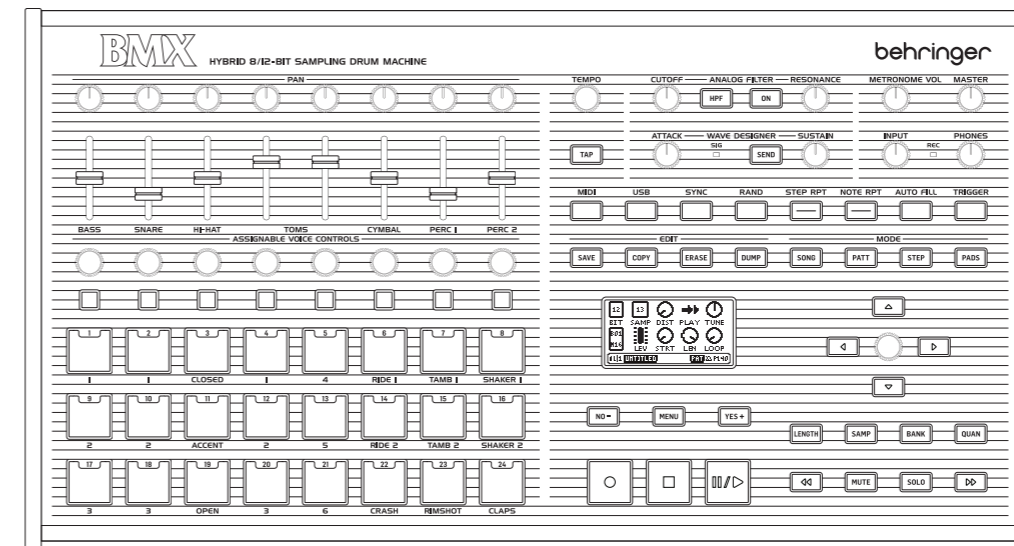
EINFÜHRUNG

Die Behringer BMX ist eine Hommage an die klassische Drum Machine aus den 1980er Jahren, die von Künstlern wie New Order, Run DMC und Madonna auf unzähligen Hits verwendet wurde. Sie enthält Samples dieser legendären Maschine und ihres kleinen Bruders sowie viele weitere Electro-, Latin- und afrikanische Klänge und zahlreiche leere Speicherplätze für Ihre eigenen Kreationen.

Die Programmierung wurde von der Behringer RD-8 und RD-9 übernommen, um die Erstellung von Patterns, Songs und Setlists zu erleichtern.

Die BMX ist vollständig mit SynthTribe integriert für Programmierung, Sampling, Song-Erstellung und einfachen Zugriff auf Einstellungen sowie Firmware-Updates, sobald diese verfügbar sind.

INHALTSVERZEICHNIS



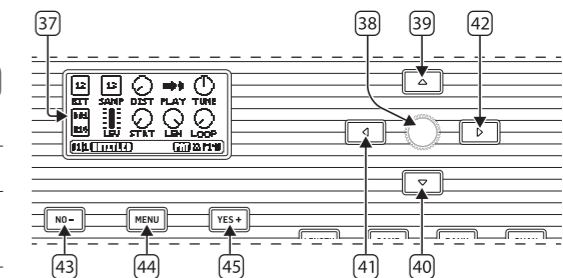
KANÄLE UND STIMMEN

Die BMX ist in acht Kanäle unterteilt, von denen jeder einen Pegelregler, einen Pan-Regler, einen zuweisbaren Stimmenregler, eine Stimmenauswahl Taste, einen individuellen Ausgang auf der Rückseite und drei Pads besitzt. Jedem Kanal sind im Standardzustand Varianten von einem oder zwei Samples zugeordnet.

Kanal	Pads	Stimme	Variante
1	1, 9, 17	Bass Drum	Aufsteigende Lautstärke
2	2, 10, 18	Snare Drum	Aufsteigende Lautstärke
3	3, 11, 19	Hi Hat	Geschlossen, Geschlossen Akzentuiert, Offen
4	4, 12, 20	Tom 1	Absteigende Tonhöhe basierend auf einem einzelnen Sample
5	5, 13, 21	Tom 2	Absteigende Tonhöhe basierend auf einem einzelnen Sample
6	6, 14	Ride Cymbal	Aufsteigende Lautstärke
	22	Crash Cymbal	
7	7, 15	Tambourine	Aufsteigende Lautstärke
	23	Rimshot	
8	8, 16	Shaker	Aufsteigende Lautstärke
	24	Claps	

Die Stimmenauswahl Taste leuchtet weiß, wenn nur ein Sample auf einem Kanal vorhanden ist oder wenn das primäre Sample verwendet wird; und pink, wenn das sekundäre Sample ausgewählt ist.

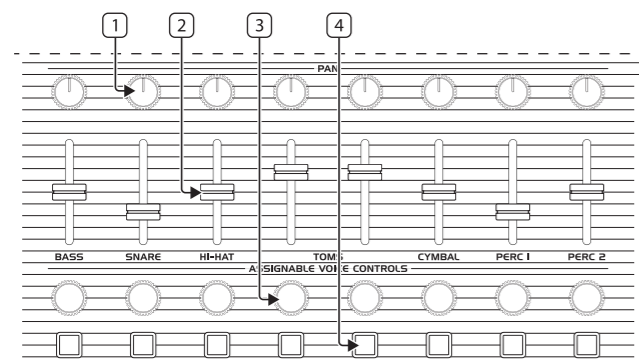
NAVIGATION



Bei der Verwendung der verschiedenen Menüseiten erfolgt die Navigation über die vier Tasten um den Datenregler (39 - 42), den Datenregler selbst (38) sowie die Nein- (43) und Ja-Tasten (45). In einem einseitigen Menü, wie dem MIDI-Menü, können die Tasten 39 und 40 oder der Datenregler zum Durchblättern der Optionen verwendet werden; und die Tasten 41 und 42 zum Durchgehen der verfügbaren Optionen. Taste 42 schaltet jede Ein/Aus-Option ein, während Taste 41 sie ausschaltet. Das Drücken des Datenreglers fungiert bei Bedarf als Enter-Taste. Informationen über verfügbare Optionen werden auf dem Display (37) angezeigt.

Bei mehreren Seiten, wie im Hauptmenü, führt die Ja-Taste (45) vorwärts in die Untermenüseiten, und die Nein-Taste (43) führt zurück. Beachten Sie, dass die Ja-Taste auch zum Einschalten einer Ein/Aus-Option verwendet werden kann, aber die Nein-Taste entweder eine Seite zurückgeht oder das Menü schließt, anstatt es auszuschalten. Jedes Menü kann auch durch erneutes Drücken seiner Zugriffstaste geschlossen werden. In den meisten Fällen ist es nicht notwendig, Enter zu drücken, um geänderte Optionen zu speichern.

MASTER



1 – PAN-REGLER

Diese Regler werden verwendet, um die Pan-Positionen der Drums auf den Master-Ausgängen einzustellen. Wenn die Regler vollständig gegen den Uhrzeigersinn gedreht sind, werden die Drums hart nach rechts gepannt, vollständig im Uhrzeigersinn sind sie hart links. Es gibt eine Mittenrastung, bei der die Klänge in beiden Kanälen gleich sind.

2 – MIXER

Diese Regler werden verwendet, um den Pegel der Drums auf den Master-Ausgängen einzustellen. Sie beeinflussen nicht den Pegel der einzelnen Stimmenausgänge. Um ein Drum aus dem Hauptausgang zu entfernen, reduzieren Sie seinen Pegel auf Null.

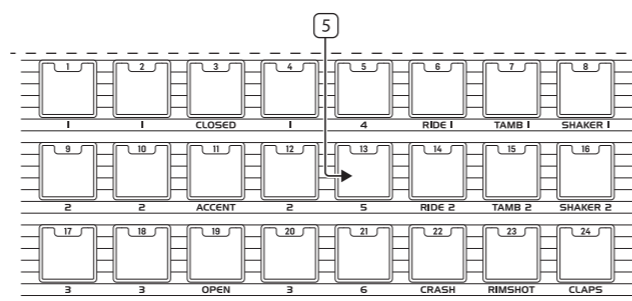
3 – ZUWEISBARE STIMMENREGLER

Bei Verwendung des Standardmenüs (siehe unten) zusammen mit den Navigationsreglern können die zuweisbaren Stimmenregler verwendet werden, um den ausgewählten Parameter für jeden Kanal anzupassen. Wenn zwei Samples auf einem Kanal vorhanden sind, können die Stimmenauswahl-tasten (4) verwendet werden, um auszuwählen, welches Sample angepasst wird..

4 – STIMMENAUSWAHL

Diese Tasten werden verwendet, um die erforderliche(n) Stimme(n) für Programmierung, Stummschaltung, Solo, Wave Designer und Filter auszuwählen. Sie leuchten auch entsprechend den Drums auf, wenn die BMX mit den Pad-Tasten oder einem externen MIDI-Controller programmiert oder gespielt wird. Die Tasten leuchten weiß, wenn ein Kanal ausgewählt ist, außer wenn zwei Samples diesem Kanal zugeordnet sind, dann leuchten sie weiß für die primäre Stimme und pink für die sekundäre.

STEPS/PADS

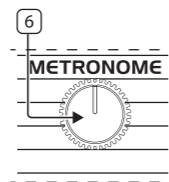


5 – STEP/PAD-TASTEN

Die Step/Pad-Tasten haben mehrere Funktionen, abhängig davon, mit welchen anderen Tasten sie verwendet werden:

- Bei der Programmierung im Step-Modus werden sie verwendet, um ein bestimmtes Drum (ausgewählt mit den Stimmenauswahl-tasten (4)) auf den gewünschten Step zu setzen. Beachten Sie, dass nur die oberen zwei Reihen für die Step-Programmierung verwendet werden. Die Tasten 17 – 20 werden verwendet, um anzuzeigen, welcher Step-Block aktuell ist, wenn ein Pattern mit mehr als 16 Steps programmiert oder abgespielt wird.
- Bei der Echtzeit-Programmierung werden sie verwendet, um die zugehörigen Drum-Sounds abzuspielen.
- Sie werden verwendet, um ein Pattern zum Abspielen, Aufnehmen, Kopieren, Löschen oder Dumpen auszuwählen.
- Die Tasten 1 – 8 werden verwendet, um einen Song zum Abspielen, Aufnehmen, Kopieren, Löschen oder Dumpen auszuwählen.

TEMPO-BEREICH



6 - TEMPO

Der Tempo-Regler wird verwendet, um die Geschwindigkeit der internen Uhr der BMX einzustellen, von 20 BPM bis 240 BPM. Das aktuelle Tempo wird unten rechts im Standarddisplay angezeigt.

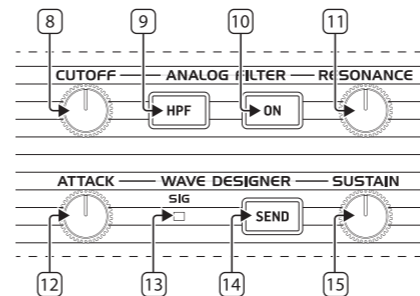
7 – TAP

Tippen Sie diese Taste dreimal, um das Tempo der internen Uhr einzustellen. Überschreibt den Tempo-Regler (6). Die Verwendung des Tempo-Reglers nach dem Einstellen des Tempos mit der Tap-Taste ermöglicht es, das Tempo von der Tap-Einstellung aus anzupassen.

Die Tap-Taste und der Tempo-Regler werden auch verwendet, um die Werte für Swing, Probability und Flam einzustellen. Um darauf zuzugreifen, halten Sie die Tap-Taste gedrückt und drehen Sie den Tempo-Regler, während Sie sich auf dem Standardbildschirm befinden, um durch Tempo, Swing, Probability und Flam zu scrollen. Der aktuelle Wert wird jeweils in der unteren rechten Ecke angezeigt. Um einen Wert anzupassen, lassen Sie die Tap-Taste los und verwenden Sie den Tempo- oder Datenregler, um den gewünschten Wert einzustellen. Es ist ratsam, nach der Anpassung anderer Parameter zu Tempo zurückzukehren.

Swing ist der einzige dieser Punkte, der kein eigenes Untermenü hat. Der Wert kann zwischen 25% und 75% eingestellt werden, mit einem Standardwert von 50% (kein Swing).

ANALOGFILTER UND WAVE DESIGNER



Der Analogfilter ermöglicht es, die Klangfarbe der BMX-Sounds zu verändern, wie Sie es bei der Erstellung eines Sounds auf einem Analogsynthesizer tun würden. Jeder Sound, der durch den Wave Designer ausgewählt wurde, wird anschließend dem Analogfilter zugeführt, obwohl der Filter ausgeschaltet werden kann, wenn er nicht benötigt wird.

8 – CUTOFF

Dieser Regler wird verwendet, um die Cutoff-Frequenz des Filters einzustellen. Im normalen Tiefpassmodus reduziert das Drehen des Reglers gegen den Uhrzeigersinn den Höhenanteil der Samples, während das Drehen im Uhrzeigersinn ihn erhöht. Diese Wirkung ist im Hochpassmodus umgekehrt. Der Filter-Cutoff kann auch über MIDI Continuous Controller #74 eingestellt werden.

9 – HPF

Diese Taste wird verwendet, um den Filter von seinem normalen Tiefpassmodus (Taste nicht beleuchtet) in den Hochpassmodus (Taste beleuchtet) zu wechseln.

10 – ON

Verwenden Sie diese Taste, um den Filter für die ausgewählte(n) Stimme(n) einzuschalten (Taste beleuchtet).

11 – RESONANCE

Dieser Regler wird verwendet, um den Resonanzpegel des Filters einzustellen, der die Frequenzen um die Cutoff-Frequenz herum betont. Beachten Sie, dass es im Gegensatz zu vielen Analogsynthesizern nicht möglich ist, den BMX-Filter durch hohe Resonanzeinstellungen zur Selbstoszillation zu bringen.

Der Wave Designer, der mit dem bereits bei RD-8, RD-9 und LM Drum verwendeten identisch ist, ermöglicht es, die Transienten ausgewählter Drums über die Attack- und Sustain-Regler zu verändern. Bitte beachten Sie, dass der Wave Designer nur auf den Hauptausgängen verwendet werden kann; er beeinflusst nicht die einzelnen Stimmenausgänge. Jeder für die Verarbeitung durch den Wave Designer ausgewählte Sound wird ebenfalls dem Analogfilter zugeführt.

12 – ATTACK

Dieser Regler wird verwendet, um die Attack-Zeit für den Wave Designer einzustellen. Dies ermöglicht es, Sounds durch Verringern des Attacks punchiger zu machen oder durch Erhöhen weniger unmittelbar. Stellen Sie den Regler auf 12 Uhr für keine Veränderung des Sounds.

13 – SEND

Diese Taste wird verwendet, um ausgewählte Kanäle an den Wave Designer und Filter zu senden. Um Kanäle für die Verarbeitung auszuwählen, drücken Sie die Taste, bis sie blinkt. Die Stimmenauswahl-tasten (4) können nun verwendet werden, um den/die Kanal/Kanäle auszuwählen. Jede ausgewählte Stimme leuchtet pink auf. Drücken Sie die Taste erneut, sodass sie dauerhaft leuchtet, und die Verarbeitung kann nun stattfinden. Beachten Sie, dass bei Kanälen mit zwei zugeordneten Stimmen beide betroffen sind. Um das Senden zu beenden, deselektieren Sie alle ausgewählten Kanäle.

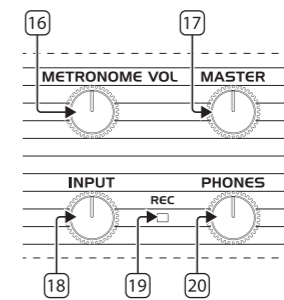
14 – SIG

Diese LED leuchtet auf, wenn ein Signal am Eingang des Wave Designers anliegt.

15 – SUSTAIN

Dieser Regler wird verwendet, um den Sustain-Pegel des Wave Designers einzustellen. Das Erhöhen des Sustains verlängert den Peak des Sounds, während das Verringern als Kompressor wirkt. Stellen Sie den Regler auf 12 Uhr für keine Veränderung des Sounds. Beachten Sie, dass bei hohen Pegeln Rauschen am Ende des Samples eingeführt werden kann, daher sollte bei der Einstellung dieses Reglers Vorsicht walten.

EINGANG/AUSGANG



16 – METRONOME VOL

Verwenden Sie diesen Regler, um den Pegel des Metronoms in den Hauptausgängen und dem Kopfhörerausgang einzustellen, wenn es verwendet wird. Der Metronom-Lautstärkereglere stellt auch den Monitoring-Pegel beim Aufnehmen von Samples ein.

17 – MASTER

Dieser Regler wird verwendet, um die Lautstärke für die Hauptausgänge einzustellen.

18 – INPUT

Dieser Regler wird verwendet, um die Eingangsverstärkung beim Aufnehmen von Benutzer-Samples einzustellen. Beachten Sie, dass er zwar für den Empfang von Line-Pegel-Signalen optimiert ist, es aber möglich ist, gute Ergebnisse mit einem dynamischen Mikrophon bei höheren Verstärkungseinstellungen zu erzielen. Kondensatormikrofone können nicht verwendet werden, da keine Phantomspeisung verfügbar ist.

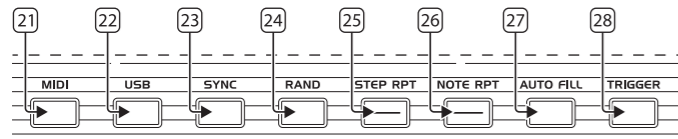
19 – REC

Diese LED leuchtet, wenn die BMX ein Benutzer-Sample aufnimmt.

20 – PHONES

Stellt den Ausgangspegel der Kopfhörer ein.

STEUERUNGSBEREICH



21 - MIDI

Die MIDI-Taste öffnet das MIDI-Optionsmenü, wobei die verfügbaren Alternativen auf dem Display angezeigt werden:



RX Channel – Wählen Sie zwischen All, 1 – 16 oder Out, welches den RX-Kanal an den für TX ausgewählten anpasst.

TX Channel – Wählen Sie zwischen 1 – 16 oder Off, welches die Übertragung von MIDI-Nachrichten deaktiviert.

Forward to USB – Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle MIDI-Nachrichten, die an der MIDI-In-Buchse empfangen werden, an die USB-Buchse weitergeleitet.

Soft Thru – Wenn diese Option ausgewählt ist, fungiert die MIDI-Out-Buchse als zweiter MIDI-Thru.

22 – USB

Die USB-Taste öffnet das USB-Optionsmenü, wobei die verfügbaren Alternativen auf dem Display angezeigt werden:



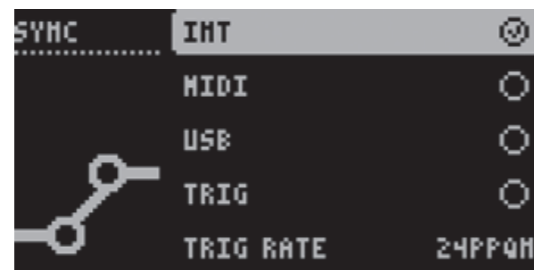
RX Channel – Wählen Sie zwischen All, 1 – 16 oder Out, welches den RX-Kanal an den für TX ausgewählten anpasst.

TX Channel – Wählen Sie zwischen 1 – 16 oder Off, welches die Übertragung von MIDI-Nachrichten deaktiviert.

Forward to MIDI – Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle MIDI-Nachrichten, die an der USB-Buchse empfangen werden, an die MIDI-Out-Buchse weitergeleitet.

23 - SYNC

Die Sync-Taste öffnet das Sync-Optionsmenü, wobei die verfügbaren Alternativen auf dem Display angezeigt werden:



INT – Die interne Uhr wird verwendet.

MIDI – Die BMX synchronisiert sich mit dem MIDI-Clock an der MIDI-In-Buchse.

USB – Die BMX synchronisiert sich mit dem MIDI-Clock an der USB-Buchse.

TRIG – Die BMX synchronisiert sich mit einem analogen Clock am Sync-In-Eingang.

TRIG RATE – Der Clock-Wert der internen Uhr, die den Sync-Out-Ausgang speist, oder der eingehende Sync-In, wenn TRIG ausgewählt ist, kann auf 1 Puls pro Step (pps), 1 Puls pro Viertelnote (ppqn), 2 ppqn, 4 ppqn, 24 ppqn (Standard) oder 48 ppqn eingestellt werden. Die Auswahl beeinflusst nicht MIDI- oder USB-Clocks, die immer auf 24 ppqn eingestellt sind.

24 – RAND



Die BMX kann so eingestellt werden, dass das zufällige Auslösen von Sounds auf jedem gegebenen Step in einem Pattern ermöglicht wird. Das Drücken der Rand-Taste öffnet das Rand-Menü. Beliebig viele Sounds können für die Randomisierung ausgewählt werden, indem die Stimmenauswahl-tasten (4) verwendet werden. Jede blinkende Taste ist nicht ausgewählt, die ausgewählten leuchten dauerhaft rot. Verwenden Sie den Datenregler und/oder die Tasten 39 und 40, um durch die Steps zu scrollen, und die Tasten 41 und 42, um die Randomisierung für jeden gegebenen Step ein- oder auszuschalten.

Die Randomisierung wird pro Pattern gespeichert.

25 - STEP REPEAT



Step Repeat wird verwendet, um eine Anzahl von Steps zu loopen. Verwenden Sie die Tasten 39 - 42, um auszuwählen, ob 1, 2, 4 oder 8 Steps wiederholt werden. Das Drücken der Trigger-Taste bewirkt, dass diese Anzahl von Steps wiederholt wird, bis die Taste losgelassen wird.

26 - NOTE REPEAT



Note Repeat fügt während des Spielens einen Ratchet-Effekt zu jedem Drum hinzu. Verwenden Sie die Tasten 39 - 42, um auszuwählen, ob eine Note einmal, zweimal, viermal oder achtmal wiederholt wird. Verwenden Sie die Stimmenauswahl-tasten (4), um auszuwählen, welches Drum betroffen sein wird. Die Taste des ausgewählten Drums leuchtet dauerhaft. Das Drücken der Trigger-Taste während ein Pattern abgespielt wird, fügt die ausgewählte Anzahl von Wiederholungen hinzu, bis die Trigger-Taste losgelassen wird.

Beachten Sie, dass Note Repeat auch pro Drum im Hauptmenü programmiert werden kann; und wird separat für jedes Pattern gespeichert.

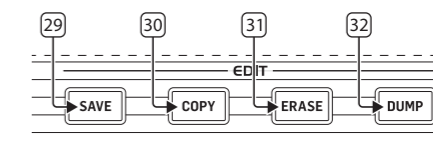
27 – AUTOFILL

Autofill wird verwendet, um ein 'Fill'-Pattern hinzuzufügen, während die BMX im Pattern-Modus ist und abspielt. Jedes Pattern kann als Autofill-Pattern gesetzt werden, indem die Autofill-Taste gedrückt und die entsprechende Step/Pad-Taste (5) für das gewünschte Pattern verwendet wird. Wenn der Fill beendet ist, kehrt die BMX entweder zu dem Pattern zurück, das vorher abgespielt wurde, oder zu einem neuen Pattern, wenn eines ausgewählt wurde, während der Fill abgespielt wurde.

28 - TRIGGER

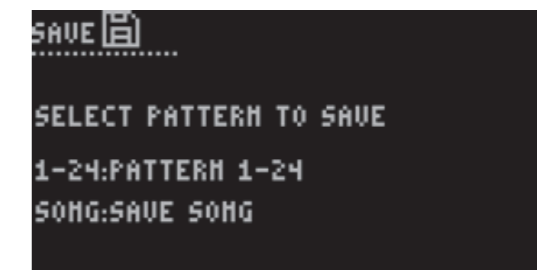
Die Trigger-Taste löst den ausgewählten Drum-Sound aus, wenn die BMX gestoppt oder pausiert ist; oder aktiviert Step oder Note Repeat, wenn sie abspielt.

BEARBEITUNGSBEREICH



29 – SAVE

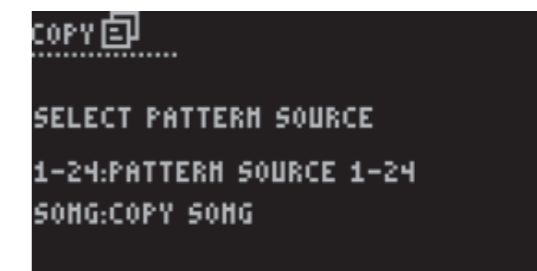
Diese Taste wird verwendet, um das aktuelle Pattern oder den Song zu speichern. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Display, um die Aktion durchzuführen.



Das Drücken der Pattern-Taste im Speichermodus ermöglicht es, jedes der vierundzwanzig Patterns, die mit dem aktuellen Song verbunden sind, mit den vierundzwanzig Pad/Step-Tasten zu speichern. Das Drücken der Song-Taste ermöglicht es, jeden der acht Songs im Speicher mit der oberen Reihe der Pad/Step-Tasten zu speichern. Drücken Sie erneut Save, um den Speichervorgang zu bestätigen und das Menü zu verlassen.

30 – COPY

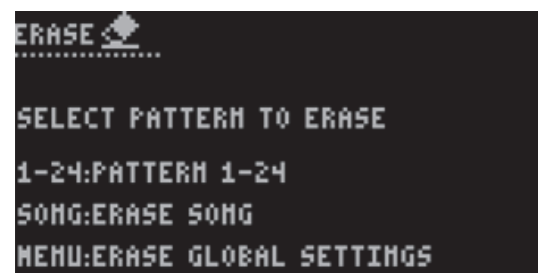
Diese Taste wird verwendet, um Patterns oder Songs an einen anderen Ort zu kopieren.



Das Drücken der Pattern-Taste im Kopiermodus ermöglicht es, jedes der vierundzwanzig Patterns, die mit dem aktuellen Song verbunden sind, zum Kopieren auszuwählen. Das Drücken der Song-Taste ermöglicht es, jeden der acht Songs mit der oberen Reihe der Pad/Step-Tasten auszuwählen. Sobald ein Pattern oder Song ausgewählt wurde, muss die Copy-Taste erneut gedrückt werden, um zu bestätigen. Danach kann ein neuer Ort mit den Pad/Step-Tasten ausgewählt werden. Das Kopieren wird durch erneutes Drücken der Copy-Taste bestätigt und das Menü wird verlassen.

31 – ERASE

Die Erase-Taste ermöglicht es, jedes Pattern, jeden Song oder globale Einstellungen aus dem Speicher zu löschen.



Das Drücken der Pattern-Taste im Löschmodus ermöglicht es, jedes der vierundzwanzig Patterns, die mit dem aktuellen Song verbunden sind, zum Löschen auszuwählen. Das Drücken von Song ermöglicht es, jeden der acht Songs mit der oberen Reihe der Step/Pad-Tasten auszuwählen. Das Drücken von Menu wählt alle globalen Einstellungen aus. Erneutes Drücken der Erase-Taste bestätigt die Löschung und verlässt das Menü.

Es gibt zwei weitere Löschvorgänge:

Sweep Erase: Wählen Sie den Step-Modus und starten Sie das aktuell ausgewählte Pattern. Halten Sie die Tap-Taste gedrückt, dann halten Sie eine beliebige Stimmenauswahl Taste gedrückt, um alle Steps zu löschen, auf denen die ausgewählte Stimme programmiert ist, während die Tasten gehalten werden. Alle anderen Steps werden nicht gelöscht.

Voice Erase: Wählen Sie den Step-Modus, dann halten Sie die Erase-Taste und eine beliebige Stimmentaste gedrückt, um alle Instanzen dieser Stimme im aktuellen Pattern zu löschen.

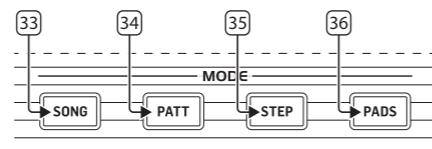
32 – DUMP

Die Dump-Taste initiiert einen SysEx-Dump an eine geeignete Software, zum Beispiel MIDIOX™ für Windows oder SysEx Librarian™ für Mac, die auf einem Computer läuft, der mit dem MIDI- oder USB-Port der BMX verbunden ist, ausgewählt über die MIDI- oder USB-Tasten im Dump-Menü.



Das Drücken der Pattern-Taste ermöglicht es, jedes der vierundzwanzig Patterns, die mit dem aktuellen Song verbunden sind, auszuwählen; das Drücken von Song ermöglicht es, jeden der acht Songs mit den Step/Pad-Tasten auszuwählen. Das Drücken der Menu-Taste dumpt die globalen Einstellungen. Stellen Sie die Software auf Aufnahme und treffen Sie die entsprechende Auswahl, dann drücken Sie die Dump-Taste erneut zur Bestätigung. Sobald der Dump abgeschlossen ist, kehrt die BMX in ihren Standardzustand zurück. Der Dump wird auf Ihrem Computer verfügbar sein, um gemäß den Software-Einstellungen benannt und gespeichert zu werden.

MODUS-BEREICH



33 – SONG

Diese Taste wird verwendet, um den Song-Modus zu aktivieren; und um einen Song zum Speichern, Kopieren, Löschen oder Dumpen auszuwählen.

34 – PATTERN

Diese Taste wird verwendet, um den Pattern-Modus zu aktivieren; und um ein Pattern zum Speichern, Kopieren, Löschen oder Dumpen auszuwählen.

35 – STEP

Diese Taste wird verwendet, um den Step-Modus zu aktivieren, in dem Patterns im Step-Modus erstellt werden können.

36 – PADS

Diese Taste wird verwendet, um den Pads-Modus zu aktivieren, in dem Patterns in Echtzeit mit den Stimmen-Pads (5) oder einem externen MIDI-Gerät wie einem elektronischen Drumkit erstellt werden können.

Siehe den Abschnitt PROGRAMMIERUNG unten für weitere Details zur Verwendung dieser Tasten.

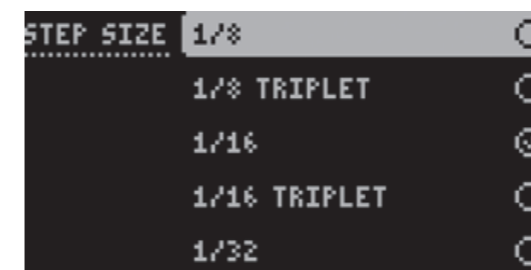
44 – MENU

Diese Taste wird verwendet, um die Hauptmenüoptionen zu öffnen.



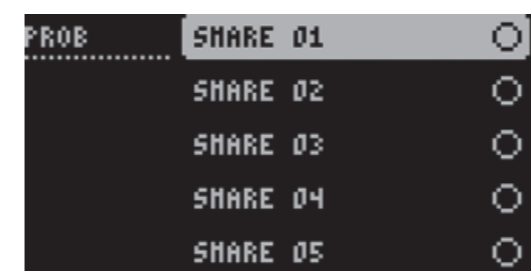
Verwenden Sie den Datenregler oder die Tasten 39 und 40, um durch die Optionen zu scrollen, und Taste 42 oder die Ja-Taste (45), um jedes Untermenü zu öffnen. Verwenden Sie die Nein-Taste (43), um ein Untermenü zu verlassen.

Step Size



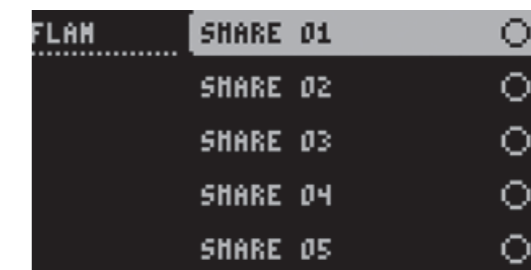
Verwenden Sie diese Option, um die Step-Größe einzustellen. Die Einstellung hängt davon ab, ob Step Size im Preferences-Untermenü (siehe unten) auf Pattern, Song oder Global eingestellt wurde. Verfügbare Optionen sind 1/8-Note, 1/8-Triole, 1/16-Note (Standard), 1/16-Triole oder 1/32-Note.

Probability



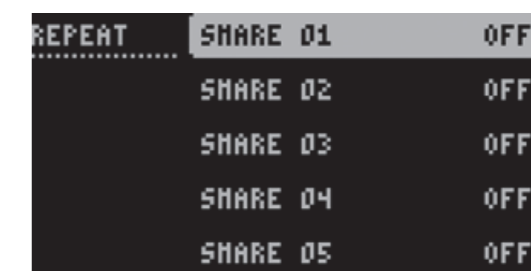
Wenn der Wahrscheinlichkeitsbereich mit der Tap-Taste und dem Tempo-Regler wie oben beschrieben auf etwas anderes als 100% eingestellt wurde, kann das Probability-Untermenü pro Drum verwendet werden, um die Steps auszuwählen, auf denen Probability aktiv ist. Eine Rate von 100% bedeutet, dass ein ausgewähltes Drum, das auf einem ausgewählten Step programmiert ist, immer erklingt, eine Einstellung von 50% bedeutet, dass es nur die Hälfte der Zeit erklingt, und 0% bedeutet, dass es nie erklingt. Dies ermöglicht es, ein gewisses Maß an Variation in Ihre Patterns einzuführen, ohne es einprogrammieren zu müssen. Das Options-Untermenü ermöglicht es, Probability auf Pattern-, Song- oder globaler Ebene einzustellen. Verwenden Sie die Pads (5), um das gewünschte Drum auszuwählen.

Flam



Wie bei Probability wird die Flam-Menge mit der Tap-Taste und dem Tempo-Regler eingestellt, und die Verwendungsebene wird in den Preferences festgelegt. Das Flam-Untermenü ermöglicht es, es pro Drum und pro Step auszuwählen. Verwenden Sie die Pads (5), um das gewünschte Drum auszuwählen.

Note Repeat



Note Repeat wird nur auf Pattern-Basis eingestellt und kann auf jedem Step für jedes Drum eingestellt werden. Die verfügbaren Werte sind Off (Standard), 1, 2, 4 oder 8. Verwenden Sie die Pads (5), um das gewünschte Drum auszuwählen.

Polymer



Polymer, im Gegensatz zu Polyrythmus, funktioniert durch unterschiedliche Step-Anzahlen für verschiedene Drums innerhalb eines Patterns. Wenn zum Beispiel in einem sechzehn Step langen Pattern die Bass Drum auf 16 Steps eingestellt ist, wird sie mit dem Pattern wiederholt, während wenn die Hi Hat auf 7 Steps eingestellt ist, ihr Pattern zweimal abgespielt wird, gefolgt von den ersten zwei Steps, bevor das Pattern sich wiederholt. Es ist ein Konzept, das es wert ist, erkundet zu werden, um die Möglichkeiten zu entdecken.

Im Untermenü kann Polymer mit der >> (Vorwärts)-Taste (56) eingeschaltet oder mit der << (Zurück)-Taste (53) ausgeschaltet werden, dann kann die Step-Länge für jedes Drum mit den Navigations- und Datenreglern eingestellt werden. Die Standard-Step-Länge ist sechzehn. Wie bei anderen Parametern ermöglicht das Preferences-Untermenü, Polymer auf Pattern-, Song- oder globaler Basis einzustellen.

Filter



Das Filter-Untermenü ermöglicht es, einen Filter-Cutoff-Wert im Bereich von 0 – 255, mit einem Standardwert von 127, für jeden Step in einem Pattern einzustellen. Wie bei den anderen Parametern kann der Filter auf Basis einzelner Patterns, Songs oder global eingestellt werden.

Der Filter-Cutoff kann auch in ein Pattern aufgenommen werden, indem das Pattern in die Step-Aufnahme versetzt wird, während der Filter eingeschaltet ist, und der Cutoff-Regler gedreht wird (siehe ANALOGFILTER und AUFNAHME unten).

Verwenden Sie die Vorwärts-Taste (56), um den Filter einzuschalten, oder die Zurück-Taste (53), um ihn auszuschalten. Alternativ verwenden Sie die Filter-On-Taste (10).

Preferences

Das Preferences-Untermenü ermöglicht die Einstellungen für verschiedene Parameter:

- Tempo (Pattern (Standard), Song, Global)
- Swing (Pattern (Standard), Song, Global)
- Probability (Pattern (Standard), Song, Global)
- Flam (Pattern (Standard), Song, Global)
- Filter HPF (Pattern, Song, Global (Standard))
- Filter On (Pattern, Song, Global (Standard))
- Filter Auto (Pattern (Standard), Song, Global)
- Polymeter (Pattern (Standard), Song, Global)
- Step Size (Pattern (Standard), Song, Global)
- Metronome (Pattern (Standard), Song, Global)
- Auto Scroll (Pattern, Song, Global (Standard))
- FX Bus (Pattern, Song, Global (Standard))
- Mute (Pattern, Song, Global (Standard))
- Solo (Pattern, Song, Global (Standard))
- Bank (Pattern (Standard), Song, Global)

MIDI Map

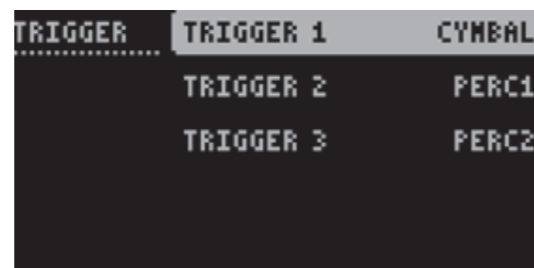
Das MIDI-Map-Untermenü ermöglicht es, die jedem Drum zugewiesene MIDI-Note neu zuzuweisen. Beachten Sie, dass dieselbe Note sowohl für Tx als auch Rx verwendet wird. Die Standardwerte sind:

Note #	Notenname	Steuert Drum / Übertragen
36	C1	Bass Drum
40	E1	Snare Drum
42	F#1	Closed Hi-hat
46	A#1	Open Hi-hat
50	D2	Tom 1
48	C2	Tom 2
47	B1	Tom 3
45	A1	Tom 4
43	G1	Tom 5
41	F1	Tom 6
51	D#2	Ride Cymbal
49	C#2	Crash Cymbal
54	F#2	Tambourine
37	C#1	Rimshot
82	A#4	Shaker
39	D#1	Claps

Das Drücken der Tap-Taste im MIDI-Map-Menü wechselt von der Notenzuweisung zur MIDI-Kanalzuweisung für chromatische Programmierung und Wiedergabe (siehe unten).

Trigger Assign

Es gibt drei analoge Trigger-Ausgänge auf der Rückseite der BMX, die zugewiesen werden können, um mit bestimmten Drums auszulösen. Die Standardwerte sind:



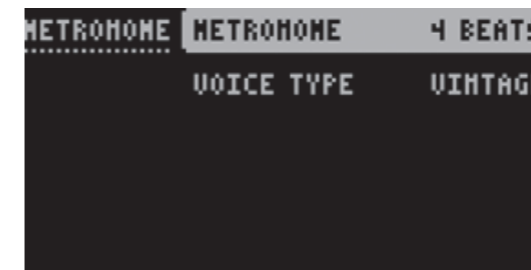
Diese können in diesem Untermenü geändert werden. Beachten Sie, dass diese Einstellungen nur Global sind.

Bitcrusher



Standardmäßig werden die BMX-Sounds und Benutzer-Samples (siehe SAMPLING unten) mit 12 Bit und einer Sample-Rate von 24 kHz erstellt. Der Bitcrusher ermöglicht es, bei jedem der Standard-Sounds die Bitrate im Bereich von 11 Bit bis hinunter zu 1 Bit zu ändern. Mit jeder Reduzierung wird der Klang des Drums körniger und verzerrter.

Metronome



Das Metronom-Untermenü ermöglicht es, das Metronom auszuschalten oder auf einer beliebigen Anzahl von Schlägen zwischen 1 und 9 erklingen zu lassen. Die Standardeinstellung ist vier Schläge, mit dem Akzent auf dem ersten Schlag. Der Stimmtyp kann auch auf entweder Vintage, das ein Klick ist, oder Modern eingestellt werden, das ein durchsetzungsfähigerer Sound ähnlich einer Clave ist.

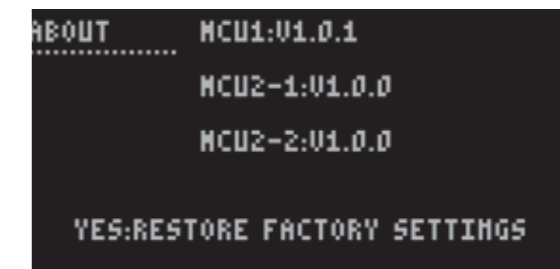
Options

Das Options-Untermenü steuert verschiedene sonstige Funktionen der BMX:

- Velocity THD (Threshold) (Bereich 4 – 127, Standard 110 oder off) – wenn mehr als ein Sample verfügbar ist (Bass, Snare, Closed Hi Hat, Ride Cymbal, Shaker und Tambourine), bestimmt die Einstellung der Velocity-Schwelle den Velocity-Pegel, bei dem das Sample vom ersten zum zweiten und dann zum dritten wechselt, wo zutreffend, wenn ein externer MIDI-Controller verwendet wird. Wo drei Samples vorhanden sind, ist die Schwelle vom ersten zum zweiten die Hälfte des eingestellten Wertes.
Wenn die Velocity-Schwelle auf Off eingestellt ist, reagiert jedes Sample über den verfügbaren Bereich eines externen MIDI-Controllers auf MIDI-Velocity.
- Velo(city) Sens(itive) Pad (on / off (Standard)) – wenn Velo Sensitive Pad auf off eingestellt ist, ist die Velocity jedes Pads fest und Sounds mit mehreren Samples wechseln das Sample an festgelegten Punkten. Wenn es auf on eingestellt ist, sind die Pads velocity-empfindlich, wechseln aber weiterhin Samples, wenn die Velocity zunimmt.
- Chromatic MIDI In – ermöglicht es einem externen MIDI-Keyboard, Sounds chromatisch zu spielen oder zu programmieren (siehe Chromatische Programmierung und Wiedergabe im Abschnitt PROGRAMMIERUNG).

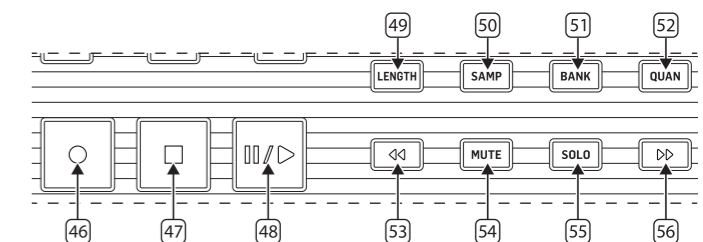
- Local Off – schaltet die lokale Steuerung aus. Kann zum Beispiel verwendet werden, wenn die BMX in eine DAW gespielt wird, die zur BMX zurückführt, um Doppelauslösung zu vermeiden.
- Sample Record Mode – der Aufnahmemodus der BMX kann zwischen AGC (Automatic Gain Control (Standard)), wo die Verstärkung automatisch gesteuert wird; NOR (Normalized), wo Samples nach dem Sampling auf die höchste Verstärkungseinstellung angepasst werden (Hinweis: wenn Sie bei zu niedrigem Pegel sampeln, kann Rauschen eingeführt werden) oder RAW, wo die Sample-Daten unverarbeitet bleiben, gewechselt werden.
- Auto Save (on (Standard)/off) – ermöglicht es der BMX, Ihre Arbeit regelmäßig zu speichern. Warnhinweis: Auch wenn Auto Save eingeschaltet ist, ist es immer noch gute Praxis, das, was Sie tun, während der Programmierung und/oder des Samplings regelmäßig zu speichern.
- Beep On (on/off (Standard)) – schaltet den Metronom-Sound, der für die Echtzeit-Programmierung verwendet wird, ein oder aus.
- LCD Brightness (Bereich 1 – 15, Standard 11) – stellt die Helligkeit des Displays ein.
- LED Brightness (Bereich 1 – 10, Standard 7) – stellt die Helligkeit der LEDs ein, einschließlich derer in den Tasten.

About



Das About-Untermenü zeigt die aktuelle Firmware-Version für jede der MCUs und ermöglicht eine Wiederherstellung der Werkseinstellungen mit der Ja-Taste (45). Beachten Sie, dass die Werkwiederherstellung jegliche Programmierung löscht, also sichern Sie bitte Ihre Arbeit entweder in SynthTribе oder einer SysEx-App wie MIDI OX™ für Windows, SysEx Librarian™ für Mac OS. Benutzer-Samples werden nicht entfernt.

PROGRAMM- UND WIEDERGABEBEREICH



46 – RECORD

Diese Taste wird verwendet, um die BMX in den Aufnahmemodus zu versetzen. Drücken Sie Play (48), um die Aufnahme zu starten. Siehe PROGRAMMIERUNG unten.

47 – STOP

Diese Taste wird verwendet, um die Aufnahme oder Wiedergabe zu stoppen. Das aktuelle Pattern oder der Song kehrt zu seinem ersten Step zurück.

48 – PLAY/PAUSE

Diese Taste wird verwendet, um die Wiedergabe eines Patterns oder Songs zu starten. Ein zweites Drücken pausiert die Wiedergabe; ein drittes setzt sie von dem Punkt fort, an dem sie pausiert wurde.

49 – LENGTH



Das Length-Menü wird verwendet, um die Länge des aktuell ausgewählten Patterns einzustellen, bis zum Maximalwert von 64 Steps. Der Standard, wie gezeigt, ist sechzehn Steps. Um die Pattern-Länge auf einen anderen Wert zu setzen, verwenden Sie die sechzehn Step/Pad-Tasten in Verbindung mit den Vorwärts- (56) und Zurück- (53) Tasten. Für Werte unter sechzehn Steps drücken Sie die Step/Pad-Taste mit der gewünschten Nummer darauf. Alle Tasten, die mit Steps über diesem Wert verbunden sind, blinken.

Für Werte über sechzehn Steps verwenden Sie die Vorwärts-Taste, um zu einem der oberen Blöcke zu wechseln, was auf dem Display angezeigt wird, dann drücken Sie die Taste mit der gewünschten Nummer. Die Anzahl der Steps wird in der oberen rechten Ecke des Displays angezeigt.

Der Wert kann auch mit dem Datenregler (38) eingestellt werden, indem der Regler gedrückt und dann eine Nummer eingestellt wird.

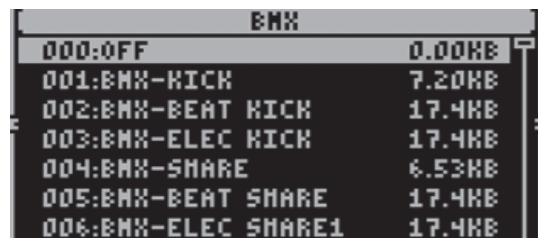
Autoscroll ermöglicht es dem Abspielkopf, sich beim Abspielen oder Programmieren zwischen Step-Blöcken zu bewegen, sodass der aktuelle Block auf den Step/Pad-Tasten dargestellt wird.

Wenn Length ausgewählt ist, blinkt die Copy-Taste. Das Drücken von Copy kopiert den aktuellen Step-Block. Zum Einfügen verwenden Sie die << und >> Tasten, um zu einem anderen Block zu wechseln, dann drücken Sie Save, um den Vorgang abzuschließen.

50 – SAMPLE

Diese Taste wird verwendet, um auf die Benutzer-Sampling-Menüs zuzugreifen, die im Abschnitt SAMPLING unten beschrieben werden.

51 – BANK

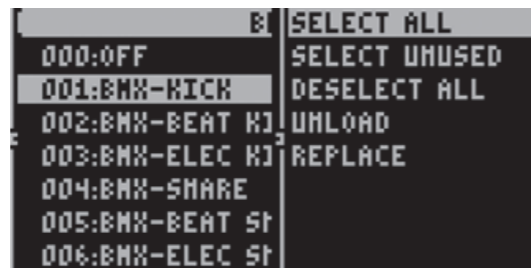


Diese Taste wird verwendet, um eine Sound/Sample-Bank auszuwählen, die beim Programmieren von Patterns zur Erstellung eines Songs verwendet wird. Es gibt sechzehn Banks, von denen jede 127 Sample-Slots enthält, die mit den Pads 1 - 16 ausgewählt werden.

Bank 1	BMX-Samples
Bank 2	BX-Samples
Bank 3	R10-Samples
Bank 4	R5-Samples
Bank 5	Latin-Samples
Bank 6	Electro-Samples
Bank 7	African-Samples
Bank 8	Alle Samples aus Banks 1 - 7

Slots in den Banks 1-8, die nicht für die Standard-Samples verwendet werden, sind ebenfalls leer und können für Benutzer-Samples verwendet werden, die den Step/Pad-Tasten anstelle der Standard-Sounds zugewiesen werden können, wie im Abschnitt SAMPLING unten beschrieben. Die gewünschte Bank wird mit den Step/Pad-Tasten ausgewählt. Ein Sample kann durch Hervorheben und anschließendes Halten der Tap-Taste und Drücken von Yes vorgehört werden.

Das Drücken der Navigations-Rechts-Taste (42) öffnet ein Untermenü:



Die Optionen sind:

SELECT ALL – Wählt alle Samples in der Bank aus. Ein Häkchen erscheint neben jedem.

SELECT UNUSED – Wählt alle Sample-Speicherplätze aus, die keinem Pad zugewiesen sind. Ein Häkchen erscheint neben jedem.

DESELECT ALL – Hebt die Auswahl aller Samples auf.

UNLOAD – Entfernt entweder das hervorgehobene Sample oder alle ausgewählten Samples aus der Bank. Yes oder No muss gedrückt werden, um diese Aktion abzuschließen oder abzuberechnen.

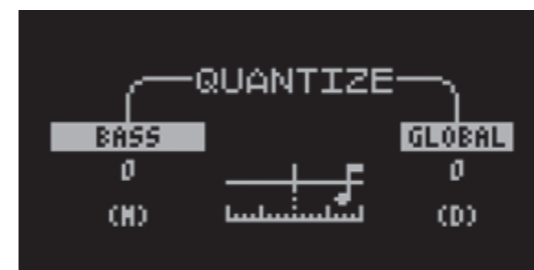
REPLACE – Ermöglicht es, das aktuelle hervorgehobene Sample durch ein anderes zu ersetzen. Das Drücken des Datenreglers öffnet eine Liste von Samples, verwenden Sie den Datenregler oder die Navigationstasten 39 und 40, um zum neuen Sample zu navigieren, dann Yes zum Ersetzen oder No zum Abbrechen.

Das Gedrückthalten der Tap-Taste und Drücken von Bank öffnet das Bank-Benennungs-Untermenü. Verwenden Sie die Tasten 41 und 42, um durch die Zeichenpositionen zu navigieren, und die Tasten 39 und 40 oder den Datenregler, um das Zeichen zu ändern.



Die verwendete Bank kann geändert werden, während ein Song ausgewählt ist; und der Song wird die ausgewählte Bank verwenden, es sei denn, sie wird erneut geändert.

52 – QUAN



Diese Taste wird verwendet, um die Quantisierung für die Echtzeit-Programmierung einzustellen. Verwenden Sie den Datenregler (38), um die globale Quantisierung anzupassen; und den Tempo-Regler (6) in Verbindung mit den Stimmenauswahlstasten (4), um eine einzelne Stimme anzupassen. Beide haben einen Bereich von 0 (Standard) bis 127.

Die Quantisierung kann während der Aufnahme ein- und ausgeschaltet werden, indem die Record-Taste gedrückt gehalten und Play gedrückt wird.

53 - << (ZURÜCK)

Diese Taste wird verwendet, um beim Ausführen eines Patterns mit mehr als 16 Steps Länge durch Step-Gruppen rückwärts zu gehen.

54 – MUTE

Diese Taste wird in Verbindung mit den Auswahlstasten (4) verwendet, um Stimmen während der Wiedergabe und Programmierung stumm zu schalten und die Stummschaltung aufzuheben. Halten Sie Tap (7) gedrückt und drücken Sie Mute, um alle Stummschaltungen zu löschen.

55 – SOLO

Diese Taste wird in Verbindung mit den Auswahlstasten (4) verwendet, um Stimmen während der Wiedergabe und Programmierung solo zu schalten. Halten Sie Tap (7) gedrückt und drücken Sie Solo, um alle Solo-Stimmen zu löschen.

56 - >> (VORWÄRTS)

Diese Taste wird verwendet, um beim Ausführen eines Patterns mit mehr als 16 Steps Länge durch Step-Gruppen vorwärts zu gehen.

MENÜBEREICH STANDARDMENÜ



Das Standardmenü ist das, was auf dem Display angezeigt wird, wenn keines der Untermenüs, auf die über die Menü-Taste zugegriffen wird, wie unten beschrieben, oder tastenspezifische Menüs verwendet wird. Es zeigt die Einstellungen verschiedener Parameter und ändert sich, wenn diese geändert werden. Einige Parameter können nur in diesem Bildschirm zur Bearbeitung ausgewählt werden, einige können in diesem oder dem zweiten Bildschirm bearbeitet werden. Wenn ein Parameter geändert wird, werden die Änderungen automatisch gespeichert. Bearbeitungen sind nicht-destruktiv, sodass weitere Anpassungen möglich sind. Werte können mit dem Datenregler (38) für das aktuelle Sample geändert werden; oder durch Verwendung der zuweisbaren Stimmenregler (3), die das aktuell ausgewählte Sample von diesem Kanal bearbeiten.

Halten Sie die TAP-Taste (7) gedrückt, während Sie die Navigationssteuerungen verwenden, um einen Parameter zur Bearbeitung auf allen Kanälen auszuwählen.

OBERE REIHE

(von links nach rechts)

BIT – Zeigt den Bit-Level des aktuell abgespielten Samples. Das Standard-Sampling ist 12 Bit, aber dies kann mit dem Bitcrusher geändert werden (siehe unten).

SAMP – Zeigt, welches Sample dem zuletzt verwendeten Pad oder zuweisbaren Stimmenregler zugewiesen ist, der durch andere Regler bearbeitet wird.

DIST – Führt Verzerrung in das aktuelle Sample ein.

PLAY – Zeigt, welche PLAY-Option ausgewählt wurde: Forward (Standard), Forward Looping, Reverse Looping oder Reverse, ausgewählt mit dem Datenregler. Das Gedrückthalten der Tap-Taste ermöglicht die Anpassung des Sample-Decays mit dem Datenregler, im Bereich von 10 ms bis 10 Sekunden.

TUNE – Zeigt die Stimmung des zuletzt ausgewählten Samples; und ermöglicht die Anpassung im Bereich von -24 bis +24 Halbtönen. Navigieren Sie zu TUNE, dann verwenden Sie die zuweisbaren Stimmenregler (3) für die Grobstimmung und den Datenencoder (38) für die Feinstimmung.

MITTLERE REIHE

(von links nach rechts)

Bxx – Zeigt die aktuell verwendete Sample-Bank.

Mxx – Zeigt den aktuellen Step-Block (16, 32, 48 oder 64). Wenn Autoscroll aktiviert ist, wird dies als Axx angezeigt. Autoscroll kann schnell aktiviert werden, indem die Tap-Taste gedrückt gehalten und >> (Fwd) gedrückt wird; oder deaktiviert, indem Tap gedrückt gehalten und << (Back) gedrückt wird.

LEV – Ermöglicht die Änderung des Pegels des Samples. Der Standard ist das Maximum von 127.

STRT – Zeigt den Startpunkt des aktuellen Samples. Samples können bearbeitet werden, um einen anderen Startpunkt zu haben (siehe Abschnitt SAMPLING unten).

LEN – Zeigt die Länge des aktuellen Samples. Samples können bearbeitet werden, um ihre Länge zu verkürzen (siehe Abschnitt SAMPLING unten).

LOOP – Zeigt, ob Looping auf dem aktuellen Sample verwendet wird. Samples können im Bearbeitungsprozess mit Looping versehen werden (siehe Abschnitt SAMPLING unten).

UNTERE REIHE

(von links nach rechts)

01 – Zeigt die aktuelle Pattern-Nummer, von 1 - 24

1 – Zeigt die aktuelle Song-Nummer, von 1 – 8

UNTITLED – Standardmäßig ist der Pattern-Name als UNTITLED festgelegt. Um dies zu ändern, halten Sie die Tap-Taste gedrückt und drücken Sie dann die Pattern-Taste, um das Benennungsmenü zu öffnen:



Verwenden Sie die linke und rechte Navigationstaste (41 & 42), um den Cursor zu bewegen, und die Auf- und Ab-Tasten (39 & 40), um das Zeichen zu ändern. Yes zum Speichern, No zum Abbrechen. Tap und eine beliebige Navigationstaste oder den Datenregler zum Bearbeiten, Tap & No zum Löschen eines unerwünschten Zeichens, Tap & Yes zum Einfügen eines Zeichens.

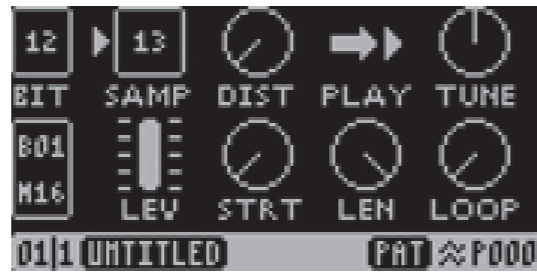
MODE – Zeigt, ob der Wiedergabemodus PAT(tern), SON(g) oder SET(list) ist.

P130 – Abhängig vom vorangehenden Symbol zeigt diese Nummer:

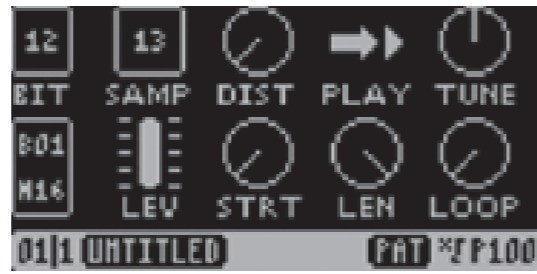
Tempo (Metronom-Symbol)



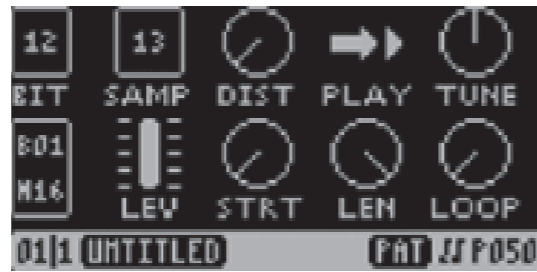
Flam



Probability



Swing



Um das aktuelle Sample zu bearbeiten, drücken Sie auf den Datenregler, um den zweiten Bildschirm aufzurufen:



Verwenden Sie die Navigationssteuerungen, um auszuwählen, welcher Parameter bearbeitet werden soll, und den Datenregler, um die Einstellungen zu ändern. Ein weiteres Drücken des Datenreglers kehrt zum Haupt-Standardbildschirm zurück, wo es weiterhin möglich ist, diese Parameter zu bearbeiten:

SAMP – Ermöglicht es, ein anderes Sample aus der aktuellen Bank anstelle des aktuellen zu verwenden.

DIST – Ermöglicht die Einführung von Verzerrung in das Sample. Bereich ist 0 – 127, Standard ist 0.

PLAY – Ändert die Art, wie das Sample abgespielt wird: FWD (forward, Standard), FWD-L (forward looping), REV-L (reversed looping), REV (reversed).

TUNE – Ermöglicht die Stimmung jedes Samples, im Bereich von -24 bis +24 Halbtönen, mit einem Standard von 0. Die Grobstimmung, in 20-Cent-Intervallen, wird mit dem zuweisbaren Stimmenregler für den gewünschten Kanal durchgeführt. Für die Feinstimmung halten Sie die Tap-Taste gedrückt und der Encoder stimmt in 1-Cent-Intervallen. Um die Stimmung auf Null zurückzusetzen, halten Sie die Tap-Taste gedrückt und drücken Sie dann den Datenencoder.

LEV – Ermöglicht die Reduzierung des Pegels des Samples vom Standardwert von 127 auf 0.

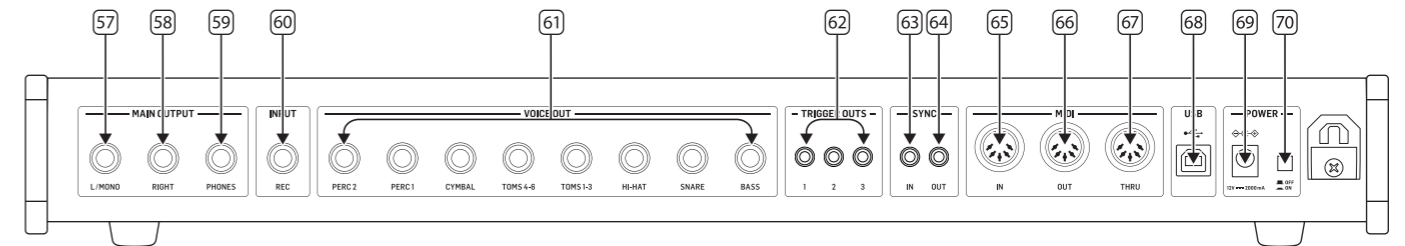
STRT – Ermöglicht die Anpassung des Startpunkts des Samples vom aktuellen Startpunkt bis zum Ende des Samples.

LEN – Ermöglicht die Anpassung der Länge des Samples, vom Ende zurück zum Start.

LOOP – Eetzt den Looping-Startpunkt innerhalb des Samples. Standard ist off, was bedeutet, dass kein Looping stattfindet.

Die Verwendung der Navigationssteuerungen wird im Abschnitt NAVIGATION oben beschrieben.

REAR PANEL



57 & 58 – MAIN OUTPUTS – verwenden Sie diese 6,35 mm (1/4") unsymmetrischen TS-Klinkenbuchsen, um auf die Hauptausgänge der BMX zuzugreifen, mit dem Pegel eingestellt durch den Mixer (2) und Panning durch die Regler 1. Wenn ein Mono-Ausgang benötigt wird, verwenden Sie nur den linken Ausgang. Beachten Sie, dass Sounds, die nach rechts gepannt sind, leiser erscheinen als ihre gemischten Einstellungen, wenn der Mono-Ausgang verwendet wird.

59 – HEADPHONE OUTPUT – verwenden Sie diese 6,35 mm (1/4") TRS-Stereo-Klinkenbuchse, um den Ausgang der BMX mit einem geeigneten Kopfhörer zu überwachen.

60 – REC INPUT – verwenden Sie diese 6,35 mm (1/4") unsymmetrische TS-Klinkenbuchse, um Sounds in den Sample-Speicher der BMX aufzunehmen. Normalerweise wäre dies ein Line-Pegel-Eingang, aber mit einer höheren Verstärkungseinstellung kann ein dynamisches Mikrofon verwendet werden. Phantomspannung ist nicht verfügbar.

61 – VOICE OUTS – verwenden Sie diese 6,35 mm (1/4") TS-Klinkenbuchsen, um einzelne Stimmen auszugeben. Der Pegel an diesen Buchsen wird nicht durch den Mixer (2) beeinflusst.

62 – TRIGGER OUTS – verwenden Sie diese 3,5 mm TS-Klinkenbuchsen, um auf +5 V analoge Trigger zuzugreifen, die bestimmten Stimmen über das Trigger-Assign-Menü oder über die SynthTribe-App zugewiesen werden können.

63 – SYNC IN – Verwenden Sie diese 3,5 mm TRS-Klinkenbuchse, um die BMX mit einer externen analogen Sync-Quelle zu synchronisieren.

64 – SYNC OUT – Verwenden Sie diese 3,5 mm TRS-Klinkenbuchse, um externe analoge Geräte mit der internen Uhr der BMX zu synchronisieren.

65 – MIDI IN – Verwenden Sie diese 5-polige DIN-Buchse, um die BMX über MIDI zu steuern.

66 – MIDI OUT – Verwenden Sie diese 5-polige DIN-Buchse, um externe MIDI-Geräte vom MIDI-Ausgang der BMX zu steuern.

67 – MIDI THRU – Verwenden Sie diese 5-polige DIN-Buchse, um den MIDI-Eingang für die Verwendung durch externe Geräte zu spiegeln.

68 – USB – Verwenden Sie diese USB 2.0 Typ B-Buchse, um die BMX über MIDI zu steuern, den MIDI-Ausgang der BMX zur Steuerung externer Geräte zu verwenden und auf Funktionen zuzugreifen sowie Firmware mit der SynthTribe-App zu aktualisieren.

69 – POWER SOCKET – Verwenden Sie diese Buchse, um die BMX mit ihrem 12 V 2000 mA Netzteil zu verbinden. Verwenden Sie nur das mitgelieferte Netzteil, um Schäden an der BMX zu vermeiden.

70 – POWER SWITCH

PROGRAMMIERUNG

Die Programmierung der BMX hat eine Auswahlhierarchie. Zuerst wählen Sie den Song aus, den Sie programmieren möchten, indem Sie die Song-Taste (33) drücken und die ersten acht Step/Pad-Tasten verwenden, um Song 1 – 8 auszuwählen. Dann wählen Sie innerhalb des Songs ein Pattern zum Programmieren aus, indem Sie die Pattern-Taste (34) drücken und die Step/Pad-Tasten verwenden, um Pattern 1 – 24 auszuwählen. An diesem Punkt sollten Sie auch die Pattern-Länge und alle song- oder pattern-spezifischen Menüeinstellungen, wie Probability, einstellen. Schließlich können Sie entscheiden, ob Sie im Step-Modus oder in Echtzeit programmieren möchten.

Step-Time-Programmierung

Die Step-Time-Programmierung kann auf drei Arten durchgeführt werden:

Abspielkopf läuft

Nachdem Sie Ihren Song und Ihr Pattern ausgewählt haben, stellen Sie die Pattern-Länge ein und schalten Sie, wenn sie mehr als sechzehn Steps lang ist, Auto Scroll im Length-Menü ein. Stellen Sie auch alle pattern- oder song-spezifischen Parameter ein, wenn Sie sie benötigen. Dann drücken Sie Record und Play. Der Abspielkopf bewegt sich zwischen Step-Blöcken, wenn das Pattern mehr als sechzehn Steps lang ist. Drücken Sie Record.

Wählen Sie ein Drum mit den Stimmenauswahl-tasten (4) aus. Beachten Sie, dass nur ein Drum gleichzeitig programmiert werden kann.

Drücken Sie die Step-Tasten, wo Sie das Drum erklingen lassen möchten. Bei Drums mit zwei Sample-Variationen (Closed Hi Hat, Ride Cymbal, Tambourine, Shaker) bedeutet ein Doppeldruck auf einem Step, dass die zweite Variante verwendet wird, und die Step-Taste blinkt, um dies anzuzeigen. Für Bass Drum, Snare und die zwei Toms, wo es drei Variationen gibt, bedeutet ein dritter Druck, dass die dritte verwendet wird; und die Step-Taste blinkt schnell. Ein weiterer Druck löscht das Drum von diesem Step. Wiederholen Sie mit anderen Drums nach Bedarf, bis das Pattern vollständig ist. Auch wenn Sie Auto Save im Options-Untermenü eingeschaltet haben, denken Sie bitte daran, Ihre Arbeit regelmäßig zu speichern, falls ein Unfall passiert.

Das Metronom erklingt, während der Abspielkopf läuft, wenn es im Options-Menü eingeschaltet wurde, aber dies kann mit dem Metronome-Volume-Regler (16) heruntergeregt werden, wenn nicht benötigt.

Abspielkopf gestoppt

Nachdem Sie Ihren Song und Ihr Pattern ausgewählt haben, stellen Sie die Pattern-Länge ein und stellen Sie sicher, dass Auto Scroll ausgeschaltet ist. Drücken Sie Record. Sie können durch die verschiedenen Step-Blöcke navigieren, indem Sie die << Taste (53) verwenden, um rückwärts zu gehen, und die >> Taste (56), um vorwärts zu gehen.

Befolgen Sie dieselbe Methode wie bei Abspielkopf läuft, aber verwenden Sie die << und >> Tasten anstelle von Auto Scroll, um Blöcke zu wechseln.

SynthTribe

Die SynthTribe-App enthält einen Step-Time-Sequencer, in dem Drums programmiert werden können, die Steps als Raster visualisiert und Parameter eingestellt werden können. Es ist möglich, Patterns von der BMX auf SynthTribe hochzuladen und sie von SynthTribe auf die BMX herunterzuladen.

Echtzeit-Programmierung

Die Echtzeit-Programmierung kann entweder mit den Step/Pad-Tasten, einem MIDI-Keyboard oder elektronischen Drum-Pads durchgeführt werden.

Wie bei der Step-Time-Programmierung wählen Sie zuerst den Song und das Pattern aus, stellen Sie die Länge ein, wenn Sie ein Pattern mit mehr als sechzehn Steps wünschen, und schalten Sie Auto Scroll ein. Stellen Sie auch alle anderen Pattern- oder Song-Parameter ein. Wenn Sie zum Metronom spielen möchten, stellen Sie sicher, dass die Metronom-Lautstärke angehoben ist (16).

Verwenden Sie die Step/Pad-Tasten, die den Drums entsprechen, die Sie programmieren möchten, oder die entsprechenden Tasten oder Pads, wenn Sie eine externe MIDI-Quelle verwenden. Da mehr als ein Sound gleichzeitig programmiert werden kann, ist es möglich, zum Beispiel zuerst Bass und Snare aufzunehmen, dann für die zweite Schleife zu Hi Hats zu wechseln, und so weiter.

Die Drums werden mit der gespielten Velocity aufgenommen. Dies kann bearbeitet werden, indem das Pattern in SynthTribe hochgeladen, bearbeitet und dann zurück auf die BMX heruntergeladen wird.

Es wird empfohlen, bei der Echtzeit-Programmierung Quantisierung zu verwenden, es sei denn, Sie wünschen ein lockeres Gefühl.

Chromatische Programmierung und Wiedergabe

Das Gedrückthalten der Tap-Taste und Drücken der Pads-Taste (36) lässt Step/Pad-Tasten aufleuchten, um eine Tastatur anzuzeigen. Wählen Sie eines der Drums mit den Stimmenauswahl-tasten aus, und die Sounds können chromatisch gespielt und aufgenommen werden. Verwenden Sie die Tap-Taste mit den

Auf- und Ab-Navigationstasten, um die Oktave um eine nach oben oder unten zu ändern. Verlassen Sie den chromatischen Modus, indem Sie die Tap- und Pads-Tasten erneut drücken.

Dies kann auch mit einem externen MIDI-Keyboard erreicht werden, indem Chromatic MIDI im Options-Untermenü eingeschaltet wird. Bei Verwendung eines externen Keyboards reagieren die Stimmen auf die folgenden MIDI-Kanäle.

Stimme	Kanal
Bass Drum	2
Snare	3
Closed Hi Hat	4
Open Hi Hat	5
Tom 1	6
Tom 2	7
Ride Cymbal	8
Crash Cymbal	9
Tambourine	10
Rimshot	11
Shaker	12
Claps	13

Beachten Sie, dass die Rx-Kanäle im MIDI MAP-Menü oder über die SynthTribe-App geändert werden können. Pitch-Werte können bearbeitet werden, indem Sie in den Step-Modus gehen, ein Stimmen-Pad gedrückt halten und die Taste 39 verwenden, um die Tonhöhe zu erhöhen, oder 40, um sie zu verringern. Die Tonhöhe wird auf dem Display angezeigt. Pad 17 senkt die Gesamtonhöhe um eine Oktave; Pad 18 erhöht sie.

Micro Timing

Micro Timing kann auf jeden Sequenz-Step eingeführt werden. Drücken Sie die Step-Taste, um den Step-Modus zu aktivieren. Dann halten Sie die Step/Pad-Taste für den gewünschten Step gedrückt. Verwenden Sie die linke Navigationstaste (41), um den Step vor den Beat zu verschieben; und die rechte (42), um ihn dahinter zu verschieben. Das Display zeigt das Ausmaß der Abweichung.

Einen Song erstellen

Sobald Sie alle Patterns programmiert haben, die für einen Song erforderlich sind, drücken Sie die Pattern-Taste, gefolgt von der Record-Taste. Sie werden sehen, wie sich das Display ändert zu:

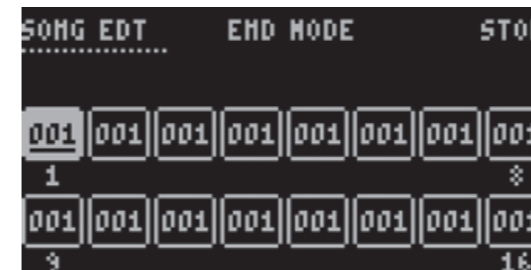


Und die Length-Taste beginnt zu blinken. Es gibt drei End Mode-Optionen in der oberen rechten Ecke, die mit den Navigationstasten 41 und 42 durchgeschaltet werden können. Die Optionen sind:

- **Stop (Standard)** – Der Song wird einmal durchgespielt und stoppt nach dem letzten Pattern.
- **Loop** – Der Song wird durchgespielt und kehrt nach dem letzten Pattern zum ersten zurück.
- **Hold** – Das letzte Pattern des Songs wird unbegrenzt abgespielt, bis der Song manuell mit der Stop-Taste gestoppt wird.

Die sechzehn Felder repräsentieren jeweils einen Pattern-Slot. Um ein Pattern in einen Slot zu platzieren, verwenden Sie die Navigationstasten, um den gewünschten Slot hervorzuheben, und drücken Sie die Step/Pad-Taste für das gewünschte Pattern. Wenn Sie das falsche Pattern ausgewählt haben, drücken Sie einfach die Taste für das richtige, um es zu ersetzen. Patterns können auch mit dem Tempo-Regler oder Datenregler nach dem Drücken von Enter ausgewählt werden, um durch sie zu scrollen.

Das Drücken der Length-Taste, sodass sie dauerhaft leuchtet, wechselt zum zweiten Bildschirm:



Wo die Anzahl der Wiederholungen des Patterns eingestellt werden kann, mit dem Tempo-Regler oder dem Datenregler. Navigieren Sie zum gewünschten Slot. Jeder Slot hat standardmäßig nur eine Wiederholung. Das Drehen der Regler im Uhrzeigersinn erhöht die Wiederholungen auf maximal 255. Das Drehen gegen den Uhrzeigersinn reduziert die Anzahl der Wiederholungen. Das Drehen unter 001 wechselt zu unendlichen Wiederholungen, bei denen das Pattern unbegrenzt weiterspielt, aber manuell zum nächsten Slot weitergeschaltet werden kann, indem Pattern und die >> (Vorwärts)-Taste gedrückt werden; oder zurück zum vorherigen Slot mit Pattern und der << (Zurück)-Taste.

Wenn Sie die Erstellung Ihres Songs abgeschlossen haben, können Sie ihn über das Save-Menü speichern und dann den Record-Modus verlassen, indem Sie die Record-Taste drücken. Um den Song abzuspielen, halten Sie die Tap-Taste gedrückt und drücken Sie die Play-Taste, bis das Display Play Song oder Play Pattern anzeigt. Dies schaltet Auto-Scrolling ein und ermöglicht das korrekte Abspielen des Songs. Die andere Option, Play Setlist, wählt die Setlist von Songs anstelle eines einzelnen Songs (siehe unten).

Beachten Sie, dass ab Werk die Patterns, die mit den ersten beiden Songs verbunden sind, vorprogrammiert wurden, um zu demonstrieren, was die BMX kann. Diese können bei Bedarf gelöscht und durch Wiederherstellung der Werkseinstellungen wiederhergestellt werden. Die Songs selbst wurden nicht vorprogrammiert.

Patterns verketteten

Drücken Sie die Pattern-Taste und wählen Sie ein Pattern mit den Step/Pad-Tasten. Drücken Sie Play. Patterns werden abgespielt und wiederholt, bis Sie ein anderes auswählen. Die Taste für das neu ausgewählte Pattern blinkt, bis das aktuelle Pattern zu Ende gespielt ist, an welchem Punkt die Wiedergabe zum neuen Pattern wechselt.

Songs verketteten

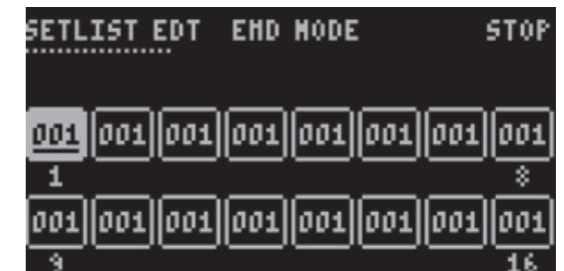
Songs können auf ähnliche Weise wie Patterns verkettet werden. Drücken Sie die Song-Taste und wählen Sie den ersten Song zum Abspielen mit den Step/Pad-Tasten. Drücken Sie Play. Der Song wird abgespielt und der nächste kann ausgewählt werden, während er abgespielt, was dazu führt, dass die Taste für den nächsten Song blinkt. Sobald der abspielende Song endet, wechselt die Wiedergabe zum nächsten Song, unabhängig davon, ob der Song auf Loop oder Hold eingestellt ist.

Setlist

Die BMX enthält eine Setlist, die es ermöglicht, Songs in einer bestimmten Reihenfolge zu verketteten und bei Bedarf zu wiederholen.



Um die Setlist zu programmieren, wählen Sie Song und drücken Sie dann Record. Dies ruft den ersten Bildschirm auf, der dem beim Erstellen eines Songs aus Patterns verwendeten sehr ähnlich ist. Der End Mode kann wie bei einem Song auf Stop, Loop oder Hold eingestellt werden. Es gibt sechzehn mögliche Slots, obwohl zu beachten ist, dass die BMX zu jeder Zeit nur maximal acht Songs enthält. Ein Song wird einem Slot zugewiesen, indem zu ihm navigiert und Step/Pad 1-8 gedrückt wird. Zu diesem Zeitpunkt blinkt die Length-Taste. Das Drücken von Length wechselt zum zweiten Bildschirm:



Der es ermöglicht, die Songs zu wiederholen. Jeder Slot hat standardmäßig eine Wiedergabe, aber es ist möglich, eine beliebige Zahl zwischen 1 und 255 mit dem Tempo-Regler oder Datenregler auszuwählen. Es ist zu beachten, dass es im Gegensatz zu Patterns innerhalb eines Songs keine Option für unendliche Wiederholungen gibt.

Sobald die Setlist fertig ist, drücken Sie Record zum Verlassen. Es gibt keine Speicheroption, da die Setlist automatisch gespeichert wird.

SAMPLING

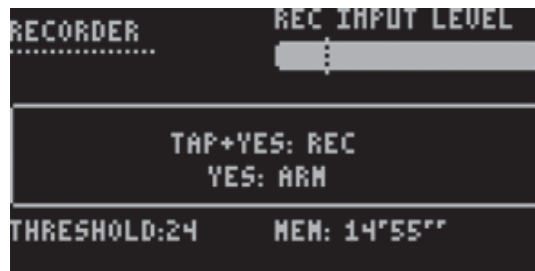
Ein wichtiges Merkmal der BMX ist, dass sie es Benutzern ermöglicht, ihre eigenen Samples neben den als Standard gelieferten zu erstellen und zu verwenden. Es gibt zwei Möglichkeiten, dies zu tun: direkt in die BMX selbst oder durch Laden einer .wav-Datei in SynthTribe und Herunterladen auf die BMX.

DIREKTES SAMPLING

Wählen Sie zunächst die Bank aus, in der Sie Ihre Samples speichern möchten, mit der Bank-Taste und den Navigationstasten.

Verbinden Sie eine Audioquelle mit der Record-Input-Buchse (60) auf der Rückseite. Dies ist eine 6,35 mm (1/4") unsymmetrische TS-Klinkenbuchse und ist hauptsächlich für den Empfang von Line-Pegel-Eingängen ausgelegt, obwohl es möglich ist, sie mit dynamischen Mikrofonen zu verwenden, solange bei der Verstärkung Vorsicht waltet.

Drücken Sie die Sample-Taste (50). Dies aktiviert die Rec-Input-Buchse und den Input-Level-Regler (18) sowie die zugehörige Signal-LED (19). Der erste Aufnahmebildschirm wird auf dem Display angezeigt:



Der Eingangspegel wird oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt und die Aufnahmeschwelle unten links. Die Schwelle kann mit dem Datenregler angepasst werden und wird auf dem Pegelmesser durch eine dünne schwarze Linie angezeigt. Der Metronome-Volume-Regler wird verwendet, um den Eingangs-Monitorpegel einzustellen.

Das Drücken der Yes-Taste scharf die Aufnahme, das gleichzeitige Drücken von Tap und Yes startet die Aufnahme. Die verfügbare Aufnahmezeit wird unten rechts auf dem Bildschirm angezeigt.



Sobald die Aufnahme gestartet ist, wechselt das Display zum zweiten Aufnahmebildschirm:

Die Aufnahmezeit wird unten rechts angezeigt. Das Drücken der Yes-Taste beendet die Aufnahme. Sobald die Aufnahme beendet ist, wechselt das Display zum ersten Bearbeitungsbildschirm:



Oben links kann der Datenregler verwendet werden, um den Anfang des Samples zu trimmen, was nützlich ist, wenn es eine Pause gab, bevor der aufgenommene Sound begann. Der Tempo-Regler ermöglicht es, das Display zu zoomen, um dabei zu helfen. Oben rechts ermöglicht denselben Vorgang, um unerwünschte Elemente vom Ende des Samples zu trimmen, wie Stille nachdem der aufgenommene Sound endete.

Am unteren Rand des Bildschirms befinden sich vier Optionen für das weitere Vorgehen:

YES – Speichert das Sample und wechselt zum nächsten Bildschirm..

NO – Schließt den Recorder und kehrt zum Standardbildschirm zurück, wobei das Sample im Speicher verbleibt. Erneutes Drücken von SAMP kehrt zu diesem Bildschirm zurück.

TAP & YES – Hört das Sample vor.

TAP & NO – Verwirft das Sample und kehrt zum Standardbildschirm zurück.

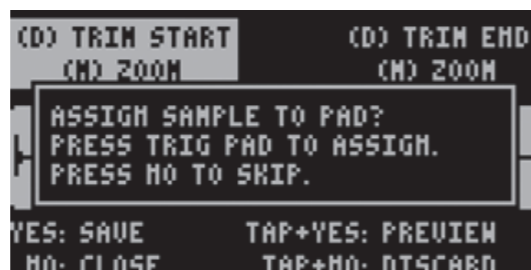
Der nächste Bildschirm ermöglicht das Benennen und Speichern des Samples:



Wenn der Sample-Name korrekt eingegeben wurde oder Sie mit dem Standardnamen zufrieden sind, der RECxxx ist, abhängig davon, wie viele Benutzer-Samples bereits erstellt wurden, drücken Sie YES zum Speichern.



Der letzte Bildschirm ermöglicht es, das Sample mit den Step/Pad-Tasten einem Pad zuzuweisen oder diesen Schritt mit der NO-Taste zu überspringen.



Das letzte Menü ermöglicht es, Ihr neues Sample einem der BMX-Pads anstelle des Standard-Sounds zuzuweisen. Das Drücken von No lässt das Sample unzugewiesen. Einmal gespeichert können Benutzer-Samples jedoch über die Replace-Funktion im Bank-Untermenü zugewiesen werden.

VERWENDUNG VON SYNTHTRIBE

Jede .wav-Datei unter 682 KB Größe kann in SynthTribе geladen und auf die BMX heruntergeladen werden. SynthTribе konvertiert Stereo-Samples in Mono und passt die Sample-Rate auf 24 kHz an. Das native Format der BMX ist 12 Bit, 24 kHz Mono.

Die Dateien können einzeln oder als Mehrfachsendung gesendet werden und werden in den/die ersten leeren Slot(s) der aktuell ausgewählten Bank heruntergeladen. SynthTribе enthält auch eine Librarian-Funktion, die es ermöglicht, Samples einzeln zu sichern und wiederherzustellen.

Die Dateien können einzeln oder als Mehrfachsendung gesendet werden und werden in den/die ersten leeren Slot(s) der aktuell ausgewählten Bank heruntergeladen.

Der gesamte verfügbare Speicherplatz für Benutzer-Samples, ob direkt auf der BMX erstellt oder von SynthTribе heruntergeladen, beträgt 14,45 MB; was 315,70 Sekunden (5,30 Minuten) Sample-Zeit entspricht.

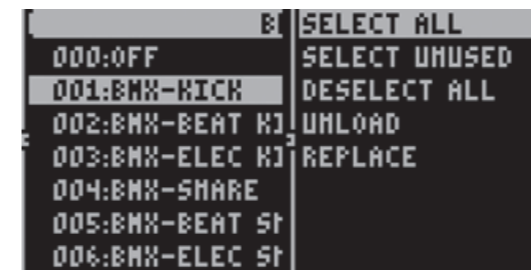
Bitte beachten Sie, dass die Sample-Raten-Konvertierung derzeit nicht für 32-Bit-Samples unterstützt wird.

SAMPLE-VERWALTUNG

Um den Sample-Speicher der BMX zu verwalten, halten Sie die Tap-Taste gedrückt und drücken Sie dann die Sample-Taste. Dies öffnet das Sample-Menü. Alle Samples im Speicher werden aufgelistet. Beachten Sie, dass die Standard-Samples in den Banks 1 bis 7 gesperrt sind (ein Vorhängeschloss-Symbol wird neben dem Sample-Namen angezeigt) und nicht gelöscht werden können.



Das Drücken der linken Navigationstaste öffnet ein zweites Menü:



Die Optionen sind:

SELECT ALL – Wählt alle Samples aus, die derzeit im Speicher der BMX gespeichert sind.

DESELECT ALL – Kehrt die Select-All-Aktion um.

LOAD TO BANK – Legt das/die aktuell ausgewählte(n) Sample(s) in die aktuell verwendete Bank. Es ist ratsam, die richtige Bank auszuwählen, bevor Sie diese Option verwenden.

DELETE – Löscht das/die ausgewählte(n) Sample(s) aus dem Speicher der BMX, vorausgesetzt, sie sind nicht schreibgeschützt. Drücken Sie Yes, um die Löschung zu bestätigen, oder No zum Abbrechen.

TRIM – Öffnet den oben beschriebenen Trim-Bildschirm, um das aktuelle Sample am Anfang und/oder Ende zu trimmen.

RENAME – Öffnet den oben beschriebenen Dateinamen-Bildschirm, um das aktuelle Sample umzubenennen.

Mehrere Samples können ausgewählt werden, indem der Datenencoder bei jedem gewünschten Sample gedrückt wird, wodurch ein Häkchen neben den ausgewählten Samples erscheint. Auf diese Weise ist es möglich, zum Beispiel mehrere Samples gleichzeitig zu löschen.

Bitte beachten Sie, dass unerwünschte Samples nur über dieses Menü von der BMX entfernt werden können; ein Werksreset lässt sie an Ort und Stelle.

MIDI CCs

Die BMX reagiert auf und überträgt die folgenden MIDI CCs:

CC	Funktion
74	Filter Cutoff
75	Bass Drum Tuning
76	Snare Drum Tuning
77	Rimshot Tuning
78	Closed Hi Hat Tuning
79	Open Hi Hat Tuning
80	Tom 1 Tuning
81	Tom 2 Tuning
83	Ride Cymbal Tuning
84	Crash Cymbal Tuning
86	Tambourine Tuning
89	Shaker Tuning
90	Claps Tuning
120	All Sounds Off
122	Local Off

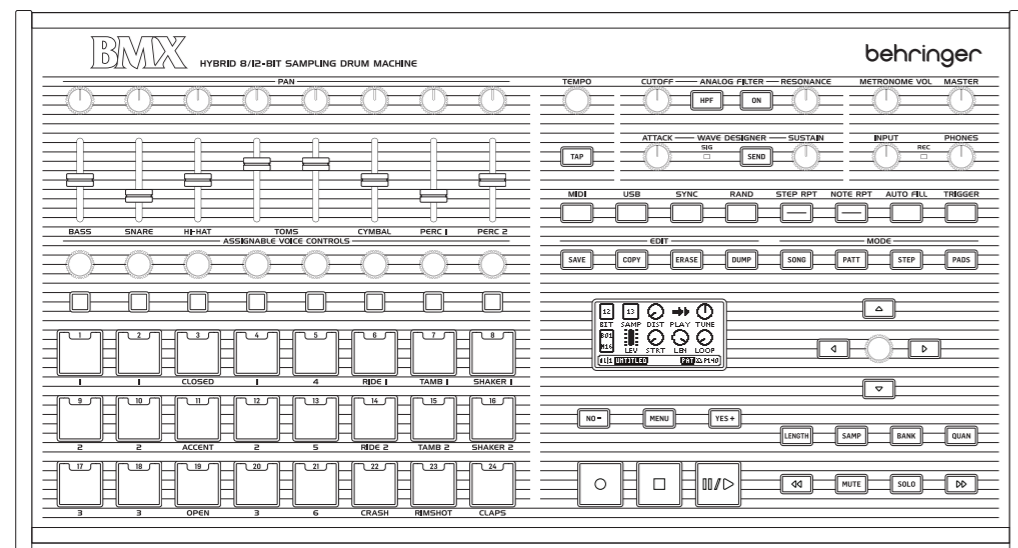
Introduction

Le Behringer BMX est un hommage à la boîte à rythmes classique des années 1980, utilisée par des artistes tels que New Order, Run DMC et Madonna sur d'innombrables succès. Il est livré avec des échantillons de cette machine emblématique et de sa petite sœur, ainsi que de nombreux sons électro, latins et africains et de nombreux emplacements vides pour stocker vos propres créations.

La programmation a été adaptée des Behringer RD-8 et RD-9 pour faciliter la création de motifs, de morceaux et d'une setlist.

Le BMX est entièrement intégré à SynthTribe pour la programmation, l'échantillonnage, la création de morceaux et l'accès facile aux paramètres, ainsi que les mises à jour du firmware dès qu'elles sont disponibles.

PANNEAU SUPÉRIEUR



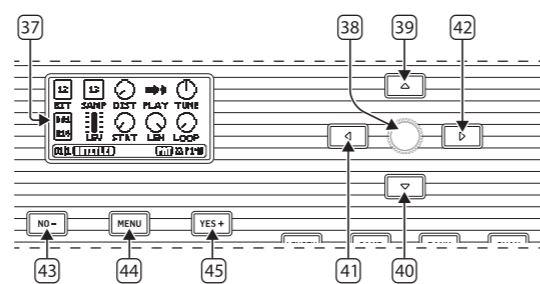
CANAUX ET VOIX

Le BMX est organisé en huit canaux, chacun disposant d'un contrôle de niveau, d'un contrôle de panoramique, d'un contrôle de voix assignable, d'un bouton de sélection de voix, d'une sortie individuelle sur le panneau arrière et de trois pads. Chaque canal est associé à des variantes d'un ou deux échantillons dans son état par défaut.

Canal	Pads	Voix	Variante
1	1, 9, 17	Grosse caisse	Volume croissant
2	2, 10, 18	Caisse claire	Volume croissant
3	3, 11, 19	Charleston	Fermé, Fermé accentué, Ouvert
4	4, 12, 20	Tom 1	Hauteur décroissante basée sur un seul échantillon
5	5, 13, 21	Tom 2	Hauteur décroissante basée sur un seul échantillon
6	6, 14	Cymbale ride	Volume croissant
	22	Cymbale crash	
7	7, 15	Tambourin	Volume croissant
	23	Rimshot	
8	8, 16	Shaker	Volume croissant
	24	Claps	

Le bouton de sélection de voix s'allume en blanc lorsqu'il n'y a qu'un seul échantillon sur un canal, ou lorsque l'échantillon principal est utilisé ; et en rose lorsque l'échantillon secondaire est sélectionné.

NAVIGATION

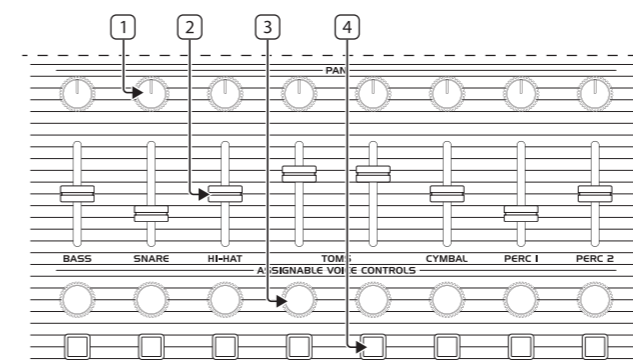


Lors de l'utilisation des différentes pages de menu, la navigation s'effectue à l'aide des quatre boutons entourant le contrôle de données (39-42), du contrôle de données lui-même (38), et des boutons non (43) et oui (45). Dans un menu à page unique, comme le menu MIDI, les boutons 39 et 40 ou le contrôle de données peuvent être utilisés pour faire défiler les options ; et les boutons 41 et 42 pour se déplacer parmi les options disponibles. Le bouton 42 active toute option on/off, tandis que le bouton 41 la désactive. Appuyer sur le contrôle de données fait office de bouton Entrée si nécessaire. Les informations sur les options disponibles sont affichées à l'écran (37).

Lorsqu'il y a plusieurs pages, comme dans le menu principal, le bouton oui (45)

permet d'avancer dans les pages de sous-menu, et le bouton non (43) permet de revenir en arrière. Notez que le bouton oui peut également être utilisé pour activer une option on/off, mais le bouton non revient à la page précédente ou ferme le menu plutôt que de la désactiver. Tout menu peut également être fermé en appuyant une seconde fois sur son bouton d'accès. Dans la plupart des cas, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur Entrée pour sauvegarder les options modifiées.

SECTION PRINCIPALE



1 – CONTRÔLES DE PANORAMIQUE

Ces contrôles sont utilisés pour définir les positions panoramiques des percussions sur les sorties principales. Lorsque les contrôles sont tournés complètement dans le sens antihoraire, les percussions seront panoramiquées complètement à droite, complètement dans le sens horaire elles seront complètement à gauche. Il y a un cran central où les sons sont égaux dans les deux canaux.

2 – MIXEUR

Ces contrôles sont utilisés pour définir le niveau des percussions sur les sorties principales. Ils n'affectent pas le niveau des sorties de voix individuelles. Pour retirer une percussion de la sortie principale, réduisez son niveau à zéro.

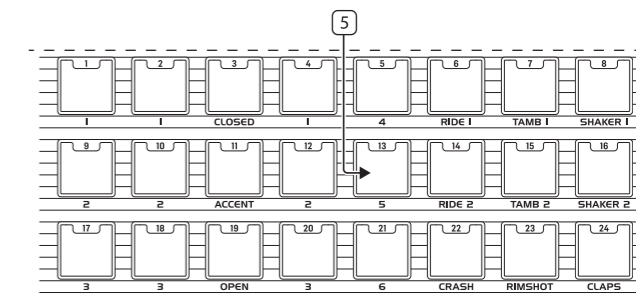
3 – CONTRÔLES DE VOIX ASSIGNABLES

Lors de l'utilisation du menu par défaut (voir ci-dessous) avec les contrôles de navigation, les contrôles de voix assignables peuvent être utilisés pour ajuster le paramètre sélectionné pour n'importe quel canal. Lorsqu'il y a deux échantillons sur un canal, les boutons de sélection de voix (4) peuvent être utilisés pour sélectionner l'échantillon à ajuster.

4 – SÉLECTION DE VOIX

Ces boutons sont utilisés pour sélectionner la ou les voix requises pour la programmation, la mise en sourdine, le solo, le wave designer et le filtre. Ils s'allument également en suivant les percussions lorsque le BMX est programmé ou joué avec les boutons pad ou un contrôleur MIDI externe. Les boutons s'allument en blanc lorsqu'un canal est sélectionné, sauf lorsqu'il y a deux échantillons associés à ce canal, auquel cas ils s'allument en blanc pour la voix principale et en rose pour la voix secondaire.

STEPS/PADS

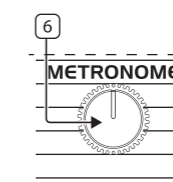


5 – BOUTONS STEP/PAD

Les boutons Step/Pad ont plusieurs fonctions, selon les autres boutons avec lesquels ils sont utilisés :

- Lors de la programmation en step time, ils sont utilisés pour placer une percussion spécifique (sélectionnée à l'aide des boutons de sélection de voix (4)) sur le pas requis. Notez que seules les deux rangées supérieures sont utilisées pour la programmation par pas. Les boutons 17-20 sont utilisés pour indiquer quel bloc de pas est actuel lorsqu'un motif de plus de 16 pas est programmé ou joué.
- Lors de la programmation en temps réel, ils sont utilisés pour jouer leurs sons de percussion associés.
- Ils sont utilisés pour sélectionner un motif à jouer, enregistrer, copier, effacer ou exporter.
- Les boutons 1-8 sont utilisés pour sélectionner un morceau à jouer, enregistrer, copier, effacer ou exporter.

TEMPO SECTION



6 - TEMPO

Le contrôle de tempo est utilisé pour définir la vitesse de l'horloge interne du BMX, de 20 bpm à 240 bpm. Le tempo actuel est affiché en bas à droite de l'écran par défaut.

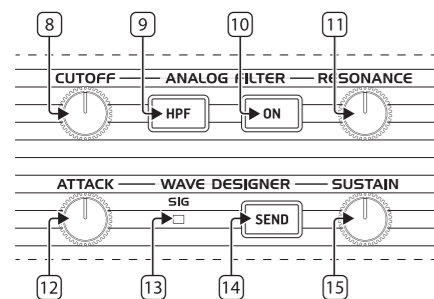
7 – TAP

Appuyez sur ce bouton trois fois pour définir le tempo de l'horloge interne. Remplace le contrôle de tempo (6). L'utilisation du contrôle de tempo après avoir défini le tempo avec le bouton tap permet d'ajuster le tempo à partir du réglage tap.

Le bouton tap et le contrôle de tempo sont également utilisés pour définir les valeurs de Swing, Probabilité et Flam. Pour y accéder, maintenez le bouton tap enfoncé et tournez le contrôle de tempo sur l'écran par défaut pour faire défiler Tempo, Swing, Probabilité et Flam. La valeur actuelle de chacun est affichée dans le coin inférieur droit. Pour ajuster une valeur, relâchez le bouton tap et utilisez le contrôle de tempo ou le contrôle de données pour définir la valeur souhaitée. Il est conseillé de revenir au Tempo une fois les autres paramètres ajustés.

Le Swing est le seul de ces éléments à ne pas avoir de sous-menu propre. La valeur peut être définie entre 25% et 75% avec une valeur par défaut de 50% (pas de swing).

FILTRE ANALOGIQUE ET WAVE DESIGNER



Le filtre analogique permet de modifier le timbre des sons du BMX comme vous le feriez lors de la création d'un son sur un synthétiseur analogique. Tout son sélectionné par le wave designer est ensuite envoyé au filtre analogique, bien que le filtre puisse être désactivé si non requis.

8 – CUTOFF (FRÉQUENCE DE COUPURE)

Ce contrôle est utilisé pour définir la fréquence de coupure du filtre. En mode passe-bas normal, tourner le contrôle dans le sens antihoraire réduit le contenu haute fréquence des échantillons, tandis que le tourner dans le sens horaire l'augmente. Cette action est inversée lorsque le filtre est en mode passe-haut. La fréquence de coupure du filtre peut également être définie via le contrôleur continu MIDI #74..

9 – HPF (PASSE-HAUT)

Ce bouton est utilisé pour changer le filtre de son mode passe-bas normal (bouton éteint) au mode passe-haut (bouton allumé).

10 – ON

Utilisez ce bouton pour activer le filtre (bouton allumé) pour la ou les voix sélectionnées.

11 – RÉSONANCE

Ce contrôle est utilisé pour définir le niveau de résonance du filtre, qui accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure. Notez que contrairement à de nombreux synthétiseurs analogiques, il n'est pas possible de faire auto-osciller le filtre du BMX en utilisant des réglages de résonance élevés.

Le wave designer, identique à celui déjà utilisé sur le RD-8, RD-9 et LM Drum, est un moyen par lequel les transitoires des percussions sélectionnées peuvent être modifiées, via les contrôles d'attaque et de sustain. Veuillez noter que le Wave Designer ne peut être utilisé que sur les sorties principales, il n'affecte pas les sorties de voix individuelles. Tout son sélectionné pour être traité par le wave designer sera également envoyé au

12 – ATTAQUE

Ce contrôle est utilisé pour définir le temps d'attaque du wave designer. Cela permet aux sons de devenir plus percutants en réduisant l'attaque, ou moins immédiats en l'augmentant. Réglez le contrôle à 12 heures pour ne pas modifier le son.

13 – SEND (ENVOI)

Ce bouton est utilisé pour envoyer les canaux sélectionnés au wave designer et au filtre. Pour sélectionner les canaux à traiter, appuyez sur le bouton jusqu'à ce qu'il clignote. Les boutons de sélection de voix (4) peuvent maintenant être utilisés pour sélectionner le ou les canaux. Chaque voix sélectionnée s'allumera en rose. Appuyez à nouveau sur le bouton pour qu'il soit allumé en continu, et le traitement peut maintenant avoir lieu. Notez que lorsqu'un canal a deux voix associées, les deux seront affectées. Pour arrêter l'envoi, désélectionnez tous les canaux sélectionnés.

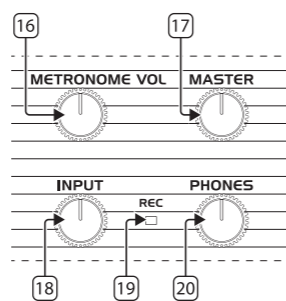
14 – SIG

Cette LED s'allume lorsqu'un signal est présent à l'entrée du wave designer.

15 – SUSTAIN

Ce contrôle est utilisé pour définir le niveau de sustain du wave designer. Augmenter le sustain prolongera le pic du son, tandis que le diminuer agira comme un compresseur. Réglez le contrôle à 12 heures pour ne pas modifier le son. Notez qu'à des niveaux élevés, du bruit peut être introduit à la fin de l'échantillon, donc ce contrôle doit être réglé avec précaution.

ENTRÉE/SORTIE



16 – VOLUME MÉTRONOME

Utilisez ce contrôle pour définir le niveau du métronome dans les sorties principales et la sortie casque lorsqu'il est utilisé. Le contrôle de volume du métronome définit également le niveau de monitoring lors de l'enregistrement d'échantillons.

17 – MASTER

Ce contrôle est utilisé pour définir le volume des sorties principales.

18 – INPUT (ENTRÉE)

Ce contrôle est utilisé pour définir le gain d'entrée lors de l'enregistrement d'échantillons utilisateur. Notez que bien qu'il soit optimisé pour recevoir des signaux de niveau ligne, il est possible d'obtenir de bons résultats avec un microphone dynamique à des réglages de gain plus élevés. Les microphones à condensateur ne peuvent pas être utilisés, car il n'y a pas d'alimentation fantôme disponible.

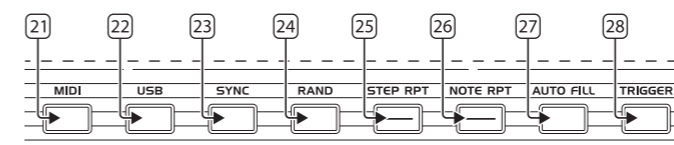
19 – REC

Cette LED sera allumée lorsque le BMX enregistre un échantillon utilisateur.

20 – PHONE (CASQUE)

Définit le niveau de sortie du casque.

CONTROL SECTION



21 - MIDI

Le bouton MIDI accède au menu d'options MIDI, avec les alternatives disponibles affichées à l'écran ::



RX Channel - Choisissez entre All (Tous), 1-16 ou Out, qui fait correspondre le canal RX à celui sélectionné pour TX.

TX Channel - Choisissez entre 1-16 ou Off, qui désactive la transmission des messages MIDI.

Forward to USB - Lorsque cette option est sélectionnée, tous les messages MIDI reçus sur la prise MIDI In seront transférés vers la prise USB.

Soft Thru - Lorsque cette option est sélectionnée, la prise MIDI Out fait également office de second MIDI Thru.

22 – USB

Le bouton USB accède au menu d'options USB, avec les alternatives disponibles affichées à l'écran :



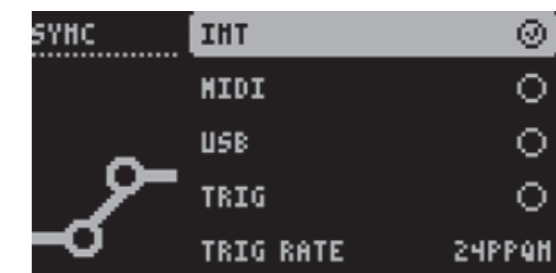
RX Channel - Choisissez entre All (Tous), 1-16 ou Out, qui fait correspondre le canal RX à celui sélectionné pour TX.

TX Channel - Choisissez entre 1-16 ou Off, qui désactive la transmission des messages MIDI.

Forward to MIDI - Lorsque cette option est sélectionnée, tous les messages MIDI reçus sur la prise USB seront transférés vers la prise MIDI Out.

23 - SYNC

Le bouton sync accède au menu d'options de synchronisation, avec les alternatives disponibles affichées à l'écran :



INT - L'horloge interne sera utilisée.

MIDI - Le Bmx se synchronisera sur l'horloge MIDI de la prise MIDI In.

USB - Le BMX se synchronisera sur l'horloge MIDI de la prise USB.

TRIG - Le BMX se synchronisera sur une horloge analogique de la prise Sync In.

TRIG RATE - La valeur d'horloge de l'horloge interne alimentant la prise Sync Out, ou le Sync In entrant lorsque TRIG est sélectionné, peut être définie sur 1 impulsion par pas (pps), 1 impulsion par noire (ppqn), 2 ppqn, 4 ppqn, 24 ppqn (par défaut) ou 48 ppqn. La sélection n'affecte pas les horloges MIDI ou USB, qui seront toujours réglées sur 24 ppqn.

24 – RAND



Le BMX peut être configuré pour permettre le déclenchement aléatoire de sons sur n'importe quel pas d'un motif. Appuyer sur le bouton rand ouvre le menu rand. N'importe quel nombre de sons peut être sélectionné pour la randomisation en utilisant les boutons de sélection de voix (4). Tout bouton qui clignote n'est pas sélectionné, ceux qui le sont seront allumés en continu en rouge. Utilisez le contrôle de données et/ou les boutons 39 et 40 pour faire défiler les pas et les boutons 41 et 42 pour activer ou désactiver la randomisation pour n'importe quel pas donné.

La randomisation est stockée motif par motif.

25 - STEP REPEAT (RÉPÉTITION DE PAS)



La répétition de pas est utilisée pour boucler un nombre de pas. Utilisez les boutons 39-42 pour sélectionner si 1, 2, 4 ou 8 pas seront répétés. Appuyer sur le bouton trigger fera répéter ce nombre de pas jusqu'à ce que le bouton soit relâché.

26 - NOTE REPEAT (RÉPÉTITION DE NOTE)



La répétition de note ajoute un effet de ratchet à n'importe quelle percussion pendant la lecture. Utilisez les boutons 39-42 pour sélectionner si une note se répétera une fois, deux fois, quatre fois ou huit fois. Utilisez les boutons de sélection de voix (4) pour sélectionner quelle percussion sera affectée. Le bouton de la percussion sélectionnée sera allumé en continu. Appuyer sur le bouton trigger pendant qu'un motif est en lecture ajoutera le nombre de répétitions sélectionné jusqu'à ce que le bouton trigger soit relâché.

Notez que la répétition de note peut également être programmée percussion par percussion dans le menu principal ; et est stockée séparément pour chaque motif.

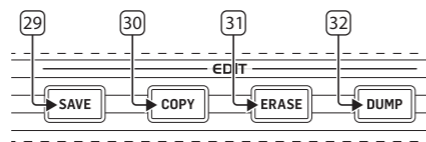
27 - AUTOFILL

L'autofill est utilisé pour ajouter un motif de "fill" pendant que le BMX est en mode motif et en lecture. N'importe quel motif peut être défini comme motif d'autofill en appuyant sur le bouton Autofill et en utilisant le bouton step/pad correspondant (5) pour le motif requis. Lorsque le fill est terminé, le BMX reviendra soit au motif qui jouait précédemment, soit à un nouveau motif si un a été sélectionné pendant que le fill jouait.

28 - TRIGGER

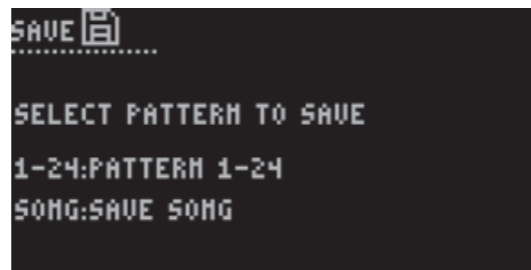
Le bouton Trigger déclenchera le son de percussion sélectionné lorsque le BMX est arrêté ou en pause ; ou activera la répétition de pas ou de note lorsqu'il est en lecture.

SECTION D'ÉDITION



29 - SAVE (SAUVEGARDER)

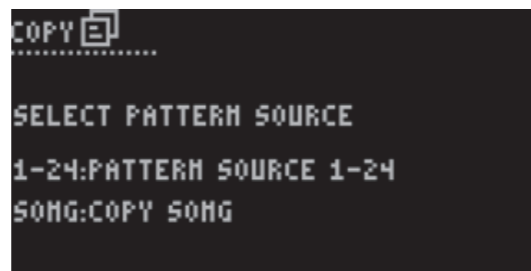
Ce bouton est utilisé pour sauvegarder le motif ou le morceau actuel. Suivez les instructions à l'écran pour effectuer l'action.



Appuyer sur le bouton pattern en mode sauvegarde permet de sauvegarder n'importe lequel des vingt-quatre motifs associés au morceau actuel en utilisant les vingt-quatre boutons pad/step. Appuyer sur le bouton song permet de sauvegarder n'importe lequel des huit morceaux en mémoire en utilisant la rangée supérieure de boutons pad/step. Appuyez à nouveau sur save pour confirmer l'opération de sauvegarde et quitter le menu.

30 - COPY (COPIER)

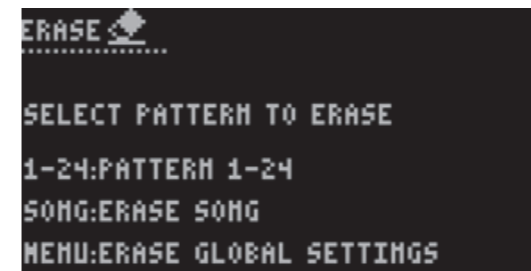
Ce bouton est utilisé pour copier des motifs ou des morceaux vers un emplacement différent.



Appuyer sur le bouton pattern en mode copie permet de sélectionner n'importe lequel des vingt-quatre motifs associés au morceau actuel pour la copie. Appuyer sur le bouton song permet de sélectionner n'importe lequel des huit morceaux, en utilisant la rangée supérieure de boutons pad/step. Une fois qu'un motif ou un morceau a été sélectionné, le bouton copy doit être appuyé à nouveau pour confirmer. Après cela, un nouvel emplacement peut être sélectionné en utilisant les boutons pad/step. La copie est confirmée en appuyant à nouveau sur le bouton copy et quitte le menu.

31 - ERASE (EFFACER)

Le bouton erase permet d'effacer de la mémoire n'importe quel motif, morceau ou paramètres globaux.



Appuyer sur le bouton pattern en mode effacement permet de sélectionner n'importe lequel des vingt-quatre motifs associés au morceau actuel pour l'effacement. Appuyer sur song permet de sélectionner n'importe lequel des huit morceaux, en utilisant la rangée supérieure de boutons step/pad. Appuyer sur menu sélectionne tous les paramètres globaux. Appuyer à nouveau sur le bouton erase confirme l'effacement et quitte le menu.

Il y a deux autres opérations d'effacement disponibles :

Sweep Erase (Effacement par balayage) : sélectionnez le mode step et lancez la lecture du motif actuellement sélectionné. Appuyez et maintenez le bouton Tap puis appuyez et maintenez n'importe quel bouton de sélection de voix pour effacer tous les pas sur lesquels la voix sélectionnée est programmée pendant que les boutons sont maintenus. Les autres pas ne seront pas effacés.

Voice Erase (Effacement de voix) : sélectionnez le mode step puis appuyez et maintenez le bouton erase et n'importe quel bouton de voix pour effacer toutes les instances de cette voix dans le motif actuel.

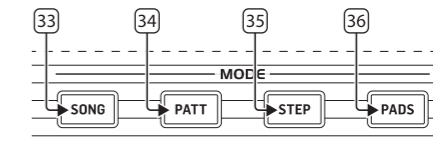
32 - DUMP (EXPORT)

Le bouton dump initie un export SysEx vers un logiciel approprié, par exemple MIDI OX™ pour Windows ou SysEx Librarian™ pour Mac, fonctionnant sur un ordinateur connecté au port MIDI ou USB du BMX, sélectionné en utilisant les boutons MIDI ou USB dans le menu dump.



Appuyer sur le bouton pattern permet de sélectionner n'importe lequel des vingt-quatre motifs associés au morceau actuel, appuyer sur song permet de sélectionner n'importe lequel des huit morceaux, en utilisant les boutons step/pad. Appuyer sur le bouton menu exporte les paramètres globaux. Configurez le logiciel pour enregistrer et faites la sélection appropriée, puis appuyez à nouveau sur le bouton dump pour confirmer. Une fois l'export terminé, le BMX reviendra à son état par défaut. L'export sera disponible sur votre ordinateur pour être nommé et sauvegardé selon les paramètres du logiciel.

MODE SECTION



33 - SONG (MORCEAU)

Ce bouton est utilisé pour entrer en mode morceau ; et pour sélectionner un morceau pour la sauvegarde, la copie, l'effacement ou l'export..

34 - PATTERN (MOTIF)

Ce bouton est utilisé pour entrer en mode motif ; et pour sélectionner un motif pour la sauvegarde, la copie, l'effacement ou l'export.

35 - STEP (PAS)

Ce bouton est utilisé pour entrer en mode step, où les motifs peuvent être créés en step time.

36 - PADS

Ce bouton est utilisé pour entrer en mode pads, où les motifs peuvent être créés en temps réel en utilisant les pads de voix (5) ou un appareil MIDI externe comme une batterie électronique.

Voir la section PROGRAMMATION ci-dessous pour plus de détails sur l'utilisation de ces boutons.

44 - MENU

Ce bouton est utilisé pour entrer dans les options du menu principal.

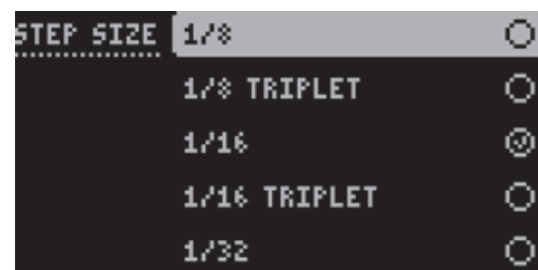




Utilisez le contrôle de données, ou les boutons 39 et 40 pour faire défiler les options, et le bouton 42 ou le bouton Oui (45) pour accéder à chaque sous-menu. Utilisez le bouton Non (43) pour quitter un sous-menu.

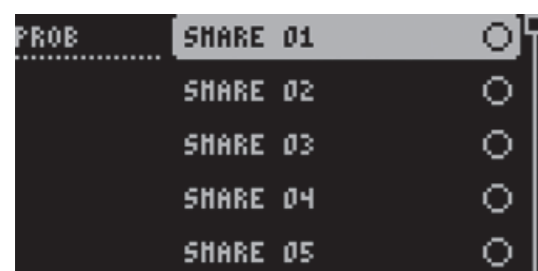
FR

Step Size (Taille de pas)



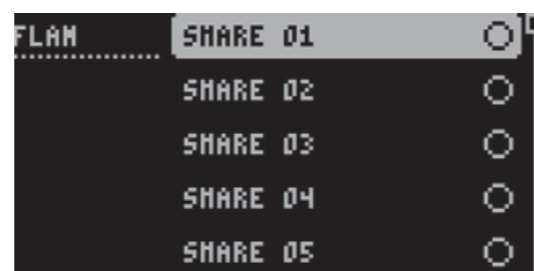
Utilisez cette option pour définir la taille de pas. Le réglage dépend de si Step Size a été défini sur pattern, song ou global dans le sous-menu Preferences (voir ci-dessous). Les options disponibles sont 1/8 ème de note, triolet de 1/8 ème, 1/16 ème de note (par défaut), triolet de 1/16ème ou 1/32 ème de note.

Probability (Probabilité)



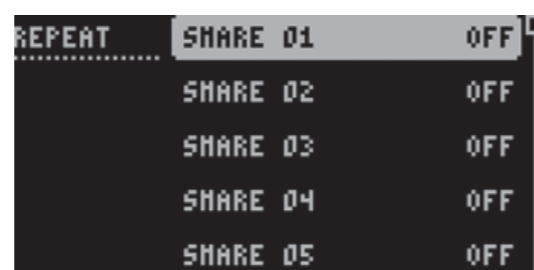
Si la plage de probabilité a été définie sur autre chose que 100% en utilisant le bouton tap et le contrôle de tempo comme décrit ci-dessus, le sous-menu probability peut être utilisé percussion par percussion pour sélectionner les pas sur lesquels la probabilité est active. Un taux de 100% signifie qu'une percussion sélectionnée programmée sur un pas sélectionné sonnera toujours, un réglage de 50% signifie qu'elle ne sonnera que la moitié du temps, et 0% signifie qu'elle ne sonnera jamais. Cela permet d'introduire un degré de variation dans vos motifs sans avoir à le programmer. Le sous-menu Options permet de définir la probabilité au niveau du motif, du morceau ou global. Utilisez les pads (5) pour sélectionner la percussion souhaitée.

Flam



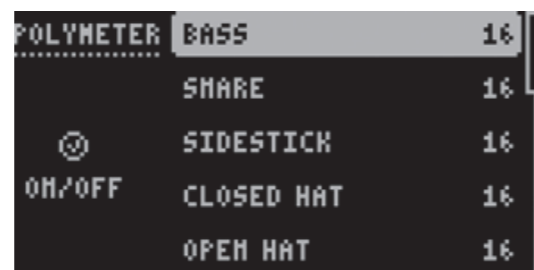
Comme pour la probabilité, la quantité de flam est définie en utilisant le bouton tap et le contrôle de tempo, et son niveau d'utilisation est défini dans preferences. Le sous-menu flam permet de sélectionner percussion par percussion, pas par pas. Utilisez les pads (5) pour sélectionner la percussion souhaitée.

Note Repeat (Répétition de note)



La répétition de note est définie uniquement au niveau du motif et peut être définie sur n'importe quel pas pour n'importe quelle percussion. Les valeurs disponibles sont Off (par défaut), 1, 2, 4 ou 8. Utilisez les pads (5) pour sélectionner la percussion souhaitée.

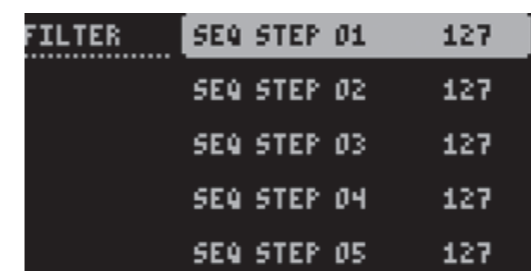
Polymeter (Polymètre)



Le polymètre, par opposition au polyrythme, fonctionne en ayant différents nombres de pas pour différentes percussions au sein d'un motif. Ainsi, par exemple, dans un motif de seize pas, si la grosse caisse est réglée sur 16 pas, elle se répétera avec le motif, tandis que si le charleston est réglé sur 7 pas, son motif jouera deux fois suivi des deux premiers pas avant que le motif ne se répète. C'est un concept qui mérite d'être exploré pour découvrir les possibilités.

Dans le sous-menu, le polymètre peut être activé en utilisant le bouton >> (forward) (56) ou désactivé avec le bouton << (back) (53), puis la longueur de pas pour n'importe quelle percussion peut être définie en utilisant les contrôles de navigation et de données. La longueur de pas par défaut est seize. Comme pour les autres paramètres, le sous-menu preferences permet de définir le polymètre au niveau du motif, du morceau ou global.

Filter (Filtre)



Le sous-menu filter permet de définir une valeur de cutoff de filtre, dans la plage 0-255, avec une valeur par défaut de 127, pour chaque pas d'un motif. Comme pour les autres paramètres, le filtre peut être défini au niveau des motifs individuels, des morceaux ou global.

Le cutoff du filtre peut également être enregistré dans un motif en mettant le motif en enregistrement step avec le filtre activé et en tournant le contrôle de cutoff (voir FILTRE ANALOGIQUE et ENREGISTREMENT ci-dessous).

Utilisez le bouton forward (56) pour activer le filtre ou le bouton back (53) pour le désactiver. Alternativement, utilisez le bouton On du filtre (10).

Preferences (Préférences)

Le sous-menu preferences permet de définir les réglages de divers paramètres :

- Tempo (pattern (par défaut), song, global)
- Swing (pattern (par défaut), song, global)
- Probability (pattern (par défaut), song, global)
- Flam (pattern (par défaut), song, global)
- Filter HPF (pattern, song, global (par défaut))
- Filter On (pattern, song, global (par défaut))
- Filter Auto (pattern (par défaut), song, global)
- Polymeter (pattern (par défaut), song, global)
- Step Size (pattern (par défaut), song, global)
- Metronome (pattern (par défaut), song, global)
- Auto Scroll (pattern, song, global (par défaut))
- FX Bus (pattern, song, global (par défaut))
- Mute (pattern, song, global (par défaut))
- Solo (pattern, song, global (par défaut))
- Bank (pattern (par défaut), song, global)

MIDI Map (Carte MIDI)

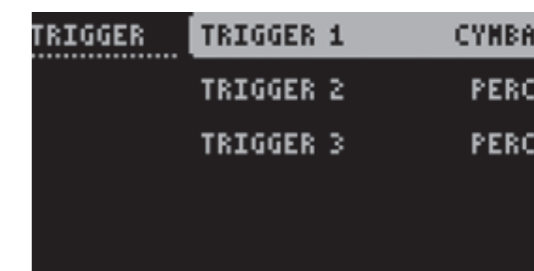
Le sous-menu MIDI Map permet de réassigner la note MIDI assignée à chaque percussion. Notez que la même note est utilisée à la fois pour Tx et Rx. Les valeurs par défaut sont :

N° Note	Nom Note	Contrôle Percussion / Transmis
36	C1	Grosse caisse
40	E1	Caisse claire
42	F#1	Charleston fermé
46	A#1	Charleston ouvert
50	D2	Tom 1
48	C2	Tom 2
47	B1	Tom 3
45	A1	Tom 4
43	G1	Tom 5
41	F1	Tom 6
51	D#2	Cymbale ride
49	C#2	Cymbale crash
54	F#2	Tambourin
37	C#1	Rimshot
82	A#4	Shaker
39	D#1	Claps

Appuyer sur le bouton Tap dans le menu MIDI Map passe de l'assignation de note à l'assignation de canal MIDI pour la programmation et le jeu chromatiques (voir ci-dessous).

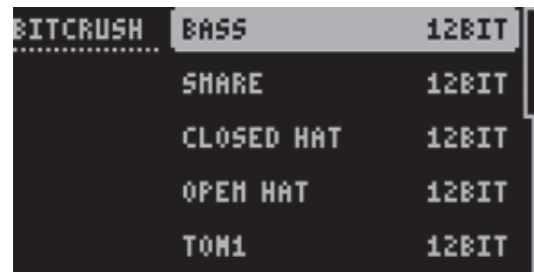
Trigger Assign (Assignation des triggers)

Il y a trois sorties trigger analogiques sur le panneau arrière du BMX, qui peuvent être assignées pour se déclencher avec des percussions spécifiques. Les valeurs par défaut peuvent être modifiées dans ce sous-menu. Notez que ces réglages sont uniquement globaux.



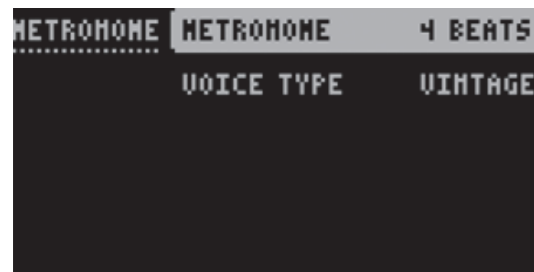
FR

Bitcrusher



Par défaut, les sons du BMX et les échantillons utilisateur (voir ÉCHANTILLONNAGE ci-dessous) sont créés en 12 bits avec une fréquence d'échantillonnage de 24 kHz. Le bit crusher permet de modifier la résolution de n'importe quel son par défaut dans une plage de 11 bits jusqu'à 1 bit. À chaque réduction, le son de la percussion devient plus granuleux et distordu.

Metronome (Métronome)



Le sous-menu metronome permet de désactiver le métronome, ou de le faire sonner sur n'importe quel nombre de temps entre 1 et 9. Le réglage par défaut est quatre temps, avec l'accent sur le premier temps. Le type de voix peut également être défini sur vintage, qui est un clic, ou modern, qui est un son plus affirmé similaire à une clave.

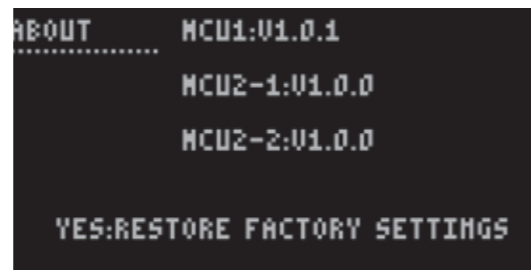
Options

The options sub-menu controls various miscellaneous features of the BMX:

- Velocity THD (Threshold / Seuil) (page 4-127, par défaut 110 ou off) - lorsqu'il y a plus d'un échantillon disponible (grosse caisse, caisse claire, charleston fermé, cymbale ride, shaker et tambourin), le réglage du seuil de vélocité détermine le niveau de vélocité auquel l'échantillon passe du premier au second puis au troisième le cas échéant lors de l'utilisation d'un contrôleur MIDI externe. Lorsqu'il y a trois échantillons, le seuil du premier au second est la moitié de la valeur définie.
- Lorsque le seuil de vélocité est réglé sur Off, chaque échantillon répondra à la vélocité MIDI sur la plage disponible d'un contrôleur MIDI externe.
- Velo(city) Sens(itive) Pad (on / off (par défaut)) - lorsque Velo Sensitive Pad est réglé sur off, la vélocité de chaque pad est fixe et les sons qui ont plusieurs échantillons changeront d'échantillon à des points spécifiés. Lorsqu'il est réglé sur on, les pads sont sensibles à la vélocité, mais changeront toujours d'échantillons à mesure que la vélocité augmente.
- Chromatic MIDI In - permet à un clavier MIDI externe de jouer ou programmer des sons chromatiquement (voir Programmation et jeu chromatiques dans la section PROGRAMMATION).

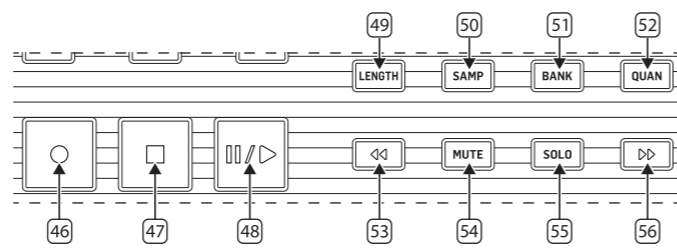
- Local Off - désactive le contrôle local. Peut être utilisé, par exemple, lors du jeu du BMX dans un DAW qui renvoie au BMX pour éviter le double déclenchement.
- Sample Record Mode - le mode d'enregistrement du BMX peut être changé entre AGC (Automatic Gain Control / Contrôle automatique du gain (par défaut)) où le gain est automatiquement contrôlé ; NOR (Normalized / Normalisé) où les échantillons seront ajustés au réglage de gain le plus élevé après l'échantillonnage (note : si vous échantillonnez à un niveau trop bas, du bruit peut être introduit) ou RAW où les données d'échantillon sont laissées non traitées.
- Auto Save (on (par défaut)/off) - permet au BMX de sauvegarder périodiquement votre travail. Note de prudence : même si Auto Save est activé, il reste bon de sauvegarder régulièrement ce que vous faites pendant la programmation et/ou l'échantillonnage.
- Beep On (on/off (par défaut)) - active ou désactive le son du métronome utilisé pour la programmation en temps réel.
- LCD Brightness (page 1-15, par défaut 11) - définit la luminosité de l'écran.
- LED Brightness (page 1-10, par défaut 7) - définit la luminosité des LED, y compris celles des boutons.

About (À propos)



Le sous-menu About affiche la version actuelle du firmware pour chacun des MCU et permet une restauration des paramètres d'usine en utilisant le bouton Yes (45). Notez que la restauration d'usine effacera toute programmation, donc veuillez sauvegarder votre travail soit vers SynthTribe soit vers une application SysEx comme MIDI OX™ pour Windows, SysEx Librarian™ pour Mac OS. Les échantillons utilisateur ne sont pas supprimés.

SECTION PROGRAMME ET LECTURE



46 – RECORD (ENREGISTRER)

Ce bouton est utilisé pour mettre le BMX en mode enregistrement. Appuyez sur play (48) pour commencer l'enregistrement. Voir PROGRAMMATION ci-dessous.

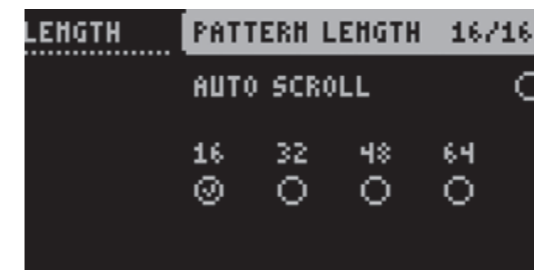
47 – STOP (LECTURE/PAUSE)

Ce bouton est utilisé pour arrêter l'enregistrement ou la lecture. Le motif ou morceau actuel reviendra à son premier pas.

48 – PLAY/PAUSE (LECTURE/PAUSE)

Ce bouton est utilisé pour commencer la lecture d'un motif ou d'un morceau. Une seconde pression mettra la lecture en pause ; une troisième reprendra à partir du point où elle a été mise en pause.

49 – LENGTH



Le menu length est utilisé pour définir la longueur du motif actuellement sélectionné, jusqu'à la valeur maximale de 64 pas. La valeur par défaut, comme indiqué, est seize pas. Pour définir la longueur du motif sur une autre valeur, utilisez les seize boutons step/pad en conjonction avec les boutons forward (56) et back (53). Pour des valeurs inférieures à seize pas, appuyez sur le bouton step/pad avec le numéro requis. Tous les boutons associés aux pas au-dessus de cette valeur clignoteront.

Pour des valeurs supérieures à seize pas, utilisez le bouton forward pour passer à l'un des blocs supérieurs, qui sera indiqué à l'écran, puis appuyez sur le bouton avec le numéro requis. Le nombre de pas est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran.

La valeur peut également être définie en utilisant le contrôle de données (38), en appuyant sur le contrôle puis en composant un numéro.

Autoscroll permet à la tête de lecture de se déplacer entre les blocs de pas lors de la lecture ou de la programmation, de sorte que le bloc actuel soit représenté sur les boutons step/pad.

Lorsque length est sélectionné, le bouton copy clignote. Appuyer sur copy copie le bloc de pas actuel. Pour coller, utilisez les boutons << et >> pour passer à un bloc différent, puis appuyez sur save pour terminer le processus.

50 – SAMPLE (ÉCHANTILLON)

Ce bouton est utilisé pour accéder aux menus d'échantillonnage utilisateur, qui sont décrits dans la section ÉCHANTILLONNAGE ci-dessous.

51 – BANK

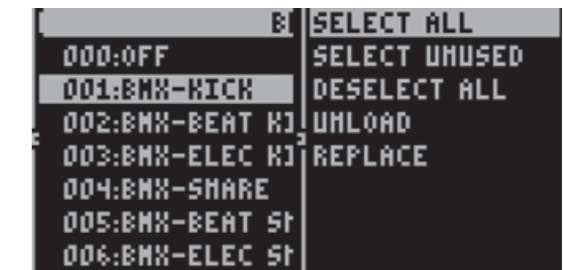


Ce bouton est utilisé pour sélectionner une banque de sons/échantillons à utiliser lors de la programmation de motifs pour composer un morceau. Il y a seize banques, chacune contenant 127 emplacements d'échantillons, qui sont sélectionnés avec les pads 1-16.

Banque 1	Échantillons BMX
Banque 2	Échantillons BX
Banque 3	Échantillons R10
Banque 4	Échantillons R5
Banque 5	Échantillons latins
Banque 6	Échantillons électro
Banque 7	Échantillons africains
Banque 8	Tous les échantillons des banques 1-7

Les emplacements dans les banques 1-8 qui ne sont pas utilisés pour les échantillons par défaut sont également vides, et peuvent être utilisés pour des échantillons utilisateur, qui peuvent être assignés aux boutons step/pad à la place des sons par défaut, comme décrit dans la section ÉCHANTILLONNAGE ci-dessous. La banque requise est sélectionnée en utilisant les boutons step/pad. Un échantillon peut être prévisualisé en le mettant en surbrillance puis en maintenant le bouton Tap et en appuyant sur Yes.

Appuyer sur le bouton de navigation droite (42) ouvre un sous-menu :



Les options sont :

SELECT ALL - Sélectionne tous les échantillons de la banque. Une coche apparaît à côté de chacun.

SELECT UNUSED - Sélectionne tous les emplacements d'échantillons qui ne sont pas assignés à un pad. Une coche apparaît à côté de chacun.

DESELECT ALL - Désélectionne tous les échantillons.

UNLOAD - Supprime soit l'échantillon en surbrillance, soit tous les échantillons sélectionnés de la banque. Yes ou No doit être appuyé pour terminer cette action ou l'annuler.

REPLACE - Permet de remplacer l'échantillon actuellement en surbrillance par un échantillon différent. Appuyer sur le contrôle de données ouvre une liste d'échantillons, utilisez le contrôle de données ou les boutons de navigation 39 et 40 pour naviguer vers le nouvel échantillon, puis Yes pour remplacer ou No pour annuler.

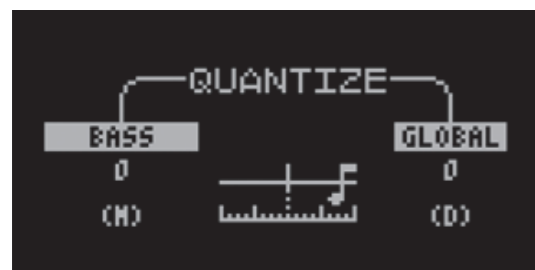
Maintenir le bouton Tap et appuyer sur Bank ouvre le sous-menu de nommage de banque. Utilisez les boutons 41 et 42 pour naviguer entre les emplacements de caractères et les boutons 39 et 40 ou le contrôle de données pour changer le caractère.



La banque utilisée peut être changée pendant qu'un morceau est sélectionné ; et le morceau utilisera la banque sélectionnée à moins qu'elle ne soit changée à nouveau.

FR

52 – QUAN (QUANTIFICATION)



Ce bouton est utilisé pour définir la quantification pour la programmation en temps réel. Utilisez le contrôle de données (38) pour ajuster la quantification globale ; et le contrôle de tempo (6) en conjonction avec les boutons de sélection de voix (4) pour ajuster une voix individuelle. Les deux ont une plage de 0 (par défaut) à 127.

La quantification peut être activée et désactivée lors de l'enregistrement en maintenant le bouton record et en appuyant sur play.

53 - << (BACK / RETOUR)

Ce bouton est utilisé pour reculer dans les groupes de pas lors de l'exécution d'un motif de plus de 16 pas..

54 – MUTE (SOURDINE)

Ce bouton est utilisé en conjonction avec les boutons de sélection (4) pour mettre en sourdine et réactiver les voix pendant la lecture et la programmation. Maintenez Tap (7) et appuyez sur Mute pour effacer toutes les sourdines.

55 – SOLO

Ce bouton est utilisé en conjonction avec les boutons de sélection (4) pour mettre en solo les voix pendant la lecture et la programmation. Maintenez Tap (7) et appuyez sur Solo pour effacer toutes les voix en solo.

56 - >> (FORWARD / AVANCE)

Ce bouton est utilisé pour avancer dans les groupes de pas lors de l'exécution d'un motif de plus de 16 pas.

MENU SECTION MENU PAR DÉFAUT



Le menu par défaut est celui qui s'affiche à l'écran lorsqu'aucun des sous-menus accessibles par le bouton Menu, comme décrit ci-dessous ; ou les menus spécifiques aux boutons, n'est utilisé. Il affiche les réglages de divers paramètres et change lorsqu'ils sont modifiés. Certains paramètres ne peuvent être sélectionnés pour édition que dans cet écran, certains peuvent être édités dans cet écran ou le second. Lorsqu'un paramètre est changé, les changements sont automatiquement sauvegardés. Les éditions sont non destructives, donc des ajustements supplémentaires sont possibles. Les valeurs peuvent être modifiées en utilisant le contrôle de données (38) pour l'échantillon actuel ; ou en utilisant les contrôles de voix assignables (3) qui éditeront l'échantillon actuellement sélectionné de ce canal.

Maintenez le bouton TAP (7) tout en utilisant les contrôles de navigation pour sélectionner un paramètre à éditer sur tous les canaux.

RANGÉE SUPÉRIEURE

(de gauche à droite)

BIT - Affiche le niveau de bits de l'échantillon actuel en cours de lecture. L'échantillonnage par défaut est 12 bits, mais cela peut être modifié en utilisant le bitcrusher (voir ci-dessous).

SAMP - Affiche quel échantillon est assigné au pad ou contrôle de voix assignable le plus récemment utilisé, qui sera édité par les autres contrôles.

DIST - Introduit de la distorsion sur l'échantillon actuel.

PLAY - Affiche quelle option PLAY a été sélectionnée : Forward (par défaut), Forward Looping, Reverse Looping ou Reverse sélectionné avec le contrôle de données. Maintenir le bouton Tap permet d'ajuster le decay de l'échantillon en utilisant le contrôle de données, dans la plage de 10 ms à 10 secondes.

TUNE - Affiche l'accordage de l'échantillon le plus récemment sélectionné ; et permet de l'ajuster dans la plage de -24 à +24 demi-tons. Naviguez vers TUNE, puis utilisez le(s) contrôle(s) de voix assignable(s) (3) pour l'accordage grossier et l'encodeur de données (38) pour l'accordage fin.

RANGÉE DU MILIEU

(de gauche à droite)

Bxx - Affiche la banque d'échantillons actuellement utilisée.

Mxx - Affiche le bloc de pas actuel (16, 32, 48 ou 64). Si autoscroll est activé, cela s'affichera comme Axx. Autoscroll peut être rapidement activé en maintenant le bouton Tap et en appuyant sur >> (Fwd) ; ou désactivé en maintenant Tap et en appuyant sur << (Back).

LEV - Permet de modifier le niveau de l'échantillon. La valeur par défaut est le maximum de 127.

STRT - Affiche le point de départ de l'échantillon actuel. Les échantillons peuvent être édités pour avoir un point de départ différent (voir la section ÉCHANTILLONNAGE ci-dessous).

LEN - Affiche la longueur de l'échantillon actuel. Les échantillons peuvent être édités pour raccourcir leur longueur (voir la section ÉCHANTILLONNAGE ci-dessous).

LOOP - Affiche si le bouclage est utilisé sur l'échantillon actuel. Les échantillons peuvent avoir un bouclage ajouté dans le processus d'édition (voir la section ÉCHANTILLONNAGE ci-dessous).

RANGÉE INFÉRIEURE

(de gauche à droite)

01 – Affiche le numéro du motif actuel, de 1 à 24

1 - Affiche le numéro du morceau actuel, de 1 à 8

UNTITLED - Par défaut, le nom du motif est défini comme UNTITLED. Pour le changer, maintenez le bouton tap, puis appuyez sur le bouton pattern pour ouvrir le menu de nommage :



Utilisez les boutons de navigation gauche et droite (41 & 42) pour déplacer le curseur et les boutons haut et bas (39 & 40) pour changer le caractère. Yes pour sauvegarder, No pour annuler. Tap et n'importe quelle touche de navigation ou le contrôle de données pour éditer, tap & No pour supprimer un caractère indésirable, tap & Yes pour insérer un caractère.

MODE – Affiche si le mode de lecture est PAT(tern), SON(g) ou SET(list).

P130 - Selon le symbole précédent, ce nombre affiche :

Symbole tempo : Tempo



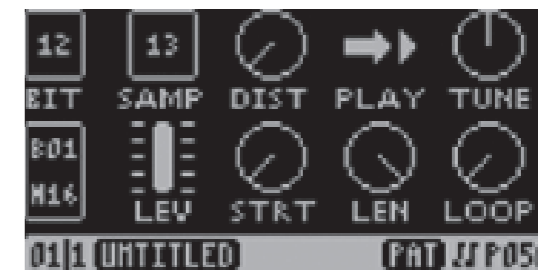
Symbole flam : Flam



Symbole probabilité : Probabilité



Symbole swing : Swing



FR

Pour éditer l'échantillon actuel, appuyez sur le contrôle de données pour afficher le second écran :



Utilisez les contrôles de navigation pour sélectionner quel paramètre doit être édité, et le contrôle de données pour changer les réglages. Une autre pression sur le contrôle de données revient à l'écran par défaut principal, où il est toujours possible d'éditer ces paramètres :

SAMP – Permet d'utiliser un échantillon différent de la banque actuelle à la place de l'actuel.

DIST - Permet d'introduire de la distorsion sur l'échantillon. La plage est 0-127, la valeur par défaut est 0.

PLAY - Modifie la façon dont l'échantillon est joué : FWD (forward, par défaut), FWD-L (forward looping), REV-L (reversed looping), REV (reversed).

TUNE - Permet l'accordage de n'importe quel échantillon, dans la plage de -24 à +24 demi-tons, avec une valeur par défaut de 0. L'accordage grossier, par intervalles de 20 cents, est effectué avec le contrôle de voix assignable pour le canal requis. Pour l'accordage fin, maintenez le bouton Tap et l'encodeur accordera par intervalles de 1 cent. Pour réinitialiser l'accordage à zéro, maintenez le bouton Tap puis appuyez sur l'encodeur de données.

LEV - Permet de réduire le niveau de l'échantillon de la valeur par défaut de 127 à 0.

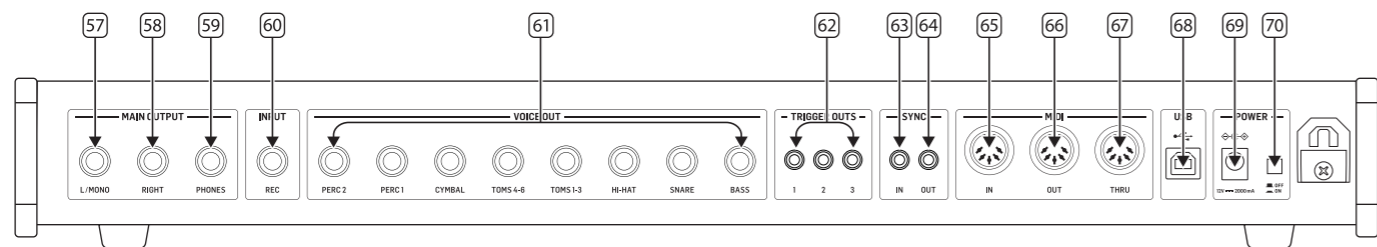
STRT - Permet d'ajuster le point de départ de l'échantillon du point de départ actuel à la fin de l'échantillon.

LEN - Permet d'ajuster la longueur de l'échantillon, en arrière de la fin vers le début.

LOOP - Définit le point de départ du bouclage dans l'échantillon. Par défaut est off, ce qui signifie qu'aucun bouclage n'a lieu.

L'utilisation des contrôles de navigation est décrite dans la section NAVIGATION ci-dessus.

PANNEAU ARRIÈRE



57 & 58 – SORTIES PRINCIPALES - utilisez ces prises jack TS asymétriques de 6,35 mm (1/4") pour accéder aux sorties principales du BMX, avec le niveau défini par le mixeur (2) et le panoramique par les contrôles 1. Si une sortie mono est requise, utilisez uniquement la sortie gauche. Notez que les sons panoramiques à droite apparaîtront plus silencieux que leurs réglages de mixage lorsque la sortie mono est utilisée.

59 - SORTIE CASQUE - utilisez cette prise jack TRS stéréo de 6,35 mm (1/4") pour monitorer la sortie du BMX avec un casque approprié.

60 - ENTRÉE REC - utilisez cette prise jack TS asymétrique de 6,35 mm (1/4") pour échantillonner des sons dans la mémoire d'échantillons du BMX. Normalement, ce serait une entrée de niveau ligne, mais avec un réglage de gain plus élevé, un microphone dynamique peut être utilisé. L'alimentation fantôme n'est pas disponible.

61 - SORTIES VOIX - utilisez ces prises jack TS de 6,35 mm (1/4") pour sortir les voix individuelles. Le niveau sur ces prises n'est pas affecté par le mixeur (2).

62 - SORTIES TRIGGER - utilisez ces prises jack TS de 3,5 mm pour accéder aux triggers analogiques +5V, qui peuvent être assignés à des voix spécifiées en utilisant le menu Trigger Assign ou via l'application SynthTribe.

63 - SYNC IN - utilisez cette prise jack TRS de 3,5 mm pour synchroniser le BMX à une source de synchronisation analogique externe.

64 - SYNC OUT - utilisez cette prise jack TRS de 3,5 mm pour synchroniser des appareils analogiques externes à l'horloge interne du BMX.

65 - MIDI IN - utilisez cette prise DIN 5 broches pour contrôler le BMX via MIDI.

66 - MIDI OUT - utilisez cette prise DIN 5 broches pour contrôler des appareils MIDI externes depuis la sortie MIDI du BMX.

67 - MIDI THRU - utilisez cette prise DIN 5 broches pour dupliquer le MIDI In pour utilisation par des appareils externes.

68 - USB - utilisez cette prise USB 2.0 Type B pour contrôler le BMX via MIDI, pour utiliser la sortie MIDI du BMX pour contrôler des appareils externes, et pour accéder aux fonctions et mettre à jour le firmware en utilisant l'application SynthTribe.

69 - PRISE D'ALIMENTATION - utilisez cette prise pour connecter le BMX à son alimentation 12V 2000mA. Utilisez uniquement l'alimentation fournie pour éviter d'endommager le BMX.

70 - INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION

PROGRAMMATION

La programmation du BMX a une hiérarchie de sélection. D'abord vous sélectionnez le morceau que vous voulez programmer, en appuyant sur le bouton song (33) et en utilisant les huit premiers boutons step/pad pour choisir le morceau 1-8. Ensuite, dans le morceau, sélectionnez un motif à programmer en appuyant sur le bouton pattern (34) et en utilisant les boutons step/pad pour sélectionner le motif 1-24. À ce stade, vous devriez également définir la longueur du motif et tout paramètre de menu spécifique au morceau ou au motif, comme la probabilité. Enfin, vous pouvez décider de programmer en step time ou en temps réel.

Programmation en Step Time

La programmation en step time peut être accomplie de trois façons :

Tête de lecture en marche

Après avoir sélectionné votre morceau et motif, définissez la longueur du motif et, s'il fait plus de seize pas, activez Auto Scroll dans le menu length. Définissez également tout paramètre spécifique au motif ou au morceau si vous en avez besoin. Puis appuyez sur record et play. La tête de lecture se déplacera entre les blocs de pas si le motif fait plus de seize pas. Appuyez sur record.

Sélectionnez une percussion en utilisant les boutons de sélection de voix (4). Notez qu'une seule percussion peut être programmée à la fois.

Appuyez sur les boutons Step où vous voulez que la percussion sonne. Dans le cas des percussions avec deux variantes d'échantillons (charleston fermé, cymbale ride, tambourin, shaker), une double pression sur n'importe quel pas signifie que la seconde variante est utilisée, et le bouton step clignotera pour l'indiquer. Pour la grosse caisse, la caisse claire et les deux toms, où il y a trois variantes, une troisième pression signifie que la troisième est utilisée ; et le bouton step clignotera rapidement. Une pression supplémentaire supprimera la percussion de ce pas. Répétez avec d'autres percussions selon les besoins jusqu'à ce que le motif soit complet. Même si vous avez activé Auto Save dans le sous-menu Options, n'oubliez pas de sauvegarder votre travail régulièrement en cas d'accident.

Le métronome sonnera pendant que la tête de lecture est en marche, s'il a été activé dans le menu options, mais peut être atténué en utilisant le contrôle de volume du métronome (16) si non requis.

Tête de lecture arrêtée

Après avoir sélectionné votre morceau et motif, définissez la longueur du motif et assurez-vous qu'Auto Scroll est désactivé. Appuyez sur record. Vous pouvez naviguer entre les différents blocs de pas en utilisant le bouton << (53) pour reculer et le bouton >> (56) pour avancer.

Suivez la même méthode que celle utilisée en Tête de lecture en marche, mais en utilisant les boutons << et >> plutôt qu'Auto Scroll pour changer de blocs.

SynthTribe

L'application SynthTribe contient un séquenceur step time où les percussions peuvent être programmées, les pas visualisés sous forme de grille et les paramètres définis. Il est possible de téléverser des motifs du BMX vers SynthTribe et de les télécharger de SynthTribe vers le BMX.

Programmation en temps réel

La programmation en temps réel peut être accomplie soit en utilisant les boutons Step/Pad, avec un clavier MIDI ou avec des pads de batterie électronique.

Comme pour la programmation en step time, sélectionnez d'abord le morceau et le motif, définissez la longueur si vous voulez un motif de plus de seize pas, et activez Auto Scroll. Définissez également tout autre paramètre de motif ou de morceau. Si vous voulez jouer avec le métronome, assurez-vous que le volume du métronome est augmenté (16).

Utilisez les boutons step/pad correspondant aux percussions que vous voulez programmer, ou les touches ou pads appropriés si vous utilisez une source MIDI externe. Comme plus d'un son peut être programmé à la fois, il est possible, par exemple, d'enregistrer la grosse caisse et la caisse claire d'abord, puis de passer aux charlestons pour le second tour de boucle, et ainsi de suite.

Les percussions sont enregistrées avec la vitesse jouée. Cela peut être édité en téléversant le motif dans SynthTribe, en l'éditant, puis en le retéléchargeant vers le BMX.

Il est recommandé d'utiliser la quantification lors de la programmation en temps réel, sauf si vous voulez un feeling relâché.

Programmation et jeu chromatiques

Maintenir le bouton tap puis appuyer sur le bouton pads (36) allume les boutons step/pad pour montrer un clavier. Sélectionnez n'importe quelle percussion en utilisant les boutons de sélection de voix, et les sons peuvent être joués et enregistrés chromatiquement. Utilisez le bouton tap avec les boutons de navigation haut et bas pour changer l'octave vers le haut ou vers le bas d'une octave. Quittez le mode chromatique en appuyant à nouveau sur les boutons tap et pads.

Cela peut également être réalisé en utilisant un clavier MIDI externe en activant Chromatic MIDI dans le sous-menu options. Lors de l'utilisation d'un clavier externe, les voix répondent aux canaux MIDI suivants :

Voix	Canal
Grosse caisse	2
Caisse claire	3
Charleston fermé	4
Charleston ouvert	5
Tom 1	6
Tom 2	7
Cymbale ride	8
Cymbale crash	9
Tambourin	10
Rimshot	11
Shaker	12
Claps	13

Notez que les canaux Rx peuvent être changés dans le menu MIDI MAP, ou en utilisant l'application SynthTribe. Les valeurs de hauteur peuvent être éditées en entrant en mode Step, en maintenant un pad de voix et en utilisant le bouton 39 pour augmenter la hauteur ou 40 pour la diminuer. La hauteur sera affichée à l'écran. Le pad 17 diminue la hauteur globale d'une octave ; le pad 18 l'augmente.

Micro Timing

Le micro timing peut être introduit sur n'importe quel pas de séquence. Appuyez sur le bouton step pour entrer en mode step. Puis maintenez le bouton step/pad pour le pas requis. Utilisez le bouton de navigation gauche (41) pour avancer le pas avant le temps ; et le droit (42) pour le reculer après. L'écran affiche la quantité de déviation.

Créer un morceau

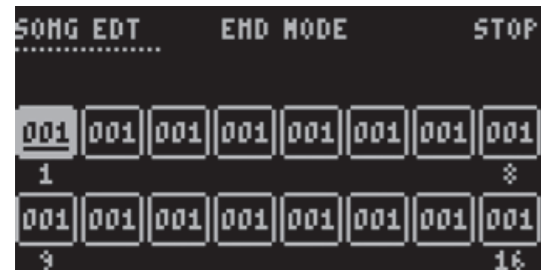
Une fois que vous avez programmé tous les motifs requis pour composer un morceau, appuyez sur le bouton pattern, puis sur le bouton record. Vous verrez l'écran changer et le bouton Length commencer à clignoter. Il y a trois options de mode de fin dans le coin supérieur droit, qui peuvent être parcourues avec les boutons de navigation 41 et 42. Les options sont :



- **Stop (par défaut)** - le morceau jouera une fois et s'arrêtera après le dernier motif.
- **Loop** - le morceau jouera et bouclera vers le premier motif après que le dernier ait été joué.
- **Hold** - le dernier motif du morceau jouera indéfiniment jusqu'à ce que le morceau soit arrêté manuellement avec le bouton stop.

Les seize cases représentent chacune un emplacement de motif. Pour placer un motif dans un emplacement, utilisez les boutons de navigation pour mettre en surbrillance l'emplacement requis, et appuyez sur le bouton step/pad pour le motif requis. Si vous avez sélectionné le mauvais motif, appuyez simplement sur le bouton pour le bon pour le remplacer. Les motifs peuvent également être sélectionnés en utilisant le contrôle de tempo ou le contrôle de données après avoir appuyé sur enter pour les faire défiler.

Appuyer sur le bouton length, pour qu'il soit allumé en continu, passe au second écran :



Où le nombre de répétitions du motif peut être défini, en utilisant le contrôle de tempo ou le contrôle de données. Naviguez vers l'emplacement requis. Chaque emplacement est par défaut à une seule répétition. Tourner les contrôles dans le sens horaire augmente les répétitions jusqu'à un maximum de 255. Les tourner dans le sens antihoraire réduit le nombre de répétitions. Les tourner en dessous de 001 passe aux répétitions infinies, où le motif continuera à jouer indéfiniment, mais peut être avancé manuellement à l'emplacement suivant en appuyant sur pattern et le bouton >> (forward) ; ou revenir à l'emplacement précédent en utilisant pattern et le bouton << (back).

Quand vous avez fini de créer votre morceau, vous pouvez le sauvegarder en utilisant le menu save, puis quitter le mode record en appuyant sur le bouton record. Pour jouer le morceau, maintenez le bouton tap et appuyez sur le bouton play jusqu'à ce que l'écran affiche Play Song ou Play Pattern. Cela active le défilement automatique et permet au morceau d'être joué correctement. L'autre option, Play Setlist, sélectionne la setlist de morceaux plutôt qu'un morceau individuel (voir ci-dessous).

Notez que, d'usine, les motifs associés aux deux premiers morceaux ont été pré-programmés pour démontrer ce que le BMX peut faire. Ceux-ci peuvent être effacés selon les besoins et restaurés en restaurant les paramètres d'usine. Les morceaux eux-mêmes n'ont pas été pré-programmés.

Enchaîner des motifs

Appuyez sur le bouton pattern et sélectionnez un motif en utilisant les touches step/pad. Appuyez sur play. Les motifs joueront et se répéteront jusqu'à ce que vous en sélectionniez un autre. Le bouton pour le motif nouvellement sélectionné clignotera jusqu'à ce que le motif actuel finisse de jouer, à ce moment la lecture passera au nouveau motif.

Enchaîner des morceaux

Les morceaux peuvent être enchaînés de la même manière que les motifs. Appuyez sur le bouton Song et sélectionnez le premier morceau à jouer en utilisant les boutons step/pad. Appuyez sur play. Le morceau jouera et le suivant peut être sélectionné pendant qu'il joue, ce qui fera clignoter le bouton pour le morceau suivant. Une fois que le morceau en cours de lecture est terminé, la lecture passera au morceau suivant, que le morceau soit réglé sur loop ou hold.

Setlist

Le BMX contient une setlist, qui permet d'enchaîner les morceaux dans un ordre spécifié, et de les répéter si nécessaire.



Pour programmer la setlist, sélectionnez song puis appuyez sur record. Cela affiche le premier écran, qui est très similaire à celui utilisé lors de la création d'un morceau à partir de motifs. Le mode de fin peut être défini sur Stop, Loop ou Hold comme pour un morceau. Il y a seize emplacements possibles, bien qu'il faille noter que le BMX ne contient qu'un maximum de huit morceaux à tout moment. Un morceau est attribué à un emplacement en y naviguant et en appuyant sur step/pad 1-8. À ce moment, le bouton length clignotera. Appuyer sur length passe au second écran :



qui permet de répéter les morceaux. Chaque emplacement a une valeur par défaut d'une lecture, mais il est possible de sélectionner n'importe quel nombre entre 1 et 255 en utilisant le contrôle de tempo ou le contrôle de données. Il faut noter que, contrairement aux motifs dans un morceau, il n'y a pas d'option pour les répétitions infinies.

Une fois la setlist terminée, appuyez sur record pour quitter. Il n'y a pas d'option de sauvegarde, car la setlist est sauvegardée automatiquement.

ÉCHANTILLONNAGE

Une fonctionnalité importante du BMX est qu'il permet aux utilisateurs de créer et d'utiliser leurs propres échantillons aux côtés de ceux fournis par défaut. Il y a deux façons de le faire : directement dans le BMX lui-même, ou en chargeant un fichier .wav dans SynthTribes et en le téléchargeant vers le BMX.

ÉCHANTILLONNAGE DIRECT

Sélectionnez d'abord la banque dans laquelle vous voulez stocker vos échantillons, en utilisant le bouton bank et les touches de navigation.

Connectez une source audio à la prise d'entrée record (60) sur le panneau arrière. C'est une prise jack TS asymétrique de 6,35 mm (1/4"), et est principalement conçue pour recevoir des entrées de niveau ligne, bien qu'il soit possible de l'utiliser avec des microphones dynamiques à condition de faire attention au gain.

Appuyez sur le bouton sample (50). Cela active la prise Rec Input, et le contrôle de niveau Input (18) et sa LED de signal associée (19). Le premier écran d'enregistrement s'affiche :



Le niveau d'entrée est affiché en haut à droite de l'écran, et le seuil d'enregistrement en bas à gauche. Le seuil peut être ajusté en utilisant le contrôle de données et est indiqué sur le vumètre par une fine ligne noire. Le contrôle de volume du métronome est utilisé pour définir le niveau de monitoring d'entrée.

Appuyer sur le bouton Yes arme l'enregistreur, appuyer simultanément sur tap et yes démarre l'enregistrement. Le temps d'enregistrement disponible est affiché en bas à droite de l'écran.



Une fois l'enregistrement commencé, l'écran passe au second écran d'enregistrement :

le temps d'enregistrement est affiché en bas à droite. Appuyer sur le bouton yes termine l'enregistrement. Dès que l'enregistrement est terminé, l'écran passe à l'écran d'édition initial :



En haut à gauche, le contrôle de données peut être utilisé pour rogner le début de l'échantillon, ce qui est utile s'il y avait une pause avant que le son enregistré ne commence. Le contrôle de tempo permet de zoomer sur l'affichage pour faciliter cela. En haut à droite permet la même opération pour rogner les éléments indésirables de la fin de l'échantillon, comme le silence après la fin du son enregistré.

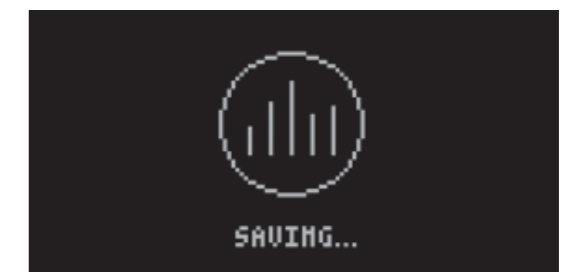
En bas de l'écran se trouvent quatre options pour ce qui se passe ensuite :

- YES** - sauvegarde l'échantillon et passe à l'écran suivant.
- NO** - ferme l'enregistreur et retourne à l'écran par défaut, laissant l'échantillon en mémoire. Appuyer à nouveau sur SAMP retourne à cet écran.
- TAP & YES** - prévisualise l'échantillon.
- TAP & NO** - supprime l'échantillon et retourne à l'écran par défaut.

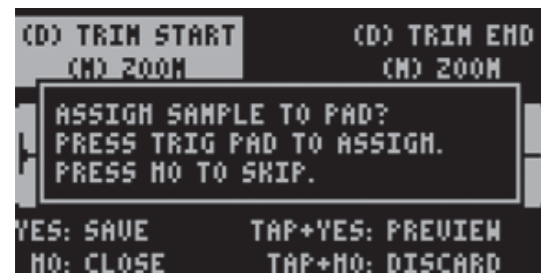
L'écran suivant permet de nommer et sauvegarder l'échantillon :



Quand le nom de l'échantillon a été entré correctement, ou que vous êtes satisfait du nom par défaut, qui est RECxxx selon le nombre d'échantillons utilisateur déjà créés, appuyez sur YES pour sauvegarder.



L'écran final permet d'assigner l'échantillon à un pad en utilisant les boutons step/pad, ou de sauter cette étape en utilisant le bouton NO.



Le menu final permet d'assigner votre nouvel échantillon à n'importe quel pad du BMX à la place du son par défaut. Appuyer sur no laisse l'échantillon non assigné. Cependant, une fois sauvegardés, les échantillons utilisateur peuvent être attribués en utilisant la fonction replace dans le sous-menu bank.

UTILISATION DE SYNTHTRIBE

N'importe quel fichier .wav de moins de 682 Ko peut être chargé dans SynthTribe et téléchargé sur le BMX. SynthTribe convertira les échantillons stéréo en mono et ajustera la fréquence d'échantillonnage à 24 kHz. Le format natif du BMX est 12 bits, 24 kHz mono.

Les fichiers peuvent être envoyés individuellement, ou en envoi multiple, seront téléchargés dans le(s) premier(s) emplacement(s) vide(s) de la banque actuellement sélectionnée. SynthTribe inclut également une fonction Librarian qui permet de sauvegarder et restaurer les échantillons individuellement.

Les fichiers peuvent être envoyés individuellement, ou en envoi multiple, seront téléchargés dans le(s) premier(s) emplacement(s) vide(s) de la banque actuellement sélectionnée.

Le stockage total disponible pour les échantillons utilisateur, qu'ils soient créés directement sur le BMX ou téléchargés depuis SynthTribe, est de 14,45 Mo ; ce qui équivaut à 315,70 secondes (5,30 minutes) de temps d'échantillonnage.

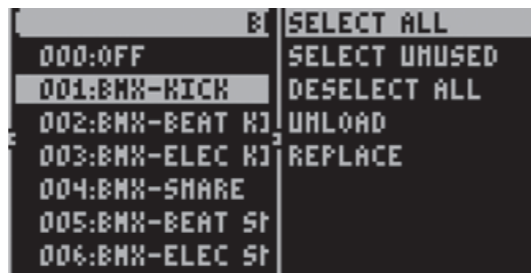
Veuillez noter que la conversion de fréquence d'échantillonnage n'est actuellement pas prise en charge pour les échantillons 32 bits.

GESTION DES ÉCHANTILLONS

Pour gérer la mémoire d'échantillons du BMX, maintenez le bouton tap puis appuyez sur le bouton sample. Cela ouvre le menu sample. Tous les échantillons en mémoire sont listés. Notez que les échantillons par défaut trouvés dans les banques 1 à 7 sont verrouillés (le symbole de cadenas est affiché à côté du nom de l'échantillon) et ne peuvent pas être supprimés.



Appuyer sur le bouton de navigation gauche ouvre un second menu :



Les options sont :

SELECT ALL - sélectionne tous les échantillons actuellement stockés dans la mémoire du BMX.

DESELECT ALL - annule l'action Select All.

LOAD TO BANK - place le(s) échantillon(s) actuellement sélectionné(s) dans la banque actuellement utilisée. Il est conseillé de sélectionner la bonne banque avant d'utiliser cette option.

DELETE - supprime le(s) échantillon(s) sélectionné(s) de la mémoire du BMX, à condition qu'ils ne soient pas protégés en écriture. Appuyez sur yes pour confirmer la suppression, ou no pour annuler.

TRIM - ouvre l'écran de rognage décrit ci-dessus pour permettre de rogner le début et/ou la fin de l'échantillon actuel.

RENAME - ouvre l'écran de nom de fichier décrit ci-dessus pour permettre de renommer l'échantillon actuel.

Plusieurs échantillons peuvent être sélectionnés en appuyant sur l'encodeur de données sur chaque échantillon requis tour à tour, ce qui affiche une coche à côté des échantillons sélectionnés. De cette façon, il est possible de supprimer plusieurs échantillons simultanément, par exemple.

Veuillez noter que les échantillons non requis ne peuvent être supprimés du BMX qu'en utilisant ce menu, une réinitialisation d'usine les laisse en place.

MIDI CC

Le BMX répond et transmet les MIDI CC suivants :

CC	Function
74	Cutoff du filtre
75	Accordage grosse caisse
76	Accordage caisse claire
77	Accordage rimshot
78	Accordage charleston fermé
79	Accordage charleston ouvert
80	Accordage Tom 1
81	Accordage Tom 2
83	Accordage cymbale ride
84	Accordage cymbale crash
86	Accordage tambourin
89	Accordage shaker
90	Accordage claps
120	All Sounds Off
122	Local Off

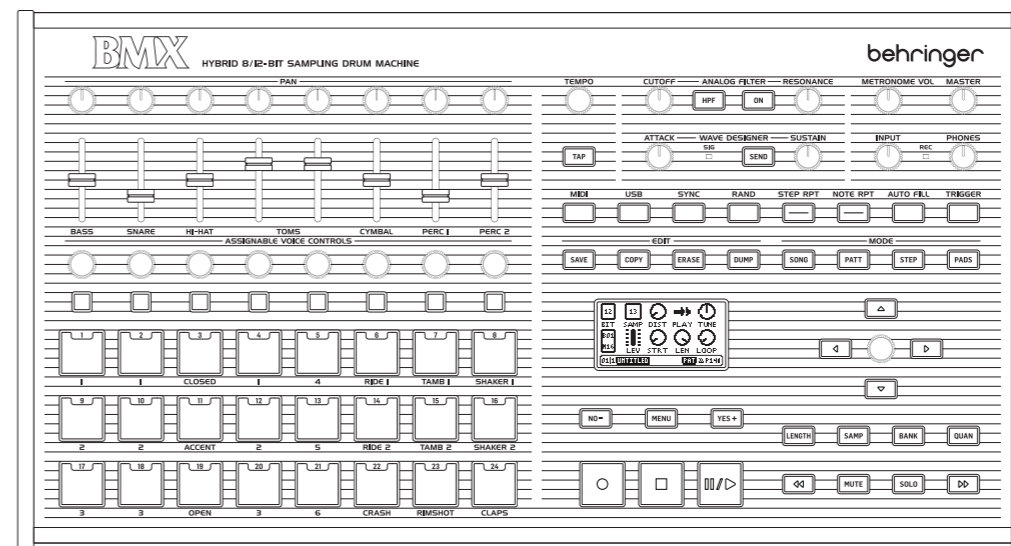
INTRODUZIONE

Il Behringer BMX è un omaggio alla classica drum machine degli anni '80, utilizzata da artisti come New Order, Run DMC e Madonna in innumerevoli successi. Include campioni di quella macchina iconica e della sua sorella minore, oltre a molti altri suoni electro, latini e africani e numerosi slot vuoti per memorizzare le vostre creazioni.

La programmazione è stata adattata da Behringer RD-8 e RD-9 per facilitare la creazione di pattern, brani e setlist.

Il BMX è completamente integrato con SynthTribe per la programmazione, il campionamento, la creazione di brani e l'accesso facile alle impostazioni, nonché gli aggiornamenti del firmware non appena disponibili.

PANNELLO SUPERIORE



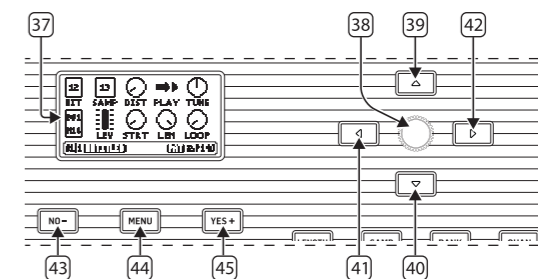
CANALI E VOCI

Il BMX è organizzato in otto canali, ognuno dei quali dispone di un controllo di livello, un controllo di pan, un controllo voce assegnabile, un pulsante di selezione voce, un'uscita individuale sul pannello posteriore e tre pad. Ogni canale ha varianti di uno o due campioni associati ad esso nel suo stato predefinito.

1	1, 9, 17	Grancassa	Volume crescente
2	2, 10, 18	Rullante	Volume crescente
3	3, 11, 19	Hi-Hat	Chiuso, Chiuso accentato, Aperto
4	4, 12, 20	Tom 1	Altezza decrescente basata su un singolo campione
5	5, 13, 21	Tom 2	Altezza decrescente basata su un singolo campione
6	6, 14	Piatto Ride	Volume crescente
	22	Piatto Crash	
7	7, 15	Tamburello	Volume crescente
	23	Rimshot	
8	8, 16	Shaker	Volume crescente
	24	Clap	
	24	Claps	

Il pulsante di selezione voce si illumina in bianco quando c'è solo un campione su un canale, o quando è in uso il campione principale; e in rosa quando è selezionato il campione secondario.

NAVIGAZIONE

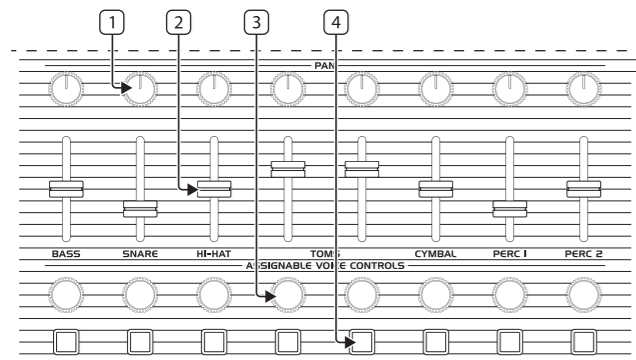


Durante l'uso delle varie pagine di menu, la navigazione viene eseguita utilizzando i quattro pulsanti che circondano il controllo dati (39-42), il controllo dati stesso (38) e i pulsanti no (43) e si (45). In un menu a pagina singola, come il menu MIDI, i pulsanti 39 e 40 o il controllo dati possono essere utilizzati per scorrere le opzioni; e i pulsanti 41 e 42 per spostarsi tra le opzioni disponibili. Il pulsante 42 attiva qualsiasi opzione on/off, mentre il pulsante 41 la disattiva. Premere il controllo dati funge da pulsante Invio quando necessario. Le informazioni sulle opzioni disponibili sono visualizzate sul display (37).

Quando ci sono più pagine, come nel menu principale, il pulsante si (45) avanza

nelle pagine dei sottomenu, e il pulsante no (43) torna indietro. Si noti che il pulsante si può anche essere utilizzato per attivare un'opzione on/off, ma il pulsante no torna alla pagina precedente o chiude il menu piuttosto che disattivarla. Qualsiasi menu può anche essere chiuso premendo il suo pulsante di accesso una seconda volta. Nella maggior parte dei casi non è necessario premere invio per salvare le opzioni modificate.

SEZIONE PRINCIPALE



1 - CONTROLLI PAN

Questi controlli sono utilizzati per impostare le posizioni pan delle percussioni sulle uscite principali. Quando i controlli sono completamente in senso antiorario, le percussioni saranno panoramate completamente a destra, completamente in senso orario saranno completamente a sinistra. C'è un centro detent dove i suoni sono uguali in entrambi i canali.

2 - MIXER

Questi controlli sono utilizzati per impostare il livello delle percussioni sulle uscite principali. Non influenzano il livello delle uscite voce individuali. Per rimuovere una percussioni dall'uscita principale ridurre il suo livello a zero.

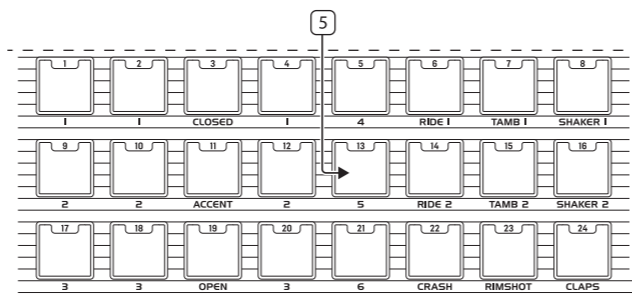
3 - CONTROLLI VOCE ASSEGNABILI

Quando si utilizza il menu predefinito (vedi sotto) insieme ai controlli di navigazione, i controlli voce assegnabili possono essere utilizzati per regolare il parametro selezionato per qualsiasi canale. Quando ci sono due campioni su un canale, i pulsanti di selezione voce (4) possono essere utilizzati per selezionare quale campione regolare.

4 - SELEZIONE VOCE

Questi pulsanti sono utilizzati per selezionare la/e voce/i richiesta/e per programmazione, mute, solo, wave designer e filtro. Si illuminano anche seguendo le percussioni quando il BMX viene programmato o suonato con i pulsanti pad o un controller MIDI esterno. I pulsanti si illuminano in bianco quando un canale è selezionato, tranne quando ci sono due campioni associati a quel canale, nel qual caso si illuminano in bianco per la voce principale e in rosa per quella secondaria.

PAD/STEP

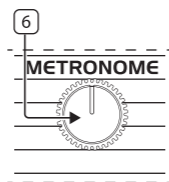


5 - PULSANTI STEP/PAD

I pulsanti Step/Pad hanno funzioni multiple, a seconda di quali altri pulsanti vengono utilizzati con essi:

- Durante la programmazione in step time vengono utilizzati per posizionare una percussioni specifica (selezionata utilizzando i pulsanti di selezione voce (4)) sullo step richiesto. Si noti che solo le due righe superiori vengono utilizzate per la programmazione step. I pulsanti 17-20 vengono utilizzati per indicare quale blocco di step è corrente quando viene programmato o riprodotto un pattern di più di 16 step.
- Durante la programmazione in tempo reale vengono utilizzati per suonare i loro suoni di percussioni associati.
- Vengono utilizzati per selezionare un pattern da riprodurre, registrare, copiare, cancellare o esportare.
- I pulsanti 1-8 vengono utilizzati per selezionare un brano da riprodurre, registrare, copiare, cancellare o esportare.

SEZIONE TEMPO



6 - TEMPO

Il controllo tempo è utilizzato per impostare la velocità del clock interno del BMX, da 20 bpm a 240 bpm. Il tempo corrente è mostrato in basso a destra del display predefinito.

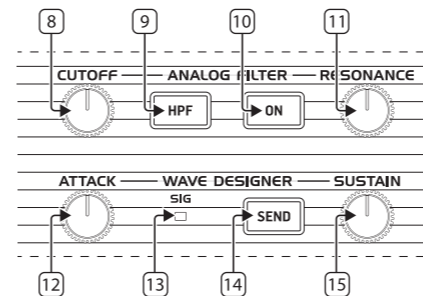
7 - TAP

Premere questo pulsante tre volte per impostare il tempo del clock interno. Sovrascrive il controllo tempo (6). L'uso del controllo tempo dopo aver impostato il tempo usando il pulsante tap consente di regolare il tempo dall'impostazione tap.

Il pulsante tap e il controllo tempo sono anche utilizzati per impostare i valori per Swing, Probabilità e Flam. Per accedervi, tenere premuto il pulsante tap e girare il controllo tempo sulla schermata predefinita per scorrere tra Tempo, Swing, Probabilità e Flam. Il valore corrente di ciascuno è visualizzato nell'angolo in basso a destra. Per regolare un valore rilasciare il pulsante tap e utilizzare il controllo tempo o il controllo dati per impostare il valore richiesto. È consigliabile tornare a Tempo una volta che gli altri parametri sono stati regolati.

Lo Swing è l'unico di questi elementi a non avere un proprio sottomenu. Il valore può essere impostato tra 25% e 75% con un valore predefinito del 50% (nessuno swing).

FILTRO ANALOGICO E WAVE DESIGNER



Il filtro analogico consente di alterare il timbro dei suoni del BMX come si farebbe quando si crea un suono su un sintetizzatore analogico. Qualsiasi suono selezionato dal wave designer viene successivamente inviato al filtro analogico, sebbene il filtro possa essere disattivato se non richiesto.

8 - CUTOFF (FREQUENZA DI TAGLIO)

Questo controllo è utilizzato per impostare la frequenza di taglio del filtro. Quando è in modalità passa-basso normale, girando il controllo in senso antiorario si riduce il contenuto di alta frequenza dei campioni, mentre girandolo in senso orario lo si aumenta. Questa azione è invertita quando il filtro è in modalità passa-alto. La frequenza di taglio del filtro può anche essere impostata utilizzando il controller continuo MIDI #74.

9 - HPF (PASSA-ALTO)

Questo pulsante è utilizzato per cambiare il filtro dalla sua modalità passa-basso normale (pulsante spento) alla modalità passa-alto (pulsante acceso).

10 - ON

Utilizzare questo pulsante per attivare il filtro (pulsante acceso) per la/e voce/i selezionata/e.

11 - RISONANZA

Questo controllo è utilizzato per impostare il livello di risonanza del filtro, che enfatizza le frequenze intorno alla frequenza di taglio. Si noti che a differenza di molti sintetizzatori analogici non è possibile far auto-oscillare il filtro del BMX utilizzando impostazioni di risonanza elevate.

Il wave designer, identico a quello già utilizzato su RD-8, RD-9 e LM Drum, è un mezzo con cui i transienti delle percussioni selezionate possono essere alterati, tramite i controlli di attacco e sustain. Si noti che il Wave Designer può essere utilizzato solo sulle uscite principali, non influenza le uscite voce individuali. Qualsiasi suono selezionato per l'elaborazione dal wave designer verrà anche inviato al filtro analogico.

12 - ATTACCO

Questo controllo è utilizzato per impostare il tempo di attacco del wave designer. Ciò consente ai suoni di diventare più incisivi riducendo l'attacco, o meno immediati aumentandolo. Impostare il controllo alle ore 12 per non alterare il suono.

13 - SEND (INVIO)

Questo pulsante è utilizzato per inviare i canali selezionati al wave designer e al filtro. Per selezionare i canali per l'elaborazione premere il pulsante fino a quando lampeggia. I pulsanti di selezione voce (4) possono ora essere utilizzati per selezionare il/i canale/i. Ogni voce selezionata si illuminerà in rosa. Premere nuovamente il pulsante, in modo che sia continuamente acceso, e l'elaborazione può ora aver luogo. Si noti che quando un canale ha due voci associate, entrambe saranno influenzate. Per interrompere l'invio deselezionare tutti i canali selezionati.

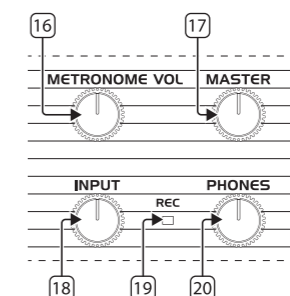
14 - SIG

Questo LED si illuminerà quando è presente un segnale sull'ingresso del wave designer.

15 - SUSTAIN

Questo controllo è utilizzato per impostare il livello di sustain del wave designer. Aumentare il sustain allungherà il picco del suono, mentre diminuirlo agirà come un compressore. Impostare il controllo alle ore 12 per non alterare il suono. Si noti che a livelli elevati può essere introdotto rumore alla fine del campione, quindi questo controllo deve essere impostato con cura.

INGRESSO/USCITA



16 - VOLUME METRONOMO

Utilizzare questo controllo per impostare il livello del metronomo nelle uscite principali e nell'uscita cuffie quando è in uso. Il controllo del volume del metronomo imposta anche il livello di monitoraggio durante la registrazione di campioni.

17 - MASTER

Questo controllo è utilizzato per impostare il volume delle uscite principali.

18 - INPUT (INGRESSO)

Questo controllo è utilizzato per impostare il guadagno di ingresso durante la registrazione di campioni utente. Si noti che sebbene sia ottimizzato per ricevere segnali di livello linea, è possibile ottenere buoni risultati da un microfono dinamico a impostazioni di guadagno più elevate. I microfoni a condensatore non possono essere utilizzati, poiché non è disponibile alimentazione phantom.

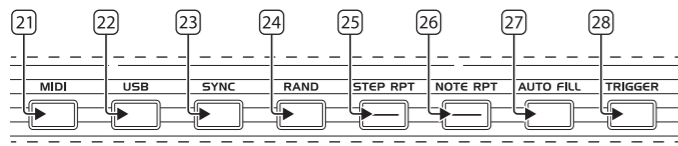
19 - REC

Questo LED sarà acceso quando il BMX sta registrando un campione utente.

20 - PHONES (CUFFIE)

Imposta il livello di uscita delle cuffie.

SEZIONE DI CONTROLLO



21 - MIDI

Il pulsante MIDI accede al menu opzioni MIDI, con le alternative disponibili mostrate sul display:



RX Channel - scegliere tra All (Tutti), 1-16 o Out, che fa corrispondere il canale RX a quello selezionato per TX.

TX Channel - scegliere tra 1-16 o Off, che disabilita la trasmissione di messaggi MIDI.

Forward to USB - quando questa opzione è selezionata, tutti i messaggi MIDI ricevuti sul jack MIDI In verranno inoltrati al jack USB.

Soft Thru - quando questa opzione è selezionata, il jack MIDI Out funge anche da secondo MIDI Thru.

22 - USB

Il pulsante USB accede al menu opzioni USB, con le alternative disponibili mostrate sul display:



RX Channel - Scegliere tra All (Tutti), 1-16 o Out, che fa corrispondere il canale RX a quello selezionato per TX.

TX Channel - Scegliere tra 1-16 o Off, che disabilita la trasmissione di messaggi MIDI.

Forward to MIDI - Quando questa opzione è selezionata, tutti i messaggi MIDI ricevuti sul jack USB verranno inoltrati al jack MIDI Out.

23 - SYNC

Il pulsante sync accede al menu opzioni di sincronizzazione, con le alternative disponibili mostrate sul display:



INT - verrà utilizzato il clock interno.

MIDI - Il BMX si sincronizzerà al clock MIDI sul jack MIDI In.

USB - Il BMX si sincronizzerà al clock MIDI sul jack USB.

TRIG - Il BMX si sincronizzerà a un clock analogico sul jack Sync In.

TRIG RATE - Il valore del clock del clock interno che alimenta il jack Sync Out, o il Sync In in ingresso quando è selezionato TRIG può essere impostato su 1 impulso per step (pps), 1 impulso per quarto (ppqn), 2 ppqn, 4 ppqn, 24 ppqn (predefinito) o 48 ppqn. La selezione non influisce sui clock MIDI o USB, che saranno sempre impostati su 24 ppqn.

24 - RAND



Il BMX può essere impostato per consentire l'attivazione casuale dei suoni su qualsiasi step dato in un pattern. Premendo il pulsante rand si apre il menu rand. Qualsiasi numero di suoni può essere selezionato per la randomizzazione utilizzando i pulsanti di selezione voce (4). Qualsiasi pulsante che lampeggia non è selezionato, quelli che lo sono saranno continuamente accesi in rosso. Utilizzare il controllo dati e/o i pulsanti 39 e 40 per scorrere gli step e i pulsanti 41 e 42 per attivare o disattivare la randomizzazione per qualsiasi step dato.

La randomizzazione è memorizzata pattern per pattern.

25 - STEP REPEAT (RIPETIZIONE STEP)



La ripetizione step è utilizzata per ripetere un numero di step. Utilizzare i pulsanti

39-42 per selezionare se 1, 2, 4 o 8 step verranno ripetuti. Premendo il pulsante trigger quel numero di step si ripeterà fino a quando il pulsante viene rilasciato.

26 - NOTE REPEAT (RIPETIZIONE NOTA)



La ripetizione nota aggiunge un effetto ratchet a qualsiasi percussione durante la riproduzione. Utilizzare i pulsanti 39-42 per selezionare se una nota si ripeterà una volta, due volte, quattro volte o otto volte. Utilizzare i pulsanti di selezione voce (4) per selezionare quale percussione sarà interessata. Il pulsante della percussione selezionata sarà continuamente acceso. Premendo il pulsante trigger mentre un pattern è in riproduzione aggiungerà il numero selezionato di ripetizioni fino a quando il pulsante trigger viene rilasciato.

Si noti che la ripetizione nota può anche essere programmata percussione per percussione nel menu principale; ed è memorizzata separatamente per ogni pattern.

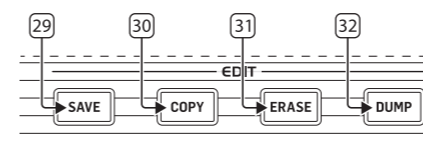
27 - AUTOFILL

L'autofill è utilizzato per aggiungere un pattern di "fill" mentre il BMX è in modalità pattern e in riproduzione. Qualsiasi pattern può essere impostato come pattern Autofill premendo il pulsante Autofill e utilizzando il pulsante step/pad corrispondente (5) per il pattern richiesto. Quando il fill è terminato, il BMX tornerà al pattern che stava suonando in precedenza, o a un nuovo pattern se uno è stato selezionato mentre il fill stava suonando.

28 - TRIGGER

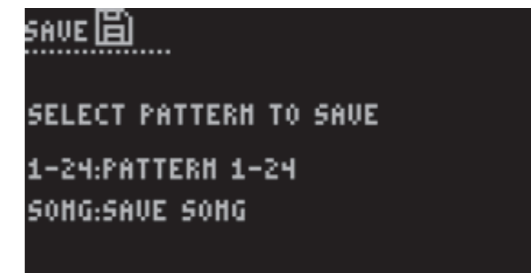
Il pulsante Trigger attiverà qualsiasi suono di percussione selezionato quando il BMX è fermato o in pausa; o attiverà la ripetizione step o nota quando è in riproduzione.

SEZIONE DI MODIFICA



29 - SAVE (SALVA)

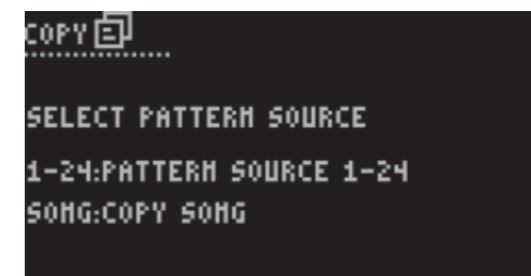
Questo pulsante è utilizzato per salvare il pattern o il brano corrente. Seguire le istruzioni sul display per eseguire l'azione.



Premendo il pulsante pattern in modalità salvataggio è possibile salvare uno qualsiasi dei ventiquattro pattern associati al brano corrente utilizzando i ventiquattro pulsanti pad/step. Premendo il pulsante song è possibile salvare uno qualsiasi degli otto brani in memoria utilizzando la riga superiore dei pulsanti pad/step. Premere nuovamente save per confermare l'operazione di salvataggio e uscire dal menu.

30 - COPY (COPIA)

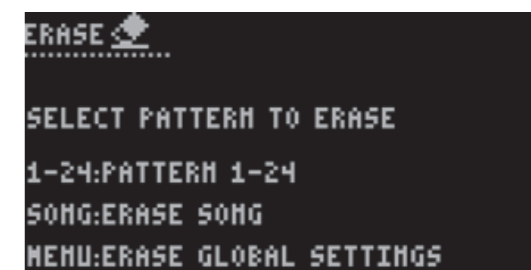
Questo pulsante è utilizzato per copiare pattern o brani in una posizione diversa.



Premendo il pulsante pattern in modalità copia è possibile selezionare uno qualsiasi dei ventiquattro pattern associati al brano corrente per la copia. Premendo il pulsante song è possibile selezionare uno qualsiasi degli otto brani, utilizzando la riga superiore dei pulsanti pad/step. Una volta selezionato un pattern o un brano, il pulsante copy deve essere premuto nuovamente per confermare. Dopo di che è possibile selezionare una nuova posizione utilizzando i pulsanti pad/step. La copia viene confermata premendo nuovamente il pulsante copy ed esce dal menu.

31 - ERASE (CANCELLA)

Il pulsante erase consente di cancellare dalla memoria qualsiasi pattern, brano o impostazioni globali.



Premendo il pulsante pattern in modalità cancellazione è possibile selezionare uno qualsiasi dei ventiquattro pattern associati al brano corrente da cancellare. Premendo song è possibile selezionare uno qualsiasi degli otto brani, utilizzando la riga superiore dei pulsanti step/pad. Premendo menu si selezionano tutte le

impostazioni globali. Premendo nuovamente il pulsante erase si conferma la cancellazione e si esce dal menu.

Ci sono altre due operazioni di cancellazione disponibili:

Sweep Erase (Cancellazione a scansione): selezionare la modalità step e avviare la riproduzione del pattern attualmente selezionato. Tenere premuto il pulsante Tap quindi tenere premuto qualsiasi pulsante di selezione voce per cancellare qualsiasi step su cui è programmata la voce selezionata mentre i pulsanti sono tenuti premuti. Gli altri step non verranno cancellati.

Voice Erase (Cancellazione voce): selezionare la modalità step quindi tenere premuto il pulsante erase e qualsiasi pulsante voce per cancellare tutte le istanze di quella voce nel pattern corrente.

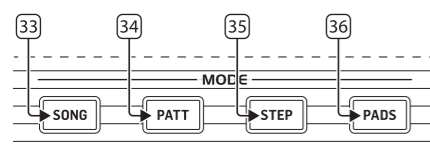
32 – DUMP (ESPORTA)

Il pulsante dump avvia un dump SysEx a un software adatto, ad esempio MIDI OX™ per Windows o SysEx Librarian™ per Mac, in esecuzione su un computer collegato alla porta MIDI o USB del BMX, selezionato utilizzando i pulsanti MIDI o USB nel menu dump.



Premendo il pulsante pattern è possibile selezionare uno qualsiasi dei ventiquattro pattern associati al brano corrente, premendo song è possibile selezionare uno qualsiasi degli otto brani, utilizzando i pulsanti step/pad. Premendo il pulsante menu si esportano le impostazioni globali. Impostare il software per registrare e fare la selezione rilevante, quindi premere nuovamente il pulsante dump per confermare. Una volta completata l'esportazione, il BMX tornerà al suo stato predefinito. L'esportazione sarà disponibile sul computer per essere nominata e salvata secondo le impostazioni del software.

SEZIONE MODALITÀ



33 - SONG (BRANO)

Questo pulsante è utilizzato per entrare in modalità brano; e per selezionare un brano per il salvataggio, la copia, la cancellazione o l'esportazione.

34 - PATTERN

Questo pulsante è utilizzato per entrare in modalità pattern; e per selezionare un pattern per il salvataggio, la copia, la cancellazione o l'esportazione.

35 - STEP

Questo pulsante è utilizzato per entrare in modalità step, dove i pattern possono essere creati in step time.

36 - PADS

Questo pulsante è utilizzato per entrare in modalità pads, dove i pattern possono essere creati in tempo reale utilizzando i pad voce (5) o un dispositivo MIDI esterno come una batteria elettronica.

Vedere la sezione PROGRAMMAZIONE di seguito per maggiori dettagli su come vengono utilizzati questi pulsanti.

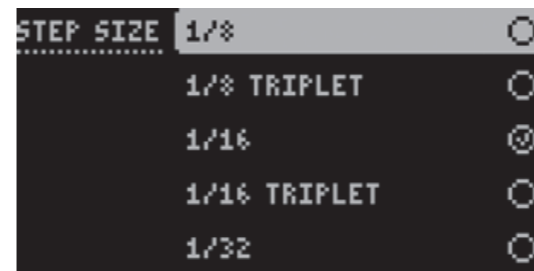
44 - MENU

Questo pulsante è utilizzato per accedere alle opzioni del menu principale.



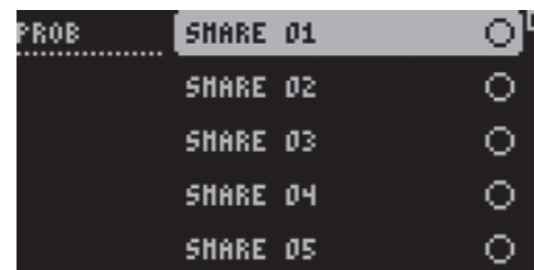
Utilizzare il controllo dati, o i pulsanti 39 e 40 per scorrere le opzioni, e il pulsante 42 o il pulsante Sì (45) per accedere a ciascun sottomenu. Utilizzare il pulsante No (43) per uscire da un sottomenu.

Step Size (Dimensione Step)



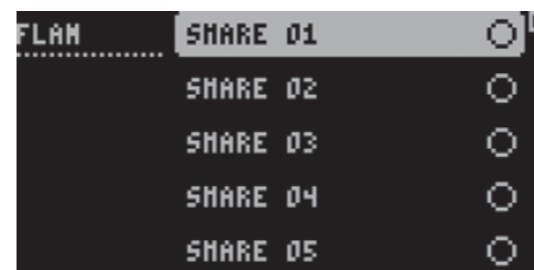
Utilizzare questa opzione per impostare la dimensione dello step. L'impostazione dipende dal fatto che Step Size sia stato impostato su pattern, song o global nel sottomenu Preferences (vedere di seguito). Le opzioni disponibili sono nota da 1/8, terzina di 1/8, nota da 1/16 (predefinito), terzina di 1/16 o nota da 1/32.

Probability (Probabilità)



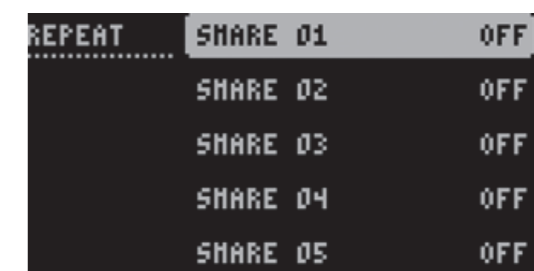
Se l'intervallo di probabilità è stato impostato su qualcosa di diverso dal 100% utilizzando il pulsante tap e il controllo tempo come descritto sopra, il sottomenu probability può essere utilizzato percussione per percussione per selezionare gli step su cui è attiva la probabilità. Una percentuale del 100% significa che una percussione selezionata programmata su uno step selezionato suonerà sempre, un'impostazione del 50% significa che suonerà solo metà del tempo, e 0% significa che non suonerà mai. Ciò consente di introdurre un grado di varianza nei pattern senza doverlo programmare. Il sottomenu Options consente di impostare la probabilità a livello di pattern, brano o globale. Utilizzare i pad (5) per selezionare la percussione richiesta.

Flam



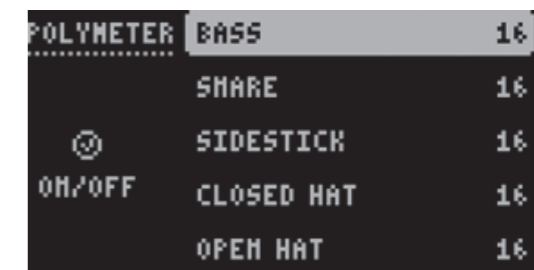
Come per la probabilità, la quantità di flam è impostata utilizzando il pulsante tap e il controllo tempo, e il suo livello di utilizzo è impostato nelle preferences. Il sottomenu flam consente di selezionarlo percussione per percussione, step per step. Utilizzare i pad (5) per selezionare la percussione richiesta.

Note Repeat (Ripetizione Nota)



La ripetizione nota è impostata solo a livello di pattern e può essere impostata su qualsiasi step per qualsiasi percussione. I valori disponibili sono Off (predefinito), 1, 2, 4 o 8. Utilizzare i pad (5) per selezionare la percussione richiesta.

Polymeter (Polimetro)



Il polimetro, in opposizione al poliritmo, funziona avendo numeri di step diversi per percussioni diverse all'interno di un pattern. Quindi, ad esempio, in un pattern di sedici step se la grancassa è impostata su 16 step si ripeterà con il pattern, mentre se l'hi-hat è impostato su 7 step il suo pattern suonerà due volte seguito dai primi due step prima che il pattern si ripeta. È un concetto che vale la pena esplorare per scoprire le possibilità.

Nel sottomenu il polimetro può essere attivato utilizzando il pulsante >> (forward) (56) o disattivato con il pulsante << (back) (53), quindi la lunghezza dello step per qualsiasi percussione può essere impostata utilizzando i controlli di navigazione e dati. La lunghezza step predefinita è sedici. Come per altri parametri, il sottomenu preferences consente di impostare il polimetro a livello di pattern, brano o globale.

Filter (Filtro)



Il sottomenu filter consente di impostare un valore di cutoff del filtro, nell'intervallo 0-255, con un valore predefinito di 127, per ogni step in un pattern. Come per gli altri parametri, il filtro può essere impostato su base di pattern individuali, brani o globale.

Il cutoff del filtro può anche essere registrato in un pattern mettendo il pattern in registrazione step con il filtro attivato e girando il controllo cutoff (vedere FILTRO ANALOGICO e REGISTRAZIONE di seguito).

Utilizzare il pulsante forward (56) per attivare il filtro o il pulsante back (53) per disattivarlo. In alternativa utilizzare il pulsante On del filtro (10).

Preferences (Preferenze)

Il sottomenu preferences consente di impostare le impostazioni per vari parametri:

- Tempo (pattern (predefinito), song, global)
- Swing (pattern (predefinito), song, global)
- Probability (pattern (predefinito), song, global)
- Flam (pattern (predefinito), song, global)
- Filter HPF (pattern, song, global (predefinito))
- Filter On (pattern, song, global (predefinito))
- Filter Auto (pattern (predefinito), song, global)
- Polymeter (pattern (predefinito), song, global)
- Step Size (pattern (predefinito), song, global)
- Metronome (pattern (predefinito), song, global)
- Auto Scroll (pattern, song, global (predefinito))
- FX Bus (pattern, song, global (predefinito))
- Mute (pattern, song, global (predefinito))
- Solo (pattern, song, global (predefinito))
- Bank (pattern (predefinito), song, global)

MIDI Map (Mappa MIDI)

Il sottomenu MIDI Map consente di riassegnare la nota MIDI assegnata a ciascuna percussione. Si noti che la stessa nota è utilizzata sia per Tx che per Rx. I valori predefiniti sono:

N. Nota	Nome Nota	Controlla Percussione / Trasmesso
36	C1	Grancassa
40	E1	Rullante
42	F#1	Hi-hat chiuso
46	A#1	Hi-hat aperto
50	D2	Tom 1
48	C2	Tom 2
47	B1	Tom 3
45	A1	Tom 4
43	G1	Tom 5
41	F1	Tom 6
51	D#2	Piatto Ride
49	C#2	Piatto Crash
54	F#2	Tamburello

37	C#1	Rimshot
82	A#4	Shaker
39	D#1	Claps

Premendo il pulsante Tap nel menu MIDI Map si passa dall'assegnazione delle note all'assegnazione del canale MIDI per la programmazione e riproduzione cromatica (vedere di seguito).

Trigger Assign (Assegnazione Trigger)

Ci sono tre uscite trigger analogiche sul pannello posteriore del BMX, che possono essere assegnate per attivarsi con percussioni specifiche. I valori predefiniti possono essere modificati in questo sottomenu. Si noti che queste impostazioni sono solo Global.

TRIGGER	TRIGGER 1	CYMBAL
	TRIGGER 2	PERC1
	TRIGGER 3	PERC2

Bitcrusher

BITCRUSH	BASS	12BIT
	SHARE	12BIT
	CLOSED HAT	12BIT
	OPEN HAT	12BIT
	TOM1	12BIT

Per impostazione predefinita, i suoni del BMX e i campioni utente (vedere CAMPIONAMENTO di seguito) sono creati a 12 bit con una frequenza di campionamento di 24 kHz. Il bit crusher consente a qualsiasi suono predefinito di avere la sua profondità di bit modificata nell'intervallo da 11 bit fino a 1 bit. Con ogni riduzione, il suono della percussione diventa più granuloso e distorto.

Metronome (Metronomo)

METRONOME	METRONOME	4 BEATS
	VOICE TYPE	VINTAGE

Il sottomenu metronome consente di disattivare il metronomo o di farlo suonare su un numero qualsiasi di battiti tra 1 e 9. L'impostazione predefinita è quattro battiti, con l'accento sul primo battito. Il tipo di voce può anche essere impostato su vintage, che è un click, o modern, che è un suono più assertivo simile a una clave.

OptionsOptions (Opzioni)

Il sottomenu options controlla varie funzionalità del BMX:

- Velocity THD (Threshold / Soglia) (intervallo 4-127, predefinito 110 o off) - quando è disponibile più di un campione (grancassa, rullante, hi-hat chiuso, piatto ride, shaker e tamburello), l'impostazione della soglia di velocity determina il livello di velocity al quale il campione passa dal primo al secondo quindi al terzo quando appropriato quando si utilizza un controller MIDI esterno. Quando ci sono tre campioni, la soglia dal primo al secondo è la metà del valore impostato. Quando la soglia di velocity è impostata su Off, ogni campione risponderà alla velocity MIDI sull'intervallo disponibile da un controller MIDI esterno.
- Velo(city) Sens(itive) Pad (on / off (predefinito)) - quando Velo Sensitive Pad è impostato su off, la velocity di ogni pad è fissa e i suoni che hanno campioni multipli cambieranno campione in punti specificati. Quando è impostato su on, i pad sono sensibili alla velocity, ma cambieranno comunque campioni all'aumentare della velocity.
- Chromatic MIDI In - consente a una tastiera MIDI esterna di suonare o programmare suoni cromaticamente (vedere Programmazione e riproduzione cromatica nella sezione PROGRAMMAZIONE).
- Local Off - disattiva il controllo locale. Può essere utilizzato, ad esempio, quando si suona il BMX in una DAW che sta rimandando al BMX per evitare il doppio trigger.
- Sample Record Mode - la modalità di registrazione del BMX può essere cambiata tra AGC (Automatic Gain Control / Controllo automatico del guadagno (predefinito)) dove il guadagno è controllato automaticamente; NOR (Normalized / Normalizzato) dove i campioni verranno regolati all'impostazione di guadagno più alta dopo il campionamento (nota: se si campiona a un livello troppo basso può essere introdotto rumore) o RAW dove i dati del campione sono lasciati non elaborati.
- Auto Save (on (predefinito)/off) - consente al BMX di salvare periodicamente il lavoro. Nota di cautela: anche se Auto Save è attivato, è comunque buona pratica salvare regolarmente ciò che si sta facendo durante la programmazione e/o il campionamento.
- Beep On (on/off (predefinito)) - attiva o disattiva il suono del metronomo utilizzato per la programmazione in tempo reale.
- LCD Brightness (intervallo 1-15, predefinito 11) - imposta la luminosità del display.
- LED Brightness (intervallo 1-10, predefinito 7) - imposta la luminosità dei LED, compresi quelli nei pulsanti.

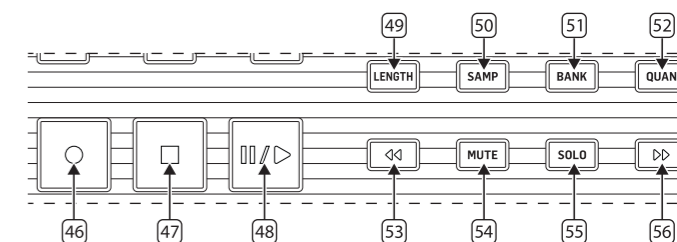
About (Informazioni)

ABOUT	MCU1:V1.0.1
	MCU2-1:V1.0.0
	MCU2-2:V1.0.0
YES:RESTORE FACTORY SETTINGS	

Il sottomenu About mostra la versione corrente del firmware per ciascuno degli MCU e consente il ripristino delle impostazioni di fabbrica utilizzando il pulsante Yes (45). Si noti che il ripristino di fabbrica cancellerà qualsiasi programmazione, quindi si prega di eseguire il backup del lavoro su SynthTribe o un'app SysEx come

MIDI OX™ per Windows, SysEx Librarian™ per Mac OS. I campioni utente non vengono rimossi.

SEZIONE PROGRAMMA E RIPRODUZIONE



46 – RECORD (REGISTRA)

Questo pulsante è utilizzato per mettere il BMX in modalità registrazione. Premere play (48) per iniziare la registrazione. Vedere PROGRAMMAZIONE di seguito.

47 - STOP

Questo pulsante è utilizzato per fermare la registrazione o la riproduzione. Il pattern o brano corrente tornerà al suo primo step.

48 - PLAY/PAUSE (RIPRODUCI/PAUSA)

Questo pulsante è utilizzato per iniziare la riproduzione di un pattern o brano. Una seconda pressione metterà in pausa la riproduzione; una terza riprenderà dal punto in cui è stata messa in pausa.

49 - LENGTH (LUNGHEZZA)

LENGTH	PATTERN LENGTH	16/16
	AUTO SCROLL	<input type="radio"/>
	16	<input checked="" type="radio"/>
	32	<input type="radio"/>
	48	<input type="radio"/>
	64	<input type="radio"/>

Il menu length è utilizzato per impostare la lunghezza del pattern attualmente selezionato, fino al valore massimo di 64 step. Il valore predefinito, come mostrato, è sedici step. Per impostare la lunghezza del pattern su un altro valore utilizzare i sedici pulsanti step/pad in combinazione con i pulsanti forward (56) e back (53). Per valori inferiori a sedici step premere il pulsante step/pad con il numero richiesto. Tutti i pulsanti associati agli step sopra questo valore lampeggeranno.

Per valori superiori a sedici step utilizzare il pulsante forward per passare a uno dei blocchi superiori, che verrà indicato sul display, quindi premere il pulsante con il numero richiesto. Il numero di step è visualizzato nell'angolo in alto a destra del display.

Il valore può anche essere impostato utilizzando il controllo dati (38), premendo il controllo quindi componendo un numero.

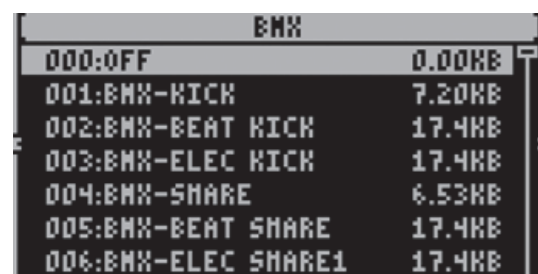
Autoscroll consente al playhead di spostarsi tra blocchi di step durante la riproduzione o la programmazione, in modo che il blocco corrente sia rappresentato sui pulsanti step/pad.

Quando è selezionato length, il pulsante copy lampeggerà. Premendo copy si copia il blocco step corrente. Per incollare utilizzare i pulsanti << e >> per spostarsi su un blocco diverso, quindi premere save per completare il processo.

50 – SAMPLE (CAMPIONE)

Questo pulsante è utilizzato per accedere ai menu di campionamento utente, che sono descritti nella sezione CAMPIONAMENTO di seguito.

51 – BANK (BANCO)

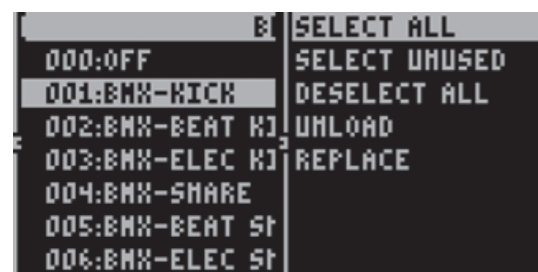


Questo pulsante è utilizzato per selezionare un banco di suoni/campioni da utilizzare durante la programmazione di pattern per comporre un brano. Ci sono sedici banchi, ognuno dei quali contiene 127 slot di campioni, che vengono selezionati con i pad 1-16.

Banco 1	Campioni BMX
Banco 2	Campioni BX
Banco 3	Campioni R10
Banco 4	Campioni R5
Banco 5	Campioni latini
Banco 6	Campioni electro
Banco 7	Campioni africani
Banco 8	Tutti i campioni dai banchi 1-7

Gli slot nei banchi 1-8 che non sono utilizzati per i campioni predefiniti sono anche vuoti, e possono essere utilizzati per campioni utente, che possono essere assegnati ai pulsanti step/pad al posto dei suoni predefiniti, come descritto nella sezione CAMPIONAMENTO di seguito. Il banco richiesto è selezionato utilizzando i pulsanti step/pad. Un campione può essere visualizzato in anteprima evidenziandolo quindi tenendo premuto il pulsante Tap e premendo Yes.

Premendo il pulsante di navigazione destra (42) si apre un sottomenu:



Le opzioni sono:

SELECT ALL – Seleziona tutti i campioni nel banco. Appare un segno di spunta accanto a ciascuno.

SELECT UNUSED - Seleziona tutte le posizioni di campioni che non sono assegnate a un pad. Appare un segno di spunta accanto a ciascuno.

DESELECT ALL - Deseleziona tutti i campioni.

UNLOAD - Rimuove dal banco il campione evidenziato o tutti i campioni selezionati. Yes o No deve essere premuto per completare questa azione o annullarla.

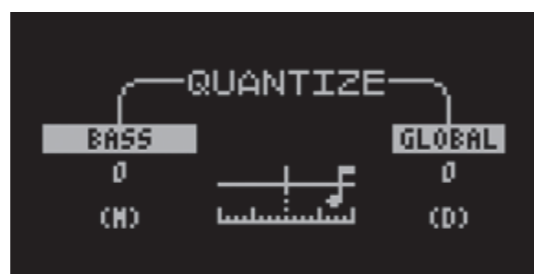
REPLACE - Consente a un campione diverso di sostituire il campione attualmente evidenziato. Premendo il controllo dati si apre un elenco di campioni, utilizzare il controllo dati o i pulsanti di navigazione 39 e 40 per navigare verso il nuovo campione, quindi Yes per sostituire o No per annullare.

Tenendo premuto il pulsante Tap e premendo Bank si apre il sottomenu di denominazione del banco. Utilizzare i pulsanti 41 e 42 per navigare tra gli slot dei caratteri e i pulsanti 39 e 40 o il controllo dati per cambiare il carattere.



Il banco in uso può essere cambiato mentre è selezionato un brano; e il brano utilizzerà il banco selezionato a meno che non venga cambiato di nuovo.

52 – QUAN (QUANTIZZAZIONE)



Questo pulsante è utilizzato per impostare la quantizzazione per la programmazione in tempo reale. Utilizzare il controllo dati (38) per regolare la quantizzazione globale; e il controllo tempo (6) in combinazione con i pulsanti di selezione voce (4) per regolare una voce individuale. Entrambi hanno un intervallo da 0 (predefinito) a 127.

La quantizzazione può essere attivata e disattivata durante la registrazione tenendo premuto il pulsante record e premendo play.

53 - << (BACK / INDIETRO)

Questo pulsante è utilizzato per tornare indietro attraverso gruppi di step quando si esegue un pattern di più di 16 step di lunghezza.

54 - MUTE

Questo pulsante è utilizzato in combinazione con i pulsanti di selezione (4) per mutare e riattivare le voci durante la riproduzione e la programmazione. Tenere premuto Tap (7) e premere Mute per cancellare tutti i mute.

55 - SOLO

Questo pulsante è utilizzato in combinazione con i pulsanti di selezione (4) per mettere in solo le voci durante la riproduzione e la programmazione. Tenere premuto Tap (7) e premere Solo per cancellare tutte le voci in solo.

56 - >> (FORWARD / AVANTI)

Questo pulsante è utilizzato per avanzare attraverso gruppi di step quando si esegue un pattern di più di 16 step di lunghezza.

SEZIONE MENU

MENU PREDEFINITO



Il menu predefinito è quello che viene visualizzato sul display quando nessuno dei sottomenu accessibili dal pulsante Menu, come descritto di seguito; o i menu specifici dei pulsanti, è in uso. Mostra le impostazioni di vari parametri e cambia quando vengono modificati. Alcuni parametri possono essere selezionati per la modifica solo in questa schermata, alcuni possono essere modificati in questa o nella seconda schermata. Quando un parametro viene modificato, le modifiche vengono salvate automaticamente. Le modifiche sono non distruttive, quindi sono possibili ulteriori regolazioni. I valori possono essere modificati utilizzando il controllo dati (38) per il campione corrente; o utilizzando i controlli voce assegnabili (3) che modificheranno il campione attualmente selezionato da quel canale.

Tenere premuto il pulsante TAP (7) mentre si utilizzano i controlli di navigazione per selezionare un parametro da modificare su tutti i canali.

RIGA SUPERIORE

(da sinistra a destra)

BIT – mostra il livello di bit del campione corrente in riproduzione. Il campionamento predefinito è 12 bit, ma questo può essere modificato utilizzando il bitcrusher (vedere di seguito).

SAMP - mostra quale campione è assegnato al pad o controllo voce assegnabile utilizzato più di recente, che verrà modificato da altri controlli.

DIST - introduce distorsione sul campione corrente.

PLAY - mostra quale opzione PLAY è stata selezionata: Forward (predefinito), Forward Looping, Reverse Looping o Reverse selezionato con il controllo dati. Tenendo premuto il pulsante Tap è possibile regolare il decay del campione utilizzando il controllo dati, nell'intervallo da 10 ms a 10 secondi.

TUNE - mostra l'accordatura del campione selezionato più di recente; e consente di regolarla nell'intervallo da -24 a +24 semitoni. Navigare su TUNE, quindi utilizzare il/i controllo/i voce assegnabile/i (3) per l'accordatura grossolana e l'encoder dati (38) per l'accordatura fine.

RIGA CENTRALE

(da sinistra a destra)

Bxx - Mostra il banco campioni attualmente in uso.

Mxx - Mostra il blocco step corrente (16, 32, 48 o 64). Se autoscroll è abilitato, verrà visualizzato come Axx. Autoscroll può essere rapidamente abilitato tenendo premuto il pulsante Tap e premendo >> (Fwd); o disabilitato tenendo premuto Tap e premendo << (Back).

LEV - Consente di modificare il livello del campione. Il valore predefinito è il massimo di 127.

STRT - Mostra il punto di partenza del campione corrente. I campioni possono essere modificati per avere un punto di partenza diverso (vedere la sezione CAMPIONAMENTO di seguito).

LEN - Mostra la lunghezza del campione corrente. I campioni possono essere modificati per accorciare la loro lunghezza (vedere la sezione CAMPIONAMENTO di seguito).

LOOP - Mostra se è in uso il looping sul campione corrente. I campioni possono avere il looping aggiunto nel processo di modifica (vedere la sezione CAMPIONAMENTO di seguito).

RIGA INFERIORE

(da sinistra a destra)

01 – mostra il numero del pattern corrente, da 1 a 24

1 - mostra il numero del brano corrente, da 1 a 8

UNTITLED - per impostazione predefinita il nome del pattern è impostato come UNTITLED. Per modificarlo tenere premuto il pulsante tap, quindi premere il pulsante pattern per aprire il menu di denominazione:



Utilizzare i pulsanti di navigazione sinistra e destra (41 & 42) per spostare il cursore e i pulsanti su e giù (39 & 40) per cambiare il carattere. Yes per salvare, No per annullare. Tap e qualsiasi tasto di navigazione o il controllo dati per modificare, tap & No per eliminare un carattere indesiderato, tap & Yes per inserire un carattere.

MODE – mostra se la modalità di riproduzione è PAT(tern), SON(g) o SET(list).

P130 - a seconda del simbolo precedente, questo numero mostra:

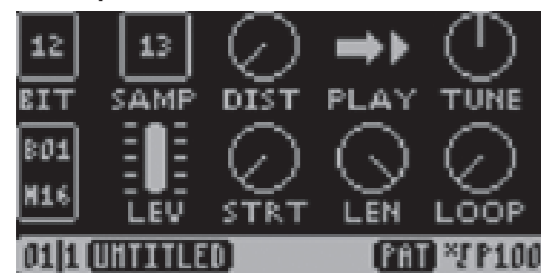
Simbolo tempo: Tempo



Simbolo flam: Flam



Simbolo probabilità: Probabilità



Simbolo swing: Swing



Per modificare il campione corrente premere il controllo dati per visualizzare la seconda schermata:



Utilizzare i controlli di navigazione per selezionare quale parametro deve essere modificato e il controllo dati per cambiare le impostazioni. Un'ulteriore pressione del controllo dati torna alla schermata predefinita principale, dove è ancora possibile modificare questi parametri:

SAMP – consente di utilizzare un campione diverso dal banco corrente al posto di quello corrente.

DIST - consente di introdurre distorsione sul campione. L'intervallo è 0-127, il valore predefinito è 0.

PLAY - modifica il modo in cui viene riprodotto il campione: FWD (forward, predefinito), FWD-L (forward looping), REV-L (reversed looping), REV (reversed).

TUNE - consente l'accordatura di qualsiasi campione, nell'intervallo da -24 a +24 semitoni, con un valore predefinito di 0. L'accordatura grossolana, a intervalli di 20 cent, viene eseguita con il controllo voce assegnabile per il canale richiesto. Per l'accordatura fine tenere premuto il pulsante Tap e l'encoder si accorderà a intervalli di 1 cent. Per reimpostare l'accordatura a zero tenere premuto il pulsante Tap quindi premere l'encoder dati.

LEV - consente di ridurre il livello del campione dal valore predefinito di 127 a 0.

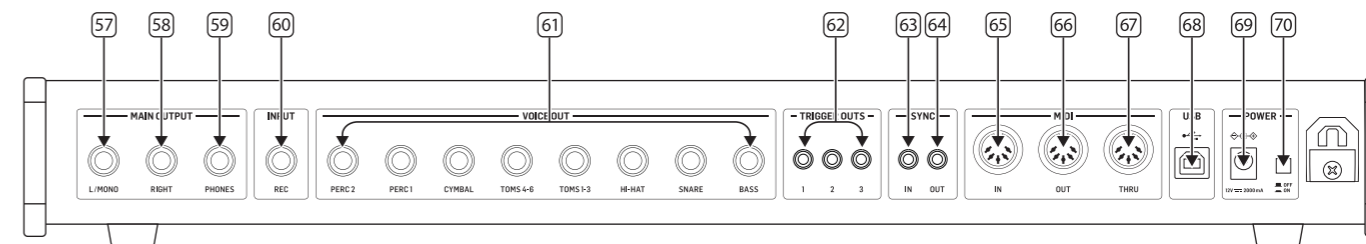
STRT - consente di regolare il punto di partenza del campione dal punto di partenza corrente alla fine del campione.

LEN - consente di regolare la lunghezza del campione, all'indietro dalla fine all'inizio.

LOOP - imposta il punto di partenza del looping all'interno del campione. Il valore predefinito è off, il che significa che non si verifica alcun looping.

L'uso dei controlli di navigazione è descritto nella sezione NAVIGAZIONE sopra..

PANNELLO POSTERIORE



57 & 58 – USCITE PRINCIPALI - utilizzare questi jack TS sbilanciati da 6,35 mm (1/4") per accedere alle uscite principali del BMX, con livello impostato dal mixer (2) e pan dai controlli 1. Se è richiesta un'uscita mono utilizzare solo l'uscita sinistra. Si noti che i suoni panorati a destra appariranno più silenziosi delle loro impostazioni di mix quando viene utilizzata l'uscita mono.

59 - USCITA CUFFIE - utilizzare questo jack TRS stereo da 6,35 mm (1/4") per monitorare l'uscita del BMX utilizzando un paio di cuffie adatte.

60 - INGRESSO REC - utilizzare questo jack TS sbilanciato da 6,35 mm (1/4") per campionare suoni nella memoria campioni del BMX. Normalmente questo sarebbe un ingresso di livello linea, ma con un'impostazione di guadagno più elevata può essere utilizzato un microfono dinamico. L'alimentazione phantom non è disponibile.

61 - USCITE VOCE - utilizzare questi jack TS da 6,35 mm (1/4") per emettere voci individuali. Il livello su questi jack non è influenzato dal mixer (2).

62 - USCITE TRIGGER - utilizzare questi jack TS da 3,5 mm per accedere ai trigger analogici +5V, che possono essere assegnati a voci specificate utilizzando il menu Trigger Assign o tramite l'app SynthTribe.

63 - SYNC IN - utilizzare questo jack TRS da 3,5 mm per sincronizzare il BMX a una sorgente di sincronizzazione analogica esterna.

64 - SYNC OUT - utilizzare questo jack TRS da 3,5 mm per sincronizzare dispositivi analogici esterni al clock interno del BMX.

65 - MIDI IN - utilizzare questo jack DIN a 5 pin per controllare il BMX tramite MIDI.

66 - MIDI OUT - utilizzare questo jack DIN a 5 pin per controllare dispositivi MIDI esterni dall'uscita MIDI del BMX.

67 - MIDI THRU - utilizzare questo jack DIN a 5 pin per duplicare il MIDI In per l'uso da parte di dispositivi esterni.

68 - USB - utilizzare questo jack USB 2.0 Type B per controllare il BMX tramite MIDI, per utilizzare l'uscita MIDI del BMX per controllare dispositivi esterni e per accedere alle funzioni e aggiornare il firmware utilizzando l'app SynthTribe.

69 - PRESA DI ALIMENTAZIONE - utilizzare questa presa per collegare il BMX al suo alimentatore 12V 2000mA. Utilizzare solo l'alimentatore fornito per evitare di danneggiare il BMX.

70 - INTERRUTTORE DI ALIMENTAZIONE

PROGRAMMAZIONE

La programmazione del BMX ha una gerarchia di selezione. Prima si seleziona il brano che si desidera programmare, premendo il pulsante song (33) e utilizzando i primi otto pulsanti step/pad per scegliere il brano 1-8. Quindi, all'interno del brano, selezionare un pattern da programmare premendo il pulsante pattern (34) e utilizzando i pulsanti step/pad per selezionare il pattern 1-24. A questo punto si dovrebbe anche impostare la lunghezza del pattern e qualsiasi impostazione di menu specifica del brano o del pattern, come la probabilità. Infine si può decidere se programmare in step time o in tempo reale.

Programmazione Step Time

La programmazione step time può essere realizzata in tre modi:

Playhead in esecuzione

Dopo aver selezionato brano e pattern, impostare la lunghezza del pattern e, se è più lungo di sedici step, attivare Auto Scroll nel menu length. Impostare anche qualsiasi parametro specifico del pattern o del brano se necessario. Quindi premere record e play. Il playhead si sposterà tra blocchi di step se il pattern è più lungo di sedici step. Premere record.

Selezionare una percussionione utilizzando i pulsanti di selezione voce (4). Si noti che solo una percussionione può essere programmata alla volta.

Premere i pulsanti Step dove si desidera che suoni la percussionione. Nel caso di percussionioni con due varianti di campioni (hi-hat chiuso, piatto ride, tamburello, shaker), una doppia pressione su qualsiasi step significa che viene utilizzata la seconda variante, e il pulsante step lampeggerà per indicarlo. Per la grancassa, il rullante e i due tom, dove ci sono tre varianti, una terza pressione significa che viene utilizzata la terza; e il pulsante step lampeggerà rapidamente. Un'ulteriore pressione eliminerà la percussionione da quello step. Ripetere con altre percussionioni secondo necessità fino al completamento del pattern. Anche se si è attivato Auto Save nel sottomenu Options, ricordarsi di salvare regolarmente il lavoro in caso di incidente.

Il metronomo suonerà mentre il playhead è in esecuzione, se è stato attivato nel menu options, ma può essere abbassato utilizzando il controllo Volume Metronomo (16) se non richiesto.

Playhead fermato

Dopo aver selezionato brano e pattern, impostare la lunghezza del pattern e assicurarsi che Auto Scroll sia disattivato. Premere record. È possibile navigare attraverso i diversi blocchi di step utilizzando il pulsante << (53) per andare indietro e il pulsante >> (56) per andare avanti.

Seguire lo stesso metodo utilizzato in Playhead in esecuzione, ma utilizzando i pulsanti << e >> piuttosto che Auto Scroll per cambiare blocchi.

SynthTribe

L'app SynthTribe contiene un sequencer step time dove le percussioni possono essere programmate, gli step visualizzati come griglia e i parametri impostati. È possibile caricare pattern dal BMX a SynthTribe e scaricarli da SynthTribe al BMX.

Programmazione in tempo reale

La programmazione in tempo reale può essere realizzata utilizzando i pulsanti Step/Pad, con una tastiera MIDI o con pad di batteria elettronica.

Come per la programmazione step time, selezionare prima il brano e il pattern, impostare la lunghezza se si desidera un pattern più lungo di sedici step e attivare Auto Scroll. Impostare anche qualsiasi altro parametro di pattern o brano. Se si desidera suonare con il metronomo assicurarsi che il volume del metronomo sia alzato (16).

Utilizzare i pulsanti step/pad corrispondenti alle percussioni che si desidera programmare, o i tasti o pad rilevanti se si utilizza una sorgente MIDI esterna. Poiché più di un suono può essere programmato contemporaneamente, è possibile, ad esempio, registrare prima grancassa e rullante, quindi passare all'hi-hat per il secondo giro del loop, e così via.

Le percussioni sono registrate con la velocity suonata. Questo può essere modificato caricando il pattern in SynthTribe, modificando, quindi scaricando di nuovo sul BMX.

Si raccomanda di utilizzare la quantizzazione sulla programmazione in tempo reale, a meno che non si desideri un feeling sciolto.

Programmazione e riproduzione cromatica

Tenendo premuto il pulsante tap quindi premendo il pulsante pads (36) si illuminano i pulsanti step/pad per mostrare una tastiera. Selezionare una qualsiasi percussione utilizzando i pulsanti di selezione voce, e i suoni possono essere suonati e registrati cromaticamente. Utilizzare il pulsante tap con i pulsanti di navigazione su e giù per cambiare l'ottava su o giù di una. Uscire dalla modalità cromatica premendo nuovamente i pulsanti tap e pads.

Questo può anche essere realizzato utilizzando una tastiera MIDI esterna attivando Chromatic MIDI nel sottomenu options. Quando si utilizza una tastiera esterna, le voci rispondono ai seguenti canali MIDI:

Voce	Canale
Grancassa	2
Rullante	3
Hi-hat chiuso	4
Hi-hat aperto	5
Tom 1	6
Tom 2	7
Piatto Ride	8
Piatto Crash	9
Tamburello	10
Rimshot	11
Shaker	12
Clap	13

Si noti che i canali Rx possono essere modificati nel menu MIDI MAP o utilizzando l'app SynthTribe. I valori di pitch possono essere modificati entrando in modalità Step, tenendo premuto un pad voce e utilizzando il pulsante 39 per alzare il pitch o 40 per abbassarlo. Il pitch verrà mostrato sul display. Il pad 17 abbassa il pitch complessivo di un'ottava; il pad 18 lo alza.

Micro Timing

Il micro timing può essere introdotto su qualsiasi step di sequenza. Premere il pulsante step per entrare in modalità step. Quindi tenere premuto il pulsante step/pad per lo step richiesto. Utilizzare il pulsante di navigazione sinistra (41) per spostare lo step avanti rispetto al beat; e quello destro (42) per spostarlo indietro. Il display mostra la quantità di deviazione.

Creare un brano

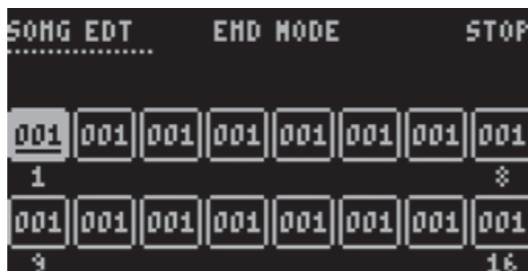
Una volta programmati tutti i pattern richiesti per comporre un brano, premere il pulsante pattern, seguito dal pulsante record. Si vedrà il display cambiare e il pulsante Length iniziare a lampeggiare. Ci sono tre opzioni di modalità finale nell'angolo in alto a destra, che possono essere scorse con i pulsanti di navigazione 41 e 42. Le opzioni sono:



- **Stop (predefinito)** - il brano verrà riprodotto una volta e si fermerà dopo l'ultimo pattern.
- **Loop** - il brano verrà riprodotto e tornerà al primo pattern dopo che l'ultimo è stato riprodotto.
- **Hold** - l'ultimo pattern del brano verrà riprodotto indefinitamente fino a quando il brano non viene fermato manualmente con il pulsante stop.

Le sedici caselle rappresentano ciascuna uno slot di pattern. Per posizionare un pattern in uno slot utilizzare i pulsanti di navigazione per evidenziare lo slot richiesto e premere il pulsante step/pad per il pattern richiesto. Se si è selezionato il pattern sbagliato, premere semplicemente il pulsante per quello corretto per sostituirlo. I pattern possono anche essere selezionati utilizzando il controllo tempo o il controllo dati dopo aver premuto invio per scorrerli.

Premendo il pulsante length, in modo che sia continuamente acceso, si passa alla seconda schermata:



Dove il numero di ripetizioni del pattern può essere impostato, utilizzando il controllo tempo o il controllo dati. Navigare allo slot richiesto. Ogni slot è predefinito su una sola ripetizione. Girando i controlli in senso orario si aumentano le ripetizioni fino a un massimo di 255. Girandoli in senso antiorario si riduce il numero di ripetizioni. Girandoli sotto 001 si passa a ripetizioni infinite, dove il pattern continuerà a suonare indefinitamente, ma può essere avanzato manualmente allo slot successivo premendo pattern e il pulsante >> (forward); o tornare allo slot precedente utilizzando pattern e il pulsante << (back).

Quando si è finito di creare il brano, è possibile salvarlo utilizzando il menu save, quindi uscire dalla modalità record premendo il pulsante record. Per riprodurre il brano tenere premuto il pulsante tap e premere il pulsante play fino a quando lo schermo visualizza Play Song o Play Pattern. Questo attiva lo scorrimento automatico e consente al brano di essere riprodotto correttamente. L'altra opzione, Play Setlist, seleziona la setlist di brani piuttosto che un singolo brano (vedere di seguito).

Si noti che, dalla fabbrica, i pattern associati ai primi due brani sono stati preprogrammati per dimostrare cosa può fare il BMX. Questi possono essere cancellati secondo necessità e ripristinati ripristinando le impostazioni di fabbrica. I brani stessi non sono stati preprogrammati.

Concatenare pattern

Premere il pulsante pattern e selezionare un pattern utilizzando i tasti step/pad. Premere play. I pattern verranno riprodotti e ripetuti fino a quando non se ne seleziona un altro. Il pulsante per il pattern appena selezionato lampeggerà fino a quando il pattern corrente termina la riproduzione, a quel punto la riproduzione passerà al nuovo pattern.

Concatenare brani

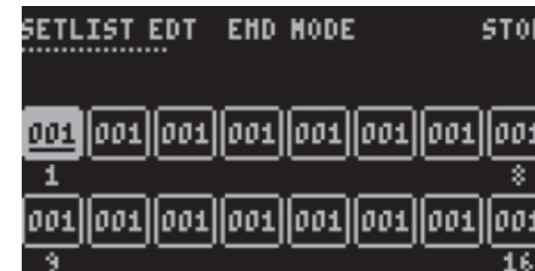
I brani possono essere concatenati allo stesso modo dei pattern. Premere il pulsante Song e selezionare il primo brano da riprodurre utilizzando i pulsanti step/pad. Premere play. Il brano verrà riprodotto e il successivo può essere selezionato mentre sta suonando, il che farà lampeggiare il pulsante per il brano successivo. Una volta che il brano in riproduzione termina, la riproduzione passerà al brano successivo, indipendentemente dal fatto che il brano sia impostato su loop o hold.

Setlist

Il BMX contiene una setlist, che consente di concatenare i brani in un ordine specificato e ripeterli se necessario.



Per programmare la setlist, selezionare song quindi premere record. Questo visualizza la prima schermata, che è molto simile a quella utilizzata durante la creazione di un brano da pattern. La modalità finale può essere impostata su Stop, Loop o Hold come per un brano. Ci sono sedici slot possibili, sebbene si debba notare che il BMX contiene solo un massimo di otto brani in qualsiasi momento. Un brano viene assegnato a uno slot navigando su di esso e premendo step/pad 1-8. A questo punto il pulsante length lampeggerà. Premendo length si passa alla seconda schermata:



che consente di ripetere i brani. Ogni slot ha un valore predefinito di una riproduzione, ma è possibile selezionare qualsiasi numero tra 1 e 255 utilizzando il controllo tempo o il controllo dati. Si deve notare che, a differenza dei pattern all'interno di un brano, non c'è opzione per ripetizioni infinite.

Una volta completata la setlist premere record per uscire. Non c'è opzione di salvataggio, poiché la setlist viene salvata automaticamente.

CAMPIONAMENTO

Una caratteristica importante del BMX è che consente agli utenti di creare e utilizzare i propri campioni insieme a quelli forniti per impostazione predefinita. Ci sono due modi per farlo: direttamente nel BMX stesso, o caricando un file .wav in SynthTribe e scaricandolo sul BMX.

CAMPIONAMENTO DIRETTO

Selezionare prima il banco in cui si desidera memorizzare i campioni, utilizzando il pulsante bank e i tasti di navigazione.

Collegare una sorgente audio al jack di ingresso record (60) sul pannello posteriore. Questo è un jack TS sbilanciato da 6,35 mm (1/4"), ed è principalmente progettato per ricevere ingressi di livello linea, sebbene sia possibile utilizzarlo con microfoni dinamici purché si presti attenzione al guadagno.

Premere il pulsante sample (50). Questo attiva il jack Rec Input, e il controllo livello Input (18) e il suo LED di segnale associato (19). La prima schermata di registrazione viene mostrata sul display:



Il livello di ingresso è visualizzato in alto a destra dello schermo, e la soglia di registrazione in basso a sinistra. La soglia può essere regolata utilizzando il controllo dati ed è mostrata sul misuratore di livello da una linea nera sottile. Il controllo Volume Metronomo è utilizzato per impostare il livello di monitoraggio dell'ingresso.

Premendo il pulsante Yes si arma il registratore, premendo tap e yes contemporaneamente si avvia la registrazione. Il tempo di registrazione disponibile è visualizzato in basso a destra dello schermo.



Una volta avviata la registrazione, il display passa alla seconda schermata di registrazione:

il tempo di registrazione è mostrato in basso a destra. Premendo il pulsante yes termina la registrazione. Non appena la registrazione è terminata, il display passa alla schermata di modifica iniziale:



In alto a sinistra il controllo dati può essere utilizzato per tagliare l'inizio del campione, il che è utile se c'era una pausa prima che iniziasse il suono registrato. Il controllo tempo consente di ingrandire il display per facilitare questo. In alto a destra consente la stessa operazione per tagliare elementi indesiderati dalla fine del campione, come il silenzio dopo che il suono registrato è terminato.

Nella parte inferiore dello schermo ci sono quattro opzioni per cosa succede dopo:

YES – Salva il campione e passa alla schermata successiva.

NO - chiude il registratore e torna alla schermata predefinita, lasciando il campione in memoria. Premendo SAMP di nuovo si torna a questa schermata.

TAP & YES - visualizza l'anteprima del campione.

TAP & NO - scarta il campione e torna alla schermata predefinita.

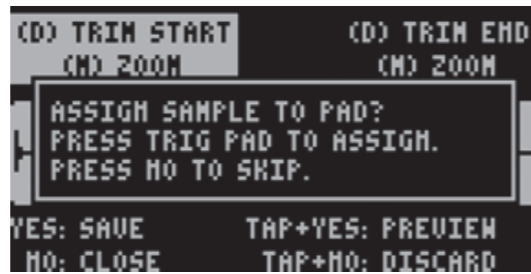
La schermata successiva consente di nominare e salvare il campione:



Quando il nome del campione è stato inserito correttamente, o si è soddisfatti del nome predefinito, che è RECxxxx a seconda di quanti campioni utente sono già stati creati, premere YES per salvare.



La schermata finale consente di assegnare il campione a un pad utilizzando i pulsanti step/pad, o di saltare questo passaggio utilizzando il pulsante NO.



Il menu finale consente di assegnare il nuovo campione a uno qualsiasi dei pad del BMX al posto del suono predefinito. Premendo no il campione rimane non assegnato. Tuttavia, una volta salvati, i campioni utente possono essere assegnati utilizzando la funzione replace nel sottomenu bank.

UTILIZZO DI SYNTHTRIBE

Qualsiasi file .wav di dimensioni inferiori a 682 Kb può essere caricato in SynthTribe e scaricato sul BMX. SynthTribe convertirà i campioni stereo in mono e regolerà la frequenza di campionamento a 24 kHz. Il formato nativo del BMX è 12 bit, 24 kHz mono.

I file possono essere inviati singolarmente o come invio multiplo, verranno scaricati nel/i primo/i slot vuoto/i del banco attualmente selezionato. SynthTribe include anche una funzione Librarian che consente di eseguire il backup e ripristinare i campioni individualmente.

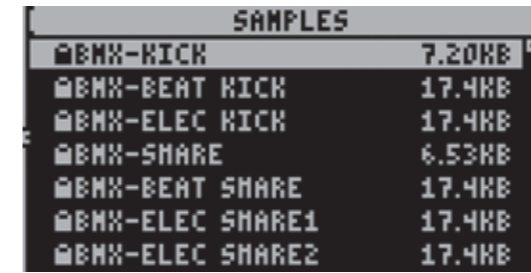
I file possono essere inviati singolarmente o come invio multiplo, verranno scaricati nel/i primo/i slot vuoto/i del banco attualmente selezionato.

Lo spazio di archiviazione totale disponibile per i campioni utente, sia creati direttamente sul BMX che scaricati da SynthTribe, è 14,45 Mb; che equivale a 315,70 secondi (5,30 minuti) di tempo di campionamento.

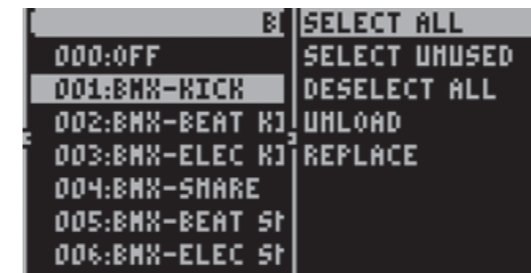
Si prega di notare che la conversione della frequenza di campionamento non è attualmente supportata per i campioni a 32 bit.

GESTIONE DEI CAMPIONI

Per gestire la memoria campioni del BMX tenere premuto il pulsante tap quindi premere il pulsante sample. Questo apre il menu sample. Tutti i campioni in memoria sono elencati. Si noti che i campioni predefiniti trovati nei banchi da 1 a 7 sono bloccati (è mostrato il simbolo del lucchetto accanto al nome del campione) e non possono essere eliminati.



Premendo il pulsante di navigazione sinistra si apre un secondo menu:



Le opzioni sono:

SELECT ALL – Seleziona tutti i campioni attualmente memorizzati nella memoria del BMX.

DESELECT ALL - Annulla l'azione Select All.

LOAD TO BANK - Mette il/i campione/i attualmente selezionato/i in qualsiasi banco sia attualmente in uso. È consigliabile selezionare il banco corretto prima di utilizzare questa opzione.

DELETE - Elimina il/i campione/i selezionato/i dalla memoria del BMX, a condizione che non siano protetti da scrittura. Premere yes per confermare l'eliminazione, o no per annullare.

TRIM - Apre la schermata di taglio descritta sopra per consentire al campione corrente di avere il suo inizio e/o fine tagliati.

RENAME - Apre la schermata del nome del file descritta sopra per consentire di rinominare il campione corrente.

Più campioni possono essere selezionati premendo l'encoder dati su ciascun campione richiesto a turno, il che mostra un segno di spunta accanto ai campioni selezionati. In questo modo è possibile eliminare più campioni simultaneamente, ad esempio.

Si prega di notare che i campioni non richiesti possono essere rimossi dal BMX solo utilizzando questo menu, un ripristino di fabbrica li lascia al loro posto.

MIDI CC

Il BMX risponde e trasmette i seguenti MIDI CC:

CC	Funzione
74	Cutoff filtro
75	Accordatura grancassa
76	Accordatura rullante
77	Accordatura rimshot
78	Accordatura hi-hat chiuso
79	Accordatura hi-hat aperto
80	Accordatura Tom 1
81	Accordatura Tom 2
83	Accordatura piatto ride
84	Accordatura piatto crash
86	Accordatura tamburello
89	Accordatura shaker
90	Accordatura clap
120	All Sounds Off
122	Local Off

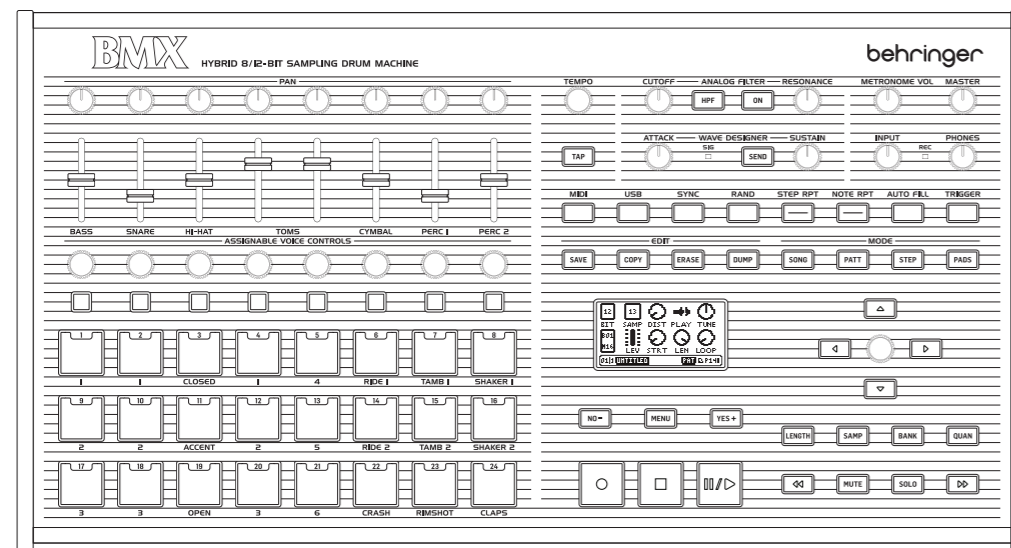
INTRODUCTIE

De Behringer BMX is een eerbetoon aan de klassieke drummachine uit de jaren 1980, gebruikt door artiesten zoals New Order, Run DMC en Madonna op talloze hits. Het bevat samples van die iconische machine en zijn kleine broertje, plus vele andere electro-, Latin- en Afrikaanse geluiden en voldoende lege slots om uw eigen creaties op te slaan.

De programmering is overgenomen van de Behringer RD-8 en RD-9 voor gebruiksgemak bij het maken van patronen, songs en een setlist.

De BMX is volledig geïntegreerd met SynthTribe voor programmering, sampling, songcreatie en eenvoudige toegang tot instellingen, evenals firmware-updates zodra deze beschikbaar komen.

BOVENPANEEL



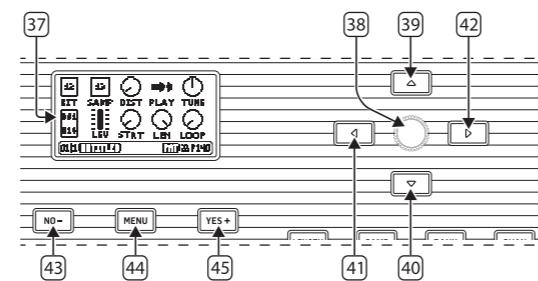
KANALEN EN STEMEN

De BMX is ingedeeld in acht kanalen, elk met een niveauregelaar, een pan-regelaar, een toewijsbare stemregelaar, een stemselectieknop, een individuele uitgang op het achterpaneel en drie pads. Elk kanaal heeft in de standaardstatus varianten van één of twee samples gekoppeld.

Kanaal	Pads	Stem	Variant
1	1, 9, 17	Bass Drum	Oplopend volume
2	2, 10, 18	Snare Drum	Oplopend volume
3	3, 11, 19	Hi Hat	Gesloten, Gesloten Geaccentueerd, Open
4	4, 12, 20	Tom 1	Aflopende toonhoogte gebaseerd op een enkel sample
5	5, 13, 21	Tom 2	Aflopende toonhoogte gebaseerd op een enkel sample
6	6, 14	Ride Cymbal	Oplopend volume
	22	Crash Cymbal	
7	7, 15	Tambourine	Oplopend volume
	23	Rimshot	
8	8, 16	Shaker	Oplopend volume
	24	Claps	

De stemselectieknop licht wit op wanneer er slechts één sample op een kanaal is, of wanneer het primaire sample in gebruik is; en roze wanneer het secundaire sample is geselecteerd.

NAVIGATIE

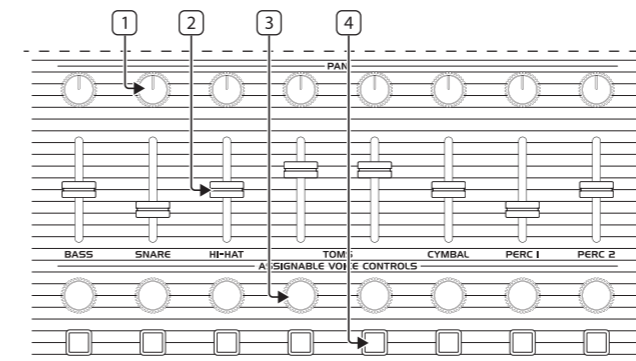


Bij het gebruik van de verschillende menupagina's wordt de navigatie uitgevoerd met de vier knoppen rond de dataregelaar (39 - 42), de dataregelaar zelf (38), en de nee- (43) en ja-knoppen (45). In een menu met één pagina, zoals het MIDI-menu, kunnen knoppen 39 en 40 of de dataregelaar worden gebruikt om door de opties te scrollen; en knoppen 41 en 42 om door de beschikbare opties te bewegen. Knop 42 schakelt elke aan/uit-optie in, terwijl knop 41 deze uitschakelt. Het indrukken van de dataregelaar werkt als een Enter-knop waar nodig. Informatie over beschikbare opties wordt getoond op het display (37).

Wanneer er meerdere pagina's zijn, zoals in het hoofdmenu, stapt de ja-knop (45) voorwaarts naar de submenu-pagina's, en de nee-knop (43) stapt terug.

Merk op dat de ja-knop ook kan worden gebruikt om een aan/uit-optie in te schakelen, maar de nee-knop gaat óf een pagina terug óf sluit het menu in plaats van het uit te schakelen. Elk menu kan ook worden gesloten door nogmaals op de toegangsknop te drukken. In de meeste gevallen is het niet nodig om Enter te drukken om gewijzigde opties op te slaan.

MASTER



1 – PAN-REGELAARS

Deze regelaars worden gebruikt om de pan-posities van de drums op de master-uitgangen in te stellen. Wanneer de regelaars volledig tegen de klok in staan, worden de drums hard naar rechts gepand, volledig met de klok mee staan ze hard links. Er is een middenrastpunt waar de geluiden gelijk zijn in beide kanalen.

2 – MIXER

Deze regelaars worden gebruikt om het niveau van de drums op de master-uitgangen in te stellen. Ze beïnvloeden niet het niveau van de individuele stemuitgangen. Om een drum uit de hoofduitgang te verwijderen, verlaagt u het niveau naar nul.

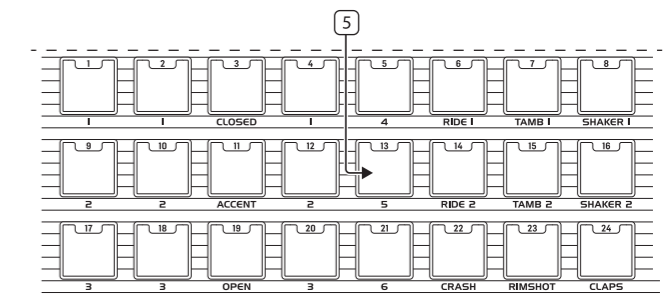
3 – TOEWIJSBARE STEMREGELAARS

Bij gebruik van het standaardmenu (zie hieronder) samen met de navigatieregelaars kunnen de toewijsbare stemregelaars worden gebruikt om de geselecteerde parameter voor elk kanaal aan te passen. Waar er twee samples op een kanaal zijn, kunnen de stemselectieknoppen (4) worden gebruikt om te selecteren welk sample wordt aangepast.

4 – STEMSELECTIE

Deze knoppen worden gebruikt om de vereiste stem(men) te selecteren voor programmering, dempen, solo, wave designer en filter. Ze lichten ook op volgens de drums wanneer de BMX wordt geprogrammeerd of bespeeld met de pad-knoppen of een externe MIDI-controller. De knoppen lichten wit op wanneer een kanaal is geselecteerd, behalve wanneer er twee samples aan dat kanaal zijn gekoppeld, dan lichten ze wit op voor de primaire stem en roze voor de secundaire.

STEPS/PADS

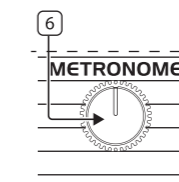


5 – STEP/PAD-KNOPPEN

De Step/Pad-knoppen hebben meerdere functies, afhankelijk van met welke andere knoppen ze worden gebruikt:

- Bij het programmeren in step-tijd worden ze gebruikt om een specifieke drum (geselecteerd met de stemselectieknoppen (4)) op de vereiste step te plaatsen. Merk op dat alleen de bovenste twee rijen worden gebruikt voor step-programmering. Knoppen 17 – 20 worden gebruikt om aan te geven welk blok van steps actueel is wanneer een patroon van meer dan 16 steps wordt geprogrammeerd of afgespeeld.
- Bij het programmeren in realtime worden ze gebruikt om hun gekoppelde drumgeluiden af te spelen.
- Ze worden gebruikt om een patroon te selecteren om af te spelen, op te nemen, te kopiëren, te wissen of te dumpen.
- Knoppen 1 – 8 worden gebruikt om een song te selecteren om af te spelen, op te nemen, te kopiëren, te wissen of te dumpen.

TEMPO-SECTIE



6 - TEMPO

The tempo control is used to set the speed of the BMX's internal clock, De temporegelaar wordt gebruikt om de snelheid van de interne klok van de BMX in te stellen, van 20 BPM tot 240 BPM. Het huidige tempo wordt rechtsonder in het standaarddisplay getoond.

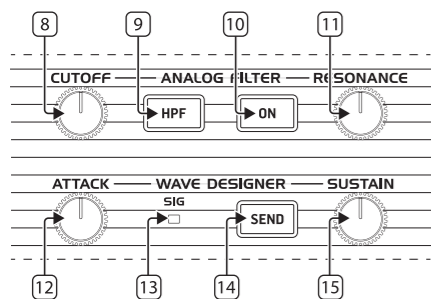
7 – TAP

Tik drie keer op deze knop om het tempo van de interne klok in te stellen. Overschrijft de temporegelaar (6). Het gebruik van de temporegelaar na het instellen van het tempo met de tap-knop maakt het mogelijk om het tempo vanaf de tap-instelling aan te passen.

De tap-knop en temporegelaar worden ook gebruikt om de waarden voor Swing, Probability en Flam in te stellen. Om deze te openen, houdt u de tap-knop ingedrukt en draait u de temporegelaar terwijl u op het standaarddisplay bent om door Tempo, Swing, Probability en Flam te scrollen. De huidige waarde van elk wordt rechtsonder getoond. Om een waarde aan te passen, laat u de tap-knop los en gebruikt u de temporegelaar of dataregelaar om de gewenste waarde in te stellen. Het is raadzaam om terug te keren naar Tempo zodra andere parameters zijn aangepast.

Swing is de enige van deze items zonder een eigen submenu. De waarde kan worden ingesteld tussen 25% en 75% met een standaard van 50% (geen swing).

ANALOG FILTER EN WAVE DESIGNER



Het analoge filter maakt het mogelijk om de timbre van de BMX-geluiden te wijzigen zoals u zou doen bij het creëren van een geluid op een analoge synthesizer. Elk geluid dat is geselecteerd door de wave designer wordt vervolgens naar het analoge filter gestuurd, hoewel het filter kan worden uitgeschakeld indien niet vereist.

8 – CUTOFF

Deze regelaar wordt gebruikt om de afsnijfrequentie van het filter in te stellen. In de normale laagdoorlaatmodus vermindert het draaien van de regelaar tegen de klok in de hoogfrequentie inhoud van de samples, terwijl het met de klok mee draaien deze verhoogt. Deze actie is omgekeerd wanneer het filter in hoogdoorlaatmodus staat. De filter-cutoff kan ook worden ingesteld via MIDI continuous controller #74.

9 – HPF

Deze knop wordt gebruikt om het filter van de normale laagdoorlaatmodus (knop niet verlicht) naar hoogdoorlaatmodus (knop verlicht) te schakelen.

10 – ON

Gebruik deze knop om het filter in te schakelen (knop verlicht) voor de geselecteerde stem(men).

11 – RESONANCE

Deze regelaar wordt gebruikt om het resonantieniveau van het filter in te stellen, dat de frequenties rond de afsnijfrequentie benadrukt. Merk op dat het, in tegenstelling tot bij veel analoge synthesizers, niet mogelijk is om het BMX-filter te laten zelf-oscilleren door hoge resonantie-instellingen te gebruiken.

De wave designer, die identiek is aan die reeds gebruikt op de RD-8, RD-9 en LM Drum, is een middel waarmee de transiënten van geselecteerde drums kunnen worden gewijzigd, via de attack- en sustain-regelaars. Let op dat de Wave Designer alleen kan worden gebruikt op de hoofduitgangen; het beïnvloedt niet de individuele stemuitgangen. Elk geluid dat is geselecteerd voor verwerking door de wave designer wordt ook naar het analoge filter gestuurd.

12 – ATTACK

Deze regelaar wordt gebruikt om de attack-tijd voor de wave designer in te stellen. Dit maakt het mogelijk om geluiden punchiger te maken door de attack te verminderen, of minder direct door deze te verhogen. Stel de regelaar in op 12 uur voor geen wijziging van het geluid.

13 – SEND

Deze knop wordt gebruikt om geselecteerde kanalen naar de wave designer en filter te sturen. Om kanalen voor verwerking te selecteren, drukt u op de knop totdat deze knippert. De stemsselectieknoppen (4) kunnen nu worden gebruikt om het/de kanaal/kanalen te selecteren. Elke geselecteerde stem licht roze op. Druk nogmaals op de knop, zodat deze continu verlicht is, en de verwerking kan nu plaatsvinden. Merk op dat waar een kanaal twee stemmen heeft gekoppeld, beide worden beïnvloed. Om het versturen te stoppen, deselectioneert u alle geselecteerde kanalen.

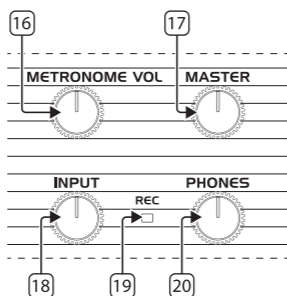
14 – SIG

Deze LED licht op wanneer er een signaal aanwezig is op de ingang van de wave designer.

15 – SUSTAIN

Deze regelaar wordt gebruikt om het sustain-niveau van de wave designer in te stellen. Het verhogen van sustain verlengt de piek van het geluid, terwijl het verlagen als een compressor werkt. Stel de regelaar in op 12 uur voor geen wijziging van het geluid. Merk op dat bij hoge niveaus ruis kan worden geïntroduceerd aan het einde van het sample, dus wees voorzichtig met de instelling van deze regelaar.

INGANG/UITGANG



116 – METRONOME VOL

Gebruik deze regelaar om het niveau van de metronoom in de hoofduitgangen en koptelefoonuitgang in te stellen wanneer deze in gebruik is. De metronomvolumeregelaar stelt ook het monitorniveau in bij het opnemen van samples.

17 – MASTER

Deze regelaar wordt gebruikt om het volume voor de hoofduitgangen in te stellen.

18 – INPUT

Deze regelaar wordt gebruikt om de ingangsversterking in te stellen bij het opnemen van gebruikerssamples. Merk op dat hoewel deze is geoptimaliseerd voor het ontvangen van lijnniveau-signalen, het mogelijk is om goede resultaten te behalen met een dynamische microfoon bij hogere versterkingsinstellingen. Condensatormicrofoons kunnen niet worden gebruikt, aangezien er geen fantoomvoeding beschikbaar is.

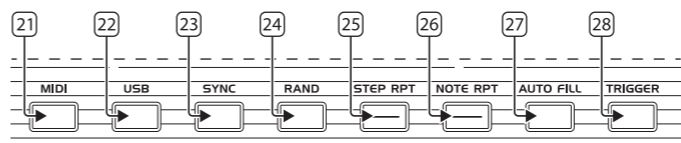
19 – REC

Deze LED brandt wanneer de BMX een gebruikerssample opneemt.

20 – PHONES

Stelt het uitgangsniveau van de koptelefoon in.

BEDIENINGSSECTIE



21 – MIDI

De MIDI-knop opent het MIDI-optiesmenu, waarbij de beschikbare alternatieven op het display worden getoond:



RX Channel – Kies tussen All, 1 – 16 of Out, dat het RX-kanaal koppelt aan het geselecteerde voor TX.

TX Channel – Kies tussen 1 – 16 of Off, dat de verzending van MIDI-berichten uitschakelt.

Forward to USB – Wanneer deze optie is geselecteerd, worden alle MIDI-berichten ontvangen op de MIDI In-aansluiting doorgestuurd naar de USB-aansluiting.

Soft Thru – Wanneer deze optie is geselecteerd, fungeert de MIDI Out-aansluiting als een tweede MIDI Thru.

22 – USB

De USB-knop opent het USB-optiesmenu, waarbij de beschikbare alternatieven op het display worden getoond:



RX Channel – Kies tussen All, 1 – 16 of Out, dat het RX-kanaal koppelt aan het geselecteerde voor TX.

TX Channel – Kies tussen 1 – 16 of Off, dat de verzending van MIDI-berichten uitschakelt.

Forward to MIDI – Wanneer deze optie is geselecteerd, worden alle MIDI-berichten ontvangen op de USB-aansluiting doorgestuurd naar de MIDI Out-aansluiting.

23 – SYNC

De sync-knop opent het sync-optiesmenu, waarbij de beschikbare alternatieven op het display worden getoond:



INT – De interne klok wordt gebruikt.

MIDI – De BMX synchroniseert met MIDI-klok op de MIDI In-aansluiting.

USB – De BMX synchroniseert met MIDI-klok op de USB-aansluiting.

TRIG – De BMX synchroniseert met een analoge klok op de Sync In-aansluiting.

TRIG RATE – De klokwaarde van de interne klok die de Sync Out-aansluiting voedt, of de inkomende Sync In wanneer TRIG is geselecteerd, kan worden ingesteld op 1 puls per step (pps), 1 puls per kwartnoot (ppqn), 2 ppqn, 4 ppqn, 24 ppqn (standaard) of 48 ppqn. De selectie beïnvloedt geen MIDI- of USB-klokken, die altijd op 24 ppqn zijn ingesteld.

24 – RAND



De BMX kan worden ingesteld om de willekeurige activering van geluiden op elke gegeven step in een patroon toe te staan. Het indrukken van de rand-knop opent het rand-menu. Elk aantal geluiden kan worden geselecteerd voor randomisatie door de stemsselectieknoppen (4) te gebruiken. Elke knop die knippert is niet geselecteerd, degene die dat wel zijn zullen continu rood verlicht zijn. Gebruik de dataregelaar en/of knoppen 39 en 40 om door de steps te scrollen en knoppen 41 en 42 om randomisatie aan of uit te zetten voor elke gegeven step.

Randomisatie wordt per patroon opgeslagen.

25 - STEP REPEAT



NL

NL

Step repeat wordt gebruikt om een aantal steps te lopen. Gebruik knoppen 39 - 42 om te selecteren of 1, 2, 4 of 8 steps worden herhaald. Het indrukken van de trigger-knop zorgt ervoor dat dat aantal steps wordt herhaald totdat de knop wordt losgelaten.

26 - NOTE REPEAT



Note repeat voegt een ratchet-effect toe aan elke drum tijdens het spelen. Gebruik knoppen 39 - 42 om te selecteren of een noot eenmaal, tweemaal, viermaal of achttmaal wordt herhaald. Gebruik de stemselctieknoppen (4) om te selecteren welke drum wordt beïnvloed. De knop van de geselecteerde drum zal continu verlicht zijn. Het indrukken van de trigger-knop terwijl een patroon speelt, voegt het geselecteerde aantal herhalingen toe totdat de trigger-knop wordt losgelaten.

Merk op dat Note Repeat ook per drum kan worden geprogrammeerd in het hoofdmenu; en wordt afzonderlijk opgeslagen voor elk patroon.

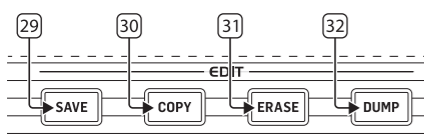
27 - AUTOFILL

Autofill wordt gebruikt om een 'fill'-patroon toe te voegen terwijl de BMX in patroonmodus is en speelt. Elk patroon kan worden ingesteld als het Autofill-patroon door op de Autofill-knop te drukken en de overeenkomstige step/pad-knop (5) te gebruiken voor het gewenste patroon. Wanneer de fill is afgelopen, keert de BMX terug naar het patroon dat eerder speelde, of een nieuw patroon als er een was geselecteerd terwijl de fill speelde.

28 - TRIGGER

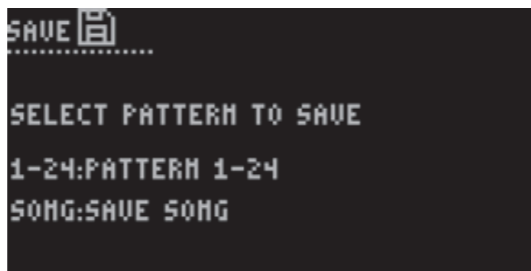
De Trigger-knop activeert het drumgeluid dat is geselecteerd wanneer de BMX is gestopt of gepauzeerd; of activeert step of note repeat wanneer deze speelt.

BEWERKINGSSECTIE



29 - SAVE

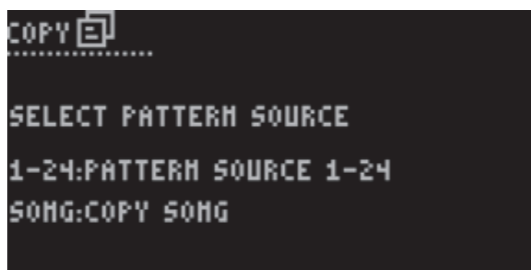
Deze knop wordt gebruikt om het huidige patroon of de song op te slaan. Volg de instructies op het display om de actie uit te voeren.



Het indrukken van de patroon-knop in de opslagmodus maakt het mogelijk om elk van de vierentwintig patronen gekoppeld aan de huidige song op te slaan met de vierentwintig pad/step-knoppen. Het indrukken van de song-knop maakt het mogelijk om elk van de acht songs in het geheugen op te slaan met de bovenste rij pad/step-knoppen. Druk nogmaals op save om de opslagbewerking te bevestigen en het menu te verlaten.

30 - COPY

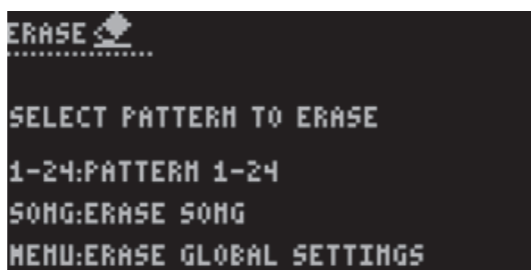
Deze knop wordt gebruikt om patronen of songs naar een andere locatie te kopiëren.



Het indrukken van de patroon-knop in de kopieermodus maakt het mogelijk om elk van de vierentwintig patronen gekoppeld aan de huidige song te selecteren voor kopiëren. Het indrukken van de song-knop maakt het mogelijk om elk van de acht songs te selecteren, met de bovenste rij pad/step-knoppen. Zodra een patroon of song is geselecteerd, moet de copy-knop nogmaals worden ingedrukt om te bevestigen. Daarna kan een nieuwe locatie worden geselecteerd met de pad/step-knoppen. Het kopiëren wordt bevestigd door nogmaals op de copy-knop te drukken en het menu te verlaten.

31 - ERASE

De erase-knop maakt het mogelijk om elk patroon, elke song of globale instellingen uit het geheugen te wissen.



Het indrukken van de patroon-knop in de wismodus maakt het mogelijk om elk van de vierentwintig patronen gekoppeld aan de huidige song te selecteren om te wissen. Het indrukken van song maakt het mogelijk om elk van de acht songs

te selecteren, met de bovenste rij step/pad-knoppen. Het indrukken van menu selecteert alle globale instellingen. Het nogmaals indrukken van de erase-knop bevestigt het wissen en verlaat het menu.

Er zijn twee andere wisbewerkingen beschikbaar:

Sweep Erase: selecteer step-modus en start het momenteel geselecteerde patroon. Houd de Tap-knop ingedrukt en houd vervolgens een stemselctieknop ingedrukt om alle steps te wissen waarop de geselecteerde stem is geprogrammeerd terwijl de knoppen worden ingehouden. Alle andere steps worden niet gewist.

Voice Erase: selecteer step-modus en houd vervolgens de erase-knop en een stemknop ingedrukt om alle instanties van die stem in het huidige patroon te wissen.

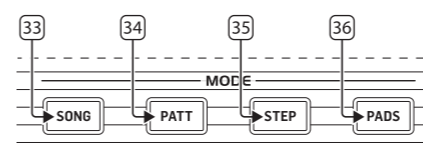
32 - DUMP

De dump-knop initieert een SysEx-dump naar geschikte software, bijvoorbeeld MIDIOX™ voor Windows of SysEx Librarian™ voor Mac, draaiend op een computer verbonden met de MIDI- of USB-poort van de BMX, geselecteerd met de MIDI- of USB-knoppen in het dump-menu.



Het indrukken van de patroon-knop maakt het mogelijk om elk van de vierentwintig patronen gekoppeld aan de huidige song te selecteren; het indrukken van song maakt het mogelijk om elk van de acht songs te selecteren, met de step/pad-knoppen. Het indrukken van de menu-knop dumpt de globale instellingen. Stel de software in om op te nemen en maak de relevante selectie, druk vervolgens nogmaals op de dump-knop om te bevestigen. Zodra de dump is voltooid, keert de BMX terug naar zijn standaardstatus. De dump zal beschikbaar zijn op uw computer om te worden benoemd en opgeslagen volgens de software-instellingen.

MODUSSECTIE



33 - SONG

Deze knop wordt gebruikt om de songmodus te openen; en om een song te selecteren voor opslaan, kopiëren, wissen of dumpen.

34 - PATTERN

Deze knop wordt gebruikt om de patroonmodus te openen; en om een patroon te selecteren voor opslaan, kopiëren, wissen of dumpen.

35 - STEP

Deze knop wordt gebruikt om de step-modus te openen, waar patronen in step-tijd kunnen worden gemaakt.

36 - PADS

Deze knop wordt gebruikt om de pads-modus te openen, waar patronen in realtime kunnen worden gemaakt met de stem-pads (5) of een extern MIDI-apparaat zoals een elektronische drumkit.

Zie de sectie PROGRAMMEREN hieronder voor meer details over hoe deze knoppen worden gebruikt.

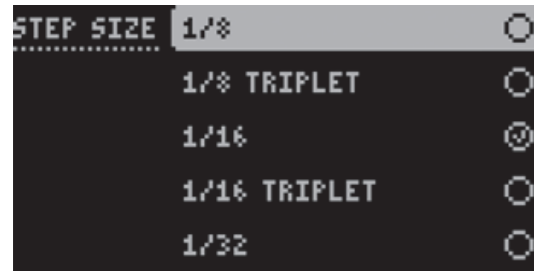
44 - MENU

Deze knop wordt gebruikt om de hoofdmenu-opties te openen.



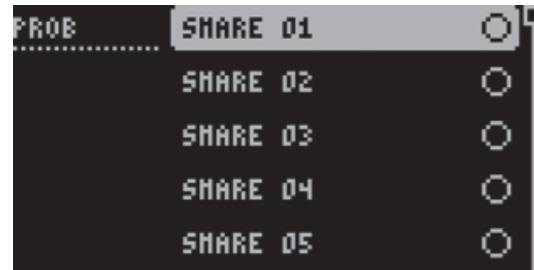
Gebruik de dataregelaar, of knoppen 39 en 40 om door de opties te scrollen, en knop 42 of ja-knop (45) om elk submenu te openen. Gebruik de nee-knop (43) om een submenu te verlaten.

Step Size



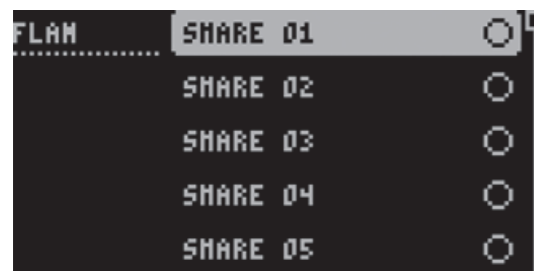
Gebruik deze optie om de step-grootte in te stellen. De instelling hangt af van of Step Size is ingesteld op patroon, song of globaal in het Preferences-submenu (zie hieronder). Beschikbare opties zijn 1/8e noot, 1/8e triool, 1/16e noot (standaard), 1/16e triool of 1/32e noot.

Probability



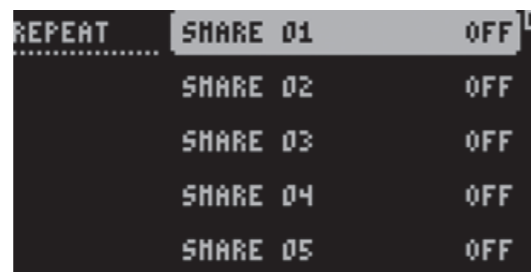
Als het waarschijnlijkheidsbereik is ingesteld op iets anders dan 100% met de tap-knop en temporegelaar zoals hierboven beschreven, kan het probability-submenu per drum worden gebruikt om de steps te selecteren waarop Probability actief is. Een percentage van 100% betekent dat een geselecteerde drum geprogrammeerd op een geselecteerde step altijd zal klinken, een instelling van 50% betekent dat deze slechts de helft van de tijd zal klinken, en 0% betekent dat deze nooit zal klinken. Dit maakt het mogelijk om een mate van variatie in uw patronen te introduceren zonder het te hoeven programmeren. Het Options-submenu maakt het mogelijk om probability op patroon-, song- of globaal niveau in te stellen. Gebruik de pads (5) om de gewenste drum te selecteren.

Flam



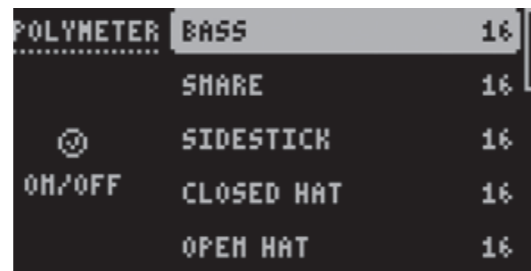
Net als bij probability wordt de hoeveelheid flam ingesteld met de tap-knop en temporegelaar, en het gebruiksniveau wordt ingesteld in preferences. Het flam-submenu maakt het mogelijk om het per drum, per step te selecteren. Gebruik de pads (5) om de gewenste drum te selecteren.

Note Repeat



Note repeat wordt alleen op patroonbasis ingesteld en kan op elke step voor elke drum worden ingesteld. De beschikbare waarden zijn Off (standaard), 1, 2, 4 of 8. Gebruik de pads (5) om de gewenste drum te selecteren.

Polymeter



Polymeter, in tegenstelling tot polyritme, werkt door verschillende step-aantallen voor verschillende drums binnen een patroon te hebben. Bijvoorbeeld, in een patroon van zestien steps, als de bassdrum is ingesteld op 16 steps, zal deze herhalen met het patroon, terwijl als de hi-hat is ingesteld op 7 steps, het patroon tweemaal zal spelen gevolgd door de eerste twee steps voordat het patroon herhaalt. Het is een concept dat de moeite waard is om te verkennen om de mogelijkheden te ontdekken.

In het submenu kan polymeter worden ingeschakeld met de >> (voortuit)-knop (56) of uitgeschakeld met de << (terug)-knop (53), waarna de step-lengte voor elke drum kan worden ingesteld met de navigatie- en dataregelaars. De standaard step-lengte is zestien. Net als bij andere parameters maakt het preferences-submenu het mogelijk om polymeter op patroon-, song- of globaal niveau in te stellen.

Filter



Het filter-submenu maakt het mogelijk om een filter-cutoffwaarde, in het bereik 0 – 255, met een standaard van 127, in te stellen voor elke step in een patroon. Net als bij de andere parameters kan het filter worden ingesteld op basis van individuele patronen, songs of globaal.

De filter-cutoff kan ook worden opgenomen in een patroon door het patroon in step-opname te zetten met het filter ingeschakeld en de cutoff-regelaar te draaien (zie ANALOOG FILTER en OPNEMEN hieronder).

Gebruik de vooruit-knop (56) om het filter in te schakelen of de terug-knop (53) om het uit te schakelen. Gebruik anders de filter On-knop (10).

Preferences

Het preferences-submenu maakt het mogelijk om de instellingen voor verschillende parameters te configureren:

- Tempo (patroon (standaard), song, globaal)
- Swing (patroon (standaard), song, globaal)
- Probability (patroon (standaard), song, globaal)
- Flam (patroon (standaard), song, globaal)
- Filter HPF (patroon, song, globaal (standaard))
- Filter On (patroon, song, globaal (standaard))
- Filter Auto (patroon (standaard), song, globaal)
- Polymeter (patroon (standaard), song, globaal)
- Step Size (patroon (standaard), song, globaal)
- Metronome (patroon (standaard), song, globaal)
- Auto Scroll (patroon, song, globaal (standaard))
- FX Bus (patroon, song, globaal (standaard))
- Mute (patroon, song, globaal (standaard))
- Solo (patroon, song, globaal (standaard))
- Bank (patroon (standaard), song, globaal)

MIDI Map

Het MIDI Map-submenu maakt het mogelijk om de MIDI-noot toegewezen aan elke drum opnieuw toe te wijzen. Merk op dat dezelfde noot wordt gebruikt voor zowel Tx als Rx. De standaarden zijn:

Noot #	Nootnaam	Bestuurt Drum / Verzonden
36	C1	Bass Drum
40	E1	Snare Drum
42	F#1	Closed Hi-hat
46	A#1	Open Hi-hat
50	D2	Tom 1
48	C2	Tom 2
47	B1	Tom 3
45	A1	Tom 4
43	G1	Tom 5
41	F1	Tom 6
51	D#2	Ride Cymbal
49	C#2	Crash Cymbal
54	F#2	Tambourine

37	C#1	Rimshot
82	A#4	Shaker
39	D#1	Claps

Het indrukken van de Tap-knop in het MIDI Map-menu schakelt van noottoewijzing naar MIDI-kanaaltoewijzing voor chromatisch programmeren en spelen (zie hieronder).

Trigger Assign

Er zijn drie analoge trigger-uitgangen op het achterpaneel van de BMX, die kunnen worden toegewezen om te activeren met specifieke drums. De standaarden zijn:

TRIGGER	TRIGGER 1	CYMBAL
	TRIGGER 2	PERC1
	TRIGGER 3	PERC2

Deze kunnen worden gewijzigd in dit submenu. Merk op dat deze instellingen alleen Globaal zijn.

Bitcrusher

BITCRUSH	BASS	12BIT
	SHARE	12BIT
	CLOSED HAT	12BIT
	OPEN HAT	12BIT
	TOM1	12BIT

Standaard worden de BMX-geluiden en gebruikerssamples (zie SAMPLING hieronder) gemaakt op 12 bit met een samplerate van 24 kHz. De bitcrusher maakt het mogelijk om bij elk van de standaardgeluiden de bitrate te wijzigen in het bereik van 11 bit tot 1 bit. Bij elke reductie wordt het geluid van de drum korreliger en meer vervormd.

Metronome

METRONOME	METRONOME	4 BEATS
	VOICE TYPE	VINTAGE

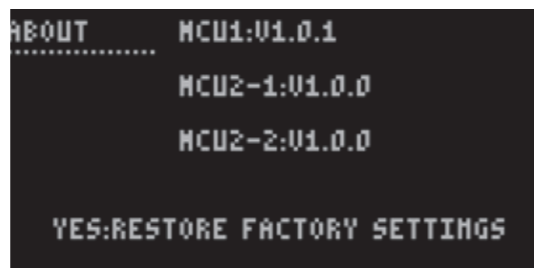
Het metronoom-submenu maakt het mogelijk om de metronoom uit te schakelen, of te laten klinken op elk aantal tellen tussen 1 en 9. De standaardinstelling is vier tellen, met het accent op de eerste tel. Het stemtype kan ook worden ingesteld op of vintage, wat een klik is, of modern, wat een meer assertief geluid is vergelijkbaar met een clave.

Options

Het options-submenu bestuurt verschillende diverse functies van de BMX:

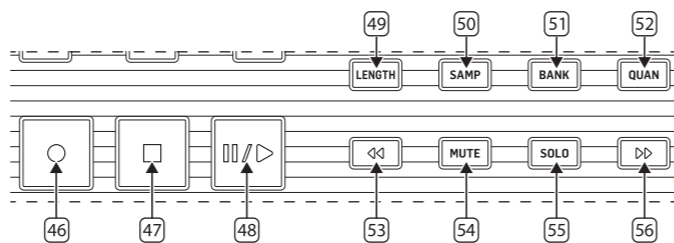
- Velocity THD (Threshold) (bereik 4 – 127, standaard 110 of off) – wanneer er meer dan één sample beschikbaar is (Bass, Snare, Closed Hi Hat, Ride Cymbal, Shaker en Tambourine), bepaalt de instelling van Velocity Threshold het velocity-niveau waarop het sample wisselt van eerste naar tweede en dan derde waar van toepassing bij gebruik van een externe MIDI-controller. Waar er drie samples zijn, is de drempel van eerste naar tweede de helft van de ingestelde waarde. Wanneer Velocity Threshold is ingesteld op Off, zal elk sample reageren op MIDI-velocity over het beschikbare bereik van een externe MIDI-controller.
- Velo(city) Sens(itive) Pad (on / off (standaard)) – wanneer Velo Sensitive Pad is ingesteld op off, is de velocity van elke pad vast en zullen geluiden met meerdere samples van sample wisselen op gespecificeerde punten. Wanneer het is ingesteld op on, zijn de pads velocity-gevoelig, maar zullen nog steeds van sample wisselen naarmate de velocity toeneemt.
- Chromatic MIDI In – maakt het mogelijk voor een extern MIDI-keyboard om geluiden chromatisch te spelen of te programmeren (zie Chromatisch Programmeren en Spelen in de sectie PROGRAMMEREN).
- Local Off – schakelt lokale besturing uit. Kan worden gebruikt, bijvoorbeeld, bij het spelen van de BMX in een DAW die terugkoppelt naar de BMX om dubbele activering te voorkomen.
- Sample Record Mode – de opnamemodus van de BMX kan worden gewijzigd tussen AGC (Automatic Gain Control (standaard)) waarbij de versterking automatisch wordt geregeld; NOR (Normalized) waarbij samples na sampling worden aangepast naar de hoogste versterkingsinstelling (let op: als u samplet op een te laag niveau kan ruis worden geïntroduceerd) of RAW waarbij de samplegegevens onbewerkt blijven.
- Auto Save (on (standaard)/off) – maakt het mogelijk voor de BMX om uw werk periodiek op te slaan. Waarschuwing: zelfs als Auto Save is ingeschakeld, is het nog steeds goede praktijk om regelmatig op te slaan wat u doet tijdens het programmeren en/of samplen.
- Beep On (on/off (standaard)) – schakelt het metronoomgeluid gebruikt voor realtime programmeren in of uit.
- LCD Brightness (bereik 1 – 15, standaard 11) – stelt de helderheid van het display in.
- LED Brightness (bereik 1 – 10, standaard 7) – stelt de helderheid van de LEDs in, inclusief die in de knoppen.

About



Het About-submenu toont de huidige firmwareversie voor elk van de MCUs en maakt het mogelijk om fabrieksinstellingen te herstellen met de Ja-knop (45). Merk op dat fabrieksherstel alle programmering zal wissen, dus maak alstublieft een back-up van uw werk naar SynthTribe of een SysEx-app zoals MIDI OX™ voor Windows, SysEx Librarian™ voor Mac OS. Gebruikerssamples worden niet verwijderd.

PROGRAMMEER- EN AF SPEELSECTIE



46 – RECORD

Deze knop wordt gebruikt om de BMX in opnamemodus te zetten. Druk op play (48) om te beginnen met opnemen. Zie PROGRAMMEREN hieronder.

47 – STOP

Deze knop wordt gebruikt om opname of afspelen te stoppen. Het huidige patroon of de song keert terug naar de eerste step.

48 – PLAY/PAUSE

Deze knop wordt gebruikt om het afspelen van een patroon of song te starten. Een tweede druk pauzeert het afspelen; een derde hervat vanaf het punt waar het was gepauzeerd.

49 – LENGTH



Het length-menu wordt gebruikt om de lengte van het momenteel geselecteerde patroon in te stellen, tot de maximale waarde van 64 steps. De standaard, zoals

getoond, is zestien steps. Om de patroonlengte op een andere waarde in te stellen, gebruikt u de zestien step/pad-knoppen in combinatie met de vooruit- (56) en terug- (53) knoppen. Voor waarden onder zestien steps drukt u op de step/pad-knop met het gewenste nummer erop. Alle knoppen gekoppeld aan steps boven deze waarde zullen knippen.

Voor waarden boven zestien steps gebruikt u de vooruit-knop om naar een van de hogere blokken te gaan, wat wordt aangegeven op het display, druk dan op de knop met het gewenste nummer. Het aantal steps wordt getoond in de rechterbovenhoek van het display.

De waarde kan ook worden ingesteld met de dataregelaar (38), door op de regelaar te drukken en dan een nummer in te stellen.

Autoscroll maakt het mogelijk voor de afspeelkop om tussen blokken van steps te bewegen bij het afspelen of programmeren, zodat het huidige blok wordt weergegeven op de step/pad-knoppen.

Wanneer length is geselecteerd, zal de copy-knop knippen. Het indrukken van copy kopieert het huidige step-blok. Om te plakken, gebruikt u de << en >> knoppen om naar een ander blok te gaan, druk dan op save om het proces te voltooien.

50 – SAMPLE

Deze knop wordt gebruikt om de gebruikerssamplingmenu's te openen, die worden beschreven in de sectie SAMPLING hieronder.

51 – BANK



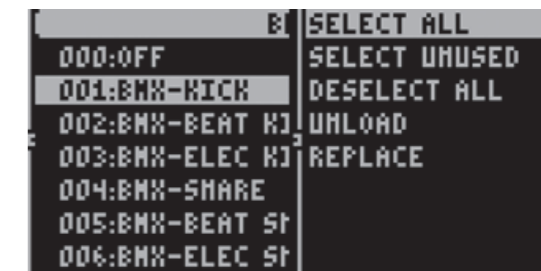
Deze knop wordt gebruikt om een geluid/sample-bank te selecteren die wordt gebruikt bij het programmeren van patronen om een song te maken. Er zijn zestien banken, elk met 127 sample-slots, die worden geselecteerd met pads 1 - 16.

Bank 1	BMX-samples
Bank 2	BX-samples
Bank 3	R10-samples
Bank 4	R5-samples
Bank 5	Latin-samples
Bank 6	Electro-samples
Bank 7	African-samples
Bank 8	Alle samples van banken 1 - 7

Slots in banken 1-8 die niet worden gebruikt voor de standaard samples zijn ook leeg en kunnen worden gebruikt voor gebruikerssamples, die kunnen worden toegewezen aan de step/pad-knoppen in plaats van de standaardgeluiden,

zoals beschreven in de sectie SAMPLING hieronder. De gewenste bank wordt geselecteerd met de step/pad-knoppen. Een sample kan worden voorbeluisterd door het te markeren en dan de Tap-knop ingedrukt te houden en op Yes te drukken.

Het indrukken van de navigeer-rechts-knop (42) opent een submenu:



De opties zijn:

SELECT ALL – Selecteert alle samples in de bank. Een vinkje verschijnt naast elk.

SELECT UNUSED – Selecteert alle sample-locaties die niet zijn toegewezen aan een pad. Een vinkje verschijnt naast elk.

DESELECT ALL – Deselecteert alle samples.

UNLOAD – Verwijdert of het gemarkeerde sample, of alle geselecteerde samples uit de bank. Yes of No moet worden ingedrukt om deze actie te voltooien of af te breken.

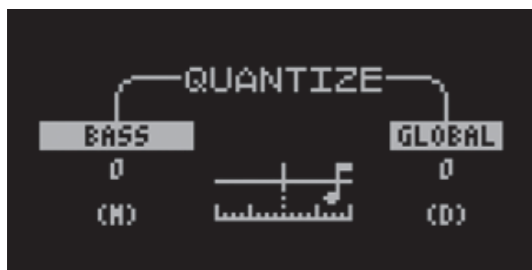
REPLACE – Maakt het mogelijk om het huidige gemarkeerde sample door een ander te vervangen. Het indrukken van de dataregelaar opent een lijst van samples, gebruik de dataregelaar of navigatieknoppen 39 en 40 om naar het nieuwe sample te navigeren, dan Yes om te vervangen of No om af te breken.

Het ingedrukt houden van de Tap-knop en het indrukken van Bank opent het bank-naamgeving-submenu. Gebruik knoppen 41 en 42 om door de tekenposities te navigeren en knoppen 39 en 40 of de dataregelaar om het teken te wijzigen.



De bank in gebruik kan worden gewijzigd terwijl een song is geselecteerd; en de song zal de geselecteerde bank gebruiken tenzij deze weer wordt gewijzigd.

52 – QUAN



Deze knop wordt gebruikt om de kwantisatie voor realtime programmeren in te stellen. Gebruik de dataregelaar (38) om de globale kwantisatie aan te passen; en de temporegelaar (6) in combinatie met de stemsselectieknoppen (4) om een individuele stem aan te passen. Beide hebben een bereik van 0 (standaard) tot 127.

Kwantisatie kan worden in- en uitgeschakeld tijdens het opnemen door de record-knop ingedrukt te houden en op play te drukken..

53 - << (TERUG)

Deze knop wordt gebruikt om achteruit te stappen door groepen steps bij het uitvoeren van een patroon van meer dan 16 steps lengte.

54 – MUTE

Deze knop wordt gebruikt in combinatie met de selectieknoppen (4) om stemmen te dempen en het dempen op te heffen tijdens afspelen en programmeren. Houd Tap (7) ingedrukt en druk op Mute om alle dempingen te wissen.

55 – SOLO

Deze knop wordt gebruikt in combinatie met de selectieknoppen (4) om stemmen solo te zetten tijdens afspelen en programmeren. Houd Tap (7) ingedrukt en druk op Solo om alle gesolo'de stemmen te wissen.

56 – >> (VOORUIT)

Deze knop wordt gebruikt om vooruit te stappen door groepen steps bij het uitvoeren van een patroon van meer dan 16 steps lengte.

MENUSECTIE

STANDAARDMENU



Het standaardmenu is wat op het display wordt getoond wanneer geen van de submenu's geopend via de Menu-knop, zoals hieronder beschreven, of knopspecifieke menu's in gebruik is. Het toont de instellingen van verschillende

ONDERSTE RIJ

(van links naar rechts)

01 – Toont het huidige patroonnummer, van 1 - 24

1 – Toont het huidige songnummer, van 1 – 8

UNTITLED – Standaard is de patroonnaam ingesteld als UNTITLED. Om dit te wijzigen, houdt u de tap-knop ingedrukt en drukt u op de patroon-knop om het naamgevingsmenu te openen:



Gebruik de linker- en rechternavigatieknoppen (41 & 42) om de cursor te verplaatsen en de omhoog- en omlaagknoppen (39 & 40) om het teken te wijzigen. Yes om op te slaan, No om af te breken. Tap en een navigatietoets of de dataregelaar om te bewerken, tap & No om een ongewenst teken te verwijderen, tap & Yes om een teken in te voegen.

MODE – Toont of de afspeelmodus PAT(tern), SON(g) of SET(list) is.

P130 – Afhankelijk van het voorgaande symbool toont dit nummer:

Tempo (metronomsymbool)



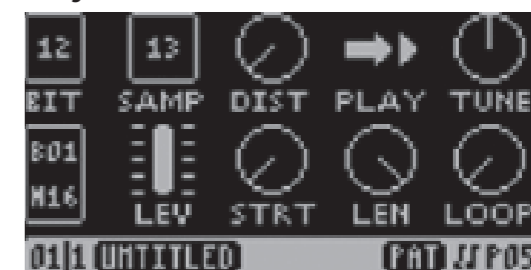
Flam



Probability



Swing



Om het huidige sample te bewerken, drukt u op de dataregelaar om het tweede scherm op te roepen:



Gebruik de navigatieregelaars om te selecteren welke parameter moet worden bewerkt, en de dataregelaar om de instellingen te wijzigen. Een verdere druk op de dataregelaar keert terug naar het hoofd-standaardscherm, waar het nog steeds mogelijk is om deze parameters te bewerken:

SAMP – Maakt het mogelijk om een ander sample uit de huidige bank te gebruiken in plaats van het huidige.

DIST – maakt het mogelijk om vervorming in het sample te introduceren. Bereik is 0 – 127, standaard is 0.

PLAY – wijzigt de manier waarop het sample wordt afgespeeld: FWD (forward, standaard), FWD-L (forward looping), REV-L (reversed looping), REV (reversed).

TUNE – maakt het mogelijk om elk sample te stemmen, in het bereik van -24 tot +24 halve tonen, met een standaard van 0. Grove stemming, in intervallen van 20 cent, wordt uitgevoerd met de toewijsbare stemregelaar voor het gewenste kanaal. Om fijn te stemmen, houdt u de Tap-knop ingedrukt en de encoder stemt in intervallen van 1 cent. Om de stemming naar nul te resetten, houdt u de Tap-knop ingedrukt en drukt u op de dataencoder.

parameters en verandert wanneer ze worden gewijzigd. Sommige parameters kunnen alleen in dit scherm worden geselecteerd voor bewerking, sommige kunnen in dit of het tweede scherm worden bewerkt. Wanneer een parameter wordt gewijzigd, worden de wijzigingen automatisch opgeslagen. Bewerkingen zijn niet-destructief, verdere aanpassingen zijn mogelijk. Waarden kunnen worden gewijzigd met de dataregelaar (38) voor het huidige sample; of door de toewijsbare stemregelaars (3) te gebruiken die het momenteel geselecteerde sample van dat kanaal zullen bewerken.

Houd de TAP-knop (7) ingedrukt terwijl u de navigatieregelaars gebruikt om een parameter te selecteren voor bewerking op alle kanalen.

BOVENSTE RIJ

(van links naar rechts)

BIT – toont het bit-niveau van het momenteel afgespeelde sample. De standaard sampling is 12 bit, maar dit kan worden gewijzigd met de bitcrusher (zie hieronder).

SAMP – toont welk sample is toegewezen aan de meest recent gebruikte pad of toewijsbare stemregelaar, die zal worden bewerkt door andere regelaars.

DIST – introduceert vervorming in het huidige sample.

PLAY – toont welke PLAY-optie is geselecteerd: Forward (standaard), Forward Looping, Reverse Looping of Reverse, geselecteerd met de dataregelaar. Het ingedrukt houden van de Tap-knop maakt het mogelijk om de decay van het sample aan te passen met de dataregelaar, in het bereik van 10 ms tot 10 seconden.

TUNE – toont de stemming van het meest recent geselecteerde sample; en maakt het mogelijk om deze aan te passen in het bereik van -24 tot +24 halve tonen. Navigeer naar TUNE, gebruik dan de toewijsbare stemregelaar(s) (3) voor grove stemming en de dataencoder (38) voor fijne stemming.

MIDDELSTE RIJ

(van links naar rechts)

Bxx –toont de huidige sample-bank in gebruik.

Mxx – toont het huidige step-blok (16, 32, 48 of 64). Als autoscroll is ingeschakeld, wordt dit getoond als Axx. Autoscroll kan snel worden ingeschakeld door de Tap-knop ingedrukt te houden en op >> (Fwd) te drukken; of uitgeschakeld door Tap ingedrukt te houden en op << (Back) te drukken.

LEV – maakt het mogelijk om het niveau van het sample te wijzigen. De standaard is het maximum van 127.

STRT – toont het startpunt van het huidige sample. Samples kunnen worden bewerkt om een ander startpunt te hebben (zie sectie SAMPLING hieronder).

LEN – toont de lengte van het huidige sample. Samples kunnen worden bewerkt om hun lengte te verkorten (zie sectie SAMPLING hieronder).

LOOP – toont of looping in gebruik is op het huidige sample. Samples kunnen looping toegevoegd krijgen in het beweringsproces (zie sectie SAMPLING hieronder).

De zestien vakjes vertegenwoordigen elk een patroon-slot. Om een patroon in een slot te plaatsen, gebruikt u de navigatieknoppen om het gewenste slot te markeren, en drukt u op de step/pad-knop voor het gewenste patroon. Als u het verkeerde patroon hebt geselecteerd, druk dan gewoon op de knop voor het juiste om het te vervangen. Patronen kunnen ook worden geselecteerd met de temporegelaar of dataregelaar na het indrukken van enter om erdoorheen te scrollen.

Het indrukken van de length-knop, zodat deze continu verlicht is, schakelt naar het tweede scherm:



Waar het aantal herhalingen van het patroon kan worden ingesteld, met de temporegelaar of de dataregelaar. Navigeer naar het gewenste slot. Elk slot heeft standaard slechts één herhaling. Het met de klok mee draaien van de regelaars verhoogt de herhalingen tot maximaal 255. Het tegen de klok in draaien vermindert het aantal herhalingen. Het draaien onder 001 schakelt naar oneindige herhalingen, waarbij het patroon oneindig blijft spelen, maar handmatig kan worden doorgeschakeld naar het volgende slot door op patroon en de >> (vooruit)-knop te drukken; of terug naar het vorige slot met patroon en de << (terug)-knop.

Wanneer u klaar bent met het maken van uw song, kunt u deze opslaan via het save-menu, verlaat dan de opnamemodus door op de record-knop te drukken. Om de song af te spelen, houdt u de tap-knop ingedrukt en drukt u op de play-knop totdat het scherm Play Song of Play Pattern toont. Dit schakelt auto-scrolling in en maakt het mogelijk om de song correct af te spelen. De andere optie, Play Setlist, selecteert de setlist van songs in plaats van een individuele song (zie hieronder).

Merk op dat, vanuit de fabriek, de patronen gekoppeld aan de eerste twee songs zijn voorgescreend om te demonstreren wat de BMX kan doen. Deze kunnen indien nodig worden gewist en hersteld door de fabriekinstellingen te herstellen. De songs zelf zijn niet voorgescreend.

Patronen Koppelen

Druk op de patroon-knop en selecteer een patroon met de step/pad-knoppen. Druk op play. Patronen spelen en herhalen totdat u een andere selecteert. De knop voor het nieuw geselecteerde patroon zal knipperen totdat het huidige patroon is afgespeeld, waarna het afspelelt overschakelt naar het nieuwe patroon.

Songs Koppelen

Songs kunnen op vrijwel dezelfde manier als patronen worden gekoppeld. Druk op de Song-knop en selecteer de eerste song om af te spelen met de step/pad-knoppen. Druk op play. De song speelt en de volgende kan worden geselecteerd terwijl deze speelt, wat ervoor zorgt dat de knop voor de volgende song knippert. Zodra de spelende song eindigt, schakelt het afspelelt over naar de volgende song, ongeacht of de song is ingesteld op loop of hold.

Setlist

De BMX bevat een setlist, die het mogelijk maakt om songs in een gespecificeerde volgorde te koppelen en indien nodig te herhalen.



Om de setlist te programmeren, selecteert u song en drukt u dan op record. Dit roept het eerste scherm op, dat zeer vergelijkbaar is met dat gebruikt bij het maken van een song uit patronen. De end mode kan worden ingesteld op Stop, Loop of Hold zoals bij een song. Er zijn zestien mogelijke slots, hoewel opgemerkt moet worden dat de BMX op elk moment slechts maximaal acht songs bevat. Een song wordt toegewezen aan een slot door ernaar te navigeren en op step/pad 1-8 te drukken. Op dit moment knippert de length-knop. Het indrukken van length schakelt naar het tweede scherm:



dat het mogelijk maakt om de songs te herhalen. Elk slot heeft standaard één afspeling, maar het is mogelijk om elk nummer tussen 1 en 255 te selecteren met de temporegelaar of dataregelaar. Er moet worden opgemerkt dat er, in tegenstelling tot patronen binnen een song, geen optie is voor oneindige herhalingen.

Zodra de setlist compleet is, drukt u op record om te verlaten. Er is geen opslagoptie, aangezien de setlist automatisch wordt opgeslagen.

SAMPLING

Een belangrijk kenmerk van de BMX is dat het gebruikers in staat stelt om hun eigen samples te maken en te gebruiken naast de standaard meegeleverde. Er zijn twee manieren om dit te doen: direct in de BMX zelf, of door een .wav-bestand in SynthTribe te laden en naar de BMX te downloaden.

DIRECT SAMPLEN

Selecteer eerst de bank waarin u uw samples wilt opslaan, met de bank-knop en navigatieknoppen.

Sluit een audiobron aan op de record-ingang-aansluiting (60) op het achterpaneel. Dit is een 6,35 mm (1/4") ongebalanceerde TS-jackbus, en is primair ontworpen om lijnniveau-ingangen te ontvangen, hoewel het mogelijk is om deze te gebruiken met dynamische microfoons zolang voorzichtigheid wordt betracht met de versterking.

Druk op de sample-knop (50). Dit activeert de Rec Input-aansluiting, en de Input level-regelaar (18) en de bijbehorende signaal-LED (19). Het eerste opnamescherm wordt getoond op het display:



Het ingangsniveau wordt rechtsboven op het scherm getoond, en de opnamedrempel links onder. De drempel kan worden aangepast met de dataregelaar en wordt op de niveaumeter getoond door een dunne zwarte lijn. De Metronome Volume-regelaar wordt gebruikt om het ingangsniveau in te stellen.

Het indrukken van de Yes-knop activeert de recorder, het gelijktijdig indrukken van tap en yes start de opname. De beschikbare opnametijd wordt rechtsonder op het scherm getoond.



Zodra de opname is gestart, verandert het display naar het tweede opnamescherm:

de opnametijd wordt rechtsonder getoond. Het indrukken van de yes-knop beëindigt de opname. Zodra de opname is beëindigd, verandert het display naar het eerste bewerkingsscherm:



Linksboven kan de dataregelaar worden gebruikt om het begin van het sample te trimmen, wat nuttig is als er een pauze was voordat het opgenomen geluid begon. De temporegelaar maakt het mogelijk om het display in te zoomen om hierbij te helpen. Rechtsboven maakt dezelfde bewerking het mogelijk om ongewenste elementen van het einde van het sample te trimmen, zoals stilte nadat het opgenomen geluid eindigde.

Onderaan het scherm zijn vier opties voor wat er vervolgens gebeurt:

YES – Slaat het sample op en gaat naar het volgende scherm.

NO – Sluit de recorder en keert terug naar het standaardscherm, waarbij het sample in het geheugen blijft. Het nogmaals indrukken van SAMP keert terug naar dit scherm.

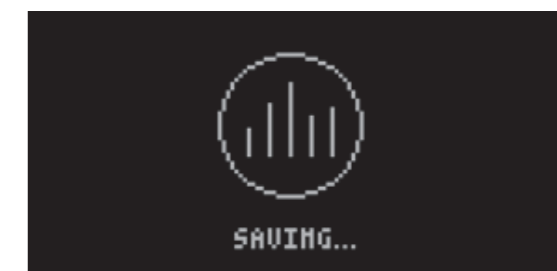
TAP & YES – beluistert het sample voor.

TAP & NO – verworpt het sample en keert terug naar het standaardscherm.

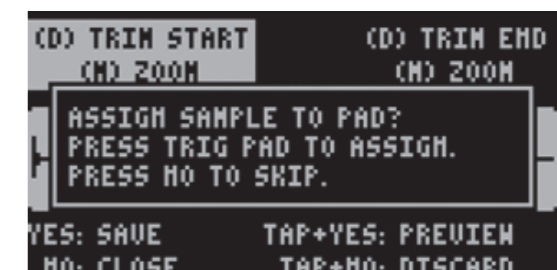
Het volgende scherm maakt het mogelijk om het sample een naam te geven en op te slaan:



Wanneer de samplenaam correct is ingevoerd, of u tevreden bent met de standaardnaam, die RECxxxx is afhankelijk van hoeveel gebruikerssamples al zijn gemaakt, drukt u op YES om op te slaan.



Het laatste scherm maakt het mogelijk om het sample toe te wijzen aan een pad met de step/pad-knoppen, of deze stap over te slaan met de NO-knop.



Het laatste menu maakt het mogelijk om uw nieuwe sample toe te wijzen aan elk van de pads van de BMX in plaats van het standaardgeluid. Het indrukken van no laat het sample niet toegewezen. Echter, eenmaal opgeslagen, kunnen gebruikerssamples worden toegewezen door de replace-functie in het bank-submenu te gebruiken.

SYNTHTRIBE GEBRUIKEN

Elk .wav-bestand kleiner dan 682 KB kan in SynthTribe worden geladen en naar de BMX worden gedownload. SynthTribe converteert stereo-samples naar mono en past de samplerate aan naar 24 kHz. Het native formaat van de BMX is 12 bit, 24 kHz mono.

De bestanden kunnen afzonderlijk worden verzonden, of als meervoudige verzending, en worden gedownload naar de eerste lege slot(s) van de momenteel geselecteerde bank. SynthTribe bevat ook een Librarian-functie die het mogelijk maakt om samples individueel te back-uppen en te herstellen.

De bestanden kunnen afzonderlijk worden verzonden, of als meervoudige verzending, en worden gedownload naar de eerste lege slot(s) van de momenteel geselecteerde bank.

De totale opslagruimte beschikbaar voor gebruikerssamples, of ze nu direct op de BMX zijn gemaakt of van SynthTribe zijn gedownload, is 14,45 MB; wat overeenkomt met 315,70 seconden (5,30 minuten) sampletijd.

Let op dat samplerate-conversie momenteel niet wordt ondersteund voor 32-bit samples.

SAMPLE BEHEER

Om het sample-geheugen van de BMX te beheren, houdt u de tap-knop ingedrukt en drukt u dan op de sample-knop. Dit opent het sample-menu. Alle samples in het geheugen worden vermeld. Merk op dat de standaard samples in banken 1 tot 7 zijn vergrendeld (hangslot-symbool wordt getoond naast de samplenaam) en niet kunnen worden verwijderd.

SAMPLES	
BMX-KICK	7.20KB
BMX-BEAT KICK	17.4KB
BMX-ELEC KICK	17.4KB
BMX-SHARE	6.53KB
BMX-BEAT SHARE	17.4KB
BMX-ELEC SHARE1	17.4KB
BMX-ELEC SHARE2	17.4KB

Het indrukken van de linkernavigatieknop opent een tweede menu:

B SELECT ALL	
000:OFF	SELECT UNUSED
001:BMX-KICK	DESELECT ALL
002:BMX-BEAT K	UNLOAD
003:BMX-ELEC K	REPLACE
004:BMX-SHARE	
005:BMX-BEAT ST	
006:BMX-ELEC ST	

De opties zijn:

SELECT ALL – Selecteert alle samples die momenteel zijn opgeslagen in het geheugen van de BMX.

DESELECT ALL – Maakt de Select All-actie ongedaan.

LOAD TO BANK – Plaatst het/de momenteel geselecteerde sample(s) in welke Bank dan ook die momenteel in gebruik is. Het is raadzaam om de juiste bank te selecteren voordat u deze optie gebruikt.

DELETE – Verwijdert het/de geselecteerde sample(s) uit het geheugen van de BMX, mits ze niet schrijfbeveiligd zijn. Druk op yes om verwijdering te bevestigen, of no om te annuleren.

TRIM – Opent het hierboven beschreven trim-scherm om het huidige sample aan het begin en/of einde te trimmen.

RENAME – Opent het hierboven beschreven bestandsnaamscherm om het huidige sample te hernoemen.

MIDI CCs

De BMX reageert op en verzendt de volgende MIDI CCs:

CC	Functie
74	Filter Cutoff
75	Bass Drum Tuning
76	Snare Drum Tuning
77	Rimshot Tuning
78	Closed Hi Hat Tuning
79	Open Hi Hat Tuning
80	Tom 1 Tuning
81	Tom 2 Tuning
83	Ride Cymbal Tuning
84	Crash Cymbal Tuning
86	Tambourine Tuning
89	Shaker Tuning
90	Claps Tuning
120	All Sounds Off
122	Local Off

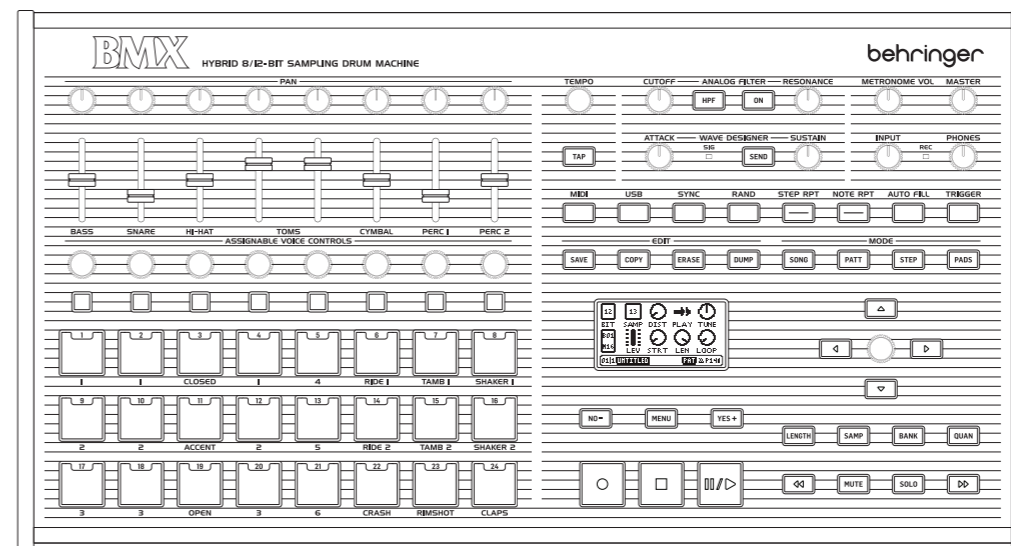
WPROWADZENIE

Behringer BMX to hołd dla klasycznego automatu perkusyjnego z lat 80., używanego przez takich artystów jak New Order, Run DMC i Madonna w niezliczonych hitach. Zawiera sample z tej kulturowej maszyny i jej młodszej siostry; a także wiele innych brzmień electro, latynoskich i afrykańskich oraz mnóstwo pustych slotów do przechowywania własnych kreacji.

Programowanie zostało zaadaptowane z Behringer RD-8 i RD-9 dla łatwości użytkowania podczas tworzenia patternów, utworów i setlist.

BMX jest w pełni zintegrowany z SynthTribe do programowania, samplowania, tworzenia utworów i łatwego dostępu do ustawień, a także aktualizacji firmware'u, gdy będą dostępne.

PANEL GÓRNY



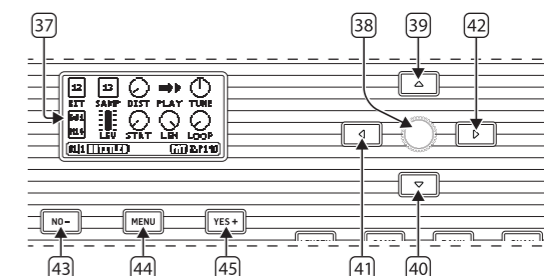
KANAŁY I GŁOSY

BMX jest zorganizowany w osiem kanałów, z których każdy posiada kontrolę poziomu, kontrolę panoramy, przypisywalną kontrolę głosu, przycisk wyboru głosu, indywidualne wyjście na panelu tylnym i trzy pady. Każdy kanał ma warianty jednego lub dwóch sampli powiązanych z nim w stanie domyślnym.

Kan.	Pady	Głos	Wariant
1	1, 9, 17	Stopa	Rosnąca głośność
2	2, 10, 18	Werbel	Rosnąca głośność
3	3, 11, 19	Hi Hat	Zamknięty, Zamknięty z akcentem, Otwarty
4	4, 12, 20	Tom 1	Malejący ton oparty na pojedynczym samplu
5	5, 13, 21	Tom 2	Malejący ton oparty na pojedynczym samplu
6	6, 14	Talerz Ride	Rosnąca głośność
	22	Talerz Crash	
7	7, 15	Tamburyn	Rosnąca głośność
	23	Rimshot	
8	8, 16	Shaker	Rosnąca głośność
	24	Kłaśnięcia	

Przycisk wyboru głosu zaświeci się na biało, gdy na kanale jest tylko jeden sample lub gdy używany jest sample główny; oraz na różowo, gdy wybrany jest sample drugorzędny.

NAWIGACJA

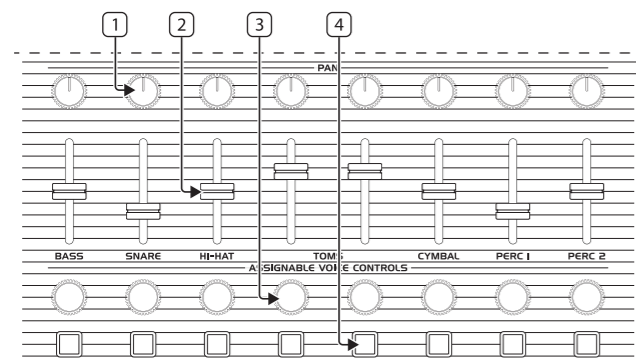


Podczas korzystania z różnych stron menu nawigacja odbywa się za pomocą czterech przycisków otaczających kontrolę danych (39 - 42), samej kontroli danych (38) oraz przycisków Nie (43) i Tak (45). W menu jednostronicowym, takim jak menu MIDI, przyciski 39 i 40 lub kontrola danych mogą być używane do przewijania opcji; a przyciski 41 i 42 do poruszania się między dostępnymi opcjami. Przycisk 42 włącza dowolną opcję wł./wyl., podczas gdy przycisk 41 ją wyłącza. Naciśnięcie kontroli danych działa jako przycisk Enter, gdy jest to konieczne. Informacje o dostępnych opcjach będą wyświetlane na ekranie (37).

Gdy jest wiele stron, jak w menu głównym, przycisk Tak (45) przechodzi do strony podmenu, a przycisk Nie (43) cofa. Należy pamiętać, że przycisk Tak może być

również używany do włączania opcji wł./wył., ale przycisk Nie cofa o stronę lub zamyka menu zamiast ją wyłączać. Każde menu można również zamknąć, naciskając jego przycisk dostępu po raz drugi. W większości przypadków nie jest konieczne naciskanie Enter, aby zapisać zmienione opcje.

MASTER



1 – KONTROLE PANORAMY

Te kontrole służą do ustawiania pozycji panoramy perkusji na wyjściach master. Gdy kontrole są całkowicie w lewo, perkusja będzie panoramowana całkowicie w prawo; całkowicie w prawo będą całkowicie w lewo. Jest środkowy detent, gdzie dźwięki są równe w obu kanałach.

2 – MIKSER

Te kontrole służą do ustawiania poziomu perkusji na wyjściach master. Nie wpływają na poziom indywidualnych wyjść głośów. Aby usunąć perkusję z głównego wyjścia, zmniejsz jej poziom do zera.

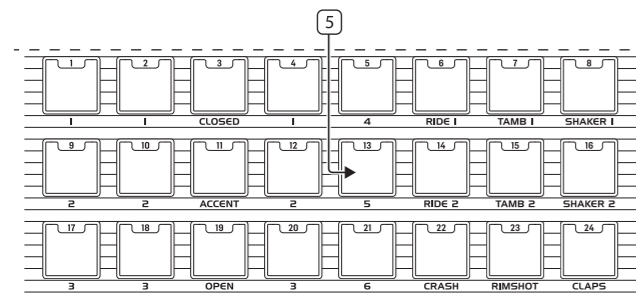
3 – PRZYPISYWALNE KONTROLE GŁOSU

Podczas korzystania z menu domyślnego (patrz poniżej) wraz z kontrolami nawigacji, Przypisywalne Kontrole Głosu mogą być używane do dostosowania wybranego parametru dla dowolnego kanału. Tam, gdzie na kanale są dwa sample, przyciski Wyboru Głosu (4) mogą być używane do wyboru, który sample jest dostosowywany.

4 – WYBÓR GŁOSU

Te przyciski służą do wybierania wymaganego głosu/głosów do programowania, wyciszania, solo, wave designera i filtra. Świecą się również podążając za perkusją, gdy BMX jest programowany lub grany za pomocą przycisków pada lub zewnętrznego kontrolera MIDI. Przyciski świecą na biało, gdy kanał jest wybrany, z wyjątkiem sytuacji, gdy z danym kanałem powiązane są dwa sample — wtedy świecą na biało dla głosu głównego i na różowo dla drugorzędno.

STEPY/PADY

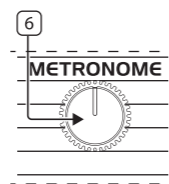


5 – STEP/PAD BUTTONS

Przyciski Step/Pad mają wiele funkcji, w zależności od tego, z jakimi innymi przyciskami są używane:

- Podczas programowania w czasie stepowym służą do umieszczania określonej perkusji (wybranej za pomocą przycisków Wyboru Głosu (4)) na wymaganym stopie. Należy pamiętać, że tylko dwa górne rzędy są używane do programowania stopów. Przyciski 17 - 20 służą do wskazywania, który blok stopów jest aktualny, gdy programowany lub odtwarzany jest pattern dłuższy niż 16 stopów.
- Podczas programowania w czasie rzeczywistym służą do grania powiązanych dźwięków perkusyjnych.
- Służą do wybierania patternu do odtwarzania, nagrywania, kopiowania, kasowania lub zrzutu.
- Przyciski 1 - 8 służą do wybierania utworu do odtwarzania, nagrywania, kopiowania, kasowania lub zrzutu.

SEKCJA TEMPA



6 - TEMPO

Kontrola tempa służy do ustawiania szybkości wewnętrznego zegara BMX, od 20 bpm do 240 bpm. Aktualne tempo jest wyświetlane w prawym dolnym rogu domyślnego ekranu.

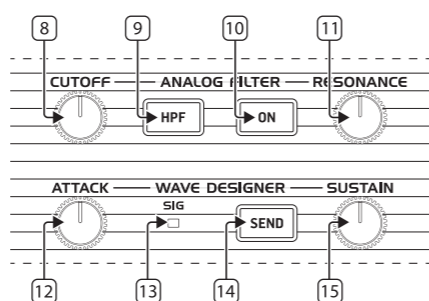
7 - TAP

Naciśnij ten przycisk trzy razy, aby ustawić tempo wewnętrznego zegara. Napisuje kontrolę tempa (6). Użycie kontroli tempa po ustawieniu tempa za pomocą przycisku tap pozwala na dostosowanie tempa od ustawienia tap.

Przycisk tap i kontrola tempa służą również do ustawiania wartości Swing, Probability i Flam. Aby uzyskać do nich dostęp, przytrzymaj przycisk tap i obróć kontrolę tempa na domyślnym ekranie, aby przewijać Tempo, Swing, Probability i Flam. Aktualna wartość każdego jest wyświetlana w prawym dolnym rogu. Aby dostosować wartość, zwolnij przycisk tap i użyj kontroli tempa lub kontroli danych, aby ustawić wymaganą wartość. Zaleca się powrót do Tempo po dostosowaniu innych parametrów.

Swing jest jedynym z tych elementów, który nie ma własnego podmenu. Wartość można ustawić między 25% a 75% z domyślną wartością 50% (brak swingu).

FILTR ANALOGOWY I WAVE DESIGNER



Filtr analogowy pozwala na zmianę barwy dźwięków BMX, tak jak podczas tworzenia dźwięku na syntezatorze analogowym. Każdy dźwięk wybrany przez wave designer jest następnie przesyłany do filtra analogowego, chociaż filtr można wyłączyć, jeśli nie jest potrzebny.

8 - CUTOFF

Ta kontrola służy do ustawiania częstotliwości odcięcia filtra. W normalnym trybie dolnoprzepustowym obracanie kontroli w lewo zmniejsza zawartość wysokich częstotliwości sampli, podczas gdy obracanie w prawo ją zwiększa. Ta akcja jest odwrócona, gdy filtr jest w trybie górno-odprzepustowym. Cutoff filtra można również ustawić za pomocą kontrolera ciągłego MIDI #74.

9 - HPF

Ten przycisk służy do zmiany filtra z normalnego trybu dolnoprzepustowego (przycisk wyłączony) na tryb górno-odprzepustowy (przycisk włączony).

10 - ON

Użyj tego przycisku, aby włączyć filtr (przycisk włączony) dla wybranego głosu/głosów.

11 - REZONANS

Ta kontrola służy do ustawiania poziomu rezonansu filtra, który podkreśla częstotliwości wokół częstotliwości odcięcia. Należy pamiętać, że w przeciwieństwie do wielu syntezatorów analogowych, nie jest możliwe doprowadzenie filtra BMX do samooscyłacji przy użyciu wysokich ustawień rezonansu.

Wave designer, który jest identyczny z tym już używanym w RD-8, RD-9 i LM Drum, jest środkiem, za pomocą którego transjenty wybranych perkusji mogą być zmieniane, poprzez kontrole attack i sustain. Należy pamiętać, że Wave Designer może być używany tylko na głównych wyjściach, nie wpływa na indywidualne wyjścia głośów. Każdy dźwięk wybrany do przetwarzania przez wave designer będzie również przesyłany do filtra analogowego.

12 - ATTACK

Ta kontrola służy do ustawiania czasu ataku wave designera. Pozwala to na nadanie dźwiękom większej przebijowości poprzez zmniejszenie ataku lub mniejszej bezpośredniości poprzez jego zwiększenie. Ustaw kontrolę na godzinę 12, aby nie zmieniać dźwięku.

13 - SEND

Ten przycisk służy do wysyłania wybranych kanałów do wave designera i filtra. Aby wybrać kanały do przetwarzania, naciśnij przycisk, aż zacznie migać. Przyciski wyboru głosu (4) mogą teraz być używane do wybierania kanałów. Każdy wybrany głos zaświeci się na różowo. Naciśnij przycisk ponownie, aby świecił się ciągle, i przetwarzanie może teraz mieć miejsce. Należy pamiętać, że tam, gdzie kanał ma dwa powiązane głosy, oba będą dotknięte. Aby zatrzymać wysyłanie, odznacz wszystkie wybrane kanały.

14 - SIG

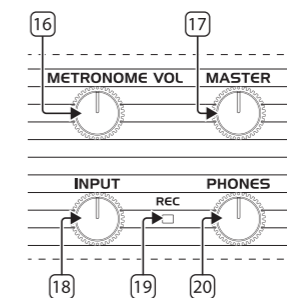
Ta dioda LED zaświeci się, gdy na wejściu wave designera obecny jest sygnał.

15 - SUSTAIN

Ta kontrola służy do ustawiania poziomu sustain wave designera. Zwiększenie sustain wydłuży szczyt dźwięku, podczas gdy zmniejszenie będzie działać jak

kompresor. Ustaw kontrolę na godzinę 12, aby nie zmieniać dźwięku. Należy pamiętać, że przy wysokich poziomach na końcu sampla może pojawić się szum, więc należy zachować ostrożność przy ustawianiu tej kontroli.

WEJŚCIE/WYJŚCIE



16 - GŁOŚNOŚĆ METRONOMU

Użyj tej kontroli, aby ustawić poziom metronomu na głównych wyjściach i wyjściu słuchawkowym, gdy jest używany. Kontrola głośności metronomu ustawia również poziom monitorowania podczas nagrywania sampli.

17 — MASTER

Ta kontrola służy do ustawiania głośności dla głównych wyjść.

18 — INPUT

Ta kontrola służy do ustawiania wzmocnienia wejściowego podczas nagrywania sampli użytkownika. Należy pamiętać, że chociaż jest zoptymalizowana do odbierania sygnałów o poziomie liniowym, możliwe jest uzyskanie dobrych rezultatów z mikrofonu dynamicznego przy wyższych ustawieniach wzmocnienia. Mikrofony pojemnościowe nie mogą być używane, ponieważ nie ma dostępnego zasilania phantom.

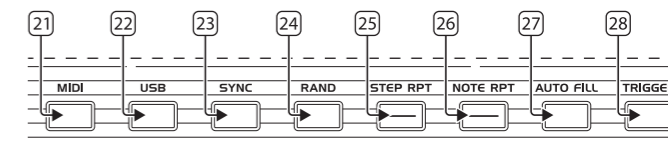
19 — REC

Ta dioda LED będzie świecić, gdy BMX nagrywa sample użytkownika.

20 — PHONES

Ustawia poziom wyjścia słuchawek.

CONTROL SECTION



21 — MIDI

Przycisk MIDI daje dostęp do menu opcji MIDI, z dostępnymi alternatywami wyświetlanymi na ekranie:



Kanał RX - Wybierz między All, 1 - 16 lub Out, który dopasuje kanał RX do wybranego dla TX.

Kanał TX - Wybierz między 1 - 16 lub Off, który wyłącza transmisję wiadomości MIDI.

Przekieruj do USB - Gdy ta opcja jest wybrana, wszystkie wiadomości MIDI odebrane na gnieździe MIDI In będą przekierowywane do gniazda USB.

Soft Thru - Gdy ta opcja jest wybrana, gniazdo MIDI Out działa jako drugie MIDI Thru.

22 — USB

Przycisk USB daje dostęp do menu opcji USB, z dostępnymi alternatywami wyświetlanymi na ekranie:



Kanał RX - Wybierz między All, 1 - 16 lub Out, który dopasuje kanał RX do wybranego dla TX.

Kanał TX - Wybierz między 1 - 16 lub Off, który wyłącza transmisję wiadomości MIDI.

Przekieruj do MIDI - Gdy ta opcja jest wybrana, wszystkie wiadomości MIDI odebrane na gnieździe USB będą przekierowywane do gniazda MIDI Out.

23 - SYNC

Przycisk sync daje dostęp do menu opcji synchronizacji, z dostępnymi alternatywami wyświetlanymi na ekranie:



INT – Będzie używany wewnętrzny zegar.

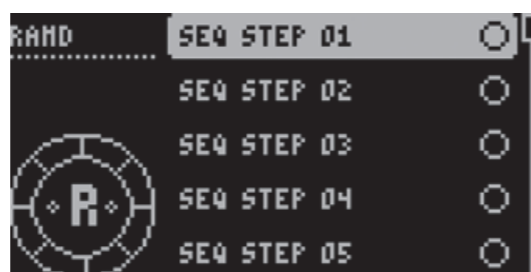
MIDI - BMX zsynchronizuje się z zegarem MIDI na gnieździe MIDI In.

USB - BMX zsynchronizuje się z zegarem MIDI na gnieździe USB.

TRIG - BMX zsynchronizuje się z zegarem analogowym na gnieździe Sync In.

TRIG RATE - wartość zegara wewnętrznego zasilającego gniazdo Sync Out lub przychodzącego Sync In, gdy TRIG jest wybrany, może być ustawiona na 1 impuls na step (pps), 1 impuls na ćwierćnutę (ppqn), 2 ppqn, 4 ppqn, 24 ppqn (domyślnie) lub 48 ppqn. Wybór nie wpływa na zegary MIDI lub USB, które zawsze będą ustawione na 24 ppqn.

24 – RAND



BMX można ustawić tak, aby umożliwiał losowe wyzwolenie dźwięków na dowolnym kroku w sekwencji. Naciśnięcie przycisku rand otwiera menu rand. Dowolna liczba dźwięków może być wybrana do randomizacji za pomocą przycisków wyboru głosu (4). Każdy migający przycisk nie jest wybrany, te które są, będą świecić ciągle na czerwono. Użyj kontroli danych i/lub przycisków 39 i 40, aby przewijać kroki, oraz przycisków 41 i 42, aby włączać lub wyłączać randomizację dla dowolnego kroku.

Randomizacja jest przechowywana dla każdego patternu osobno.

25 - STEP REPEAT



Step repeat służy do wypełniania określonej liczby kroków. Użyj przycisków 39 - 42, aby wybrać, czy będzie powtarzanych 1, 2, 4 czy 8 kroków. Naciśnięcie przycisku trigger spowoduje powtarzanie tej liczby kroków, dopóki przycisk nie zostanie zwolniony.

26 - NOTE REPEAT



Note repeat dodaje efekt ratchet do dowolnej perkusji podczas grania. Użyj przycisków 39 - 42, aby wybrać, czy nuta będzie powtarzana raz, dwa razy, cztery razy czy osiem razy. Użyj przycisków wyboru głosu (4), aby wybrać, która perkusja będzie dotknięta. Przycisk wybranej perkusji będzie świecić ciągle. Naciśnięcie przycisku trigger podczas odtwarzania patternu doda wybraną liczbę powtórzeń, dopóki przycisk trigger nie zostanie zwolniony.

Należy pamiętać, że Note Repeat można również programować dla każdej perkusji osobno w menu głównym; i jest przechowywany oddzielnie dla każdego patternu.

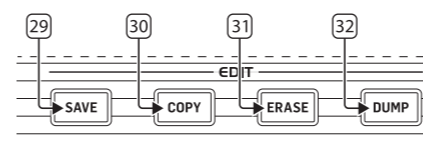
27 - AUTOFILL

Autofill służy do dodawania patternu 'fill' podczas gdy BMX jest w trybie pattern i odtwarza. Dowolny pattern może być ustawiony jako pattern Autofill, naciskając przycisk Autofill i używając odpowiedniego przycisku step/pad (5) dla wymaganego patternu. Gdy fill się skończy, BMX powróci do patternu, który był wcześniej odtwarzany, lub do nowego patternu, jeśli został wybrany podczas odtwarzania fill.

28 - TRIGGER

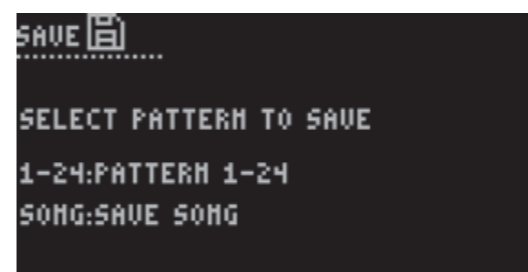
Przycisk Trigger wywoła wybrany dźwięk perkusyjny, gdy BMX jest zatrzymany lub wstrzymany; lub aktywuje step lub note repeat, gdy odtwarza.

SEKCJA EDYCJI



29 – SAVE

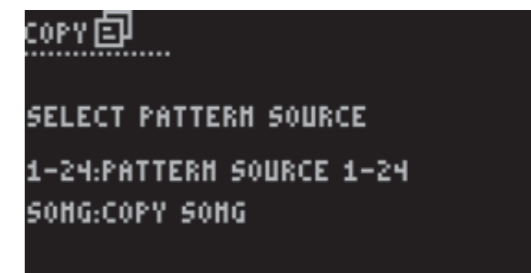
Ten przycisk służy do zapisywania aktualnego patternu lub utworu. Postępuj zgodnie z instrukcjami na ekranie.



Naciśnięcie przycisku pattern w trybie zapisu pozwala zapisać dowolny z dwudziestu czterech patternów powiązanych z aktualnym utworem za pomocą dwudziestu czterech przycisków pad/step. Naciśnięcie przycisku song pozwala zapisać dowolny z ośmiu utworów w pamięci za pomocą górnego rzędu przycisków pad/step. Naciśnij save ponownie, aby potwierdzić operację zapisu i wyjść z menu.

30 – COPY

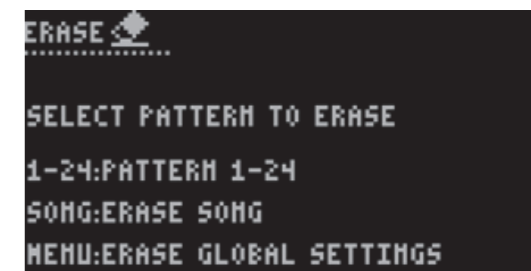
Ten przycisk służy do kopiowania patternów lub utworów do innej lokalizacji.



Naciśnięcie przycisku pattern w trybie kopiowania pozwala wybrać dowolny z dwudziestu czterech patternów powiązanych z aktualnym utworem do skopiowania. Naciśnięcie przycisku song pozwala wybrać dowolny z ośmiu utworów za pomocą górnego rzędu przycisków pad/step. Po wybraniu patternu lub utworu przycisk copy musi być naciśnięty ponownie, aby potwierdzić. Następnie można wybrać nową lokalizację za pomocą przycisków pad/step. Kopia jest potwierdzana przez ponowne naciśnięcie przycisku copy i wychodzi z menu.

31 - ERASE

Przycisk erase pozwala skasować dowolny pattern, utwór lub ustawienia globalne z pamięci.



Naciśnięcie przycisku pattern w trybie kasowania pozwala wybrać dowolny z dwudziestu czterech patternów powiązanych z aktualnym utworem do skasowania. Naciśnięcie song pozwala wybrać dowolny z ośmiu utworów za pomocą górnego rzędu przycisków step/pad. Naciśnięcie menu wybiera wszystkie ustawienia globalne. Ponowne naciśnięcie przycisku erase potwierdza kasowanie i wychodzi z menu.

Dostępne są dwie inne operacje kasowania:

Kasowanie przez Przeciągnięcie: wybierz tryb step i uruchom odtwarzanie aktualnie wybranego patternu. Przytrzymaj przycisk Tap, następnie przytrzymaj dowolny przycisk wyboru głosu, aby skasować wszystkie kroki, na których zaprogramowany jest wybrany głos, dopóki przyciski są przytrzymane. Inne kroki nie zostaną skasowane.

Kasowanie Głosu: wybierz tryb step, następnie przytrzymaj przycisk erase i dowolny przycisk głosu, aby skasować wszystkie wystąpienia tego głosu w aktualnym patternie.

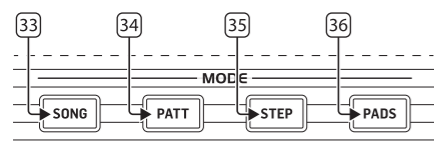
32 - DUMP

Przycisk dump inicjuje zrzut SysEx do odpowiedniego oprogramowania, na przykład MIDI OX™ dla Windows lub SysEx Librarian™ dla Mac, działającego na komputerze podłączonym do portu MIDI lub USB BMX, wybranego za pomocą przycisków MIDI lub USB w menu dump.



Naciśnięcie przycisku pattern pozwala wybrać dowolny z dwudziestu czterech patternów powiązanych z aktualnym utworem, naciśnięcie song pozwala wybrać dowolny z ośmiu utworów za pomocą przycisków step/pad. Naciśnięcie przycisku menu zrzuca ustawienia globalne. Ustaw oprogramowanie na nagrywanie i dokonaj odpowiedniego wyboru, następnie naciśnij przycisk dump ponownie, aby potwierdzić. Po zakończeniu zrzutu BMX powróci do stanu domyślnego. Zrzut będzie dostępny na komputerze do nazwania i zapisania zgodnie z ustawieniami oprogramowania.

SEKCJA TRYBU



33 – SONG

Ten przycisk służy do wejścia w tryb utworu; oraz do wybierania utworu do zapisu, kopiowania, kasowania lub zrzutu.

34 - PATTERN

Ten przycisk służy do wejścia w tryb patternu; oraz do wybierania patternu do zapisu, kopiowania, kasowania lub zrzutu.

35 - STEP

Ten przycisk służy do wejścia w tryb step, gdzie patterny mogą być tworzone w czasie stepowym.

36 - PADS

Ten przycisk służy do wejścia w tryb pads, gdzie patterny mogą być tworzone w czasie rzeczywistym za pomocą padów głosowych (5) lub zewnętrznego urządzenia MIDI, takiego jak perkusja elektroniczna.

Zobacz sekcję PROGRAMOWANIE poniżej, aby uzyskać więcej szczegółów na temat używania tych przycisków.

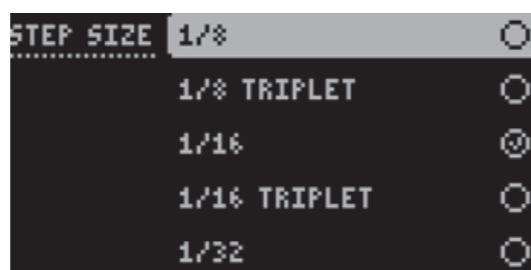
44 - MENU

Ten przycisk służy do wejścia w opcje menu głównego.



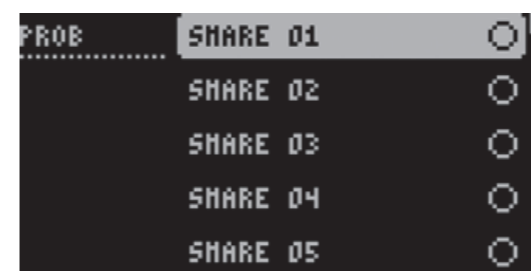
Użyj kontroli danych lub przycisków 39 i 40, aby przewijać opcje, oraz przycisku 42 lub przycisku Tak (45), aby uzyskać dostęp do każdego podmenu. Użyj przycisku Nie (43), aby wyjść z podmenu.

Rozmiar Stepu



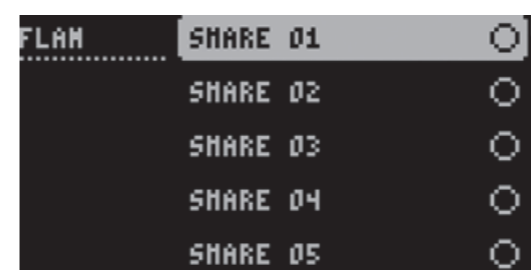
Użyj tej opcji, aby ustawić rozmiar stepu. Ustawienie zależy od tego, czy Rozmiar Stepu został ustawiony na pattern, song czy global w podmenu Preferencje (patrz poniżej). Dostępne opcje to nuta $\frac{1}{8}$, triola $\frac{1}{8}$, nuta $\frac{1}{16}$ (domyślnie), triola $\frac{1}{16}$ lub nuta $\frac{1}{32}$.

Probability



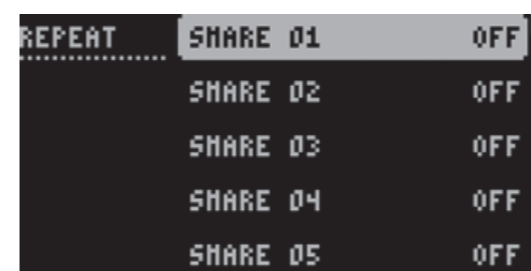
Jeśli zakres probability został ustawiony na coś innego niż 100% za pomocą przycisku tap i kontroli tempa, jak opisano powyżej, to podmenu probability może być używane dla każdej perkusji osobno, aby wybrać stepy, na których Probability jest aktywne. Wartość 100% oznacza, że wybrana perkusja zaprogramowana na wybranym stepie zawsze zabrzmi, ustawienie 50% oznacza, że zabrzmi tylko połowę czasu, a 0% oznacza, że nigdy nie zabrzmi. Pozwala to wprowadzić pewien stopień zmienności do patternów bez konieczności programowania. Podmenu Opcje pozwala ustawić probability na poziomie pattern, song lub global. Użyj padów (5), aby wybrać wymaganą perkusję.

Flam



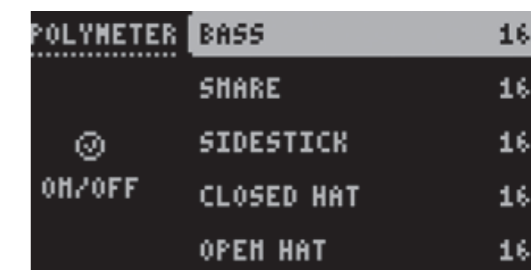
Podobnie jak w przypadku probability, ilość flam jest ustawiana za pomocą przycisku tap i kontroli tempa, a poziom jej użycia jest ustawiony w preferencjach. Podmenu flam pozwala na jej wybór dla każdej perkusji i każdego stepu osobno. Użyj padów (5), aby wybrać wymaganą perkusję.

Note Repeat



Note repeat jest ustawiane tylko na poziomie patternu i może być ustawione na dowolnym stepie dla dowolnej perkusji. Dostępne wartości to Off (domyślnie), 1, 2, 4 lub 8. Użyj padów (5), aby wybrać wymaganą perkusję.

Polimetria



Polimetria, w przeciwieństwie do polirytmii, działa poprzez posiadanie różnych liczb stepów dla różnych perkusji w ramach patternu. Na przykład, w szesnastostepowym patternie, jeśli stopa jest ustawiona na 16 stepów, będzie się powtarzać z patternem, podczas gdy jeśli hi hat jest ustawiony na 7 stepów, jego pattern odtworzy się dwa razy, a następnie pierwsze dwa stepy przed powtórzeniem patternu. Jest to koncept wart zbadania, aby odkryć możliwości.

W podmenu polimetria może być włączona za pomocą przycisku >> (do przodu) (56) lub wyłączona za pomocą przycisku << (do tyłu) (53), następnie długość stepu dla dowolnej perkusji może być ustawiona za pomocą kontroli nawigacji i danych. Domyślna długość stepu to szesnastka. Podobnie jak w przypadku innych parametrów, podmenu preferencji pozwala ustawić polimetrię na poziomie pattern, song lub global.

Filtr



Podmenu filtra pozwala ustawić wartość cutoff filtra, w zakresie 0 - 255, z domyślną wartością 127, dla każdego stepu patternu. Podobnie jak w przypadku innych parametrów, filtr może być ustawiany na podstawie indywidualnych patternów, utworów lub globalnie.

Cutoff filtra może być również nagrywany do patternu, umieszczając pattern w nagrywaniu step z włączonym filtrem i obracając kontrolę cutoff (patrz FILTR ANALOGOWY i NAGRYWANIE poniżej).

Użyj przycisku do przodu (56), aby włączyć filtr, lub przycisku do tyłu (53), aby go wyłączyć. Alternatywnie użyj przycisku On filtra (10).

Preferencje

Podmenu preferencji pozwala na ustawienia dla różnych parametrów:

- Tempo (pattern (domyślnie), song, global)
- Swing (pattern (domyślnie), song, global)
- Probability (pattern (domyślnie), song, global)
- Flam (pattern (domyślnie), song, global)

- Filtr HPF (pattern, song, global (domyślnie))
- Filtr On (pattern, song, global (domyślnie))
- Filtr Auto (pattern (domyślnie), song, global)
- Polimetria (pattern (domyślnie), song, global)
- Rozmiar Stepu (pattern (domyślnie), song, global)
- Metronom (pattern (domyślnie), song, global)
- Auto Scroll (pattern, song, global (domyślnie))
- FX Bus (pattern, song, global (domyślnie))
- Mute (pattern, song, global (domyślnie))
- Solo (pattern, song, global (domyślnie))
- Bank (pattern (domyślnie), song, global)

Mapa MIDI

Podmenu Mapa MIDI pozwala na ponowne przypisanie nuty MIDI przypisanej do każdej perkusji. Należy pamiętać, że ta sama nuta jest używana zarówno dla Tx, jak i Rx. Domyślne wartości to:

Nuta #	Nazwa Nuty	Kontroluje Perkusję / Transmitowane
36	C1	Stopa
40	E1	Werbel
42	F#1	Hi-hat Zamknięty
46	A#1	Hi-hat Otwarty
50	D2	Tom 1
48	C2	Tom 2
47	B1	Tom 3
45	A1	Tom 4
43	G1	Tom 5
41	F1	Tom 6
51	D#2	Talerz Ride
49	C#2	Talerz Crash
54	F#2	Tamburyn
37	C#1	Rimshot
82	A#4	Shaker
39	D#1	Kłaśnięcia

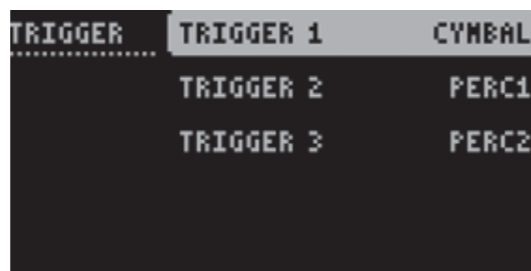
Pressing the Tap button while in the MIDI Map menu switches from note assignation to MIDI channel assign for chromatic programming and playing (see below).

Przypisanie Triggera

Na panelu tylnym BMX znajdują się trzy analogowe wyjścia trigger, które mogą być przypisane do wyzwalania z określonymi perkusjami. Domyślne wartości to:

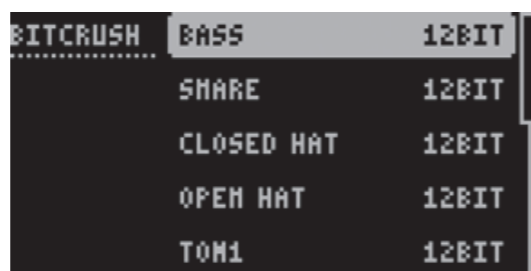
(Stopa, Werbel, Kłaśnięcia)

:



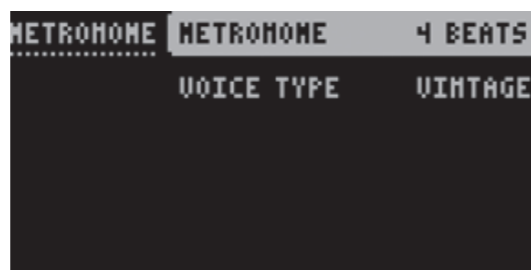
Ale można je zmienić w tym podmenu. Należy pamiętać, że te ustawienia są tylko Globalne.

Bitcrusher



Domyślnie dźwięki BMX i sample użytkownika (patrz SAMLOWANIE poniżej) są tworzone w 12 bitach z częstotliwością próbkowania 24 kHz. Bit crusher pozwala zmienić głębokość bitową dowolnego domyślnego dźwięku w zakresie od 11 bit do 1 bit. Z każdą redukcją dźwięk perkusji staje się bardziej ziarnisty i zniekształcony.

Metronom



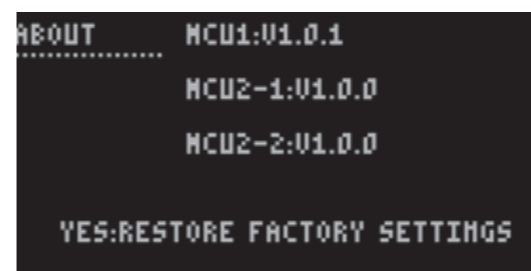
Podmenu metronomu pozwala wyłączyć metronom lub ustawić go na dowolną liczbę uderzeń od 1 do 9. Domyślne ustawienie to cztery uderzenia, z akcentem na pierwszym uderzeniu. Typ głosu może być również ustawiony na vintage, który jest kliknięciem, lub modern, który jest bardziej asertywnym dźwiękiem podobnym do clave.

Opcje

Podmenu opcji kontroluje różne funkcje BMX:

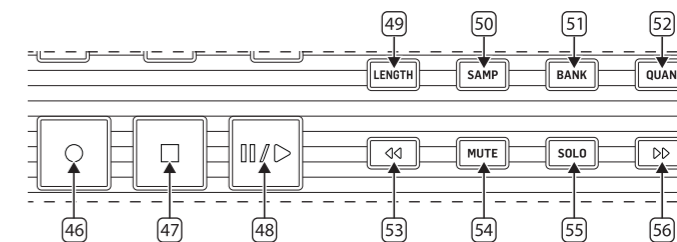
- Velocity THD (Próg) (zakres 4 - 127, domyślnie 110 lub off) — gdy dostępny jest więcej niż jeden sample (Stopa, Werbel, Zamknięty Hi Hat, Talerz Ride, Shaker i Tamburyn), ustawienie Progu Velocity określa poziom velocity, przy którym sample przełącza się z pierwszego na drugi, a następnie trzeci, gdzie to właściwe, przy użyciu zewnętrznego kontrolera MIDI. Tam, gdzie są trzy sample, próg z pierwszego na drugi to połowa ustawionej wartości.
- Gdy Próg Velocity jest ustawiony na Off, każdy sample będzie reagował na velocity MIDI w dostępnym zakresie z zewnętrznego kontrolera MIDI.
- Velo(city) Sens(itive) Pad (on / off (domyślnie)) — gdy Velo Sensitive Pad jest ustawiony na off, velocity każdego pada jest stała, a dźwięki z wieloma samplami będą zmieniać sample w określonych punktach. Gdy jest ustawiony na on, pady są czułe na velocity, ale nadal będą przełączać sample wraz ze wzrostem velocity.
- Chromatic MIDI In — pozwala zewnętrznej klawiaturze MIDI grać lub programować dźwięki chromatycznie (patrz Programowanie i Granie Chromatyczne w sekcji PROGRAMOWANIE).
- Local Off — wyłącza lokalne sterowanie. Może być używane, na przykład, podczas grania na BMX do DAW, który wysyła z powrotem do BMX, aby uniknąć podwójnego wyzwania.
- Sample Record Mode — tryb nagrywania BMX może być zmieniony między AGC (Automatyczna Kontrola Wzmocnienia (domyślnie)), gdzie wzmocnienie jest automatycznie kontrolowane; NOR (Znormalizowane), gdzie sample będą dostosowane do najwyższego ustawienia wzmocnienia po samplowaniu (uwaga: jeśli samplujesz na zbyt niskim poziomie, może pojawić się szum) lub RAW, gdzie dane sampla są pozostawione bez przetwarzania.
- Auto Save (on (domyślnie)/off) — pozwala BMX okresowo zapisywać pracę. Uwaga: nawet jeśli Auto Save jest włączony, nadal dobrą praktyką jest regularne zapisywanie tego, co robisz podczas programowania i/lub samplowania.
- Beep On (on/off (domyślnie)) — włącza lub wyłącza dźwięk metronomu używany do programowania w czasie rzeczywistym.
- LCD Brightness (zakres 1 - 15, domyślnie 11) — ustawia jasność ekranu.
- LED Brightness (zakres 1 - 10, domyślnie 7) — ustawia jasność diod LED, w tym tych w przyciskach.

O Produkcje



Podmenu O Produkcji pokazuje aktualną wersję firmware dla każdego z MCU i pozwala na przywrócenie ustawień fabrycznych za pomocą przycisku Tak (45). Należy pamiętać, że przywrócenie fabryczne usunie całe programowanie, więc proszę wykonać kopię zapasową pracy do SynthTribe lub aplikacji SysEx, takiej jak MIDI OX™ dla Windows, SysEx Librarian™ dla Mac OS. Sample użytkownika nie są usuwane.

SEKCJA PROGRAMU I ODTWARZANIA



46 - RECORD

Ten przycisk służy do przełączania BMX w tryb nagrywania. Naciśnij play (48), aby rozpocząć nagrywanie. Patrz PROGRAMOWANIE poniżej.

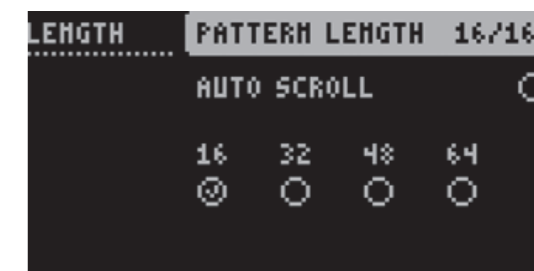
47 - STOP

Ten przycisk służy do zatrzymywania nagrywania lub odtwarzania. Aktualny pattern lub utwór powróci do pierwszego stepu.

48 - PLAY/PAUSE

Ten przycisk służy do rozpoczynania odtwarzania patternu lub utworu. Drugie naciśnięcie wstrzyma odtwarzanie; trzecie wznowi od punktu, w którym zostało wstrzymane.

49 - LENGTH



Menu length służy do ustawiania długości aktualnie wybranego patternu, do maksymalnej wartości 64 stepów. Domyślna wartość, jak pokazano, to szesnastcie stepów. Aby ustawić długość patternu na inną wartość, użyj szesnastu przycisków step/pad w połączeniu z przyciskami do przodu (56) i do tyłu (53). Dla wartości poniżej szesnastu stepów naciśnij przycisk step/pad z wymaganą liczbą. Wszystkie przyciski powiązane ze stepami powyżej tej wartości będą migać.

Dla wartości powyżej szesnastu stepów użyj przycisku do przodu, aby przejść do jednego z górnych bloków, co będzie wskazane na ekranie, następnie naciśnij przycisk z wymaganą liczbą. Liczba stepów jest wyświetlana w prawym górnym rogu ekranu.

Wartość może być również ustawiona za pomocą kontroli danych (38), naciskając kontrolę, a następnie wybierając numer.

Autoscroll pozwala kursorowi przemieszczać się między blokami stepów podczas odtwarzania lub programowania, tak aby aktualny blok był reprezentowany na przyciskach step/pad.

Gdy length jest wybrane, przycisk copy będzie migał. Naciśnięcie copy kopiuje aktualny blok stepów. Aby wkleić, użyj przycisków << i >>, aby przejść do innego bloku, następnie naciśnij save, aby zakończyć proces.

50 – SAMPLE

Ten przycisk służy do dostępu do menu samplowania użytkownika, które są opisane w sekcji **SAMPLOWANIE** poniżej.

51 – BANK

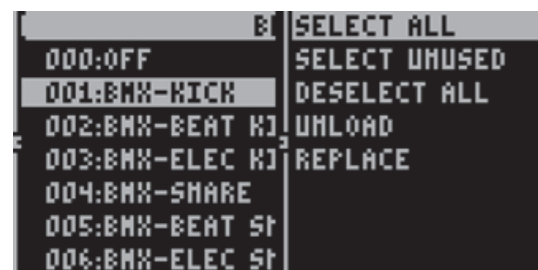


Ten przycisk służy do wybierania banku dźwięków/sampli, który będzie używany podczas programowania patternów do tworzenia utworu. Jest szesnaście banków, z których każdy zawiera 127 slotów sampli, wybieranych za pomocą padów 1 - 16.

Bank 1	Sample BMX
Bank 2	Sample BX
Bank 3	Sample R10
Bank 4	Sample R5
Bank 5	Sample Latynoskie
Bank 6	Sample Electro
Bank 7	Sample Afrykańskie
Bank 8	Wszystkie sample z banków 1 - 7

Sloty w bankach 1-8, które nie są używane dla domyślnych sampli, są również puste i mogą być używane dla sampli użytkownika, które mogą być przypisane do przycisków step/pad zamiast domyślnych dźwięków, jak opisano w sekcji **SAMPLOWANIE** poniżej. Wymagany bank jest wybierany za pomocą przycisków step/pad. Sample może być podglądem przez jego podświetlenie, a następnie przytrzymanie przycisku Tap i naciśnięcie Tak.

Naciśnięcie przycisku nawigacji w prawo (42) otwiera podmenu:



Opcje to:

SELECT ALL - Wybiera wszystkie sample w banku. Przy każdym pojawia się znacznik.

SELECT UNUSED - wybiera wszystkie lokalizacje sampli, które nie są przypisane do pada. Przy każdej pojawia się znacznik.

DESELECT ALL - Odznacza wszystkie sample.

UNLOAD - Usuwa podświetlony sample lub wszystkie wybrane sample z banku. Należy nacisnąć Tak lub Nie, aby zakończyć tę akcję lub ją przerwać.

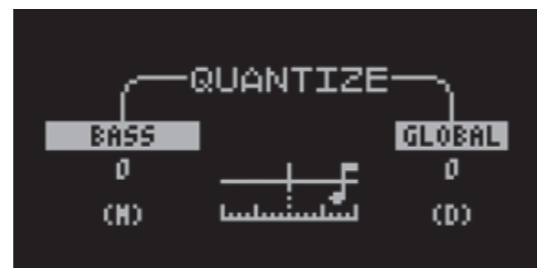
REPLACE - Pozwala zastąpić aktualnie podświetlony sample innym. Naciśnięcie kontroli danych otwiera listę sampli, użyj kontroli danych lub przycisków nawigacji 39 i 40, aby przejść do nowego sampla, następnie Tak, aby zastąpić, lub Nie, aby przerwać.

Przytrzymanie przycisku Tap i naciśnięcie Bank otwiera podmenu nazywania banku. Użyj przycisków 41 i 42, aby nawigować przez sloty znaków, oraz przycisków 39 i 40 lub kontroli danych, aby zmienić znak..



Używany bank może być zmieniany, gdy utwór jest wybrany; i utwór będzie używał wybranego banku, chyba że zostanie zmieniony ponownie.

52 – QUAN



Ten przycisk służy do ustawiania kwantyzacji dla programowania w czasie rzeczywistym. Użyj kontroli danych (38), aby dostosować globalną kwantyzację; oraz kontroli tempa (6) w połączeniu z przyciskami wyboru głosu (4), aby dostosować indywidualny głos. Oba mają zakres od 0 (domyślnie) do 127.

Kwantyzacja może być włączana i wyłączana podczas nagrywania przez naciśnięcie i przytrzymanie przycisku nagrywania i naciśnięcie play.

53 - << (DO TYŁU)

Ten przycisk służy do cofania się przez grupy stepów podczas odtwarzania patternu dłuższego niż 16 stepów.

54 - MUTE

Ten przycisk jest używany w połączeniu z przyciskami wyboru (4) do wyciszenia i odciszenia głosów podczas odtwarzania i programowania. Przytrzymaj Tap (7) i naciśnij Mute, aby wyciszyć wszystkie wyciszenia.

55 - SOLO

Ten przycisk jest używany w połączeniu z przyciskami wyboru (4) do solo głosów podczas odtwarzania i programowania. Przytrzymaj Tap (7) i naciśnij Solo, aby wyciszyć wszystkie głosy w solo.

56 - >> (DO PRZODU)

Ten przycisk służy do przechodzenia do przodu przez grupy stepów podczas odtwarzania patternu dłuższego niż 16 stepów.

SEKCJA MENU

MENU DOMYŚLNE



Menu domyślne to to, które pokazuje się na ekranie, gdy żadne z podmenu dostępnych przez przycisk Menu, jak opisano poniżej; lub menu specyficzne dla przycisków, nie jest używane. Pokazuje ustawienia różnych parametrów i zmienia się, gdy są one zmieniane. Niektóre parametry mogą być wybrane do edycji tylko na tym ekranie, niektóre mogą być edytowane na tym lub drugim ekranie. Gdy parametr jest zmieniany, zmiany są automatycznie zapisywane. Edycje są niedestrukcyjne, więc dalsze dostosowania są możliwe. Wartości mogą być zmieniane za pomocą kontroli danych (38) dla aktualnego sampla; lub za pomocą Przypisywalnych Kontroli Głosu (3), które będą edytować aktualnie wybrany sample z tego kanału.

Przytrzymaj przycisk TAP (7), używając kontroli nawigacji, aby wybrać parametr do edycji na wszystkich kanałach.

GÓRNY RZĄD

(od lewej do prawej)

BIT – pokazuje poziom bitowy aktualnie odtwarzanego sampla. Domyślne samplowanie to 12 bit, ale można to zmienić za pomocą bitcrushera (patrz poniżej).

SAMP - pokazuje, który sample jest przypisany do ostatnio użytego pada lub Przypisywalnej Kontroli Głosu, który będzie edytowany przez inne kontrole.

DIST - wprowadza zniekształcenie do aktualnego sampla.

PLAY - pokazuje, która opcja PLAY została wybrana: Forward (domyślnie), Forward Looping, Reverse Looping lub Reverse wybrane za pomocą kontroli danych. Przytrzymanie przycisku Tap pozwala dostosować decay sampla za pomocą kontroli danych, w zakresie od 10 ms do 10 sekund.

TUNE - pokazuje strojenie ostatnio wybranego sampla; i pozwala na jego dostosowanie w zakresie od -24 do +24 półtonów. Przejdź do TUNE, następnie użyj przypisywalnej kontroli głosu (3) do strojenia zgrubnego i enkodera danych (38) do strojenia dokładnego.

ŚRODKOWY RZĄD

(od lewej do prawej)

Bxx – pokazuje aktualnie używany bank sampli.

Mxx – pokazuje aktualny blok stepów (16, 32, 48 lub 64). Jeśli autoscroll jest włączony, będzie to wyświetlane jako Axx. Autoscroll może być szybko włączony przez naciśnięcie i przytrzymanie przycisku Tap i naciśnięcie >> (Fwd); lub wyłączony przez naciśnięcie i przytrzymanie Tap i naciśnięcie << (Back).

LEV – pozwala zmienić poziom sampla. Domyślna wartość to maksymalna 127.

STRT – pokazuje punkt początkowy aktualnego sampla. Sample mogą być edytowane, aby mieć inny punkt początkowy (patrz sekcja **SAMPLOWANIE** poniżej).

LEN – pokazuje długość aktualnego sampla. Sample mogą być edytowane, aby skrócić ich długość (patrz sekcja **SAMPLOWANIE** poniżej).

LOOP – pokazuje, czy pętla jest używana na aktualnym samplu. Sample mogą mieć dodaną pętlę w procesie edycji (patrz sekcja **SAMPLOWANIE** poniżej).

DOLNY RZĄD

(od lewej do prawej)

01 – pokazuje aktualny numer patternu, od 1 - 24

1 – pokazuje aktualny numer utworu, od 1 - 8

UNTITLED – domyślnie nazwa patternu jest ustawiona jako UNTITLED. Aby to zmienić, przytrzymaj przycisk tap, następnie naciśnij przycisk pattern, aby otworzyć menu nazywania:



Użyj lewego i prawego przycisku nawigacji (41 i 42), aby przesunąć kursor, oraz przycisków góra i dół (39 i 40), aby zmienić znak. Tak, aby zapisać, Nie, aby przerwać. Tap i dowolny klawisz nawigacji lub kontrola danych do edycji, tap i Nie, aby usunąć niechciany znak, tap i Tak, aby wstawić znak.

MODE – Pokazuje, czy tryb odtwarzania to PAT(tern), SON(g) czy SET(list).

P130 – W zależności od poprzedzającego symbolu ta liczba pokazuje:

Tempo (z ikoną tempa)**Flam (z ikoną flam)****Probability (z ikoną probability)****Swing (z ikoną swing)**

Aby edytować aktualny sample, naciśnij kontrolę danych, aby wywołać drugi ekran:



Użyj kontroli nawigacji, aby wybrać, który parametr będzie edytowany, oraz kontroli danych, aby zmienić ustawienia. Kolejne naciśnięcie kontroli danych powraca do głównego ekranu domyślnego, gdzie nadal możliwe jest edytowanie tych parametrów:

SAMP – Pozwala użyć innego sampla z aktualnego banku zamiast aktualnego.

DIST – Pozwala wprowadzić zniekształcenie do sampla. Zakres to 0 - 127, domyślnie 0.

PLAY – Zmienia sposób odtwarzania sampla: FWD (forward, domyślnie), FWD-L (forward looping), REV-L (reversed looping), REV (reversed).

TUNE – Pozwala na strojenie dowolnego sampla, w zakresie od -24 do +24 półtonów, z domyślną wartością 0. Strojenie zgrubne, w interwałach 20 centów, jest wykonywane za pomocą przypisywalnej kontroli głośności dla wymaganego kanału. Aby dostroić dokładnie, przytrzymaj przycisk Tap, a enkoder będzie stroił w interwałach 1 centa. Aby zresetować strojenie do zera, przytrzymaj przycisk Tap, a następnie naciśnij enkoder danych.

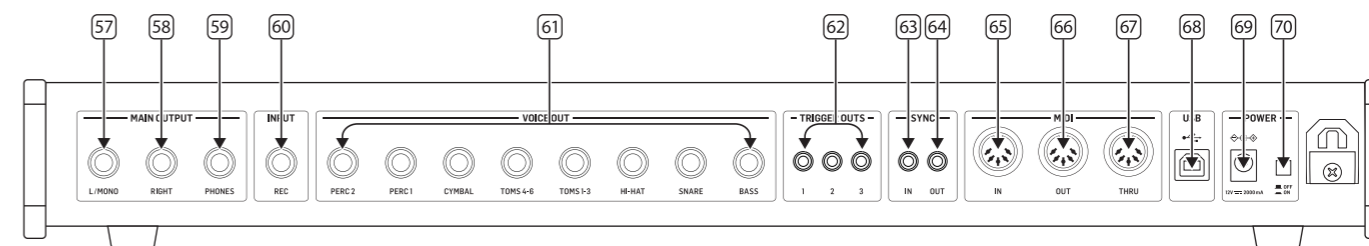
LEV – Pozwala zmniejszyć poziom sampla z domyślnej wartości 127 do 0.

STRT – Pozwala dostosować punkt początkowy sampla od aktualnego punktu początkowego do końca sampla.

LEN – Pozwala dostosować długość sampla, od końca do początku.

LOOP – Ustawia punkt początkowy pętli w samplu. Domyślnie jest off, co oznacza, że pętla nie ma miejsca.

Użycie kontroli nawigacji jest opisane w sekcji NAWIGACJA powyżej.

PANEL TYLNY

57 i 58 – WYJŚCIA GŁÓWNE – Użyj tych niesymetrycznych gniazd jack TS 6.35mm (1/4"), aby uzyskać dostęp do głównych wyjść BMX, z poziomem ustawionym przez mikser (2) i panoramą przez kontrolę 1. Jeśli wymagane jest wyjście mono, użyj tylko lewego wyjścia. Należy pamiętać, że dźwięki panoramowane w prawo będą cichsze niż ich ustawienia miksowania, gdy używane jest wyjście mono.

59 – WYJŚCIE SŁUCHAWKOWE – użyj tego stereofonicznego gniazda jack TRS 6.35mm (1/4"), aby monitorować wyjście BMX za pomocą odpowiednich słuchawek.

60 – WEJŚCIE REC – użyj tego niesymetrycznego gniazda jack TS 6.35mm (1/4"), aby samplować dźwięki do pamięci sampli BMX. Normalnie byłoby to wejście poziomu liniowego, ale przy wyższym ustawieniu wzmocnienia można użyć mikrofonu dynamicznego. Zasilanie phantom nie jest dostępne.

61 – WYJŚCIA GŁOSÓW – użyj tych gniazd jack TS 6.35mm (1/4"), aby wyprowadzić indywidualne głosy. Poziom na tych gniazdach nie jest wpływany przez mikser (2).

62 – WYJŚCIA TRIGGER – użyj tych gniazd jack TS 3.5mm, aby uzyskać dostęp do analogowych triggerów +5 V, które mogą być przypisane do określonych głosów za pomocą menu Przypisania Triggera lub przez aplikację SynthTribe.

63 – SYNC IN – użyj tego gniazda jack TRS 3.5mm, aby zsynchronizować BMX z zewnętrznym analogowym źródłem synchronizacji.

64 – SYNC OUT – Użyj tego gniazda jack TRS 3.5mm, aby zsynchronizować zewnętrzne urządzenia analogowe z wewnętrznym zegarem BMX.

65 – MIDI IN – Użyj tego 5-pinowego gniazda DIN, aby sterować BMX przez MIDI.

66 – MIDI OUT – Użyj tego 5-pinowego gniazda DIN, aby sterować zewnętrznymi urządzeniami MIDI z wyjścia MIDI BMX.

67 – MIDI THRU – Użyj tego 5-pinowego gniazda DIN, aby lustrzanie odbić MIDI In do użycia przez urządzenia zewnętrzne.

68 – USB – Użyj tego gniazda USB 2.0 Typ B, aby sterować BMX przez MIDI, aby używać wyjścia MIDI BMX do sterowania urządzeniami zewnętrznymi oraz aby uzyskać dostęp do funkcji i aktualizować firmware za pomocą aplikacji SynthTribe.

69 – GNIAZDO ZASILANIA – Użyj tego gniazda, aby podłączyć BMX do zasilacza 12 V 2000 mA. Używaj tylko dostarczonego zasilacza, aby uniknąć uszkodzenia BMX.

70 – WŁĄCZNIK ZASILANIA

PROGRAMOWANIE

Programowanie BMX ma hierarchię wyboru. Najpierw wybierasz utwór, który chcesz zaprogramować, naciskając przycisk song (33) i używając pierwszych ośmiu przycisków step/pad, aby wybrać utwór 1 - 8. Następnie, w ramach utworu, wybierz pattern do zaprogramowania, naciskając przycisk pattern (34) i używając przycisków step/pad, aby wybrać pattern 1 - 24. W tym momencie powinieneś również ustawić długość patternu i wszelkie ustawienia menu specyficzne dla utworu lub patternu, takie jak probability. Na koniec możesz zdecydować, czy programować w czasie stepowym czy w czasie rzeczywistym.

Programowanie w Czasie Stepowym

Programowanie w czasie stepowym może być wykonane na trzy sposoby:

Kursor w Ruchu

Po wybraniu utworu i patternu ustaw długość patternu i, jeśli jest dłuższy niż szesnaście stepów, włącz Auto Scroll w menu length. Ustaw również wszelkie parametry specyficzne dla patternu lub utworu, jeśli ich potrzebujesz. Następnie naciśnij record i play. Kursor będzie się przemieszczał między blokami stepów, jeśli pattern ma więcej niż szesnaście stepów. Naciśnij record.

Wybierz perkusję za pomocą przycisków wyboru głośności (4). Należy pamiętać, że tylko jedna perkusja może być programowana na raz.

Naciśnij przyciski Step, gdzie chcesz, aby perkusja zabrzmiała. W przypadku perkusji z dwoma wariantami sampli (zamknięty hi hat, talerz ride, tamburyn, shaker) podwójne naciśnięcie na dowolnym stopie oznacza, że używany jest drugi wariant, a przycisk stopu będzie migał, aby to wskazać. Dla stopy, werbla i dwóch tomów, gdzie są trzy warianty, trzecie naciśnięcie oznacza, że używany jest trzeci; a przycisk stopu będzie migał szybko. Kolejne naciśnięcie usunie perkusję z tego stopu. Powtórz z innymi perkusjami, aż pattern będzie kompletny. Nawet jeśli włączyłeś Auto Save w podmenu Opcje, pamiętaj o regularnym zapisywaniu pracy na wypadek wypadku.

Metronom będzie dźwięczał, gdy kursor jest w ruchu, jeśli został włączony w menu opcji, ale można go ściszyć za pomocą kontroli Głośności Metronomu (16), jeśli nie jest potrzebny.

Kursor Zatrzymany

Po wybraniu utworu i patternu ustaw długość patternu i upewnij się, że Auto Scroll jest wyłączony. Naciśnij record. Możesz nawigować przez różne bloki stepów za pomocą przycisku << (53), aby cofnąć się, i przycisku >> (56), aby iść do przodu.

Postępuj tak samo jak w Kursorze w Ruchu, ale używając przycisków << i >> zamiast Auto Scroll do zmiany bloków.

SynthTribe

Aplikacja SynthTribe zawiera sekwencer czasu stepowego, gdzie perkusje mogą być programowane, stopy wizualizowane jako siatka i parametry ustawiane. Możliwe jest przesłanie patternów z BMX do SynthTribe i pobranie ich z SynthTribe do BMX.

Programowanie w Czasie Rzeczywistym

Programowanie w czasie rzeczywistym może być wykonane za pomocą przycisków Step/Pad, klawiatury MIDI lub elektronicznych padów perkusyjnych.

Podobnie jak w programowaniu w czasie stepowym, najpierw wybierz utwór i pattern, ustaw długość, jeśli chcesz pattern dłuższy niż szesnaście stepów, i włącz Auto Scroll. Ustaw również inne parametry patternu lub utworu. Jeśli chcesz grać z metronomem, upewnij się, że głośność metronomu jest podkręcona (16).

Użyj przycisków step/pad odpowiadających perkusjom, które chcesz zaprogramować, lub odpowiednich klawiszy lub padów, jeśli używasz zewnętrznego źródła MIDI. Ponieważ więcej niż jeden dźwięk może być programowany naraz, możliwe jest, na przykład, najpierw nagranie stopy i werbla, a następnie przełączenie na hi haty w drugiej pętli itd.

Perkusje są nagrywane z velocity, z jakim są grane. Można to edytować, przesyłając pattern do SynthTribe, edytując, a następnie pobierając z powrotem do BMX.

Zaleca się używanie kwantyzacji w programowaniu w czasie rzeczywistym, chyba że chcesz luźnego feelingu.

Programowanie i Granie Chromatyczne

Przytrzymanie przycisku tap, a następnie naciśnięcie przycisku pads (36) podświetla przyciski step/pad, aby pokazać klawiaturę. Wybierz dowolną perkusję za pomocą przycisków wyboru głosu, a dźwięki mogą być grane i nagrywane chromatycznie. Użyj przycisku tap z przyciskami nawigacji góra i dół, aby zmienić oktawę o jedną w górę lub w dół. Wyjdź z trybu chromatycznego, naciskając ponownie przyciski tap i pads.

Można to również osiągnąć za pomocą zewnętrznej klawiatury MIDI, włączając Chromatic MIDI w podmenu opcji. Podczas korzystania z zewnętrznej klawiatury głosy reagują na następujące kanały MIDI.

Głos	Kanał
Stopa	2
Werbel	3
Hi hat Zamknięty	4
Hi Hat Otwarty	5
Tom 1	6
Tom 2	7
Talerz Ride	8
Talerz Crash	9
Tamburyn	10
Rimshot	11
Shaker	12
Kłaśnięcia	13

Należy pamiętać, że kanały Rx mogą być zmieniane w menu MIDI MAP lub za pomocą aplikacji SynthTribe. Wartości wysokości tonu mogą być edytowane przez wejście w tryb Step, przytrzymanie pada głosu i użycie przycisku 39, aby podnieść ton, lub 40, aby go obniżyć. Wysokość tonu będzie pokazana na ekranie. Pad 17 obniża ogólną wysokość tonu o oktawę; pad 18 ją podnosi.

Micro Timing

Micro timing może być wprowadzony na dowolnym stopie sekwencji. Naciśnij przycisk step, aby wejść w tryb step. Następnie przytrzymaj przycisk step/pad dla wymaganego stopu. Użyj lewego przycisku nawigacji (41), aby przesunąć step przed beat; i prawego (42), aby przesunąć go za. Ekran pokazuje wielkość odchylenia.

Tworzenie Utworu

Po zaprogramowaniu wszystkich patternów wymaganych do utworzenia utworu naciśnij przycisk pattern, a następnie przycisk record. Zobaczysz, że ekran zmienia się na:

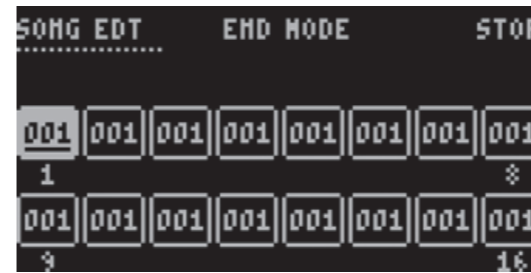


i przycisk Length zaczyna migać. W prawym górnym rogu znajdują się trzy opcje Trybu Końcowego, które można przełączać przyciskami nawigacji 41 i 42. Opcje to:

- **Stop (domyślnie)** – utwór odtworzy się raz i zatrzyma po ostatnim patternie.
- **Loop** – utwór odtworzy się i zapętli do pierwszego patternu po ostatnim.
- **Hold** – ostatni pattern utworu będzie odtwarzany w nieskończoność, dopóki utwór nie zostanie ręcznie zatrzymany przyciskiem stop.

Szesnaście pól reprezentuje każdy slot patternu. Aby umieścić pattern w slotcie, użyj przycisków nawigacji, aby podświetlić wymagany slot, i naciśnij przycisk step/pad dla wymaganego patternu. Jeśli wybrałeś zły pattern, po prostu naciśnij przycisk dla właściwego, aby go zastąpić. Patterny można również wybierać za pomocą kontroli tempa lub kontroli danych po naciśnięciu enter, aby przez nie przewijać.

Naciśnięcie przycisku length, aby świecił ciągle, przełącza na drugi ekran:



Gdzie można ustawić liczbę powtórzeń patternu, używając kontroli tempa lub kontroli danych. Przejdź do wymaganego slotu. Każdy slot ma domyślną wartość tylko jednego powtórzenia. Obracanie kontroli w prawo zwiększa powtórzenia do maksymalnie 255. Obracanie w lewo zmniejsza liczbę powtórzeń. Obracanie poniżej 001 przełącza na nieskończone powtórzenia, gdzie pattern będzie odtwarzany w nieskończoność, ale może być ręcznie przesunięty do następnego slotu przez naciśnięcie pattern i przycisku >> (do przodu); lub cofnięty do poprzedniego slotu za pomocą pattern i przycisku << (do tyłu).

Po zakończeniu tworzenia utworu możesz go zapisać za pomocą menu save, a następnie wyjść z trybu nagrywania, naciskając przycisk record. Aby odtworzyć utwór, przytrzymaj przycisk tap i naciśnij przycisk play, aż ekran pokaże Play Song lub Play Pattern. To włącza auto-scrolling i pozwala na prawidłowe odtworzenie utworu. Druga opcja, Play Setlist, wybiera setlistę utworów zamiast pojedynczego utworu (patrz poniżej).

Należy pamiętać, że fabrycznie patterny powiązane z pierwszymi dwoma utworami zostały wstępnie zaprogramowane, aby zademonstrować, co BMX potrafi. Można je skasować w razie potrzeby i przywrócić, przywracając ustawienia fabryczne. Same utwory nie zostały wstępnie zaprogramowane.

Łączenie Patternów

Naciśnij przycisk pattern i wybierz pattern za pomocą klawiszy step/pad. Naciśnij play. Patterny będą odtwarzane i powtarzane, dopóki nie wybierzesz innego. Przycisk dla nowo wybranego patternu będzie migał, aż aktualny pattern zakończy odtwarzanie, w którym momencie odtwarzanie przełączy się na nowy pattern.

Łączenie Utworów

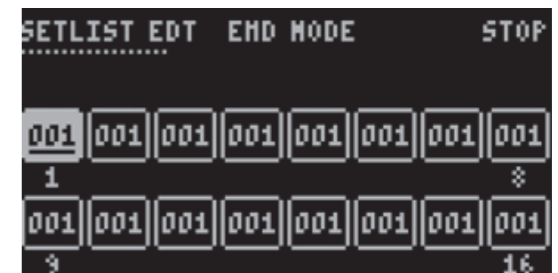
Utwory można łączyć w podobny sposób jak patterny. Naciśnij przycisk Song i wybierz pierwszy utwór do odtworzenia za pomocą przycisków step/pad. Naciśnij play. Utwór będzie odtwarzany, a następny można wybrać podczas odtwarzania, co spowoduje miganie przycisku dla następnego utworu. Po zakończeniu odtwarzanego utworu odtwarzanie przełączy się na następny utwór, niezależnie od tego, czy utwór jest ustawiony na loop czy hold.

Setlista

BMX zawiera setlistę, która pozwala łączyć utwory w określonej kolejności i powtarzać je w razie potrzeby.



Abym zaprogramować setlistę, wybierz song, a następnie naciśnij record. To wyświetla pierwszy ekran, który jest bardzo podobny do tego używanego podczas tworzenia utworu z patternów. Tryb końcowy może być ustawiony na Stop, Loop lub Hold, jak w przypadku utworu. Jest szesnaście możliwych slotów, chociaż należy pamiętać, że BMX zawiera maksymalnie osiem utworów jednocześnie. Utwór jest przypisywany do slotu przez nawigację do niego i naciśnięcie step/pad 1-8. W tym momencie przycisk length będzie migał. Naciśnięcie length przełącza na drugi ekran:



który pozwala na powtarzanie utworów. Każdy slot ma domyślną wartość jednego odtworzenia, ale możliwe jest wybranie dowolnej liczby między 1 a 255 za pomocą kontroli rate lub kontroli danych. Należy zauważyć, że w przeciwieństwie do patternów w utworze, nie ma opcji nieskończonych powtórzeń.

Po ukończeniu setlisty naciśnij record, aby wyjść. Nie ma opcji zapisu, ponieważ setlista jest zapisywana automatycznie.

SAMPLOWANIE

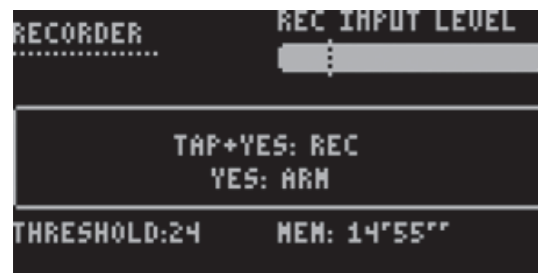
Ważną funkcją BMX jest to, że pozwala użytkownikom tworzyć i używać własnych sampli obok tych dostarczonych jako domyślne. Są dwa sposoby, aby to zrobić: bezpośrednio do samego BMX lub przez załadowanie pliku .wav do SynthTribe i pobranie go do BMX.

SAMPLOWANIE BEZPOŚREDNIE

Najpierw wybierz bank, w którym chcesz przechowywać sample, używając przycisku bank i klawiszy nawigacji.

Podłącz źródło audio do gniazda wejścia nagrywania (60) na panelu tylnym. Jest to niesymetryczne gniazdo jack TS 6.35mm (1/4") i jest przede wszystkim zaprojektowane do przyjmowania wejść poziomu liniowego, chociaż możliwe jest użycie go z mikrofonami dynamicznymi, pod warunkiem zachowania ostrożności z wzmocnieniem.

Naciśnij przycisk sample (50). To aktywuje gniazdo Rec Input i kontrolę poziomu Input (18) oraz powiązaną diodę LED sygnału (19). Pierwszy ekran nagrywania jest wyświetlany na ekranie:



Poziom wejścia jest wyświetlany w prawym górnym rogu ekranu, a próg nagrywania w lewym dolnym. Próg można dostosować za pomocą kontroli danych i jest pokazany na mierniku poziomu przez cienką czarną linię. Kontrola Głośności Metronomu służy do ustawiania poziomu monitora wejściowego.

Naciśnięcie przycisku Tak uzbraja rejestrator, jednocześnie naciśnięcie tap i tak rozpoczyna nagrywanie. Dostępny czas nagrywania jest wyświetlany w prawym dolnym rogu ekranu.



PL

Po rozpoczęciu nagrywania ekran zmienia się na drugi ekran nagrywania:

czas nagrywania jest wyświetlany w prawym dolnym rogu. Naciśnięcie przycisku tak kończy nagrywanie. Natychmiast po zakończeniu nagrywania ekran zmienia się na początkowy ekran edycji:



W lewym górnym rogu kontrola danych może być używana do przycinania początku sampla, co jest przydatne, jeśli była pauza przed rozpoczęciem nagrywanego dźwięku. Kontrola tempa pozwala na powiększenie ekranu, aby w tym pomóc. Prawy górny róg pozwala na tę samą operację przycinania niechcianych elementów z końca sampla, takich jak cisza po zakończeniu nagrywanego dźwięku.

Na dole ekranu znajdują się cztery opcje, co dzieje się dalej:

YES – Zapisuje sample i przechodzi do następnego ekranu.

NO – Zamyka rejestrator i wraca do ekranu domyślnego, pozostawiając sample w pamięci. Ponowne naciśnięcie SAMP wraca do tego ekranu.

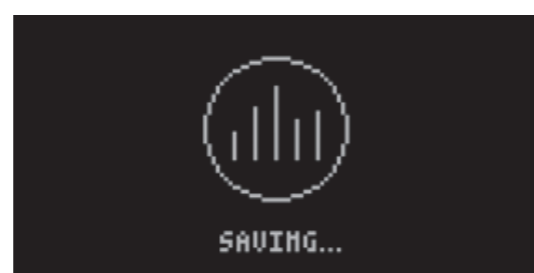
TAP & YES – Podgląda sample.

TAP & NO – Odrzuca sample i wraca do ekranu domyślnego.

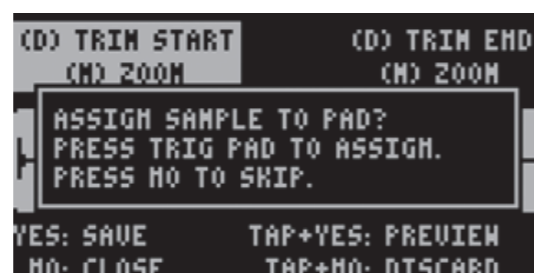
Następny ekran pozwala nazwać i zapisać sample:



Gdy nazwa sampla została wprowadzona poprawnie lub jesteś zadowolony z domyślnej nazwy, która jest RECxxxx w zależności od tego, ile sampli użytkownika już zostało utworzonych, naciśnij YES, aby zapisać.



Ostatni ekran pozwala przypisać sample do pada za pomocą przycisków step/pad lub pominąć ten krok za pomocą przycisku NO.



Ostatnie menu pozwala przypisać nowy sample do dowolnego pada BMX zamiast domyślnego dźwięku. Naciśnięcie nie pozostawia sample nieprzypisane. Jednak po zapisaniu sample użytkownika mogą być przypisane za pomocą funkcji replace w podmenu bank.

UŻYWANIE SYNTHTRIBE

Dowolny plik .wav mniejszy niż 682 Kb może być załadowany do SynthTribu i pobrany do BMX. SynthTribu przekonwertuje sample stereo na mono i dostosuje częstotliwość próbkowania do 24 kHz. Natywny format BMX to 12 bit, 24 kHz mono.

Pliki mogą być wysłane pojedynczo lub jako wielokrotne wysyłanie i zostaną pobrane do pierwszych pustych slotów aktualnie wybranego banku. SynthTribu zawiera również funkcję Librarian, która pozwala na tworzenie kopii zapasowych i przywracanie sampli indywidualnie.

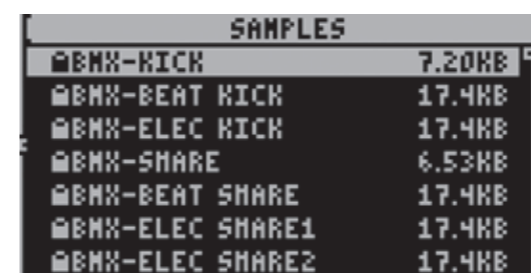
Pliki mogą być wysłane pojedynczo lub jako wielokrotne wysyłanie i zostaną pobrane do pierwszych pustych slotów aktualnie wybranego banku.

Całkowita dostępna pamięć dla sampli użytkownika, czy to utworzonych bezpośrednio do BMX, czy pobranych z SynthTribu, wynosi 14.45 Mb; co odpowiada 315.70 sekundom (5.30 minuty) czasu sampla.

Należy pamiętać, że konwersja częstotliwości próbkowania nie jest obecnie obsługiwana dla sampli 32-bitowych.

ZARZĄDZANIE SAMPLAMI

Aby zarządzać pamięcią sampli BMX, przytrzymaj przycisk tap, a następnie naciśnij przycisk sample. To otwiera menu sampli. Wszystkie sample w pamięci są wymienione. Należy pamiętać, że domyślne sample znajdujące się w bankach 1 do 7 są zablokowane (symbol kłódki jest pokazany obok nazwy sampla) i nie mogą być usunięte.



Naciśnięcie lewego przycisku nawigacji otwiera drugie menu:



Opcje to:

SELECT ALL – Wybiera wszystkie sample aktualnie przechowywane w pamięci BMX.

DESELECT ALL – Odwraca akcję Select All.

LOAD TO BANK – Umieszcza aktualnie wybrane sample w dowolnym Banku, który jest aktualnie używany. Zaleca się wybranie właściwego banku przed użyciem tej opcji.

DELETE – Usuwa wybrane sample z pamięci BMX, pod warunkiem, że nie są chronione przed zapisem. Naciśnij tak, aby potwierdzić usunięcie, lub nie, aby anulować.

TRIM – Otwiera ekran przycinania opisany powyżej, aby umożliwić przycięcie początku i/lub końca aktualnego sampla.

RENAME – Otwiera ekran nazwy pliku opisany powyżej, aby umożliwić zmianę nazwy aktualnego sampla.

Wiele sampli można wybrać, naciskając enkoder danych na każdym wymaganym samplu po kolei, co pokazuje znacznik obok wybranych sampli. W ten sposób możliwe jest na przykład jednoczesne usunięcie kilku sampli.

Należy pamiętać, że niepotrzebne sample mogą być usunięte z BMX tylko za pomocą tego menu, reset fabryczny pozostawia je na miejscu.

MIDI CC

BMX reaguje na i transmituje następujące MIDI CC:

CC	Funkcja
74	Cutoff Filtra
75	Strojenie Stopy
76	Strojenie Werbla
77	Strojenie Rimshotu
78	Strojenie Zamkniętego Hi Hatu
79	Strojenie Otwartego Hi Hatu
80	Strojenie Tomu 1
81	Strojenie Tomu 2
83	Strojenie Talerza Ride
84	Strojenie Talerza Crash
86	Strojenie Tamburynu
89	Strojenie Shakera
90	Strojenie Kłaśnięć
120	All Sounds Off
122	Local Off

PL

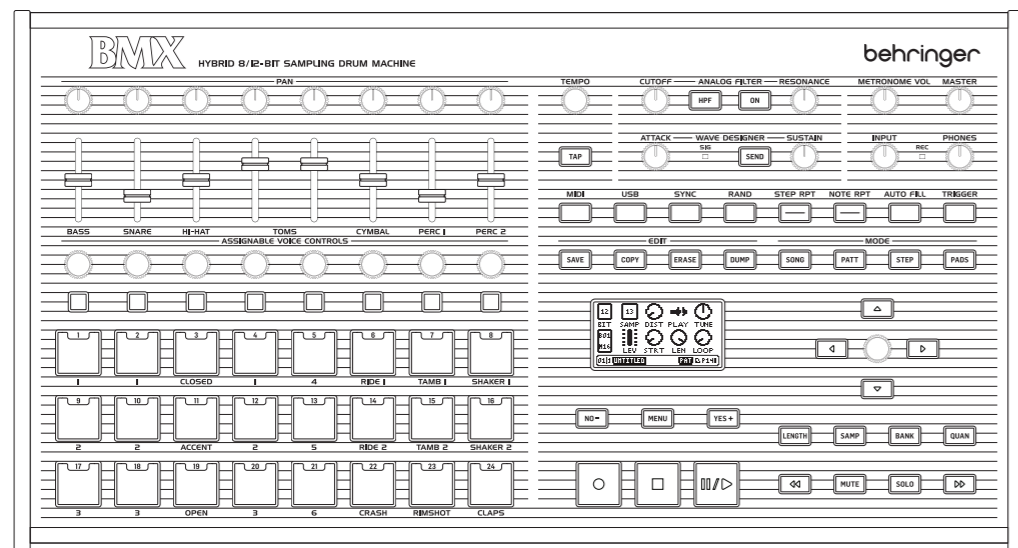
INTRODUÇÃO

O Behringer BMX é uma homenagem à clássica caixa de ritmos dos anos 80, usada por artistas como New Order, Run DMC e Madonna em inúmeros sucessos. Vem com samples daquela máquina icónica e da sua irmã mais nova; além de muitos mais sons electro, latinos e africanos, e muitos slots vazios para armazenar as suas próprias criações.

A programação foi adaptada do Behringer RD-8 e RD-9 para facilidade de uso ao criar padrões, músicas e setlists.

O BMX está totalmente integrado com o SynthTribes para programação, sampling, criação de músicas e fácil acesso a configurações, bem como atualizações de firmware quando disponíveis.

PAINEL SUPERIOR



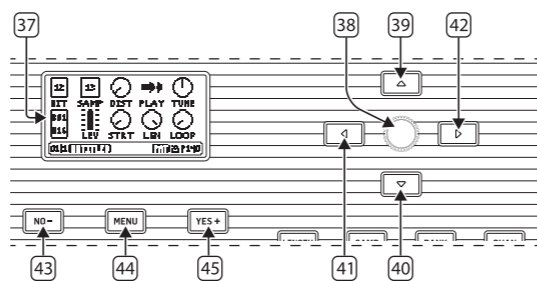
CANAIS E VOZES

O BMX está organizado em oito canais, cada um dos quais tem um controlo de nível, um controlo de pan, um controlo de voz atribuível, um botão de seleção de voz, uma saída individual no painel traseiro e três pads. Cada canal tem variantes de um ou dois samples associados quando está no seu estado predefinido.

Ch	Pads	Voz	Variante
1	1, 9, 17	Bombo	Volume ascendente
2	2, 10, 18	Tarola	Volume ascendente
3	3, 11, 19	Hi Hat	Fechado, Fechado Acentuado, Aberto
4	4, 12, 20	Tom 1	Tom descendente baseado num único sample
5	5, 13, 21	Tom 2	Tom descendente baseado num único sample
6	6, 14	Prato Ride	Volume ascendente
	22	Prato Crash	
7	7, 15	Pandeireta	Volume ascendente
	23	Rimshot	
8	8, 16	Shaker	Volume ascendente
	24	Palmas	

O botão de seleção de voz iluminará em branco quando houver apenas um sample num canal, ou quando o sample primário estiver em uso; e em rosa quando o sample secundário estiver selecionado.

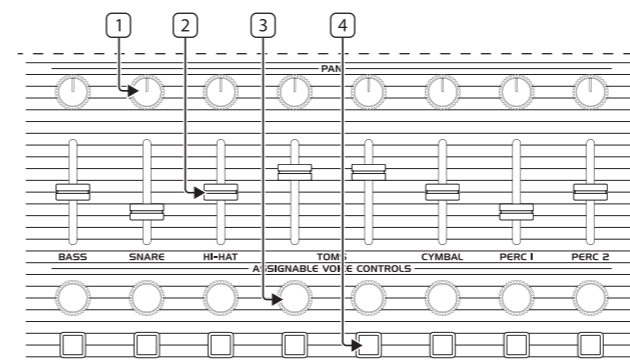
NAVEGAÇÃO



Ao usar as várias páginas de menu, a navegação é realizada usando os quatro botões que rodeiam o controlo de dados (39 - 42), o próprio controlo de dados (38), e os botões Não (43) e Sim (45). Num menu de página única, como o menu MIDI, os botões 39 e 40 ou o controlo de dados podem ser usados para percorrer as opções; e os botões 41 e 42 para mover-se entre as opções disponíveis. O botão 42 ativa qualquer opção liga/desliga, enquanto o botão 41 a desativa. Pressionar o controlo de dados atua como um botão Enter quando necessário. Informações sobre as opções disponíveis serão mostradas no ecrã (37).

Quando há múltiplas páginas, como encontrado no menu principal, o botão Sim (45) avança para as páginas do submenu, e o botão Não (43) recua. Note que o botão Sim também pode ser usado para ativar uma opção liga/desliga, mas o botão Não recua uma página ou fecha o menu em vez de desativá-la. Qualquer menu também pode ser fechado pressionando o seu botão de acesso uma segunda vez. Na maioria dos casos não é necessário pressionar Enter para guardar as opções alteradas.

MASTER



1 – CONTROLOS DE PAN

Estes controlos são usados para definir as posições de pan dos tambores nas saídas master. Quando os controlos estão totalmente no sentido anti-horário, os tambores estarão panoramizados totalmente à direita; totalmente no sentido horário estarão totalmente à esquerda. Há um detente central onde os sons são iguais em ambos os canais.

2 – MIXER

Estes controlos são usados para definir o nível dos tambores nas saídas master. Não afetam o nível das saídas de voz individuais. Para remover um tambor da saída principal, reduza o seu nível para zero.

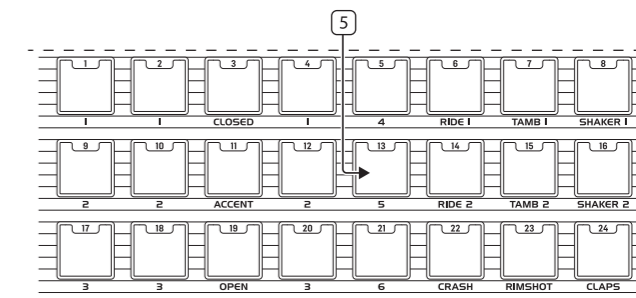
3 – CONTROLOS DE VOZ ATRIBUÍVEIS

Ao usar o menu predefinido (ver abaixo) juntamente com os controlos de navegação, os Controlos de Voz Atribuíveis podem ser usados para ajustar o parâmetro selecionado para qualquer canal. Onde há dois samples num canal, os botões de Seleção de Voz (4) podem ser usados para selecionar qual sample está a ser ajustado.

4 – SELEÇÃO DE VOZ

Estes botões são usados para selecionar a(s) voz(es) necessária(s) para programação, mute, solo, wave designer e filtro. Também se iluminam seguindo os tambores quando o BMX está a ser programado ou tocado com os botões de pad ou um controlador MIDI externo. Os botões iluminam em branco quando um canal está selecionado, exceto onde há dois samples associados a esse canal, quando iluminam em branco para a voz primária e em rosa para a secundária.

STEPS/PADS

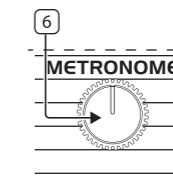


5 — BOTÕES DE STEP/PAD

Os botões de Step/Pad têm múltiplas funções, dependendo de com que outros botões são usados:

- Ao programar em step time são usados para colocar um tambor específico (selecionado usando os botões de Seleção de Voz (4)) no step necessário. Note que apenas as duas filas superiores são usadas para programação de steps. Os botões 17 - 20 são usados para indicar qual bloco de steps é o atual quando um padrão de mais de 16 steps está a ser programado ou reproduzido.
- Ao programar em tempo real são usados para tocar os seus sons de tambor associados.
- São usados para selecionar um padrão para reproduzir, gravar, copiar, apagar ou exportar.
- Os botões 1 - 8 são usados para selecionar uma música para reproduzir, gravar, copiar, apagar ou exportar.

SECÇÃO DE TEMPO



6 - TEMPO

O controlo de tempo é usado para definir a velocidade do relógio interno do BMX, de 20 bpm a 240 bpm. O tempo atual é mostrado no canto inferior direito do ecrã predefinido.

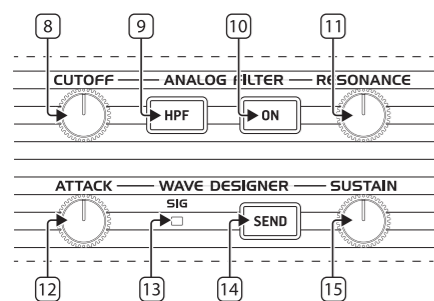
7 — TAP

Toque neste botão três vezes para definir o tempo do relógio interno. Substitui o controlo de tempo (6). Usar o controlo de tempo depois de definir o tempo usando o botão tap permite que o tempo seja ajustado a partir da configuração de tap.

O botão tap e o controlo de tempo também são usados para definir os valores de Swing, Probabilidade e Flam. Para aceder a estes, mantenha pressionado o botão tap e gire o controlo de tempo enquanto está no ecrã predefinido para percorrer Tempo, Swing, Probabilidade e Flam. O valor atual de cada um é mostrado no canto inferior direito. Para ajustar um valor, solte o botão tap e use o controlo de tempo ou o controlo de dados para definir o valor necessário. É aconselhável voltar ao Tempo depois de outros parâmetros terem sido ajustados.

Swing é o único destes itens que não tem um submenu próprio. O valor pode ser definido entre 25% e 75% com um valor predefinido de 50% (sem swing).

FILTRO ANALÓGICO E WAVE DESIGNER



O filtro analógico permite que o timbre dos sons do BMX seja alterado como faria ao criar um som num sintetizador analógico. Qualquer som que tenha sido selecionado pelo wave designer é subsequentemente enviado para o filtro analógico, embora o filtro possa ser desativado se não for necessário.

8 – CUTOFF

Este controlo é usado para definir a frequência de corte do filtro. Quando no seu modo normal de passa-baixo, girar o controlo no sentido anti-horário reduz o conteúdo de alta frequência dos samples, enquanto girá-lo no sentido horário aumenta. Esta ação é invertida quando o filtro está no modo passa-alto. O cutoff do filtro também pode ser definido usando o controlador contínuo MIDI #74.

9 – HPF

Este botão é usado para mudar o filtro do seu modo normal de passa-baixo (botão apagado) para modo passa-alto (botão aceso).

10 – ON

Use este botão para ativar o filtro (botão aceso) para a(s) voz(es) selecionada(s).

11 – RESSONÂNCIA

Este controlo é usado para definir o nível de ressonância do filtro, que enfatiza as frequências em torno da frequência de corte. Note que, ao contrário de muitos sintetizadores analógicos, não é possível fazer o filtro do BMX auto-oscilar usando configurações de alta ressonância.

O wave designer, que é idêntico ao já usado no RD-8, RD-9 e LM Drum, é um meio pelo qual os transientes dos tambores selecionados podem ser alterados, através dos controlos de ataque e sustain. Por favor note que o Wave Designer só pode ser usado nas saídas principais, não afeta as saídas de voz individuais. Qualquer som selecionado para processamento pelo wave designer também será enviado para o filtro analógico.

12 – ATAQUE

Este controlo é usado para definir o tempo de ataque do wave designer. Isto permite que os sons se tornem mais incisivos reduzindo o ataque, ou menos imediatos aumentando-o. Defina o controlo para as 12 horas para nenhuma alteração do som.

13 – SEND

Este botão é usado para enviar canais selecionados para o wave designer e filtro. Para selecionar canais para processamento, pressione o botão até que pisque. Os botões de seleção de voz (4) podem agora ser usados para selecionar o(s) canal(is). Cada voz selecionada iluminará em rosa. Pressione o botão novamente, para que fique continuamente aceso, e o processamento pode agora ter lugar. Note que onde um canal tem duas vozes associadas, ambas serão afetadas. Para parar de enviar, desselecione todos os canais selecionados.

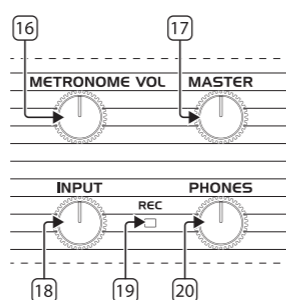
14 – SIG

Este LED iluminará quando houver um sinal presente na entrada do wave designer.

15 – SUSTAIN

Este controlo é usado para definir o nível de sustain do wave designer. Aumentar o sustain prolongará o pico do som, enquanto diminuí-lo atuará como um compressor. Defina o controlo para as 12 horas para nenhuma alteração do som. Note que em níveis altos pode ser introduzido ruído no final do sample, por isso deve ter-se cuidado com a configuração deste controlo.

ENTRADA/SAÍDA



16 – VOL METRÓNOMO

Use este controlo para definir o nível do metrônomo nas saídas principais e saída de auscultadores quando está em uso. O controlo de volume do metrônomo também define o nível de monitorização ao gravar samples.

17 – MASTER

Este controlo é usado para definir o volume das saídas principais.

18 – INPUT

Este controlo é usado para definir o ganho de entrada ao gravar samples de

utilizador. Note que embora esteja otimizado para receber sinais de nível de linha, é possível obter bons resultados de um microfone dinâmico com configurações de ganho mais altas. Microfones condensadores não podem ser usados, pois não há alimentação phantom disponível.

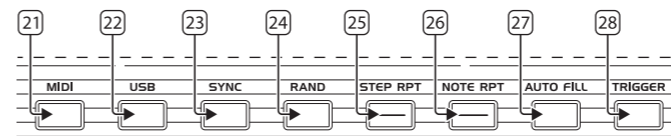
19 – REC

Este LED estará aceso quando o BMX estiver a gravar um sample de utilizador.

20 – PHONES

Define o nível de saída dos auscultadores.

CONTROL SECTION



21 - MIDI

O botão MIDI acede ao menu de opções MIDI, com as alternativas disponíveis mostradas no ecrã:



Canal RX – Escolha entre All, 1 - 16 ou Out, que corresponde o canal RX ao selecionado para TX.

Canal TX – Escolha entre 1 - 16 ou Off, que desativa a transmissão de mensagens MIDI.

Reencaminhar para USB – Quando esta opção está selecionada, quaisquer mensagens MIDI recebidas no conector MIDI In serão reencaminhadas para o conector USB.

Soft Thru – quando esta opção está selecionada, o conector MIDI Out funciona como um segundo MIDI Thru.

22 – USB

O botão USB acede ao menu de opções USB, com as alternativas disponíveis mostradas no ecrã:



Canal RX – escolha entre All, 1 - 16 ou Out, que corresponde o canal RX ao selecionado para TX.

Canal TX – escolha entre 1 - 16 ou Off, que desativa a transmissão de mensagens MIDI.

Reencaminhar para MIDI – quando esta opção está selecionada, quaisquer mensagens MIDI recebidas no conector USB serão reencaminhadas para o conector MIDI Out.

23 — SYNC

O botão sync acede ao menu de opções de sincronização, com as alternativas disponíveis mostradas no ecrã:



INT – O relógio interno será usado.

MIDI – O BMX sincronizará com o relógio MIDI no conector MIDI In.

USB – O BMX sincronizará com o relógio MIDI no conector USB.

TRIG — O BMX sincronizará com um relógio analógico no conector Sync In.

TRIG RATE — O valor de relógio do relógio interno que alimenta o conector Sync Out, ou o Sync In de entrada quando TRIG está selecionado, pode ser definido para 1 pulso por step (pps), 1 pulso por semínima (ppqn), 2 ppqn, 4 ppqn, 24 ppqn (predefinido) ou 48 ppqn. A seleção não afeta os relógios MIDI ou USB, que estarão sempre definidos para 24 ppqn.

24 – RAND



O BMX pode ser configurado para permitir o disparo aleatório de sons em qualquer step dado de um padrão. Pressionar o botão rand abre o menu rand. Qualquer número de sons pode ser selecionado para aleatorização usando os botões de seleção de voz (4). Qualquer botão que esteja a piscar não está selecionado, os que estiverem estarão continuamente acesos em vermelho. Use o controlo de dados e/ou os botões 39 e 40 para percorrer os steps e os botões 41 e 42 para ativar ou desativar a aleatorização para qualquer step dado.

A aleatorização é armazenada padrão por padrão.

25 - STEP REPEAT



Step repeat é usado para fazer loop de um número de steps. Use os botões 39 - 42 para selecionar se 1, 2, 4 ou 8 steps serão repetidos. Pressionar o botão de trigger fará com que esse número de steps se repita até que o botão seja solto.

26 - NOTE REPEAT



Note repeat adiciona um efeito de ratchet a qualquer tambor durante a reprodução. Use os botões 39 - 42 para selecionar se uma nota se repetirá uma vez, duas vezes, quatro vezes ou oito vezes. Use os botões de seleção de voz (4) para selecionar qual tambor será afetado. O botão do tambor selecionado estará continuamente aceso. Pressionar o botão de trigger enquanto um padrão está a ser reproduzido adicionará o número selecionado de repetições até que o botão de trigger seja solto.

Note que Note Repeat também pode ser programado tambor por tambor no menu principal; e é armazenado separadamente para cada padrão.

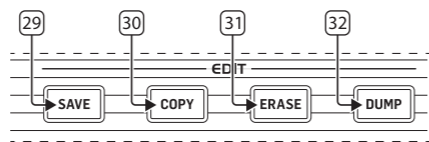
27 - AUTOFILL

Autofill é usado para adicionar um padrão de 'fill' enquanto o BMX está no modo de padrão e a reproduzir. Qualquer padrão pode ser definido como o padrão de Autofill pressionando o botão Autofill e usando o botão de step/pad correspondente (5) para o padrão necessário. Quando o fill terminar, o BMX voltará ao padrão que estava a ser reproduzido anteriormente, ou a um novo padrão se um tiver sido selecionado enquanto o fill estava a ser reproduzido..

28 - TRIGGER

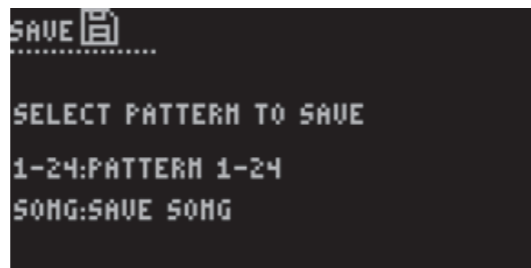
O botão Trigger disparará qualquer som de tambor que esteja selecionado quando o BMX estiver parado ou em pausa; ou ativará step ou note repeat quando estiver a reproduzir.

EDIT SECTION



29 - SAVE

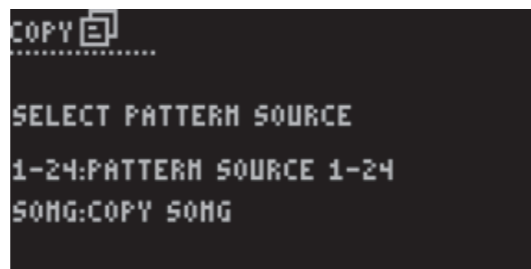
Este botão é usado para guardar o padrão ou música atual. Siga as instruções no ecrã para executar.



Pressionar o botão de padrão enquanto está no modo guardar permite que qualquer um dos vinte e quatro padrões associados à música atual seja guardado usando os vinte e quatro botões de pad/step. Pressionar o botão de música permite que qualquer uma das oito músicas na memória seja guardada usando a fila superior de botões de pad/step. Pressione guardar novamente para confirmar a operação de guardar e sair do menu.

30 - COPY

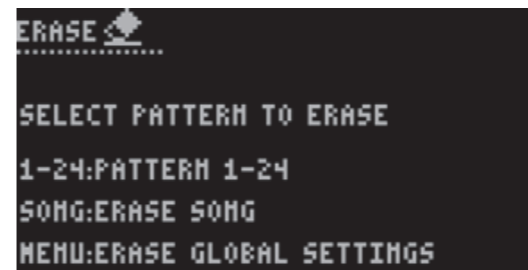
Este botão é usado para copiar padrões ou músicas para uma localização diferente.



Pressionar o botão de padrão enquanto está no modo copiar permite que qualquer um dos vinte e quatro padrões associados à música atual seja selecionado para copiar. Pressionar o botão de música permite que qualquer uma das oito músicas seja selecionada, usando a fila superior de botões de pad/step. Uma vez que um padrão ou música tenha sido selecionado, o botão de copiar precisa ser pressionado novamente para confirmar. Depois disso, uma nova localização pode ser selecionada usando os botões de pad/step. A cópia é confirmada pressionando o botão de copiar novamente e sai do menu.

31 - ERASE

O botão erase permite que qualquer padrão, música ou configurações globais seja apagado da memória.



Pressionar o botão de padrão enquanto está no modo apagar permite que qualquer um dos vinte e quatro padrões associados à música atual seja selecionado para ser apagado. Pressionar música permite que qualquer uma das oito músicas seja selecionada, usando a fila superior de botões de step/pad. Pressionar menu seleciona todas as configurações globais. Pressionar o botão erase novamente confirma o apagamento e sai do menu.

Há duas outras operações de apagamento disponíveis:

Apagamento por Varredura: selecione o modo de step e inicie a reprodução do padrão atualmente selecionado. Mantenha pressionado o botão Tap, depois mantenha pressionado qualquer botão de seleção de voz para apagar quaisquer steps nos quais a voz selecionada está programada enquanto os botões estiverem pressionados. Quaisquer outros steps não serão apagados.

Apagamento de Voz: selecione o modo de step, depois mantenha pressionado o botão erase e qualquer botão de voz para apagar todas as instâncias dessa voz no padrão atual.

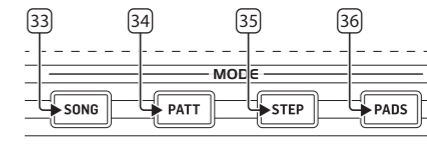
32 - DUMP

O botão dump inicia uma exportação SysEx para um software adequado, por exemplo MIDI OX™ para Windows ou SysEx Librarian™ para Mac, a correr num computador ligado à porta MIDI ou USB do BMX, selecionado usando os botões MIDI ou USB quando no menu dump.



Pressionar o botão de padrão permite que qualquer um dos vinte e quatro padrões associados à música atual seja selecionado, pressionar música permite que qualquer uma das oito músicas seja selecionada, usando os botões de step/pad. Pressionar o botão de menu exporta as configurações globais. Configure o software para gravar e faça a seleção relevante, depois pressione o botão dump novamente para confirmar. Uma vez que a exportação esteja completa, o BMX voltará ao seu estado predefinido. A exportação estará disponível no seu computador para ser nomeada e guardada de acordo com as configurações do software.

SECÇÃO DE MODO



33 - SONG

Este botão é usado para entrar no modo de música; e para selecionar uma música para guardar, copiar, apagar ou exportar.

34 - PATTERN

Este botão é usado para entrar no modo de padrão; e para selecionar um padrão para guardar, copiar, apagar ou exportar.

35 - STEP

Este botão é usado para entrar no modo de step, onde os padrões podem ser criados em step time.

36 - PADS

Este botão é usado para entrar no modo de pads, onde os padrões podem ser criados em tempo real usando os pads de voz (5) ou um dispositivo MIDI externo como uma bateria eletrônica.

Veja a secção de PROGRAMAÇÃO abaixo para mais detalhes sobre como estes botões são usados.

44 - MENU

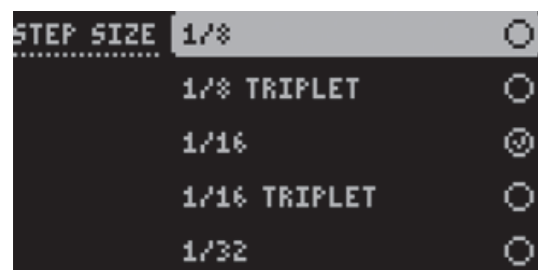
Este botão é usado para entrar nas opções do menu principal.





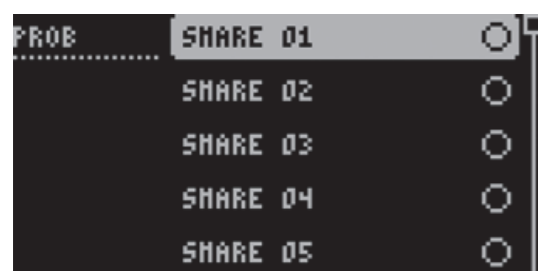
Use o controlo de dados, ou os botões 39 e 40 para percorrer as opções, e o botão 42 ou o botão Sim (45) para aceder a cada submenu. Use o botão Não (43) para sair de um submenu.

Tamanho do Step



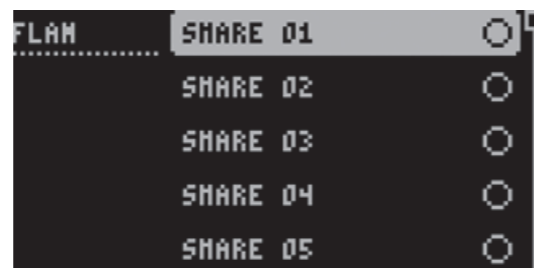
Use esta opção para definir o tamanho do step. A configuração depende de se o Tamanho do Step foi definido para padrão, música ou global no submenu de Preferências (ver abaixo). As opções disponíveis são nota de 1/8, tercina de 1/8, nota de 1/16 (predefinido), tercina de 1/16 ou nota de 1/32.

Probabilidade



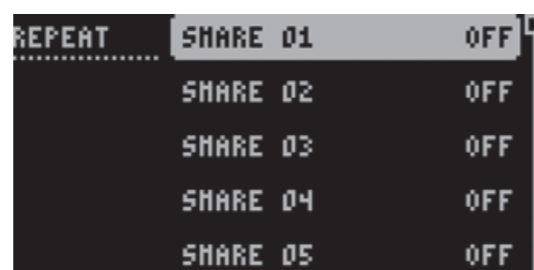
Se o intervalo de probabilidade foi definido para algo diferente de 100% usando o botão tap e o controlo de tempo conforme descrito acima, então o submenu de probabilidade pode ser usado tambor por tambor para selecionar os steps nos quais a Probabilidade está ativa. Uma taxa de 100% significa que um tambor selecionado programado num step selecionado sempre soará, uma configuração de 50% significa que só soará metade das vezes, e 0% significa que nunca soará. Isto permite que um grau de variação seja introduzido nos seus padrões sem ter que programá-lo. O submenu de Opções permite que a probabilidade seja definida a nível de padrão, música ou global. Use os pads (5) para selecionar o tambor necessário.

Flam



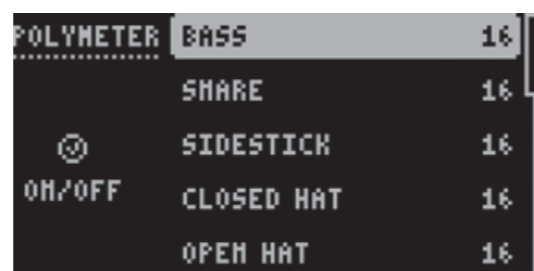
Tal como com a probabilidade, a quantidade de flam é definida usando o botão tap e o controlo de tempo, e o seu nível de uso é definido nas preferências. O submenu de flam permite que seja selecionado tambor por tambor, step por step. Use os pads (5) para selecionar o tambor necessário.

Note Repeat



Note repeat é definido apenas a nível de padrão e pode ser definido em qualquer step para qualquer tambor. Os valores disponíveis são Off (predefinido), 1, 2, 4 ou 8. Use os pads (5) para selecionar o tambor necessário.

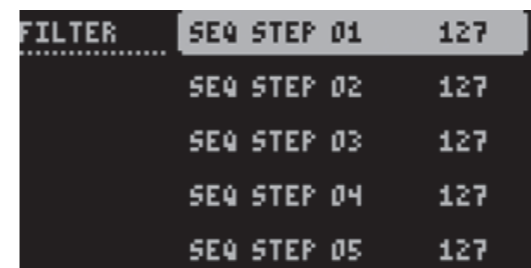
Polimetria



Polimetria, ao contrário de polirritmia, funciona tendo diferentes números de steps para diferentes tambores dentro de um padrão. Assim, por exemplo, num padrão de dezasseis steps se o bombo está definido para 16 steps então repetirá com o padrão, enquanto que se o hi hat está definido para 7 steps então o seu padrão tocará duas vezes seguido dos primeiros dois steps antes do padrão se repetir. É um conceito que vale a pena explorar para descobrir as possibilidades.

No submenu, a polimetria pode ser ativada usando o botão >> (avançar) (56) ou desativada com o botão << (recuar) (53), depois o comprimento do step para qualquer tambor pode ser definido usando os controlos de navegação e dados. O comprimento do step predefinido é dezasseis. Como com outros parâmetros, o submenu de preferências permite que a polimetria seja definida a nível de padrão, música ou global.

Filtro



O submenu de filtro permite que um valor de cutoff de filtro, no intervalo de 0 - 255, com um valor predefinido de 127, seja definido para cada step de um padrão. Como com os outros parâmetros, o filtro pode ser definido com base em padrões individuais, músicas ou global.

O cutoff do filtro também pode ser gravado num padrão colocando o padrão em gravação de step com o filtro ativado e girando o controlo de cutoff (ver FILTRO ANALÓGICO e GRAVAÇÃO abaixo).

Use o botão avançar (56) para ativar o filtro ou o botão recuar (53) para desativá-lo. Alternativamente, use o botão On do filtro (10).

Preferências

O submenu de preferências permite as configurações para vários parâmetros:

- Tempo (padrão (predefinido), música, global)
- Swing (padrão (predefinido), música, global)
- Probabilidade (padrão (predefinido), música, global)
- Flam (padrão (predefinido), música, global)
- Filtro HPF (padrão, música, global (predefinido))
- Filtro On (padrão, música, global (predefinido))
- Filtro Auto (padrão (predefinido), música, global)
- Polimetria (padrão (predefinido), música, global)
- Tamanho do Step (padrão (predefinido), música, global)
- Metrónomo (padrão (predefinido), música, global)
- Auto Scroll (padrão, música, global (predefinido))
- FX Bus (padrão, música, global (predefinido))
- Mute (padrão, música, global (predefinido))
- Solo (padrão, música, global (predefinido))
- Bank (padrão (predefinido), música, global)

Mapa MIDI

O submenu de Mapa MIDI permite que a nota MIDI atribuída a cada tambor seja reatribuída. Note que a mesma nota é usada tanto para Tx como para Rx. Os valores predefinidos são:

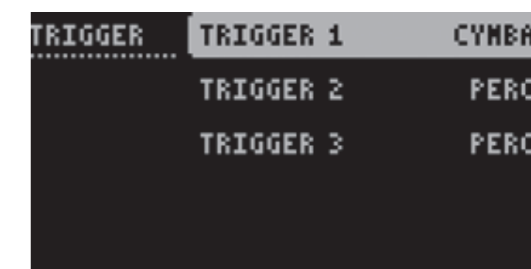
Nota #	Nome da Nota	Controla Tambor / Transmitido
36	C1	Bombo
40	E1	Tarola
42	F#1	Hi-hat Fechado
46	A#1	Hi-hat Aberto
50	D2	Tom 1
48	C2	Tom 2
47	B1	Tom 3
45	A1	Tom 4
43	G1	Tom 5
41	F1	Tom 6
51	D#2	Prato Ride
49	C#2	Prato Crash
54	F#2	Pandeireta
37	C#1	Rimshot
82	A#4	Shaker
39	D#1	Palmas

Pressionar o botão Tap enquanto está no menu de Mapa MIDI muda de atribuição de notas para atribuição de canal MIDI para programação e reprodução cromática (ver abaixo).

Atribuição de Trigger

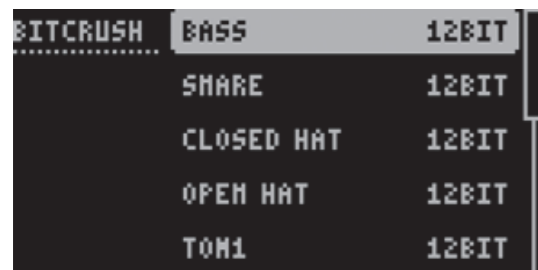
Há três saídas de trigger analógico no painel traseiro do BMX, que podem ser atribuídas para disparar com tambores específicos. Os valores predefinidos são:

(Bombo, Tarola, Palmas):



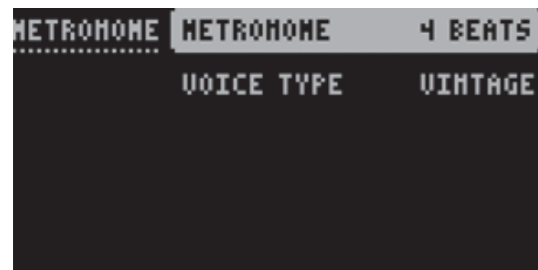
Mas estes podem ser alterados neste submenu. Note que estas configurações são apenas Globais.

Bitcrusher



Por predefinição, os sons do BMX e samples de utilizador (ver SAMPLING abaixo) são feitos a 12 bit com uma taxa de amostragem de 24 kHz. O bit crusher permite que qualquer um dos sons predefinidos tenha a sua taxa de bits alterada no intervalo de 11 bit até 1 bit. Com cada redução, o som do tambor torna-se mais granulado e distorcido.

Metronomo



O submenu de metronomo permite que o metronomo seja desativado, ou que soe em qualquer número de tempos entre 1 e 9. A configuração predefinida é quatro tempos, com o acento no primeiro tempo. O tipo de voz também pode ser definido para vintage, que é um clique, ou moderno, que é um som mais assertivo semelhante a uma clave.

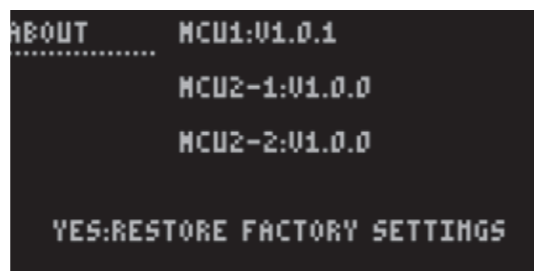
Opções

O submenu de opções controla várias funcionalidades diversas do BMX:

- Velocity THD (Limiar) (intervalo 4 - 127, predefinido 110 ou off) — quando há mais de um sample disponível (Bombo, Tarola, Hi Hat Fechado, Prato Ride, Shaker e Pandeireta), a configuração do Limiar de Velocidade determina o nível de velocidade no qual o sample muda de primeiro para segundo, depois terceiro onde apropriado, quando se usa um controlador MIDI externo. Onde há três samples, o limiar de primeiro para segundo é metade do valor definido.
- Quando o Limiar de Velocidade está definido para Off, cada sample responderá à velocidade MIDI ao longo do intervalo disponível de um controlador MIDI externo.
- Velo(city) Sens(itive) Pad (on / off (predefinido)) — quando Velo Sensitive Pad está definido para off, a velocidade de cada pad é fixa e sons que têm múltiplos samples mudarão de sample em pontos especificados. Quando está definido para on, os pads são sensíveis à velocidade, mas ainda mudarão de samples à medida que a velocidade aumenta.
- Chromatic MIDI In — permite que um teclado MIDI externo toque ou programe sons cromaticamente (ver Programação e Reprodução Cromática na secção de PROGRAMAÇÃO).

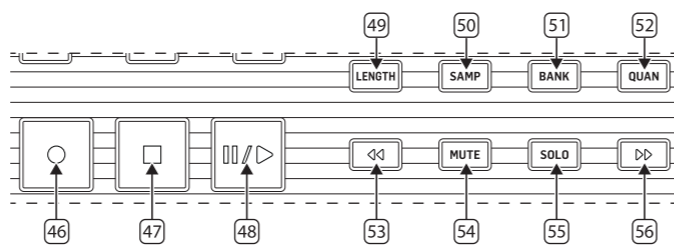
- Local Off — desativa o controlo local. Pode ser usado, por exemplo, quando se toca o BMX para um DAW que está a enviar de volta para o BMX para evitar disparo duplo.
- Sample Record Mode — o modo de gravação do BMX pode ser alterado entre AGC (Controlo Automático de Ganho (predefinido)) onde o ganho é automaticamente controlado; NOR (Normalizado) onde os samples serão ajustados para a configuração de ganho mais alta após o sampling (nota: se fizer sampling a um nível demasiado baixo, pode ser introduzido ruído) ou RAW onde os dados do sample são deixados não processados.
- Auto Save (on (predefinido)/off) — permite que o BMX guarde periodicamente o seu trabalho. Nota de precaução: mesmo que o Auto Save esteja ativado, ainda é boa prática guardar regularmente o que está a fazer enquanto programa e/ou faz sampling.
- Beep On (on/off (predefinido)) — ativa ou desativa o som do metrónomo usado para programação em tempo real.
- LCD Brightness (intervalo 1 - 15, predefinido 11) — define o brilho do ecrã.
- LED Brightness (intervalo 1 - 10, predefinido 7) — define o brilho dos LEDs, incluindo os dos botões.

Sobre



O submenu Sobre mostra a versão atual do firmware para cada um dos MCUs e permite uma restauração das configurações de fábrica usando o botão Sim (45). Note que a restauração de fábrica apagará qualquer programação, por isso por favor faça backup do seu trabalho quer para o SynthTribes quer para uma aplicação SysEx como o MIDI OX™ para Windows, SysEx Librarian™ para Mac OS. Os samples de utilizador não são removidos.

SECÇÃO DE PROGRAMA E REPRODUÇÃO



46 – RECORD

Este botão é usado para colocar o BMX no modo de gravação. Pressione play (48) para começar a gravar. Ver PROGRAMAÇÃO abaixo.

47 – STOP

Este botão é usado para parar a gravação ou reprodução. O padrão ou música atual voltará ao seu primeiro step.

48 – PLAY/PAUSE

Este botão é usado para começar a reproduzir um padrão ou música. Uma segunda pressão pausará a reprodução; uma terceira retomará do ponto em que foi pausada.

49 – LENGTH



O menu de comprimento é usado para definir o comprimento do padrão atualmente selecionado, até ao valor máximo de 64 steps. O valor predefinido, como mostrado, é dezasseis steps. Para definir o comprimento do padrão para outro valor, use os dezasseis botões de step/pad em conjunto com os botões avançar (56) e recuar (53). Para valores abaixo de dezasseis steps, pressione o botão de step/pad com o número necessário. Todos os botões associados a steps acima deste valor piscarão.

Para valores acima de dezasseis steps, use o botão avançar para mover para um dos blocos superiores, que será indicado no ecrã, depois pressione o botão com o número necessário. O número de steps é mostrado no canto superior direito do ecrã.

O valor também pode ser definido usando o controlo de dados (38), pressionando o controlo e depois marcando um número.

Autoscroll permite que o cursor se mova entre blocos de steps quando reproduz ou programa, de modo que o bloco atual esteja representado nos botões de step/pad.

Quando length está selecionado, o botão de copiar piscará. Pressionar copiar copia o bloco de steps atual. Para colar, use os botões << e >> para mover para um bloco diferente, depois pressione guardar para completar o processo.

50 – SAMPLE

Este botão é usado para aceder aos menus de sampling de utilizador, que são descritos na secção de SAMPLING abaixo.

51 – BANK

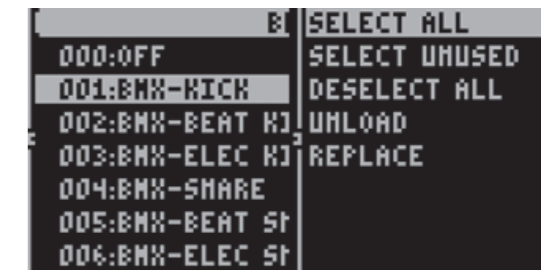


Este botão é usado para selecionar um banco de sons/samples a ser usado quando programa padrões para compor uma música. Há dezasseis bancos, cada um dos quais contém 127 slots de samples, que são selecionados com os pads 1 - 16.

Banco 1	Samples BMX
Banco 2	Samples BX
Banco 3	Samples R10
Banco 4	Samples R5
Banco 5	Samples Latinos
Banco 6	Samples Electro
Banco 7	Samples Africanos
Banco 8	Todos os samples dos bancos 1 - 7

Os slots nos bancos 1-8 que não são usados para os samples predefinidos também estão vazios, e podem ser usados para samples de utilizador, que podem ser alocados aos botões de step/pad em vez dos sons predefinidos, conforme descrito na secção de SAMPLING abaixo. O banco necessário é selecionado usando os botões de step/pad. Um sample pode ser pré-visualizado destacando-o e depois mantendo pressionado o botão Tap e pressionando Sim.

Pressionar o botão de navegação direito (42) abre um submenu:



As opções são:

SELECT ALL – Seleciona todos os samples no banco. Aparece uma marca de verificação junto a cada um.

SELECT UNUSED – Seleciona todas as localizações de samples que não estão atribuídas a um pad. Aparece uma marca de verificação junto a cada uma.

DESELECT ALL – Deseleciona todos os samples.

UNLOAD – Remove quer o sample que está destacado, quer todos os samples selecionados do banco. Sim ou Não deve ser pressionado para completar esta ação ou abortá-la.

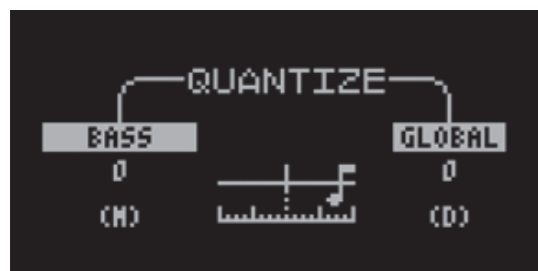
REPLACE – Permite que um sample diferente substitua o sample atualmente destacado. Pressionar o controlo de dados abre uma lista de samples, use o controlo de dados ou os botões de navegação 39 e 40 para navegar para o novo sample, depois Sim para substituir ou Não para abortar.

Mantendo pressionado o botão Tap e pressionando Bank abre o submenu de nomear banco. Use os botões 41 e 42 para navegar pelos slots de caracteres e os botões 39 e 40 ou o controlo de dados para mudar o carácter.



O banco em uso pode ser alterado enquanto uma música está selecionada; e a música usará o banco selecionado a menos que seja alterado novamente.

52 – QUAN



Este botão é usado para definir a quantização para programação em tempo real. Use o controlo de dados (38) para ajustar a quantização global; e o controlo de tempo (6) em conjunto com os botões de seleção de voz (4) para ajustar uma voz individual. Ambos têm um intervalo de 0 (predefinido) a 127.

A quantização pode ser ativada e desativada quando grava pressionando e mantendo o botão de gravação e pressionando play.

PT

53 – << (RECUAR)

Este botão é usado para recuar através de grupos de steps quando executa um padrão de mais de 16 steps de comprimento.

54 – MUTE

Este botão é usado em conjunto com os botões de seleção (4) para silenciar e dessilenciar vozes durante a reprodução e programação. Mantenha pressionado Tap (7) e pressione Mute para limpar todos os silenciamentos.

55 – SOLO

Este botão é usado em conjunto com os botões de seleção (4) para fazer solo de vozes durante a reprodução e programação. Mantenha pressionado Tap (7) e pressione Solo para limpar todas as vozes em solo.

56 – >> (AVANÇAR)

Este botão é usado para avançar através de grupos de steps quando executa um padrão de mais de 16 steps de comprimento.

SECÇÃO DE MENU MENU PREDEFINIDO



O menu predefinido é o que mostra no ecrã quando nenhum dos submenus acedidos pelo botão de Menu, conforme descrito abaixo; ou menus específicos de botão, está em uso. Mostra as configurações de vários parâmetros e altera quando são mudados. Alguns parâmetros só podem ser selecionados para edição neste ecrã, alguns podem ser editados neste ou no segundo ecrã. Quando um parâmetro é alterado, as alterações são automaticamente guardadas. As edições são não destrutivas, por isso é possível fazer mais ajustes. Os valores podem ser alterados usando o controlo de dados (38) para o sample atual; ou usando os Controlos de Voz Atribuíveis (3) que editarão o sample atualmente selecionado desse canal.

Mantenha pressionado o botão TAP (7) enquanto usa os controlos de navegação para selecionar um parâmetro para editar em todos os canais.

FILA SUPERIOR

(da esquerda para a direita)

BIT – mostra o nível de bits do sample atual a ser reproduzido. O sampling predefinido é de 12 bit, mas isto pode ser alterado usando o bitcrusher (ver abaixo).

SAMP – mostra qual sample está atribuído ao pad ou Controlo de Voz Atribuível mais recentemente usado, que será editado por outros controlos.

DIST – introduz distorção ao sample atual.

PLAY – mostra qual opção de PLAY foi selecionada: Forward (predefinido), Forward Looping, Reverse Looping ou Reverse selecionado com o controlo de dados. Mantendo pressionado o botão Tap permite que o decay do sample seja ajustado usando o controlo de dados, no intervalo de 10 ms a 10 segundos.

TUNE – mostra a afinação do sample mais recentemente selecionado; e permite que seja ajustada no intervalo de -24 a +24 semitons. Navegue para TUNE, depois use o(s) controlo(s) de voz atribuível(eis) (3) para afinação grossa e o encoder de dados (38) para afinação fina.

FILA DO MEIO

(da esquerda para a direita)

Bxx – Mostra o banco de samples atual em uso.

Mxx – Mostra o bloco de steps atual (16, 32, 48 ou 64). Se autoscroll está ativado, isto mostrará como Axx. Autoscroll pode ser rapidamente ativado pressionando e mantendo o botão Tap e pressionando >> (Fwd); ou desativado pressionando e mantendo Tap e pressionando << (Back).

LEV – Permite que o nível do sample seja alterado. O predefinido é o máximo de 127.

STRT – Mostra o ponto de início do sample atual. Os samples podem ser editados para ter um ponto de início diferente (ver secção de SAMPLING abaixo).

LEN – Mostra o comprimento do sample atual. Os samples podem ser editados para encurtar o seu comprimento (ver secção de SAMPLING abaixo).

LOOP – Mostra se o loop está em uso no sample atual. Os samples podem ter loop adicionado no processo de edição (ver secção de SAMPLING abaixo).

FILA INFERIOR

(da esquerda para a direita)

01 – Mostra o número do padrão atual, de 1 - 24

1 – Mostra o número da música atual, de 1 - 8

UNTITLED — por predefinição o nome do padrão está definido como UNTITLED. Para mudar isto, mantenha pressionado o botão tap, depois pressione o botão de padrão para abrir o menu de nomear:



Use os botões de navegação esquerdo e direito (41 e 42) para mover o cursor e os botões cima e baixo (39 e 40) para mudar o carácter. Sim para guardar, Não para abortar. Tap e qualquer tecla de navegação ou o controlo de dados para editar, tap e Não para eliminar um carácter indesejado, tap e Sim para inserir um carácter.

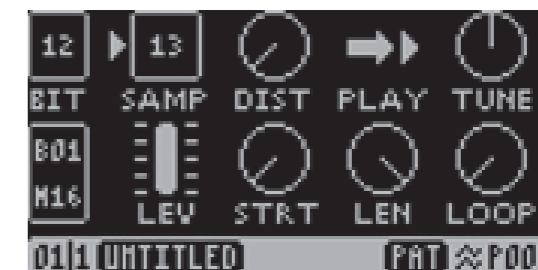
MODE – Mostra se o modo de reprodução é PAT(tern), SON(g) ou SET(list).

P130 – Dependendo do símbolo anterior, este número mostra:

Tempo (com ícone de tempo)



Flam (com ícone de flam)



Probabilidade (com ícone de probabilidade)



Swing (com ícone de swing)



PT

Para editar o sample atual, pressione para baixo no controlo de dados para chamar o segundo ecrã:



Use os controlos de navegação para selecionar qual parâmetro vai ser editado, e o controlo de dados para mudar as configurações. Uma pressão adicional do controlo de dados volta ao ecrã predefinido principal, onde ainda é possível editar estes parâmetros:

SAMP – Permite que um sample diferente do banco atual seja usado em vez do atual.

DIST – Permite que distorção seja introduzida ao sample. O intervalo é 0 - 127, o predefinido é 0.

PLAY – Altera a forma como o sample é reproduzido: FWD (forward, predefinido), FWD-L (forward looping), REV-L (reversed looping), REV (reversed).

TUNE – Permite a afinação de qualquer sample, no intervalo de -24 a +24 semitons, com um predefinido de 0. A afinação grossa, em intervalos de 20 centímetros, é realizada com o controlo de voz atribuível para o canal necessário. Para afinar finamente, mantenha pressionado o botão Tap e o encoder afinará em intervalos de 1 centímetro. Para repor a afinação para zero, mantenha pressionado o botão Tap e depois pressione o encoder de dados.

LEV – Permite que o nível do sample seja reduzido do valor predefinido de 127 para 0.

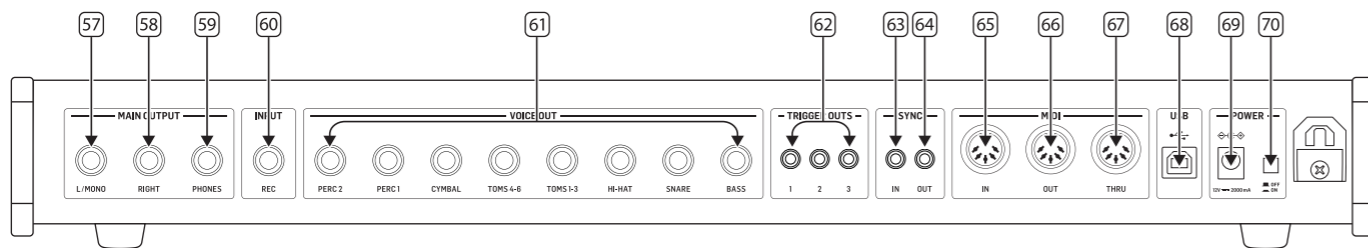
STRT – Permite que o ponto de início do sample seja ajustado do ponto de início atual até ao final do sample.

LEN – Permite que o comprimento do sample seja ajustado, para trás do final até ao início.

LOOP – Define o ponto de início do loop dentro do sample. O predefinido é off, o que significa que não ocorre loop.

O uso dos controlos de navegação é descrito na secção de NAVEGAÇÃO acima.

PAINEL TRASEIRO



57 e 58 – SAÍDAS PRINCIPAIS – Use estes conectores jack TS não balanceados de 6.35mm (1/4") para aceder às saídas principais do BMX, com nível definido pelo mixer (2) e pan pelos controlos 1. Se for necessária uma saída mono, use apenas a saída esquerda. Note que sons panoramizados para a direita aparecerão mais silenciosos que as suas configurações de mistura quando a saída mono é usada.

59 – SAÍDA DE AUSCULTADORES – Use este conector jack TRS estéreo de 6.35mm (1/4") para monitorizar a saída do BMX usando um par adequado de auscultadores.

60 – ENTRADA REC – use este conector jack TS não balanceado de 6.35mm (1/4") para fazer sampling de sons para a memória de samples do BMX. Normalmente esta seria uma entrada de nível de linha, mas com uma configuração de ganho mais alta pode ser usado um microfone dinâmico. Alimentação phantom não está disponível.

61 – SAÍDAS DE VOZ – use estes conectores jack TS de 6.35mm (1/4") para sair vozes individuais. O nível nestes conectores não é afetado pelo mixer (2).

62 – SAÍDAS DE TRIGGER – use estes conectores jack TS de 3.5mm para aceder a triggers analógicos de +5 v, que podem ser atribuídos a vozes especificadas usando o menu de Atribuição de Trigger ou através da aplicação SynthTribes.

63 – SYNC IN – use este conector jack TRS de 3.5mm para sincronizar o BMX com uma fonte de sincronização analógica externa.

64 – SYNC OUT – use este conector jack TRS de 3.5mm para sincronizar dispositivos analógicos externos com o relógio interno do BMX.

65 – MIDI IN – use este conector DIN de 5 pinos para controlar o BMX através de MIDI.

66 – MIDI OUT – use este conector DIN de 5 pinos para controlar dispositivos MIDI externos a partir da saída MIDI do BMX.

67 – MIDI THRU – use este conector DIN de 5 pinos para espelhar o MIDI In para uso por dispositivos externos.

68 – USB – use este conector USB 2.0 Tipo B para controlar o BMX através de MIDI, para usar a saída MIDI do BMX para controlar dispositivos externos, e para aceder a funções e atualizar firmware usando a aplicação SynthTribes.

69 – CONECTOR DE ALIMENTAÇÃO – Use este conector para ligar o BMX à sua fonte de alimentação de 12 v 2000 mA. Use apenas a fonte de alimentação fornecida para evitar danificar o BMX.

70 – INTERRUPTOR DE ENERGIA

PROGRAMAÇÃO

A programação do BMX tem uma hierarquia de seleção. Primeiro seleciona a música que quer programar, pressionando o botão de música (33) e usando os primeiros oito botões de step/pad para escolher a música 1-8. Depois, dentro da música, selecione um padrão para programar pressionando o botão de padrão (34) e usando os botões de step/pad para selecionar o padrão 1-24. Neste ponto também deve definir o comprimento do padrão e quaisquer configurações de menu específicas de música ou padrão, como probabilidade. Finalmente pode decidir se programa em step time ou em tempo real.

Programação em Step Time

A programação em step time pode ser realizada de três formas:

Cursor em Movimento

Tendo selecionado a sua música e padrão, defina o comprimento do padrão e, se for mais longo que dezasseis steps, ative Auto Scroll no menu de comprimento. Também defina quaisquer parâmetros específicos de padrão ou música se precisar. Depois pressione record e play. O cursor mover-se-á entre blocos de steps se o padrão tiver mais de dezasseis steps de comprimento. Pressione record.

Selecione um tambor usando os botões de seleção de voz (4). Note que apenas um tambor pode ser programado de cada vez.

Pressione os botões de Step onde quer que o tambor soe. No caso de tambores com duas variações de sample (hi hat fechado, prato ride, pandeireta, shaker) um duplo clique em qualquer step significa que a segunda variante é usada, e o botão de step piscará para indicar isto. Para o bombo, tarola e os dois toms, onde há três variações, um terceiro clique significa que a terceira é usada; e o botão de step piscará rapidamente. Um clique adicional eliminará o tambor desse step. Repita com outros tambores conforme necessário até o padrão estar completo. Mesmo que tenha ativado Auto Save no submenu de Opções, por favor lembre-se de guardar o seu trabalho regularmente em caso de acidente.

O metrónomo soará enquanto o cursor estiver em movimento, se tiver sido ativado no menu de opções, mas isto pode ser reduzido usando o controlo de Volume do Metrónomo (16) se não for necessário.

Cursor Parado

Tendo selecionado a sua música e padrão, defina o comprimento do padrão e assegure-se de que Auto Scroll está desativado. Pressione record. Pode navegar pelos diferentes blocos de steps usando o botão << (53) para ir para trás e o botão >> (56) para ir para a frente.

Siga o mesmo método usado em Cursor em Movimento, mas usando os botões << e >> em vez de Auto Scroll para mudar blocos.

SynthTribes

A aplicação SynthTribes contém um sequenciador de step time onde os tambores podem ser programados, os steps visualizados como uma grelha e os parâmetros definidos. É possível enviar padrões do BMX para o SynthTribes e descarregá-los do SynthTribes para o BMX.

Programação em Tempo Real

A programação em tempo real pode ser realizada usando os botões de Step/Pad, com um teclado MIDI ou com pads de bateria eletrónica.

Tal como com a programação em step time, primeiro seleccione a música e o padrão, defina o comprimento se quiser um padrão mais longo que dezasseis

steps, e ative Auto Scroll. Também defina quaisquer outros parâmetros de padrão ou música. Se quiser tocar com o metrónomo, assegure-se de que o volume do metrónomo está levantado (16).

Use os botões de step/pad correspondentes aos tambores que quer programar, ou as teclas ou pads relevantes se usar uma fonte MIDI externa. Como mais de um som pode ser programado de cada vez, é possível, por exemplo, gravar bombo e tarola primeiro, depois mudar para hi hats para a segunda volta, e assim por diante.

Os tambores são gravados com a velocidade com que são tocados. Isto pode ser editado enviando o padrão para o SynthTribes, editando, depois descarregando de volta para o BMX.

Recomenda-se que a quantização seja usada na programação em tempo real, a menos que queira uma sensação solta.

Programação e Reprodução Cromática

Mantendo pressionado o botão tap e depois pressionando o botão de pads (36) ilumina os botões de step/pad para mostrar um teclado. Selecione qualquer um dos tambores usando os botões de seleção de voz, e os sons podem ser tocados e gravados cromaticamente. Use o botão tap com os botões de navegação cima e baixo para mudar a oitava uma acima ou abaixo. Saia do modo cromático pressionando os botões tap e pads novamente.

Isto também pode ser conseguido usando um teclado MIDI externo ativando Chromatic MIDI no submenu de opções. Quando se usa um teclado externo, as vozes respondem aos seguintes canais MIDI.

Voz	Canal
Bombo	2
Tarola	3
Hi hat Fechado	4
Hi Hat Aberto	5
Tom 1	6
Tom 2	7
Prato Ride	8
Prato Crash	9
Pandeireta	10
Rimshot	11
Shaker	12
Palmas	13

Note que os canais Rx podem ser alterados no menu MIDI MAP, ou usando a aplicação SynthTribes. Os valores de tom podem ser editados entrando no modo Step, mantendo pressionado um pad de voz e usando o botão 39 para subir o tom ou 40 para baixá-lo. O tom será mostrado no ecrã. O Pad 17 baixa o tom geral uma oitava; o pad 18 sobe-o.

Micro Timing

Micro timing pode ser introduzido em qualquer step de sequência. Pressione o botão de step para entrar no modo de step. Depois mantenha pressionado o botão de step/pad para o step necessário. Use o botão de navegação esquerdo (41) para mover o step à frente do beat; e o direito (42) para movê-lo atrás. O ecrã mostra a quantidade de desvio.

PT

PT

Criando uma Música

Uma vez que tenha programado todos os padrões necessários para compor uma música, pressione o botão de padrão, seguido do botão de record. Verá o ecrã mudar para:



e o botão Length começar a piscar. Há três opções de Modo Final no canto superior direito, que podem ser percorridas com os botões de navegação 41 e 42. As opções são:

- **Stop (predefinido)** – A música tocará uma vez e parará depois do último padrão.
- **Loop** – A música tocará e voltará ao primeiro padrão depois do último ter sido tocado.
- **Hold** — O último padrão da música tocará indefinidamente até a música ser manualmente parada com o botão stop.

As dezasseis caixas representam cada uma um slot de padrão. Para colocar um padrão num slot, use os botões de navegação para destacar o slot necessário, e pressione o botão de step/pad para o padrão necessário. Se selecionou o padrão errado, simplesmente pressione o botão para o correto para substituí-lo. Os padrões também podem ser selecionados usando o controlo de tempo ou o controlo de dados depois de pressionar enter para percorrê-los.

Pressionar o botão length, para que fique continuamente aceso, muda para o segundo ecrã:



Onde o número de repetições do padrão pode ser definido, usando o controlo de tempo ou o controlo de dados. Navegue para o slot necessário. Cada slot tem um valor predefinido de apenas uma repetição. Girar os controlos no sentido horário aumenta as repetições até um máximo de 255. Girá-los no sentido anti-horário reduz o número de repetições. Girá-lo abaixo de 001 muda para repetições infinitas, onde o padrão continuará a tocar indefinidamente, mas pode ser manualmente avançado para o próximo slot pressionando padrão e o botão >> (avançar); ou recuado para o slot anterior usando padrão e o botão << (recuar).

Quando terminar de criar a sua música, pode guardá-la usando o menu de guardar, depois sair do modo de gravação pressionando o botão record. Para tocar a música, mantenha pressionado o botão tap e pressione o botão play até o

ecrã mostrar Play Song ou Play Pattern. Isto ativa o auto-scrolling e permite que a música seja tocada corretamente. A outra opção, Play Setlist, seleciona a setlist de músicas em vez de uma música individual (ver abaixo).

Note que, de fábrica, os padrões associados às duas primeiras músicas foram pré-programados para demonstrar o que o BMX pode fazer. Estes podem ser apagados conforme necessário e restaurados restaurando as configurações de fábrica. As músicas em si não foram pré-programadas.

Encadeando Padrões

Pressione o botão de padrão e selecione um padrão usando as teclas de step/pad. Pressione play. Os padrões tocarão e repetirão até selecionar outro. O botão para o padrão recém-selecionado piscará até o padrão atual terminar de tocar, momento em que a reprodução mudará para o novo padrão.

Encadeando Músicas

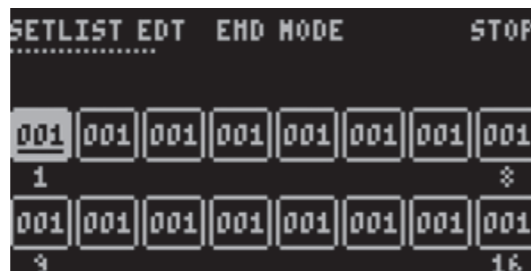
As músicas podem ser encadeadas de forma muito semelhante aos padrões. Pressione o botão Song e selecione a primeira música a tocar usando os botões de step/pad. Pressione play. A música tocará e a próxima pode ser selecionada enquanto está a tocar, o que fará com que o botão para a próxima música pisque. Uma vez que a música que está a tocar termine, a reprodução mudará para a próxima música, independentemente de a música estar definida para loop ou hold.

Setlist

O BMX contém uma setlist, que permite que as músicas sejam encadeadas numa ordem especificada, e repetidas se necessário.



Para programar a setlist, selecione música e depois pressione record. Isto mostra o primeiro ecrã, que é muito semelhante ao usado quando se cria uma música a partir de padrões. O modo final pode ser definido para Stop, Loop ou Hold como com uma música. Há dezasseis slots possíveis, embora deva notar-se que o BMX só contém um máximo de oito músicas de cada vez. Uma música é alocada a um slot navegando para ele e pressionando step/pad 1-8. Neste momento o botão length estará a piscar. Pressionar length muda para o segundo ecrã:



que permite que as músicas sejam repetidas. Cada slot tem um valor predefinido de uma reprodução, mas é possível selecionar qualquer número entre 1 e 255

usando o controlo de rate ou o controlo de dados. Deve notar-se que, ao contrário dos padrões dentro de uma música, não há opção de repetições infinitas.

Uma vez que a setlist esteja completa, pressione record para sair. Não há opção de guardar, pois a setlist é guardada automaticamente.

SAMPLING

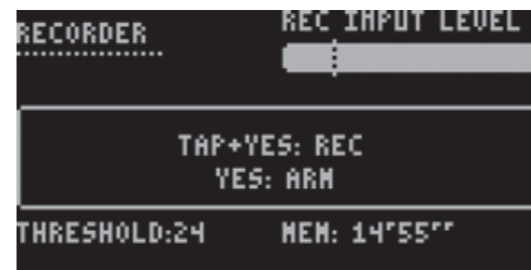
Uma funcionalidade importante do BMX é que permite aos utilizadores criar e usar os seus próprios samples juntamente com os fornecidos por predefinição. Há duas formas de fazer isto: diretamente no próprio BMX, ou carregando um ficheiro .wav no SynthTribe e descarregando-o para o BMX.

SAMPLING DIRETO

Primeiro selecione o banco onde quer armazenar os seus samples, usando o botão de banco e as teclas de navegação.

Ligue uma fonte de áudio ao conector de entrada de gravação (60) no painel traseiro. Este é um conector jack TS não balanceado de 6.35mm (1/4"), e está principalmente concebido para receber entradas de nível de linha, embora seja possível usá-lo com microfones dinâmicos desde que se tenha cuidado com o ganho.

Pressione o botão sample (50). Isto ativa o conector Rec Input, e o controlo de nível de Input (18) e o seu LED de sinal associado (19). O primeiro ecrã de gravação é mostrado no ecrã:



O nível de entrada é mostrado no canto superior direito do ecrã, e o limiar de gravação no canto inferior esquerdo. O limiar pode ser ajustado usando o controlo de dados e é mostrado no medidor de nível por uma linha preta fina. O controlo de Volume do Metrónomo é usado para definir o nível do monitor de entrada.

Pressionar o botão Sim arma o gravador, pressionar tap e sim simultaneamente inicia a gravação. O tempo de gravação disponível é mostrado no canto inferior direito do ecrã.



Uma vez que a gravação tenha começado, o ecrã muda para o segundo ecrã de gravação:

o tempo de gravação é mostrado no canto inferior direito. Pressionar o botão sim termina a gravação. Assim que a gravação termina, o ecrã muda para o ecrã de edição inicial:



No canto superior esquerdo, o controlo de dados pode ser usado para aparar o início do sample, o que é útil se houve uma pausa antes do som a ser gravado começar. O controlo de tempo permite fazer zoom no ecrã para ajudar com isto. O canto superior direito permite a mesma operação para aparar elementos indesejados do final do sample, como silêncio depois do som a ser gravado ter terminado.

Na parte inferior do ecrã há quatro opções para o que acontece a seguir:

YES – Guarda o sample e avança para o próximo ecrã.

NO – Fecha o gravador e volta ao ecrã predefinido, deixando o sample na memória. Pressionar SAMP novamente volta a este ecrã.

TAP & YES – Pré-visualiza o sample.

TAP & NO – Descarta o sample e volta ao ecrã predefinido.

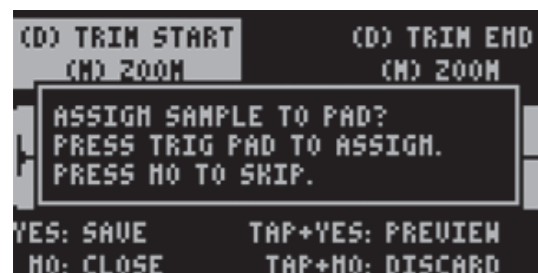
próximo ecrã permite que o sample seja nomeado e guardado:



Quando o nome do sample foi introduzido corretamente, ou está satisfeito com o nome predefinido, que é RECxxxx dependendo de quantos samples de utilizador já foram feitos, pressione YES para guardar.



O ecrã final permite que o sample seja atribuído a um pad usando os botões de step/pad, ou que este passo seja saltado usando o botão NO.



O menu final permite que o seu novo sample seja atribuído a qualquer um dos pads do BMX em vez do som predefinido. Pressionar não deixa o sample não atribuído. No entanto, uma vez guardados, os samples de utilizador podem ser alocados usando a função de substituição no submenu de banco.

USANDO SYNTHTRIBE

Qualquer ficheiro .wav com menos de 682 Kb de tamanho pode ser carregado no SynthTribe e descarregado para o BMX. O SynthTribe converterá samples estéreo para mono e ajustará a taxa de amostragem para 24 kHz. O formato nativo do BMX é 12 bit, 24 kHz mono.

Os ficheiros podem ser enviados individualmente, ou como um envio múltiplo, e serão descarregados para o(s) primeiro(s) slot(s) vazio(s) do banco atualmente selecionado. O SynthTribe também inclui uma função de Librarian que permite que os samples sejam feitos backup e restaurados individualmente.

Os ficheiros podem ser enviados individualmente, ou como um envio múltiplo, e serão descarregados para o(s) primeiro(s) slot(s) vazio(s) do banco atualmente selecionado.

O armazenamento total disponível para samples de utilizador, quer feitos diretamente no BMX quer descarregados do SynthTribe, é de 14.45 Mb; o que equivale a 315.70 segundos (5.30 minutos) de tempo de sample.

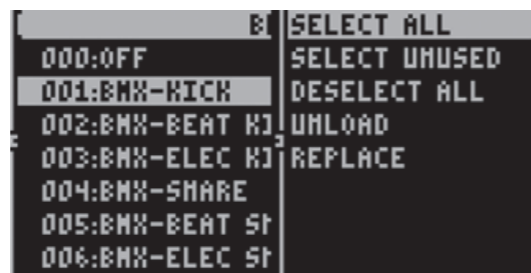
Por favor note que a conversão de taxa de amostragem não é atualmente suportada para samples de 32 bits.

GESTÃO DE SAMPLES

Para gerir a memória de samples do BMX, mantenha pressionado o botão tap e depois pressione o botão sample. Isto abre o menu de samples. Todos os samples na memória estão listados. Note que os samples predefinidos encontrados nos bancos 1 a 7 estão bloqueados (o símbolo de cadeado é mostrado junto ao nome do sample) e não podem ser eliminados.



Pressionar o botão de navegação esquerdo abre um segundo menu:



As opções são:

SELECT ALL – Seleciona todos os samples atualmente armazenados na memória do BMX.

DESELECT ALL – Reverte a ação de Select All.

LOAD TO BANK – Coloca o(s) sample(s) atualmente selecionado(s) em qualquer Banco que esteja atualmente em uso. É aconselhável selecionar o banco correto antes de usar esta opção.

DELETE – Elimina o(s) sample(s) selecionado(s) da memória do BMX, desde que não estejam protegidos contra escrita. Pressione sim para confirmar a eliminação, ou não para cancelar.

TRIM – Abre o ecrã de aparar descrito acima para permitir que o sample atual tenha o seu início e/ou final aparado.

RENAME – Abre o ecrã de nome de ficheiro descrito acima para permitir que o sample atual seja renomeado.

Múltiplos samples podem ser selecionados pressionando o encoder de dados em cada sample necessário por sua vez, o que mostra uma marca de verificação junto aos samples selecionados. Desta forma é possível eliminar vários samples simultaneamente, por exemplo.

Por favor note que samples não necessários só podem ser removidos do BMX usando este menu, um reset de fábrica deixa-os no lugar.

MIDI CCs

O BMX responde e transmite os seguintes MIDI CCs:

CC	Função
74	Cutoff do Filtro
75	Afinação do Bombo
76	Afinação da Tarola
77	Afinação do Rimshot
78	Afinação do Hi Hat Fechado
79	Afinação do Hi Hat Aberto
80	Afinação do Tom 1
81	Afinação do Tom 2
83	Afinação do Prato Ride
84	Afinação do Prato Crash
86	Afinação da Pandeireta
89	Afinação do Shaker
90	Afinação das Palmas
120	All Sounds Off
122	Local Off

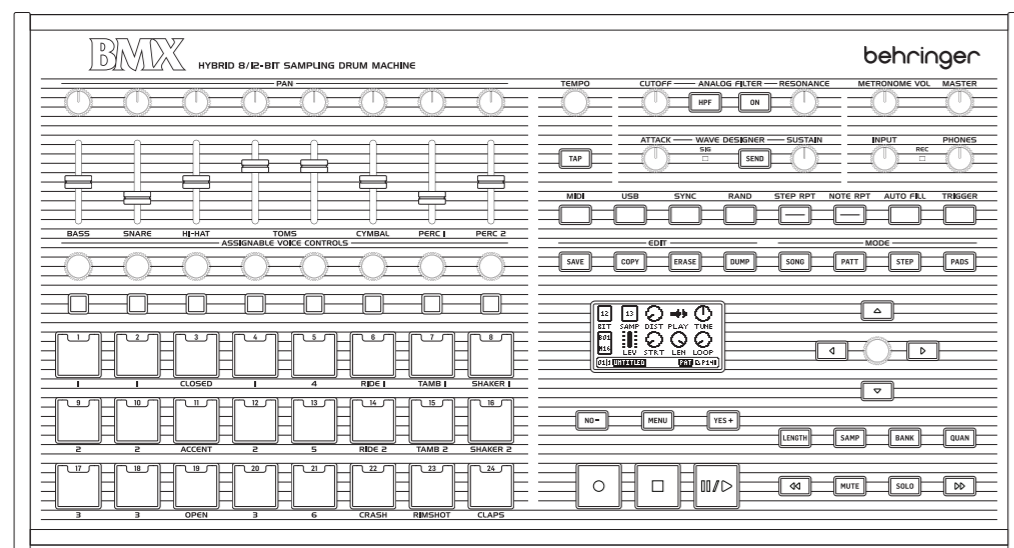
INTRODUKTION

Behringer BMX är en hyllning till den klassiska trummaskinen från 1980-talet, som användes av artister som New Order, Run DMC och Madonna på otaliga hits. Den levereras med samples från den ikoniska maskinen och dess lillasyster, plus många fler electro-, latin- och afrikanska ljud samt gott om tomma platser för att lagra dina egna skapelser.

Programmeringen har anpassats från Behringer RD-8 och RD-9 för enkel användning vid skapande av mönster, låtar och en setlista.

BMX är fullt integrerad med SynthTribes för programmering, sampling, låtskapande och enkel åtkomst till inställningar, samt firmwareuppdateringar när de blir tillgängliga.

OVANSIDA



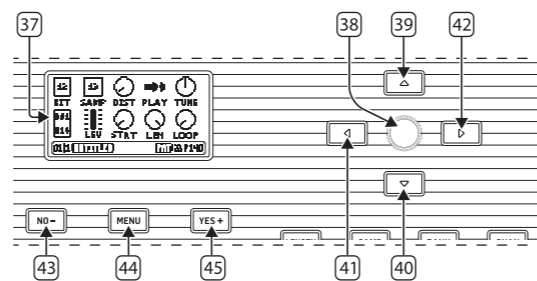
KANALER OCH RÖSTER

BMX är indelad i åtta kanaler, var och en med ett nivåreglage, ett pan-reglage, ett tilldelningsbart röstreglage, en röstvalsknapp, en individuell utgång på baksidan och tre pads. Varje kanal har varianter av ett eller två samples kopplade till sig i standardläge.

Kanal	Pads	Röst	Variant
1	1, 9, 17	Bass Drum	Stigande volym
2	2, 10, 18	Snare Drum	Stigande volym
3	3, 11, 19	Hi Hat	Stängd, Stängd Accentuerad, Öppen
4	4, 12, 20	Tom 1	Sjunkande tonhöjd baserad på ett enda sample
5	5, 13, 21	Tom 2	Sjunkande tonhöjd baserad på ett enda sample
6	6, 14	Ride Cymbal	Stigande volym
	22	Crash Cymbal	
7	7, 15	Tambourine	Stigande volym
	23	Rimshot	
8	8, 16	Shaker	Stigande volym
	24	Claps	

Röstvalsknappen lyser vitt när det bara finns ett sample på en kanal, eller när det primära samplet används; och rosa när det sekundära samplet är valt.

NAVIGERING

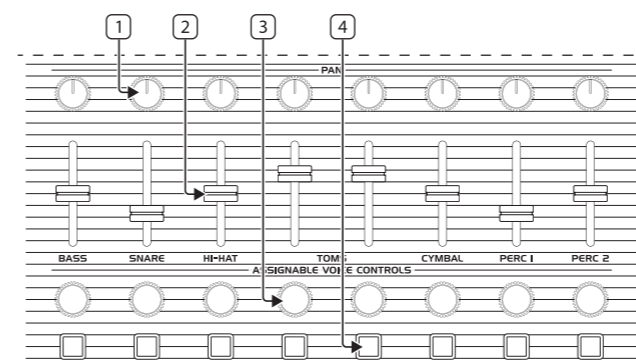


Vid användning av de olika menysidorna utförs navigering med de fyra knapparna runt datareglaget (39 - 42), själva datareglaget (38), samt nej- (43) och ja-knapparna (45). I en meny med en sida, såsom MIDI-menyn, kan knapparna 39 och 40 eller datareglaget användas för att bläddra genom alternativen; och knapparna 41 och 42 för att flytta genom de tillgängliga alternativen. Knapp 42 slår på varje på/av-alternativ, medan knapp 41 stänger av det. Att trycka på datareglaget fungerar som en Enter-knapp vid behov. Information om tillgängliga alternativ visas på displayen (37).

När det finns flera sidor, som i huvudmenyn, går ja-knappen (45) framåt till undermeny-sidorna, och nej-knappen (43) går tillbaka. Observera att ja-knappen

också kan användas för att slå på ett på/av-alternativ, men nej-knappen går antingen tillbaka en sida eller stänger menyn istället för att stänga av det. Vilken meny som helst kan också stängas genom att trycka på dess åtkomstknapp en andra gång. I de flesta fall är det inte nödvändigt att trycka på enter för att spara ändrade alternativ.

MASTER



1 – PAN-REGLAGE

Dessa reglage används för att ställa in pan-positionerna för trummorna på master-utgångarna. När reglagen är helt moturs panoreras trummorna hårt till höger, helt medurs är de hårt till vänster. Det finns ett mittläge där ljuden är lika i båda kanalerna.

2 – MIXER

Dessa reglage används för att ställa in nivån på trummorna på master-utgångarna. De påverkar inte nivån på individuella röstutgångar. För att ta bort en trumma från huvudutgången, sänk dess nivå till noll.

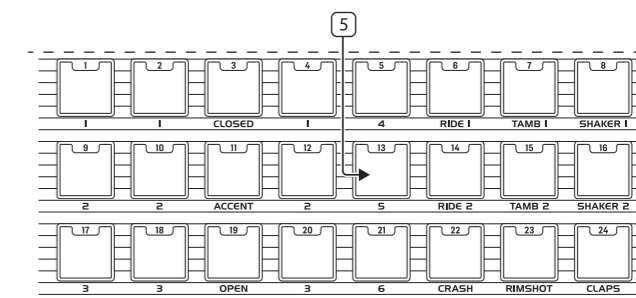
3 – TILLDELNINGSBARA RÖSTREGLAGE

Vid användning av standardmenyn (se nedan) tillsammans med navigeringsreglagen kan de tilldelningsbara röstreglagen användas för att justera den valda parametern för vilken kanal som helst. Där det finns två samples på en kanal kan röstvalsknapparna (4) användas för att välja vilket sample som justeras.

4 – RÖSTVAL

Dessa knapparna används för att välja önskad röst/röster för programmering, tysta, solo, wave designer och filter. De lyser också upp efter trummorna när BMX programmeras eller spelas med pad-knapparna eller en extern MIDI-kontroller. Knapparna lyser vitt när en kanal är vald, förutom där det finns två samples kopplade till den kanalen då de lyser vitt för den primära rösten och rosa för den sekundära.

STEG/PADS

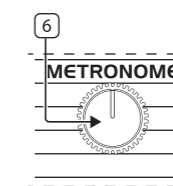


5 – STEG/PAD-KNAPPAR

Steg/Pad-knapparna har flera funktioner, beroende på vilka andra knapparna de används med:

- When programming in step time they are used to place a specific drum (selected using the Voice Select buttons (4)) on the required step. Note that only the top two rows are used for step programming. Buttons 17 – 20 are used to indicate which block of steps is current when a pattern of greater than 16 steps is being programmed or played.
- When programming in real time they are used to play their associated drum sounds.
- They are used to select a pattern to play, record, copy, erase or dump.
- Buttons 1 – 8 are used to select a song to play, record, copy, erase or dump.

TEMPOSEKTION



6 – TEMPO

Temporeglaget används för att ställa in hastigheten på BMX:s interna klocka, från 20 BPM till 240 BPM. Aktuellt tempo visas längst ner till höger på standarddisplayen.

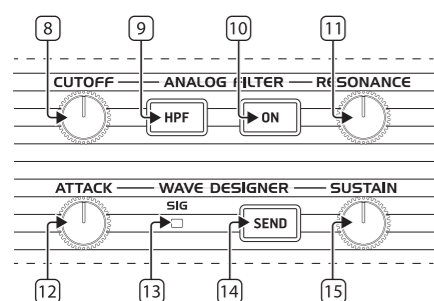
7 – TAP

Tryck på denna knapp tre gånger för att ställa in tempot för den interna klockan. Åsidosätter temporeglaget (6). Användning av temporeglaget efter att ha ställt in tempot med tap-knappen gör det möjligt att justera tempot från tap-inställningen.

Tap-knappen och temporeglaget används också för att ställa in värdena för Swing, Probability och Flam. För att komma åt dessa, håll tap-knappen intryckt och vrid temporeglaget medan du är på standardskärmen för att bläddra genom Tempo, Swing, Probability och Flam. Det aktuella värdet för var och en visas i det nedre högra hörnet. För att justera ett värde, släpp tap-knappen och använd temporeglaget eller datareglaget för att ställa in önskat värde. Det är tillrådligt att återgå till Tempo när andra parametrar har justerats.

Swing är den enda av dessa poster som inte har en egen undermeny. Värdet kan ställas in mellan 25% och 75% med ett standardvärde på 50% (ingen swing).

ANALOGT FILTER OCH WAVE DESIGNER



Det analoga filtret gör det möjligt att ändra klangfärgen på BMX:s ljud som du skulle göra när du skapar ett ljud på en analog synthesizer. Varje ljud som har valts av wave designer skickas sedan till det analoga filtret, även om filtret kan kopplas ur om det inte behövs.

8 – CUTOFF

Detta reglage används för att ställa in filtrets cutoff-frekvens. I sitt normala lågpassläge minskar vridning av reglaget moturs det högfrekventa innehållet i samplen, medan vridning medurs ökar det. Denna åtgärd är omvänd när filtret är i högpassläge. Filter-cutoff kan också ställas in med MIDI continuous controller #74.

9 – HPF

Denna knapp används för att ändra filtret från dess normala lågpassläge (knapp ej tänd) till högpassläge (knapp tänd).

10 – ON

Använd denna knapp för att slå på filtret (knapp tänd) för den/de valda rösterna/rösterna.

11 – RESONANCE

Detta reglage används för att ställa in filtrets resonansnivå, vilket betonar frekvenserna runt cutoff-frekvensen. Observera att till skillnad från många analoga synthesizers är det inte möjligt att få BMX-filtret att självoscillera genom att använda höga resonansinställningar.

Wave designer, som är identisk med den som redan används på RD-8, RD-9 och LM Drum, är ett sätt att ändra transienterna hos valda trummor, via attack- och sustain-reglagen. Observera att Wave Designer endast kan användas på huvudutgångarna; den påverkar inte de individuella röstutgångarna. Varje ljud som väljs för bearbetning av wave designer kommer också att skickas till det analoga filtret.

12 – ATTACK

Detta reglage används för att ställa in attack-tiden för wave designer. Detta gör det möjligt för ljud att bli punchigare genom att minska attacken, eller mindre omedelbara genom att öka den. Ställ reglaget på klockan 12 för ingen förändring av ljudet.

13 – SEND

Denna knapp används för att skicka valda kanaler till wave designer och filter. För att välja kanaler för bearbetning, tryck på knappen tills den blinkar. Röstvalsknapparna (4) kan nu användas för att välja kanalen/kanalerna. Varje vald röst lyser upp i rosa. Tryck på knappen igen, så att den lyser kontinuerligt, och bearbetning kan nu ske. Observera att där en kanal har två röster kopplade till sig kommer båda att påverkas. För att sluta skicka, avmarkera alla valda kanaler.

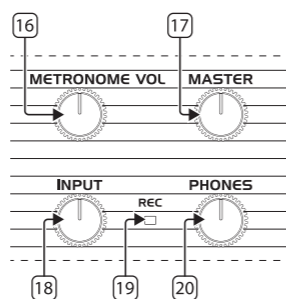
14 – SIG

Denna LED lyser när det finns en signal på wave designerns ingång.

15 – SUSTAIN

Detta reglage används för att ställa in wave designerns sustain-nivå. Att öka sustain förlänger ljudets topp, medan minskning fungerar som en kompressor. Ställ reglaget på klockan 12 för ingen förändring av ljudet. Observera att vid höga nivåer kan brus introduceras i slutet av samplet, så var försiktig med inställningen av detta reglage.

INGÅNG/UTGÅNG



16 – METRONOME VOL

Använd detta reglage för att ställa in nivån på metronomen i huvudutgångarna och hörlursutgången när den används. Metronomvolymreglaget ställer också in monitornivån vid inspelning av samples.

17 – MASTER

Detta reglage används för att ställa in volymen för huvudutgångarna.

18 – INPUT

Detta reglage används för att ställa in ingångsförstärkningen vid inspelning av användarsamples. Observera att även om den är optimerad för att ta emot linjenivåsignaler är det möjligt att få bra resultat med en dynamisk mikrofon vid högre förstärkningsinställningar. Kondensatormikrofoner kan inte användas, eftersom det inte finns någon fantommatning tillgänglig.

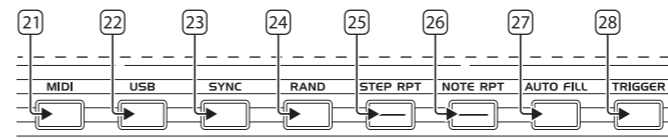
19 – REC

Denna LED lyser när BMX spelar in ett användar-sample.

20 – PHONES

Ställer in utgångsnivån för hörlurarna.

KONTROLLSEKTION



21 – MIDI

MIDI-knappen öppnar MIDI-alternativmenyn, med de tillgängliga alternativen visade på displayen:



RX Channel – Välj mellan All, 1 – 16 eller Out, som matchar RX-kanalen med den som valts för TX.

TX Channel – välj mellan 1 – 16 eller Off, som inaktiverar sändning av MIDI-meddelanden.

Forward to USB – när detta alternativ är valt kommer alla MIDI-meddelanden som tas emot på MIDI In-uttaget att vidarebefordras till USB-uttaget.

Soft Thru – när detta alternativ är valt fungerar MIDI Out-uttaget som en andra MIDI Thru.

22 – USB

USB-knappen öppnar USB-alternativmenyn, med de tillgängliga alternativen visade på displayen:



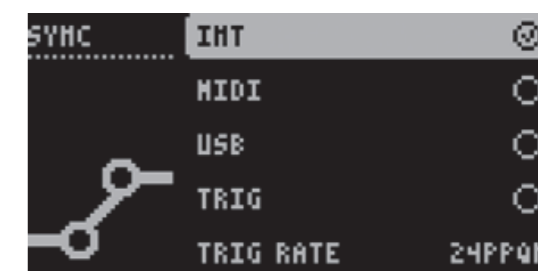
RX Channel – Välj mellan All, 1 – 16 eller Out, som matchar RX-kanalen med den som valts för TX.

TX Channel – Välj mellan 1 – 16 eller Off, som inaktiverar sändning av MIDI-meddelanden.

Forward to MIDI – När detta alternativ är valt kommer alla MIDI-meddelanden som tas emot på USB-uttaget att vidarebefordras till MIDI Out-uttaget.

23 - SYNC

Sync-knappen öppnar sync-alternativmenyn, med de tillgängliga alternativen visade på displayen:



INT – Den interna klockan kommer att användas.

MIDI – BMX kommer att synkronisera till MIDI-klocka på MIDI In-uttaget.

USB – BMX kommer att synkronisera till MIDI-klocka på USB-uttaget.

TRIG – BMX kommer att synkronisera till en analog klocka på Sync In-uttaget.

TRIG RATE – Klockvärdet för den interna klockan som matar Sync Out-uttaget, eller inkommande Sync In när TRIG är valt, kan ställas in på antingen 1 puls per steg (pps), 1 puls per fjärdedelsnot (ppqn), 2 ppqn, 4 ppqn, 24 ppqn (standard) eller 48 ppqn. Valet påverkar inte MIDI- eller USB-klockor, som alltid är inställda på 24 ppqn.

24 – RAND



BMX kan ställas in för att tillåta slumpmässig trigging av ljud på valfritt steg i ett mönster. Att trycka på rand-knappen öppnar rand-meny. Valfritt antal ljud kan väljas för randomisering genom att använda röstvalsknapparna (4). Varje knapp som blinkar är inte vald, de som är det kommer att lysa kontinuerligt i rött. Använd datareglaget och/eller knapparna 39 och 40 för att bläddra genom stegen och knapparna 41 och 42 för att slå på eller av randomisering för valfritt steg.

Randomisering lagras per mönster.

25 - STEP REPEAT



Step repeat används för att loopa ett antal steg. Använd knapparna 39 - 42 för att välja om 1, 2, 4 eller 8 steg ska upprepas. Att trycka på trigger-knappen gör att det antalet steg upprepas tills knappen släpps.

26 - NOTE REPEAT



Note repeat lägger till en ratchet-effekt på valfri trumma under spel. Använd knapparna 39 - 42 för att välja om en not ska upprepas en, två, fyra eller åtta gånger. Använd röstvalsknapparna (4) för att välja vilken trumma som ska påverkas. Den valda trummans knapp lyser kontinuerligt. Att trycka på trigger-knappen medan ett mönster spelas lägger till det valda antalet upprepningar tills trigger-knappen släpps.

Observera att Note Repeat också kan programmeras per trumma i huvudmenyn; och lagras separat för varje mönster.

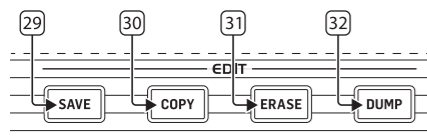
27 - AUTOFILL

Autofill används för att lägga till ett 'fill'-mönster medan BMX är i mönsterläge och spelar. Vilket mönster som helst kan ställas in som Autofill-mönster genom att trycka på Autofill-knappen och använda motsvarande steg/pad-knapp (5) för önskat mönster. När fill är slut återgår BMX antingen till mönstret som spelades tidigare, eller ett nytt mönster om ett har valts medan fill spelades.

28 - TRIGGER

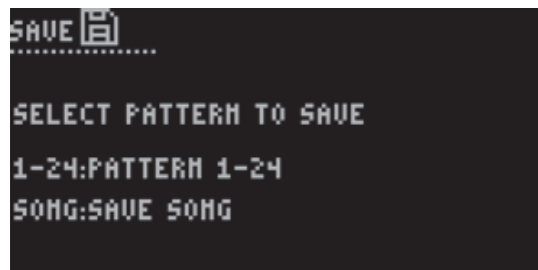
Trigger-knappen triggar det trum ljud som är valt när BMX är stoppad eller pausad; eller aktiverar step eller note repeat när den spelar.

REDIGERINGSSEKTION



29 - SAVE

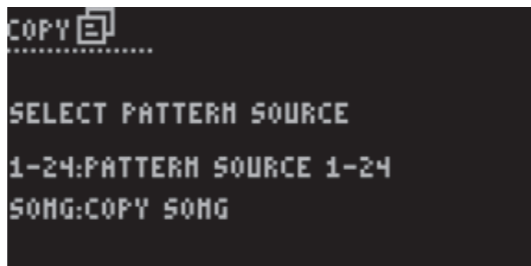
Denna knapp används för att spara det aktuella mönstret eller låten. Följ instruktionerna på displayen för att utföra åtgärden.



Att trycka på mönsterknappen i sparläge gör det möjligt att spara vilket som helst av de tjugofyra mönstren kopplade till den aktuella låten med de tjugofyra pad/steg-knapparna. Att trycka på låtknappen gör det möjligt att spara vilken som helst av de åtta låtarna i minnet med den översta raden av pad/steg-knappar. Tryck på save igen för att bekräfta sparoperationen och avsluta meny.

30 - COPY

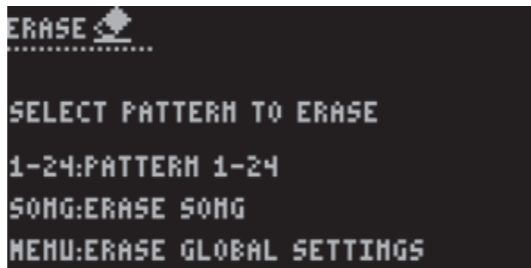
Denna knapp används för att kopiera mönster eller låtar till en annan plats.



Att trycka på mönsterknappen i kopieringsläge gör det möjligt att välja vilket som helst av de tjugofyra mönstren kopplade till den aktuella låten för kopiering. Att trycka på låtknappen gör det möjligt att välja vilken som helst av de åtta låtarna, med den översta raden av pad/steg-knappar. När ett mönster eller en låt har valts behöver copy-knappen tryckas igen för att bekräfta. Efter det kan en ny plats väljas med pad/steg-knapparna. Kopieringen bekräftas genom att trycka på copy-knappen igen och meny avslutas..

31 - ERASE

Erase-knappen gör det möjligt att radera valfritt mönster, låt eller globala inställningar från minnet.



Att trycka på mönsterknappen i raderingsläge gör det möjligt att välja vilket som helst av de tjugofyra mönstren kopplade till den aktuella låten för radering. Att trycka på song gör det möjligt att välja vilken som helst av de åtta låtarna, med den översta raden av steg/pad-knappar. Att trycka på menu väljer alla globala inställningar. Att trycka på erase-knappen igen bekräftar raderingen och avslutar meny.

Det finns två andra raderingsoperationer tillgängliga:

Sweep Erase: välj stegläge och starta det aktuella valda mönstret. Håll Tap-knappen intryckt och håll sedan intryckt valfri röstvalsknapp för att radera alla steg där den valda rösten är programmerad medan knapparna hålls. Alla andra steg raderas inte.

Voice Erase: välj stegläge och håll sedan erase-knappen och valfri röstknap intryckta för att radera alla instanser av den rösten i det aktuella mönstret.

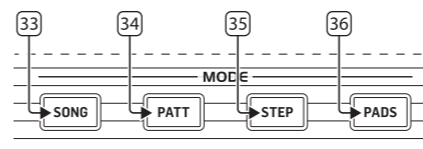
32 - DUMP

Dump-knappen initierar en SysEx-dump till lämplig programvara, till exempel MIDI-OX™ för Windows eller SysEx Librarian™ för Mac, som körs på en dator ansluten till BMX:s MIDI- eller USB-port, vald med MIDI- eller USB-knapparna i dump-meny.



Att trycka på mönsterknappen gör det möjligt att välja vilket som helst av de tjugofyra mönstren kopplade till den aktuella låten; att trycka på song gör det möjligt att välja vilken som helst av de åtta låtarna, med steg/pad-knapparna. Att trycka på menu-knappen dumpar de globala inställningarna. Ställ in programvaran på inspelning och gör det relevanta valet, tryck sedan på dump-knappen igen för att bekräfta. När dumpen är klar återgår BMX till sitt standardläge. Dumpen kommer att vara tillgänglig på din dator för att namnges och sparas enligt programvarans inställningar.

MODE SECTION



33 - SONG

Denna knapp används för att gå in i låtläge; och för att välja en låt för sparande, kopiering, radering eller dumpning.

34 - PATTERN

Denna knapp används för att gå in i mönsterläge; och för att välja ett mönster för sparande, kopiering, radering eller dumpning.

35 - STEP

Denna knapp används för att gå in i stegläge, där mönster kan skapas i stegtid.

36 - PADS

Denna knapp används för att gå in i pads-läge, där mönster kan skapas i realtid med röst-pads (5) eller en extern MIDI-enhet såsom ett elektroniskt trumset.

Se avsnittet PROGRAMMERING nedan för mer detaljer om hur dessa knappar används.

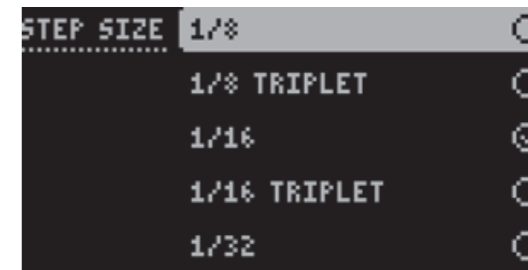
44 - MENU

Denna knapp används för att gå in i huvudmenyns alternativ.



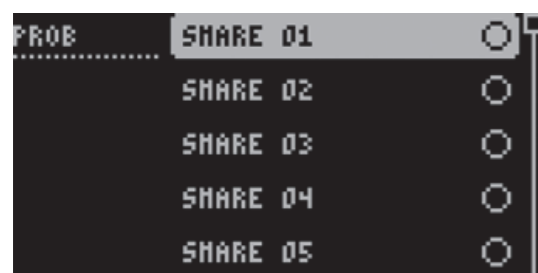
Använd datareglaget, eller knapparna 39 och 40 för att bläddra genom alternativen, och knapp 42 eller ja-knappen (45) för att öppna varje undermeny. Använd nej-knappen (43) för att avsluta en undermeny.

Step Size



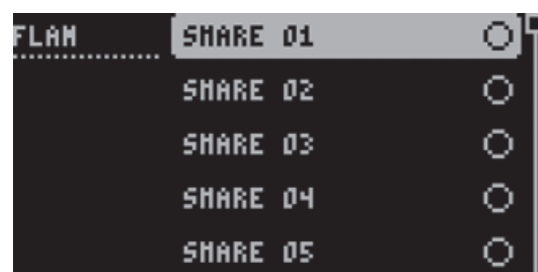
Använd detta alternativ för att ställa in stegstorlek. Inställningen beror på om Step Size har ställts in på mönster, låt eller globalt i Preferences-undermenyn (se nedan). Tillgängliga alternativ är 1/8-not, 1/8-triol, 1/16-not (standard), 1/16-triol eller 1/32-not.

Probability



Om sannolikhetsintervallet har ställts in på något annat än 100% med tap-knappen och temporeglaget som beskrivits ovan kan probability-undermenyn användas per trumma för att välja de steg där Probability är aktiv. En andel på 100% innebär att en vald trumma programmerad på ett valt steg alltid kommer att ljuda, en inställning på 50% innebär att den bara kommer att ljuda halva tiden, och 0% innebär att den aldrig kommer att ljuda. Detta gör det möjligt att införa en grad av variation i dina mönster utan att behöva programmera det. Options-undermenyn gör det möjligt att ställa in probability på mönster-, låt- eller global nivå. Använd pads (5) för att välja önskad trumma.

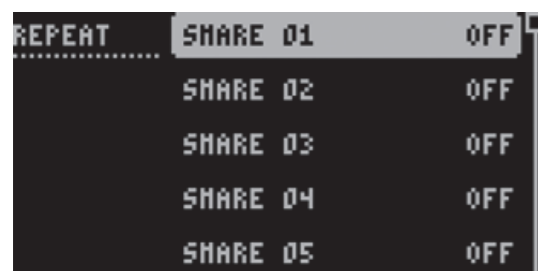
Flam



Liksom med probability ställs mängden flam in med tap-knappen och temporeglaget, och dess användningsnivå ställs in i preferences. Flam-undermenyn gör det möjligt att välja det per trumma, per steg. Använd pads (5) för att välja önskad trumma.

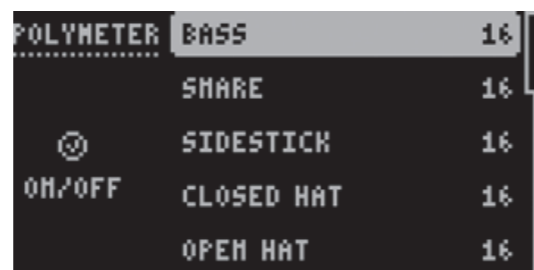
SV

Note Repeat



Note repeat ställs endast in per mönster och kan ställas in på valfritt steg för valfri trumma. De tillgängliga värdena är Off (standard), 1, 2, 4 eller 8. Använd pads (5) för att välja önskad trumma.

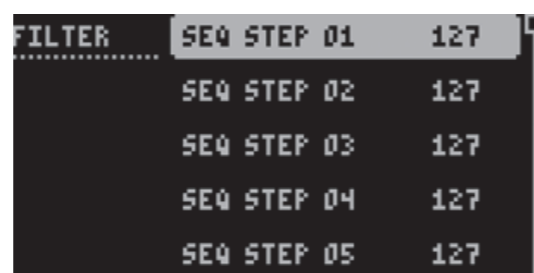
Polymeter



Polymeter, i motsats till polyrytm, fungerar genom att ha olika antal steg för olika trummor inom ett mönster. Så till exempel, i ett mönster med sexton steg, om bastrumman är inställd på 16 steg kommer den att upprepas med mönstret, medan om hi-hat är inställd på 7 steg kommer dess mönster att spelas två gånger följt av de första två stegen innan mönstret upprepas. Det är ett koncept som är värt att utforska för att upptäcka möjligheterna.

I undermenyn kan polymeter slås på med >> (framåt)-knappen (56) eller av med << (bakåt)-knappen (53), sedan kan steglängden för valfri trumma ställas in med navigerings- och datareglagen. Standardsteglängden är sexton. Liksom med andra parametrar gör preferences-undermenyn det möjligt att ställa in polymeter på mönster-, låt- eller global nivå.

Filter



Filter-undermenyn gör det möjligt att ställa in ett filter-cutoff-värde, i intervallet 0 – 255, med ett standardvärde på 127, för varje steg i ett mönster. Liksom med de andra parametrarna kan filtret ställas in på basis av individuella mönster, låtar eller globalt.

Filter-cutoff kan också spelas in i ett mönster genom att sätta mönstret i steginspelning med filtret påslaget och vrida cutoff-reglaget (se ANALOGT FILTER och INSPELNING nedan).

Använd framåt-knappen (56) för att slå på filtret eller bakåt-knappen (53) för att stänga av det. Alternativt använd filter On-knappen (10).

Preferences

Preferences-undermenyn gör det möjligt att konfigurera inställningarna för olika parametrar:

- Tempo (mönster (standard), låt, global)
- Swing (mönster (standard), låt, global)
- Probability (mönster (standard), låt, global)
- Flam (mönster (standard), låt, global)

- Filter HPF (mönster, låt, global (standard))
- Filter On (mönster, låt, global (standard))
- Filter Auto (mönster (standard), låt, global)
- Polymeter (mönster (standard), låt, global)
- Step Size (mönster (standard), låt, global)
- Metronome (mönster (standard), låt, global)
- Auto Scroll (mönster, låt, global (standard))
- FX Bus (mönster, låt, global (standard))
- Mute (mönster, låt, global (standard))
- Solo (mönster, låt, global (standard))
- Bank (mönster (standard), låt, global)

MIDI Map

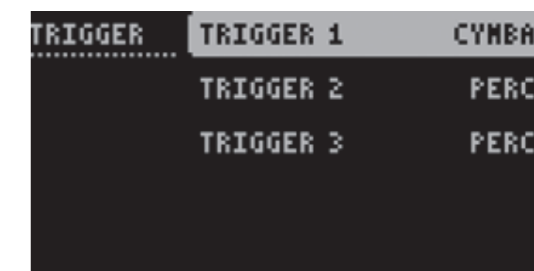
MIDI Map-undermenyn gör det möjligt att omtilldela MIDI-noten som tilldelats varje trumma. Observera att samma not används för både Tx och Rx. Standardvärdena är:

Not #	Notnamn	Kontrollerar Trumma / Sänds
36	C1	Bass Drum
40	E1	Snare Drum
42	F#1	Closed Hi-hat
46	A#1	Open Hi-hat
50	D2	Tom 1
48	C2	Tom 2
47	B1	Tom 3
45	A1	Tom 4
43	G1	Tom 5
41	F1	Tom 6
51	D#2	Ride Cymbal
49	C#2	Crash Cymbal
54	F#2	Tambourine
37	C#1	Rimshot
82	A#4	Shaker
39	D#1	Claps

Att trycka på Tap-knappen i MIDI Map-menyn växlar från nottilldelning till MIDI-kanaltilldelning för kromatisk programmering och spel (se nedan).

Trigger Assign

Det finns tre analoga trigger-utgångar på baksidan av BMX, som kan tilldelas att triggas med specifika trummor. Standardvärdena är:



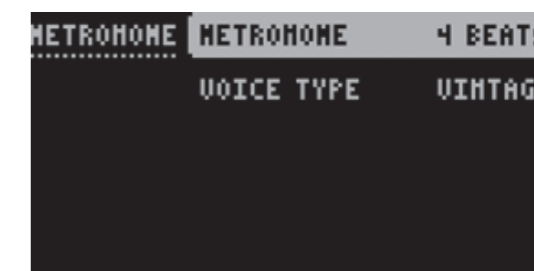
Dessa kan ändras i denna undermeny. Observera att dessa inställningar endast är Globala.

Bitcrusher



Som standard görs BMX-ljuden och användarsamples (se SAMPLING nedan) på 12 bit med en samplingshastighet på 24 kHz. Bitcrushern gör det möjligt att ändra bithastigheten för något av standardljuden i intervallet 11 bit ner till 1 bit. Med varje minskning blir trummans ljud mer kornigt och förvrängt.

Metronome



Metronom-undermenyn gör det möjligt att stänga av metronomen, eller att låta den ljuda på valfritt antal slag mellan 1 och 9. Standardinställningen är fyra slag, med accenten på det första slaget. Rösttypen kan också ställas in på antingen vintage, som är ett klick, eller modern som är ett mer kraftfullt ljud liknande en clave.

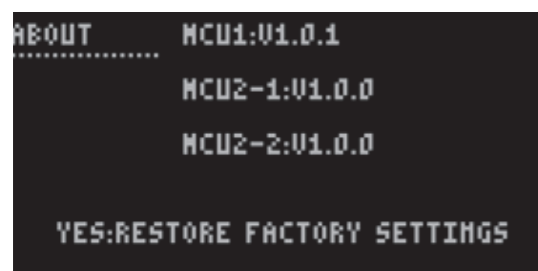
SV

Options

Options-undermenyn kontrollerar olika diverse funktioner i BMX:

- Velocity THD (Threshold) (intervall 4 – 127, standard 110 eller off) – när det finns mer än ett sample tillgängligt (Bass, Snare, Closed Hi Hat, Ride Cymbal, Shaker och Tambourine) bestämmer inställningen av Velocity Threshold den velocity-nivå vid vilken samplet växlar från första till andra och sedan tredje där det är tillämpligt vid användning av en extern MIDI-kontroller. Där det finns tre samples är tröskeln från första till andra halva det inställda värdet.
- När Velocity Threshold är inställd på Off kommer varje sample att svara på MIDI-velocity över det tillgängliga intervallet från en extern MIDI-kontroller.
- Velo(city) Sens(itive) Pad (on / off (standard)) – när Velo Sensitive Pad är inställd på off är velocity för varje pad fast och ljud som har flera samples kommer att byta sample vid specificerade punkter. När den är inställd på on är pads velocity-känsliga, men kommer fortfarande att byta samples när velocity ökar.
- Chromatic MIDI In – tillåter ett externt MIDI-keyboard att spela eller programmera ljud kromatiskt (se Kromatisk Programmering och Spel i avsnittet PROGRAMMERING).
- Local Off – stänger av lokal kontroll. Kan användas till exempel när BMX spelas in i en DAW som matar tillbaka till BMX för att undvika dubbel trigging.
- Sample Record Mode – BMX:s inspelningsläge kan ändras mellan AGC (Automatic Gain Control (standard)) där förstärkningen kontrolleras automatiskt; NOR (Normalized) där samples justeras till den högsta förstärkningsinställningen efter sampling (observera: om du samplar på för låg nivå kan brus introduceras) eller RAW där sample-data lämnas obearbetade.
- Auto Save (on (standard)/off) – tillåter BMX att periodiskt spara ditt arbete. Varning: även om Auto Save är påslaget är det fortfarande god praxis att regelbundet spara vad du gör under programmering och/eller sampling.
- Beep On (on/off (standard)) – slår på eller av metronomljudet som används för realtidsprogrammering.
- LCD Brightness (intervall 1 – 15, standard 11) – ställer in displayens ljusstyrka.
- LED Brightness (intervall 1 – 10, standard 7) – ställer in ljusstyrkan för LED:arna, inklusive de i knapparna.

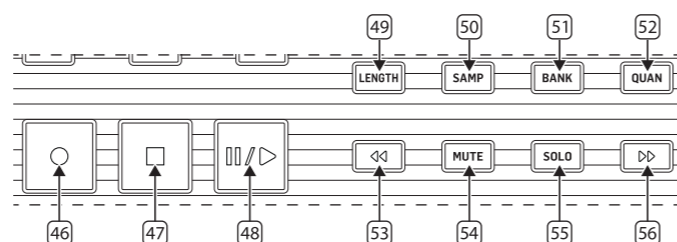
About



TAbout-undermenyn visar den aktuella firmware-versionen för var och en av MCU:erna och tillåter återställning av fabriksinställningar med ja-knappen (45). Observera att fabriksåterställning kommer att radera all programmering, så

vänligen säkerhetskopiera ditt arbete antingen till SynthTribe eller en SysEx-app som MIDI OX™ för Windows, SysEx Librarian™ för Mac OS. Användarsamples tas inte bort.

PROGRAMMERINGS- OCH UPPSPELNINGSSEKTION



46 – RECORD

Denna knapp används för att sätta BMX i inspelningsläge. Tryck på play (48) för att börja spela in. Se PROGRAMMERING nedan.

47 – STOP

Denna knapp används för att stoppa inspelning eller uppspelning. Det aktuella mönstret eller låten återgår till sitt första steg.

48 – PLAY/PAUSE

Denna knapp används för att starta uppspelning av ett mönster eller en låt. Ett andra tryck pausar uppspelningen; ett tredje återupptar från den pausades.

49 – LENGTH



Length-menyn används för att ställa in längden på det aktuellt valda mönstret, upp till maxvärdet 64 steg. Standardvärdet, som visas, är sexton steg. För att ställa in mönsterlängden på ett annat värde, använd de sexton steg/pad-knapparna i kombination med framåt- (56) och bakåt- (53) knapparna. För värden under sexton steg, tryck på steg/pad-knappen med det önskade numret på. Alla knappar kopplade till steg över detta värde blinkar.

För värden över sexton steg, använd framåt-knappen för att flytta till ett av de övre blocken, vilket indikeras på displayen, tryck sedan på knappen med det önskade numret. Antalet steg visas i det övre högra hörnet av displayen.

Värdet kan också ställas in med datareglaget (38), genom att trycka på reglaget och sedan vrida in ett nummer.

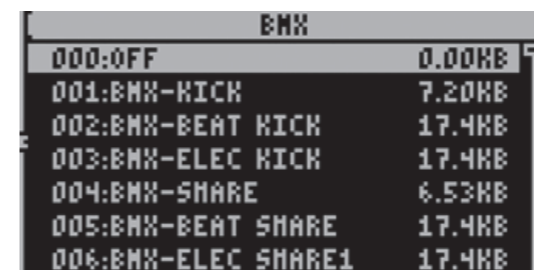
Autoscroll tillåter spelhuvudet att röra sig mellan block av steg vid uppspelning eller programmering, så att det aktuella blocket representeras på steg/pad-knapparna.

När length är valt blinkar copy-knappen. Att trycka på copy kopierar det aktuella stegblocket. För att klistra in, använd << och >> knapparna för att flytta till ett annat block, tryck sedan på save för att slutföra processen.

50 – SAMPLE

Denna knapp används för att öppna användarsampling-menyerna, som beskrivs i avsnittet SAMPLING nedan.

51 – BANK

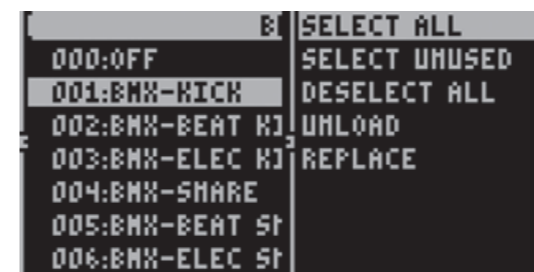


Denna knapp används för att välja en ljud/sample-bank som ska användas vid programmering av mönster för att skapa en låt. Det finns sexton banker, var och en med 127 sample-platser, som väljs med pads 1 - 16.

Bank 1	BMX-samples
Bank 2	BX-samples
Bank 3	R10-samples
Bank 4	R5-samples
Bank 5	Latin-samples
Bank 6	Electro-samples
Bank 7	African-samples
Bank 8	All samples from banks 1 - 7

Platser i banker 1-8 som inte används för standardsamples är också tomma och kan användas för användarsamples, som kan tilldelas till steg/pad-knapparna istället för standardljuden, som beskrivs i avsnittet SAMPLING nedan. Önskad bank väljs med steg/pad-knapparna. Ett sample kan förhandslyssnas genom att markera det och sedan hålla Tap-knappen intryckt och trycka på Yes.

Att trycka på navigera höger-knappen (42) öppnar en undermeny:



Alternativen är:

SELECT ALL – väljer alla samples i banken. En bock visas bredvid varje.

SELECT UNUSED – väljer alla sample-platser som inte är tilldelade till en pad. En bock visas bredvid varje.

DESELECT ALL – avmarkerar alla samples.

UNLOAD – tar bort antingen det markerade samplet, eller alla valda samples från banken. Yes eller No måste tryckas för att antingen slutföra denna åtgärd eller avbryta den.

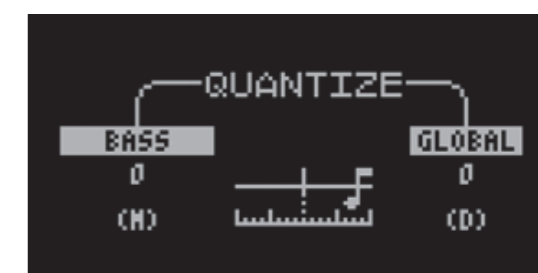
REPLACE – tillåter att ett annat sample ersätter det aktuellt markerade samplet. Att trycka på datareglaget öppnar en lista med samples, använd datareglaget eller navigeringsknapparna 39 och 40 för att navigera till det nya samplet, sedan Yes för att ersätta eller No för att avbryta.

Att hålla Tap-knappen intryckt och trycka på Bank öppnar bank-namngivningsundermenyn. Använd knapparna 41 och 42 för att navigera genom teckenplatserna och knapparna 39 och 40 eller datareglaget för att ändra tecknet.



Banken som används kan ändras medan en låt är vald; och låten kommer att använda den valda banken om den inte ändras igen.

52 – QUAN



Denna knapp används för att ställa in kvantiseringen för realtidsprogrammering. Använd datareglaget (38) för att justera global kvantisering; och temporeglaget (6) i kombination med röstvalsknapparna (4) för att justera en individuell röst. Båda har ett intervall på 0 (standard) till 127.

Kvantisering kan slås på och av under inspelning genom att hålla record-knappen intryckt och trycka på play.

53 – << (BAKÅT)

Denna knapp används för att stega bakåt genom grupper av steg när ett mönster med mer än 16 stegs längd körs.

54 – MUTE

Denna knapp används i kombination med valknapparna (4) för att tysta och avtysta röster under uppspelning och programmering. Håll Tap (7) intryckt och tryck på Mute för att rensa alla tystningar.

55 – SOLO

Denna knapp används i kombination med valknapparna (4) för att solo:a röster under uppspelning och programmering. Håll Tap (7) intryckt och tryck på Solo för att rensa alla solo:ade röster.

56 – >> (FRAMÅT)

Denna knapp används för att stega framåt genom grupper av steg när ett mönster med mer än 16 stegs längd körs.

**MENYSEKTION
STANDARDMENY**

Standardmenyn är den som visas på displayen när inget av undermenyerna som nås via Menu-knappen, som beskrivs nedan, eller knappspecifika menyer är i bruk. Den visar inställningarna för olika parametrar och ändras när de ändras. Vissa parametrar kan endast väljas för redigering i denna skärm, vissa kan redigeras i denna eller den andra skärmen. När en parameter ändras sparas ändringarna automatiskt. Redigeringar är icke-destruktiva, så ytterligare justeringar är möjliga. Värden kan ändras med datareglaget (38) för det aktuella samplet; eller genom att använda de tilldelningsbara röstreglagen (3) som kommer att redigera det aktuellt valda samplet från den kanalen.

Håll TAP-knappen (7) intryckt medan du använder navigeringsreglagen för att välja en parameter för redigering på alla kanaler.

ÖVERSTA RADEN

(vänster till höger)

BIT – Visar bitnivån för det aktuellt spelade samplet. Standardsamplingen är 12 bit, men detta kan ändras med bitcrushern (se nedan).

SAMP – Visar vilket sample som är tilldelat till den senast använda pad:en eller tilldelningsbara röstreglaget, som kommer att redigeras av andra reglage.

DIST – Introducerar distorsion till det aktuella samplet.

PLAY – Visar vilket PLAY-alternativ som har valts: Forward (standard), Forward Looping, Reverse Looping eller Reverse, valt med datareglaget. Att hålla

Tap-knappen intryckt tillåter justering av samplets decay med datareglaget, i intervallet 10 ms till 10 sekunder.

TUNE – Visar stämningen av det senast valda samplet; och tillåter justering i intervallet -24 till +24 halvtoner. Navigera till TUNE, använd sedan de tilldelningsbara röstreglagen (3) för grov stämning och data-encodern (38) för finstämning.

MELLERSTA RADEN

(vänster till höger)

Bxx – Visar den aktuella sample-banken i användning.

Mxx – Visar det aktuella stegblocket (16, 32, 48 eller 64). Om autoscroll är aktiverat visas detta som Axx. Autoscroll kan snabbt aktiveras genom att hålla Tap-knappen intryckt och trycka på >> (Fwd); eller inaktiveras genom att hålla Tap intryckt och trycka på << (Back).

LEV – Tillåter ändring av samplets nivå. Standardvärdet är maximum 127.

STRT – Visar startpunkten för det aktuella samplet. Samples kan redigeras för att ha en annan startpunkt (se avsnittet SAMPLING nedan).

LEN – Visar längden på det aktuella samplet. Samples kan redigeras för att förkorta sin längd (se avsnittet SAMPLING nedan).

LOOP – Visar om looping används på det aktuella samplet. Samples kan få looping tillagd i redigeringsprocessen (se avsnittet SAMPLING nedan).

NEDERSTA RADEN

(vänster till höger)

01 – Visar det aktuella mönsternumret, från 1 - 24

1 – Visar det aktuella låtnumret, från 1 – 8

UNTITLED – Som standard är mönsternamnet satt som UNTITLED. För att ändra detta, håll tap-knappen intryckt och tryck sedan på mönsterknappen för att öppna namngivningsmenyn:



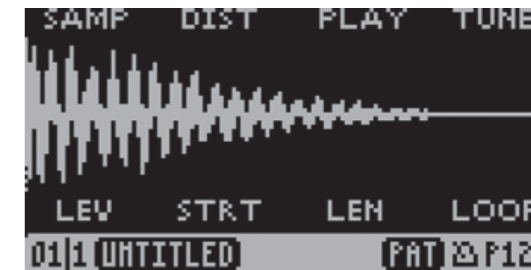
Använd vänster och höger navigeringsknappar (41 & 42) för att flytta markören och upp- och ner-knapparna (39 & 40) för att ändra tecknet. Yes för att spara, No för att avbryta. Tap och valfri navigeringsknapp eller datareglaget för att redigera, tap & No för att ta bort ett oönskat tecken, tap & Yes för att infoga ett tecken.

MODE – Visar om uppspelningsläget är PAT(tern), SON(g) eller SET(list).

P130 – Beroende på den föregående symbolen visar detta nummer:

Tempo (metronomsymbol)**Flam****Probability****Swing**

För att redigera det aktuella samplet, tryck ner på datareglaget för att ta fram den andra skärmen:



Använd navigeringsreglagen för att välja vilken parameter som ska redigeras, och datareglaget för att ändra inställningarna. Ett ytterligare tryck på datareglaget återgår till huvudstandardskärmen, där det fortfarande är möjligt att redigera dessa parametrar:

SAMP – Tillåter att ett annat sample från den aktuella banken används istället för det aktuella.

DIST – Tillåter att distorsion introduceras till samplet. Intervall är 0 – 127, standard är 0.

PLAY – Ändrar sättet som samplet spelas: FWD (forward, standard), FWD-L (forward looping), REV-L (reversed looping), REV (reversed).

TUNE – Tillåter stämning av valfritt sample, i intervallet -24 till +24 halvtoner, med ett standardvärde på 0. Grov stämning, i 20 cents intervall, utförs med det tilldelningsbara röstreglaget för önskad kanal. För att finstämna, håll Tap-knappen intryckt och encodern stämmer i 1 cents intervall. För att återställa stämningen till noll, håll Tap-knappen intryckt och tryck sedan på data-encodern.

LEV – Tillåter att samplets nivå minskas från standardvärdet 127 till 0.

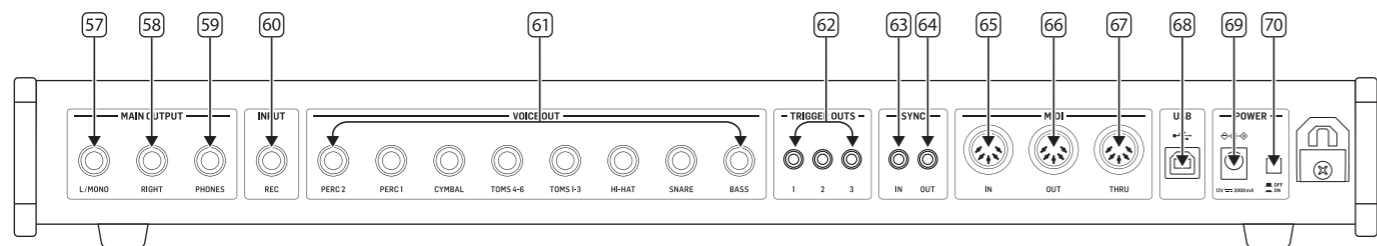
STRT – Tillåter justering av samplets startpunkt, från den aktuella startpunkten till slutet av samplet.

LEN – Tillåter justering av samplets längd, bakåt från slutet till början.

LOOP – Ställer in looping-startpunkten inom samplet. Standard är off, vilket betyder att ingen looping sker.

Användningen av navigeringsreglagen beskrivs i avsnittet NAVIGERING ovan.

BAKSIDA



57 & 58 – MAIN OUTPUTS – Använd dessa 6,35 mm (1/4") obalanserade TS-jack för att komma åt huvudutgångarna på BMX, med nivå inställd av mixern (2) och panorering av reglage 1. Om en monoutgång krävs, använd endast den vänstra utgången. Observera att ljud panorerade till höger kommer att låta svagare än deras mixade inställningar när monoutgången används.

59 – HEADPHONE OUTPUT – Använd detta 6,35 mm (1/4") TRS stereo-jack för att övervaka BMX:s utgång med ett lämpligt par hörlurar.

60 – REC INPUT – Använd detta 6,35 mm (1/4") obalanserade TS-jack för att sampla ljud till BMX:s sample-minne. Normalt skulle detta vara en linjenivåingång, men med en högre förstärkningsinställning kan en dynamisk mikrofon användas. Fantomatning är inte tillgänglig.

61 – VOICE OUTS – Använd dessa 6,35 mm (1/4") TS-jack för att mata ut individuella röster. Nivån på dessa uttag påverkas inte av mixern (2).

62 – TRIGGER OUTS – Använd dessa 3,5 mm TS-jack för att komma åt +5 V analoga triggers, som kan tilldelas till specificerade röster via Trigger Assign-menyn eller via SynthTribe-appen.

63 – SYNC IN – Använd detta 3,5 mm TRS-jack för att synkronisera BMX till en extern analog synkälla.

64 – SYNC OUT – Använd detta 3,5 mm TRS-jack för att synkronisera externa analoga enheter till BMX:s interna klocka.

65 – MIDI IN – Använd detta 5-stifts DIN-uttag för att styra BMX via MIDI.

66 – MIDI OUT – Använd detta 5-stifts DIN-uttag för att styra externa MIDI-enheter från BMX:s MIDI-utgång.

67 – MIDI THRU – Använd detta 5-stifts DIN-uttag för att spegla MIDI In för användning av externa enheter.

68 – USB – Använd detta USB 2.0 Type B-uttag för att styra BMX via MIDI, för att använda BMX:s MIDI-utgång för att styra externa enheter, och för att komma åt funktioner och uppdatera firmware med SynthTribe-appen.

69 – POWER SOCKET – Använd detta uttag för att ansluta BMX till dess 12 V 2000 mA strömförsörjning. Använd endast den medföljande strömförsörjningen för att undvika skador på BMX.

70 – POWER SWITCH

PROGRAMMERING

BMX:s programmering har en urvalshierarki. Först väljer du låten du vill programmera, genom att trycka på låtknappen (33) och använda de första åtta steg/pad-knapparna för att välja låt 1 – 8. Sedan, inom låten, väljer du ett mönster att programmera genom att trycka på mönsterknappen (34) och använda steg/pad-knapparna för att välja mönster 1 – 24. Vid denna punkt bör du också ställa in mönsterlängden och eventuella låt- eller mönsterspecifika menyinställningar, såsom probability. Slutligen kan du bestämma om du vill programmera i stegtids eller realtid.

Stegtidsprogrammering

Stegtidsprogrammering kan utföras på tre sätt:

Spelhuvud Igång

Efter att ha valt din låt och ditt mönster, ställ in mönsterlängden och, om det är mer än sexton steg långt, slå på Auto Scroll i length-menyn. Ställ också in eventuella mönster- eller låtspecifika parametrar om du behöver dem. Tryck sedan på record och play. Spelhuvudet kommer att röra sig mellan block av steg om mönstret är mer än sexton steg långt. Tryck på record.

Välj en trumma med röstvalsknapparna (4). Observera att endast en trumma kan programmeras åt gången.

Tryck på Steg-knapparna där du vill att trumman ska ljuda. I fallet med trummor med två sample-variationer (closed hi hat, ride cymbal, tambourine, shaker) innebär ett dubbeltryck på valfritt steg att den andra varianten används, och steg-knappen blinkar för att indikera detta. För basdrummet, snare och de två toms, där det finns tre variationer, innebär ett tredje tryck att den tredje används; och steg-knappen blinkar snabbt. Ett ytterligare tryck tar bort trumman från det steget. Upprepa med andra trummor efter behov tills mönstret är komplett. Även om du har slagit på Auto Save i Options-undermenyn, kom ihåg att regelbundet spara ditt arbete i händelse av olycka.

Metronomen ljuder medan spelhuvudet är igång, om den har slagits på i options-menyn, men detta kan tonas ner med Metronome Volume-reglaget (16) om det inte behövs.

Spelhuvud Stoppat

Efter att ha valt din låt och ditt mönster, ställ in mönsterlängden och se till att Auto Scroll är avstängt. Tryck på record. Du kan navigera genom de olika blocken av steg med << knappen (53) för att gå bakåt och >> knappen (56) för att gå framåt.

Följ samma metod som används vid Spelhuvud Igång, men använd << och >> knapparna istället för Auto Scroll för att byta block.

SynthTribe

SynthTribe-appen innehåller en stegtids-sequencer där trummor kan programmeras, stegen visualiseras som ett rutnät och parametrar ställas in. Det är möjligt att ladda upp mönster från BMX till SynthTribe och att ladda ner dem från SynthTribe till BMX.

Realtidsprogrammering

Realtidsprogrammering kan utföras antingen med Steg/Pad-knapparna, med ett MIDI-keyboard eller med elektroniska trumpads.

Liksom med stegtidsprogrammering, välj först låten och mönstret, ställ in längden om du vill ha ett mönster längre än sexton steg, och slå på Auto Scroll. Ställ också in eventuella andra mönster- eller låtparametrar. Om du vill spela till metronomen, se till att metronomvolymen är höjd (16).

Använd steg/pad-knapparna som motsvarar de trummor du vill programmera, eller de relevanta tangenterna eller pads om du använder en extern MIDI-källa. Eftersom mer än ett ljud kan programmeras samtidigt är det möjligt att till exempel spela in bas och snare först, sedan byta till hi-hats för det andra varvet, och så vidare.

Trummorna spelas in med velocity som spelat. Detta kan redigeras genom att ladda upp mönstret till SynthTribe, redigera, sedan ladda ner tillbaka till BMX.

Det rekommenderas att kvantisering används vid realtidsprogrammering, om du inte vill ha en lös känsla.

Kromatisk Programmering och Spel

Att hålla tap-knappen intryckt och sedan trycka på pads-knappen (36) tändes steg/pad-knappar för att visa ett keyboard. Välj någon av trummorna med röstvalsknapparna, och ljuden kan spelas och spelas in kromatiskt. Använd tap-knappen med upp- och ner-navigeringsknapparna för att ändra oktaven upp eller ner en. Avsluta kromatiskt läge genom att trycka på tap- och pads-knapparna igen.

Detta kan också uppnås med ett externt MIDI-keyboard genom att slå på Chromatic MIDI i options-undermenyn. Vid användning av ett externt keyboard svarar rösterna på följande MIDI-kanaler.

Röst	Kanal
Bass Drum	2
Snare	3
Closed Hi Hat	4
Open Hi Hat	5
Tom 1	6
Tom 2	7
Ride Cymbal	8
Crash Cymbal	9
Tambourine	10
Rimshot	11
Shaker	12
Claps	13

Observera att Rx-kanalerna kan ändras i MIDI MAP-menyn, eller genom att använda SynthTribe-appen. Tonhöjdsvärden kan redigeras genom att gå in i Steg-läge, hålla intryckt en röst-pad och använda knapp 39 för att höja tonhöjden eller 40 för att sänka den. Tonhöjden visas på displayen. Pad 17 sänker den övergripande tonhöjden med en oktav; pad 18 höjer den.

Micro Timing

Micro timing kan introduceras på valfritt sekvens-steg. Tryck på steg-knappen för att gå in i stegläge. Håll sedan steg/pad-knappen för önskat steg intryckt. Använd den vänstra navigeringsknappen (41) för att flytta steget före takten; och den högra (42) för att flytta det efter. Displayen visar mängden avvikelser.

Skapa en Låt

När du har programmerat alla mönster som behövs för att utgöra en låt, tryck på mönsterknappen, följt av record-knappen. Du kommer att se att displayen ändras till:

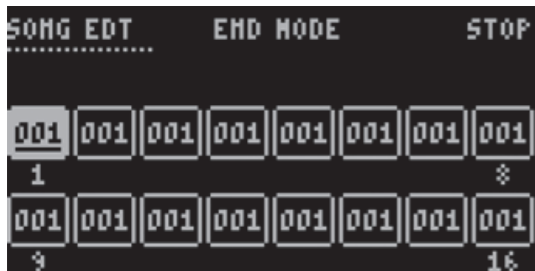


och Length-knappen börjar blinka. Det finns tre End Mode-alternativ i det övre högra hörnet, som kan stegas igenom med navigeringsknapparna 41 och 42. Alternativet är:

- **Stop (standard)** – låten spelas igenom en gång och stannar efter det sista mönstret.
- **Loop** – Låten spelas igenom och loopar tillbaka till det första mönstret efter att det sista har spelats.
- **Hold** – Det sista mönstret i låten spelas i oändlighet tills låten stoppas manuellt med stop-knappen.

De sexton rutorna representerar var och en en mönsterplats. För att placera ett mönster i en plats, använd navigeringsknapparna för att markera önskad plats, och tryck på steg/pad-knappen för önskat mönster. Om du har valt fel mönster, tryck helt enkelt på knappen för det korrekta för att ersätta det. Mönster kan också väljas med temporeglaget eller datareglaget efter att ha tryckt på enter för att bläddra genom dem.

Att trycka på length-knappen, så att den lyser kontinuerligt, växlar till den andra skärmen:



Där antalet upprepningar av mönstret kan ställas in, med temporeglaget eller datareglaget. Navigera till önskad plats. Varje plats har som standard endast en upprepning. Att vrida reglagen medurs ökar upprepningarna till max 255. Att vrida dem moturs minskar antalet upprepningar. Att vrida under 001 växlar till oändliga upprepningar, där mönstret fortsätter att spela i oändlighet, men kan manuellt avanceras till nästa plats genom att trycka på mönster och >> (framåt)-knappen; eller tillbaka till föregående plats med mönster och << (bakåt)-knappen.

När du har skapat din låt kan du spara den med save-menyn, avsluta sedan inspelningläget genom att trycka på record-knappen. För att spela låten, håll tap-knappen intryckt och tryck på play-knappen tills skärmen visar Play Song eller Play Pattern. Detta slår på auto-scrolling och tillåter låten att spelas korrekt. Det andra alternativet, Play Setlist, väljer setlistan med låtar istället för en individuell låt (se nedan).

Observera att från fabriken har mönstren kopplade till de första två låtarna förprogrammerats för att demonstrera vad BMX kan göra. Dessa kan raderas vid behov och återställas genom att återställa fabriksinställningarna. Låtarna själva har inte förprogrammerats.

Kedja Mönster

Tryck på mönsterknappen och välj ett mönster med steg/pad-knapparna. Tryck på play. Mönster spelas och upprepas tills du väljer ett annat. Knappen för det nyvalda mönstret blinkar tills det aktuella mönstret är färdigspelat, vid vilken punkt uppspelningen växlar till det nya mönstret.

Kedja Låtar

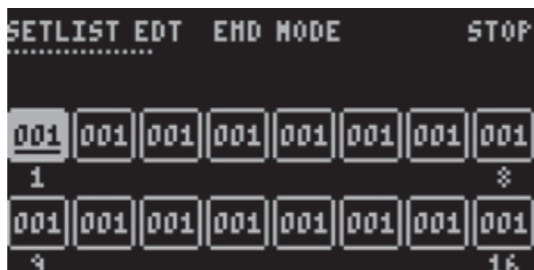
Låtar kan kedjas på ungefär samma sätt som mönster. Tryck på Song-knappen och välj den första låten att spela med steg/pad-knapparna. Tryck på play. Låten spelas och nästa kan väljas medan den spelas, vilket gör att knappen för nästa låt blinkar. När låten som spelas slutar växlar uppspelningen till nästa låt, oavsett om låten är inställd på loop eller hold.

Setlista

BMX innehåller en setlista, som tillåter låtar att kedjas i en specificerad ordning, och upprepas vid behov.



För att programmera setlistan, välj song och tryck sedan på record. Detta tar fram den första skärmen, som är mycket lik den som används när man skapar en låt från mönster. End mode kan ställas in på Stop, Loop eller Hold som med en låt. Det finns sexton möjliga platser, även om det bör noteras att BMX endast innehåller maximalt åtta låtar åt gången. En låt tilldelas till en plats genom att navigera till den och trycka på steg/pad 1-8. Vid denna tidpunkt blinkar length-knappen. Att trycka på length växlar till den andra skärmen:



som tillåter låtarna att upprepas. Varje plats har som standard en uppspelning, men det är möjligt att välja valfritt nummer mellan 1 och 255 med temporeglaget eller datareglaget. Det bör noteras att, till skillnad från mönster inom en låt, det inte finns något alternativ för oändliga upprepningar.

När setlistan är komplett, tryck på record för att avsluta. Det finns inget sparalternativ, eftersom setlistan sparas automatiskt.

SAMPLING

En viktig funktion i BMX är att den tillåter användare att skapa och använda sina egna samples vid sidan av de som levereras som standard. Det finns två sätt att göra detta: direkt in i BMX själv, eller genom att ladda en .wav-fil till SynthTribe och ladda ner den till BMX.

DIREKT SAMPLING

Välj först banken där du vill lagra dina samples, med bank-knappen och navigeringsknapparna.

Anslut en ljudkälla till record-ingången (60) på baksidan. Detta är ett 6,35 mm (1/4") obalanserat TS-jack, och är främst utformat för att ta emot linjenivåingångar, även om det är möjligt att använda det med dynamiska mikrofoner så länge försiktighet iaktas med förstärkningen.

Tryck på sample-knappen (50). Detta aktiverar Rec Input-uttaget, och Input level-reglaget (18) och dess tillhörande signal-LED (19). Den första inspelningsskärmen visas på displayen:



Ingångsnivån visas längst upp till höger på skärmen, och inspelningströskeln längst ner till vänster. Tröskeln kan justeras med datareglaget och visas på nivåmätaren med en tunn svart linje. Metronome Volume-reglaget används för att ställa in ingångsmonitornivån.

Att trycka på Yes-knappen aktiverar inspelaren, att trycka på tap och yes samtidigt startar inspelningen. Den tillgängliga inspelningstiden visas längst ner till höger på skärmen.



När inspelningen har startat ändras displayen till den andra inspelningsskärmen:

inspelningstiden visas längst ner till höger. Att trycka på yes-knappen avslutar inspelningen. Så snart inspelningen är avslutad ändras displayen till den första redigeringskärmen:



Längst upp till vänster kan datareglaget användas för att trimma början av samplet, vilket är användbart om det var en paus innan ljudet som spelades in började. Temporeglaget tillåter att displayen zoomas in för att hjälpa till med detta. Längst upp till höger tillåter samma operation för att trimma oönskade element från slutet av samplet, såsom tystnad efter att ljudet som spelades in slutade.

Längst ner på skärmen finns fyra alternativ för vad som händer härnäst:

YES – Sparar samplet och går vidare till nästa skärm.

NO – Stänger inspelaren och återgår till standardskärmen, lämnar samplet i minnet. Att trycka på SAMP igen återgår till denna skärm.

TAP & YES – Förhandslyssnar på samplet.

TAP & NO – Kasserar samplet och återgår till standardskärmen.

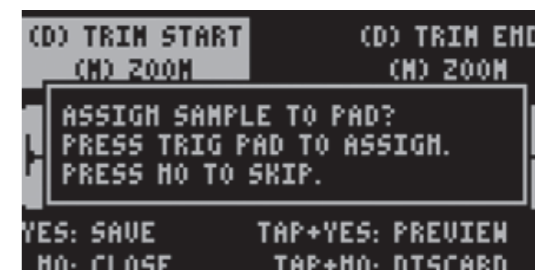
Nästa skärm tillåter att samplet namnges och sparas:



När samplenamnet har angetts korrekt, eller du är nöjd med standardnamnet, som är RECxxx beroende på hur många användarsamples som redan har skapats, tryck på YES för att spara.



Den sista skärmen tillåter att samplet tilldelas till en pad med steg/pad-knapparna, eller att detta steg hoppas över med NO-knappen.



Den sista menyn tillåter att ditt nya sample tilldelas till någon av BMX:s pads istället för standardljudet. Att trycka på no lämnar samplet otilldelat. Dock, när det är sparad, kan användarsamples tilldelas genom att använda replace-funktionen i bank-undermenyn.

ANVÄNDA SYNTHTRIBE

Vilken .wav-fil som helst under 682 KB i storlek kan laddas till SynthTribe och laddas ner till BMX. SynthTribe konverterar stereosamples till mono och justerar samplingshastigheten till 24 kHz. BMX:s inbyggda format är 12 bit, 24 kHz mono.

Filerna kan skickas enskilt, eller som en multipel sändning, och laddas ner till den/de första tomma platsen/platserna i den aktuellt valda banken. SynthTribe inkluderar också en Librarian-funktion som tillåter samples att säkerhetskopieras och återställas individuellt.

Filerna kan skickas enskilt, eller som en multipel sändning, och laddas ner till den/de första tomma platsen/platserna i den aktuellt valda banken.

Det totala lagringsutrymme tillgängligt för användarsamples, oavsett om de skapats direkt på BMX eller laddats ner från SynthTribe, är 14,45 MB; vilket motsvarar 315,70 sekunder (5,30 minuter) sampletid.

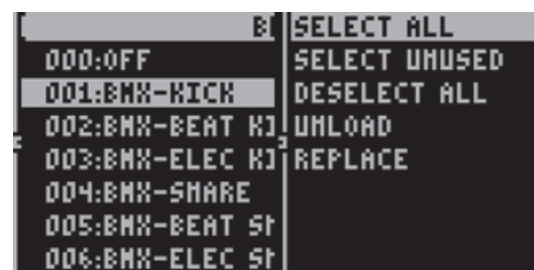
Observera att samplingshastighetskonvertering för närvarande inte stöds för 32-bitars samples.

SAMPLE-HANTERING

För att hantera BMX:s sample-minne, håll tap-knappen intryckt och tryck sedan på sample-knappen. Detta öppnar sample-menyn. Alla samples i minnet listas. Observera att standardsamples som finns i banker 1 till 7 är låsta (hänglås symbol visas bredvid samplenamnet) och kan inte raderas.



Att trycka på den vänstra navigeringsknappen öppnar en andra meny:



Alternativen är:

SELECT ALL – Väljer alla samples som för närvarande är lagrade i BMX:s minne.

DESELECT ALL – Reverserar Select All-åtgärden.

LOAD TO BANK – Lägger det/de aktuellt valda samplet/samplen i vilken Bank som för närvarande är i användning. Det är tillrådligt att välja rätt bank innan du använder detta alternativ.

DELETE – Raderar det/de valda samplet/samplen från BMX:s minne, förutsatt att de inte är skrivskyddade. Tryck på yes för att bekräfta radering, eller no för att avbryta.

TRIM – Öppnar trimskärmen som beskrivits ovan för att tillåta det aktuella samplet att trimmas i början och/eller slutet.

RENAME – Öppnar filnamsskärmen som beskrivits ovan för att tillåta att det aktuella samplet döps om.

MIDI CCs

BMX svarar på och sänder följande MIDI CCs

CC	Funktion
74	Filter Cutoff
75	Bass Drum Tuning
76	Snare Drum Tuning
77	Rimshot Tuning
78	Closed Hi Hat Tuning
79	Open Hi Hat Tuning
80	Tom 1 Tuning
81	Tom 2 Tuning
83	Ride Cymbal Tuning
84	Crash Cymbal Tuning
86	Tambourine Tuning
89	Shaker Tuning
90	Claps Tuning
120	All Sounds Off
122	Local Off

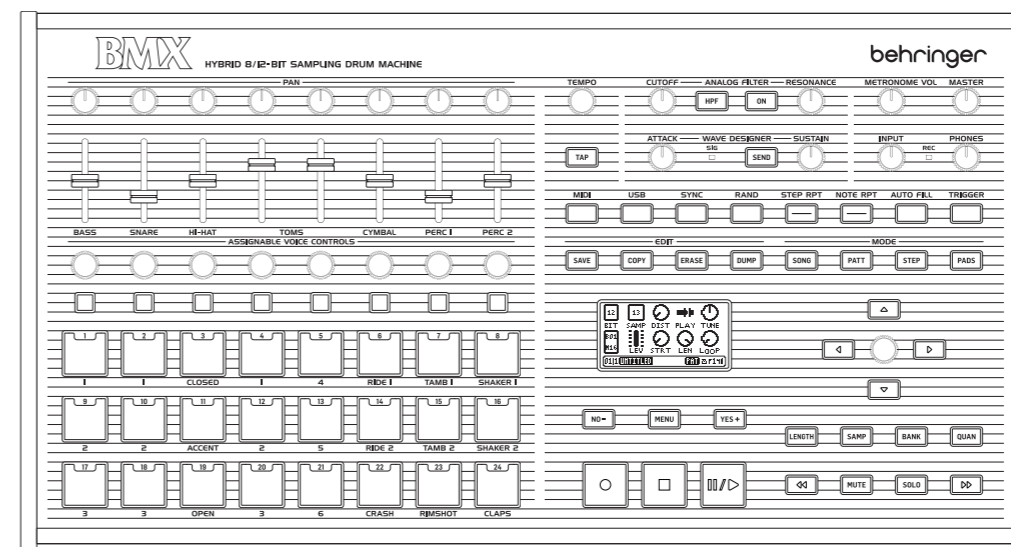
はじめに

Behringer BMX は、1980 年代の名機ドラムマシンへのオマージュです。New Order、Run DMC、Madonna など数多くのアーティストがヒット曲で使用しました。あの象徴的なマシンとその弟機のサンプルに加え、エレクトロ、ラテン、アフリカンサウンドなど多数のサウンドを搭載し、ユーザー自身の作品を保存できる空きスロットも豊富に用意されています。

プログラミングは 0Behringer RD-8 および RD-9 から採用されており、パターン、ソング、セットリストの作成が容易に行えます。

BMX は SynthTribe と完全に統合されており、プログラミング、サンプリング、ソング作成、設定への簡単なアクセス、そしてファームウェアアップデートが可能です。

トップパネル



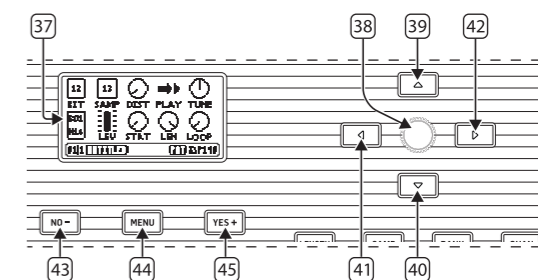
チャンネルとボイス

BMX は 8 つのチャンネルで構成されており、各チャンネルにはレベルコントロール、パンコントロール、アサインボイスコントロール、ボイスセレクトボタン、リアパネルの個別出力、そして 3 つのパッドがあります。デフォルト状態では、各チャンネルに 1 つまたは 2 つのサンプルのバリエーションが関連付けられています。

Ch	パッド	ボイス	バリエーション
1	1, 9, 17	バスドラム	音量昇順
2	2, 10, 18	スネアドラム	音量昇順
3	3, 11, 19	ハイハット	クローズド、クローズドア アクセント、オープン
4	4, 12, 20	タム1	単一サンプルに基づくピッチ降順
5	5, 13, 21	タム2	単一サンプルに基づくピッチ降順
6	6, 14	ライドシンバル	音量昇順
	22	クラッシュシンバル	
7	7, 15	タンバリン	音量昇順
	23	リムショット	
8	8, 16	シェイカー	音量昇順
	24	クラブ	

ボイスセレクトボタンは、チャンネルにサンプルが 1 つしかない場合、またはプライマリサンプルが使用中の場合は白色に点灯し、セカンダリサンプルが選択されている場合はピンク色に点灯しません。

ナビゲーション

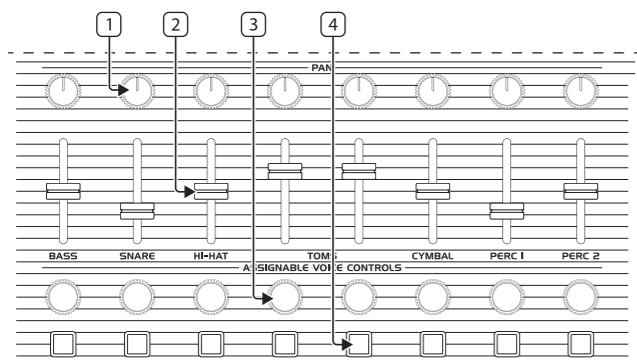


各種メニューページを使用する際、ナビゲーションはデータコントロール (38) を囲む 4 つのボタン (39~42)、データコントロール自体、および No (43) と Yes (45) ボタンで行います。MIDI メニューなどの単一ページメニューでは、ボタン 39 と 40 またはデータコントロールでオプションをスクロールし、ボタン 41 と 42 で利用可能なオプション間を移動できます。ボタン 42 はオン/オフオプションをオンにし、ボタン 41 はオフにします。データコントロールを押すと、必要に応じて Enter ボタンとして機能します。オプションに関する情報はディスプレイ (37) に表示されます。

メインメニューのように複数のページがある場合、Yes ボタン (45) でサブメニューページに進み、No ボタン (43) で戻ります。Yes ボタンはオン/オフオプションをオンにするためにも使用できます。

が、No ボタンはオフにするのではなく、ページに戻るかメニューを閉じます。どのメニューも、そのアクセスボタンをもう一度押すことで閉じることができます。ほとんどの場合、変更したオプションを保存するために Enter を押す必要はありません。

マスター



1 – パンコントロール

これらのコントロールは、マスター出力でのドラムのパン位置を設定するために使用します。コントロールを完全に反時計回りにするとドラムは右にハードパン、完全に時計回りにすると左にハードパンになります。中央にはセンターデテントがあり、両チャンネルでサウンドが均等になります。

2 – ミキサー

これらのコントロールは、マスター出力でのドラムのレベルを設定するために使用します。個別ボイス出力のレベルには影響しません。メイン出力からドラムを除去するには、そのレベルをゼロに下げます。

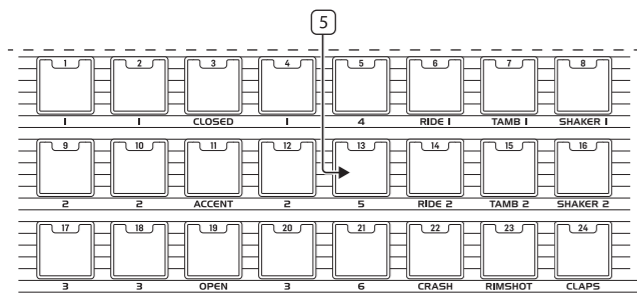
3 – アサインブルボイスコントロール

デフォルトメニュー（下記参照）とナビゲーションコントロールを使用する際、アサインブルボイスコントロールを使用して任意のチャンネルの選択したパラメーターを調整できます。チャンネルに 2 つのサンプルがある場合は、ボイスセレクトボタン (4) を使用して調整するサンプルを選択できます。

4 – ボイスセレクト

これらのボタンは、プログラミング、ミュート、ソロ、ウェーブデザイナー、フィルターに必要なボイスを選択するために使用します。また、BMX がパッドボタンまたは外部 MIDI コントローラーでプログラムまたは演奏されている際に、ドラムに連動して点灯します。チャンネルが選択されるとボタンは白色に点灯しますが、そのチャンネルに 2 つのサンプルが関連付けられている場合は、プライマリボイスは白色、セカンダリボイスはピンク色に点灯します

ステップ/パッド

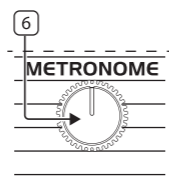


5 – ステップ/パッドボタン

ステップ/パッドボタンは、他のボタンとの組み合わせにより複数の機能を持ちます：

- ・ ステップタイムでプログラミングする際、特定のドラム (ボイスセレクトボタン (4) で選択) を必要なステップに配置するために使用します。ステッププログラミングでは上の 2 列のみが使用されることに注意してください。ボタン 17 ~ 20 は、16 ステップを超えるパターンをプログラミングまたは再生する際に、現在のステップブロックを示すために使用されます。
- ・ リアルタイムでプログラミングする際、関連するドラムサウンドを演奏するために使用します。
- ・ 再生、録音、コピー、消去、ダンブするパターンを選択するために使用します。
- ・ ボタン 1~8 は、再生、録音、コピー、消去、ダンブするソングを選択するために使用します。

テンポセクション



6 – テンポ

テンポコントロールは、BMX の内部クロックの速度を 20 bpm から 240 bpm の範囲で設定するために使用します。現在のテンポはデフォルトディスプレイの右下に表示されます。

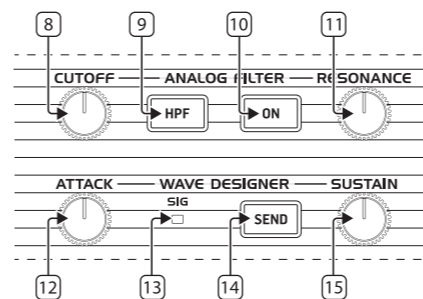
7 – タップ

このボタンを 3 回タップして内部クロックのテンポを設定します。テンポコントロール (6) を上書きします。タップボタンでテンポを設定した後にテンポコントロールを使用すると、タップ設定からテンポを調整できます。

タップボタンとテンポコントロールは、スウィング、プロバビリティ、フラムの値を設定するためにも使用します。これらにアクセスするには、デフォルト画面でタップボタンを押し続けながらテンポコントロールを回して、テンポ、スウィング、プロバビリティ、フラムをスクロールします。各項目の現在の値は右下に表示されます。値を調整するには、タップボタンを離し、テンポコントロールまたはデータコントロールを使用して必要な値を設定します。他のパラメーターを調整した後は、テンポに戻すことをお勧めします。

スウィングは、これらの項目の中で唯一独自のサブメニューを持ちません。値は 25% から 75% の範囲で設定でき、デフォルトは 50% (スウィングなし) です。

アナログフィルターとウェーブデザイナー



アナログフィルターは、アナログシンセサイザーでサウンドを作成するときと同様に、BMX のサウンドの音色を変更することができます。ウェーブデザイナーで選択されたサウンドはその後アナログフィルターに送られますが、必要ない場合はフィルターをオフにすることもできます。

8 – カットオフ

このコントロールは、フィルターのカットオフ周波数を設定するために使用します。通常のローパスモードでは、コントロールを反時計回りに回すとサンプルの高周波成分が減少し、時計回りに回すと増加します。ハイパスモードではこの動作が逆になります。フィルターカットオフは MIDI コンティニューアスコントローラー #74 でも設定できます。

9 – HPF

このボタンは、フィルターを通常のローパスモード (ボタン消灯) からハイパスモード (ボタン点灯) に切り替えるために使用します。

10 – ON

このボタンを使用して、選択したボイスのフィルターをオン (ボタン点灯) にします。

11 – レゾナンス

このコントロールは、フィルターのレゾナンスレベルを設定するために使用し、カットオフ周波数周辺の周波数を強調します。多くのアナログシンセサイザーとは異なり、高いレゾナンス設定で BMX フィルターを自己発振させることはできません。

ウェーブデザイナーは、RD-8、RD-9、LM Drum で既に使用されているものと同一で、アタックとサステインコントロールを通じて選択したドラムのトランジェントを変更する手段です。ウェーブデザイナーはメイン出力でのみ使用でき、個別ボイス出力には影響しないことに注意してください。ウェーブデザイナーで処理対象として選択されたサウンドは、アナログフィルターにも送られます。

12 – アタック

このコントロールは、ウェーブデザイナーのアタックタイムを設定するために使用します。これにより、アタックを減少させてサウンドをよりパンチのあるものにしたたり、増加させてより緩やかにしたりできます。サウンドを変更しない場合は 12 時の位置に設定します。

13 – センド

このボタンは、選択したチャンネルをウェーブデザイナーとフィルターに送るために使用します。処理するチャンネルを選択するには、ボタンが点滅するまで押します。ボイスセレクトボタン (4) で

チャンネルを選択できるようになります。選択された各ボイスはピンク色に点灯します。ボタンを再度押して連続点灯させると、処理が行われます。チャンネルに 2 つのボイスが関連付けられている場合、両方が影響を受けることに注意してください。送信を停止するには、選択したすべてのチャンネルの選択を解除します。

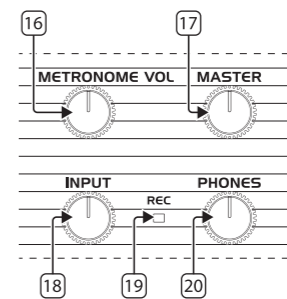
14 – SIG

この LED は、ウェーブデザイナーの入力に信号がある場合に点灯します。

15 – サステイン

このコントロールは、ウェーブデザイナーのサステインレベルを設定するために使用します。サステインを増加させるとサウンドのピークが長くなり、減少させるとコンプレッサーとして機能します。サウンドを変更しない場合は 12 時の位置に設定します。高いレベルではサンプルの終わりにノイズが発生する可能性があるため、このコントロールの設定には注意が必要です。

入出力



16 – メトロノームボリューム

このコントロールを使用して、メトロノーム使用時のメイン出力およびヘッドホン出力でのメトロノームレベルを設定します。メトロノームボリュームコントロールは、サンプル録音時のモニタリングレベルも設定します。

17 – マスター

このコントロールは、メイン出力の音量を設定するために使用します。

18 – インプット

このコントロールは、ユーザーサンプル録音時の入力ゲインを設定するために使用します。ライン入力用に最適化されていますが、高いゲイン設定でダイナミックマイクでも良好な結果を得ることができます。ファンタム電源がないため、コンデンサーマイクは使用できません。

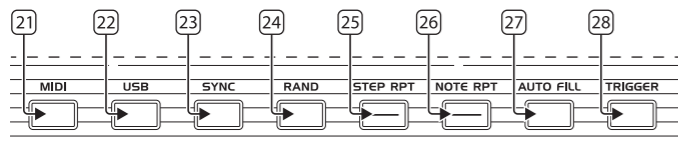
19 – REC

この LED は、BMX がユーザーサンプルを録音中に点灯します。

20 – フォーン

ヘッドホンの出力レベルを設定します。

コントロールセクション



21 — MIDI

MIDIボタンで MIDI オプションメニューにアクセスし、利用可能な選択肢がディスプレイに表示されます：



RX チャンネル — All、1~16、または Out (RX チャンネルを TX用に選択したチャンネルに一致させる) から選択

TXチャンネル — 1~16 または Off (MIDI メッセージの送信を無効化) から選択

Forward to USB — このオプションを選択すると、MIDI Inソケットで受信した MIDI メッセージが USB ソケットに転送されます

Soft Thru — このオプションを選択すると、MIDI Out ソケットがセカンド MIDI Thru として機能します

22 – USB

USB ボタンで USB オプションメニューにアクセスし、利用可能な選択肢がディスプレイに表示されます：



RX チャンネル — All、1~16、または Out (RX チャンネルを TX用に選択したチャンネルに一致させる) から選択

TX チャンネル — 1~16 または Off (MIDI メッセージの送信を無効化) から選択

Forward to MIDI — このオプションを選択すると、USB ソケットで受信した MIDI メッセージが MIDI Out ソケットに転送されます

23 — SYNC

シンクボタンでシンクオプションメニューにアクセスし、利用可能な選択肢がディスプレイに表示されます：



INT — 内部クロックが使用されます

MIDI — BMX は MIDI In ソケットの MIDI クロックに同期します

USB — BMX は USB ソケットの MIDI クロックに同期します

TRIG — BMX は Sync In ソケットのアナログクロックに同期します

TRIG RATE — Sync Out ソケットに送る内部クロックのクロック値、または TRIG が選択されている場合の着信 Sync Inは、1パルス/ステップ (pps)、1パルス/4分音符 (ppqn)、2 ppqn、4 ppqn、24 ppqn (デフォルト)、または 48 ppqn に設定できます。この選択は MIDI または USB クロックには影響せず、常に 24 ppqn に設定されます。

24 – RAND



BMX は、パターン内の任意のステップでサウンドのランダムトリガーを許可するように設定できます。RAND ボタンを押すと RAND メニューが開きます。ボイスセレクトボタン (4) を使用して、任意の数のサウンドをランダム化対象として選択できます。点滅しているボタンは選択されていないもので、選択されているものは赤色で連続点灯します。データコントロールおよび/またはボタン 39 と 40 を使用してステップをスクロールし、ボタン41と42 を使用して任意のステップのランダム化をオンまたはオフにします。

ランダム化はパターンごとに保存されます。

25 – ステップリピート



ステップリピートは、一定数のステップをループするために使用します。ボタン 39~42 を使用して、1、2、4、または 8 ステップのどれを繰り返すかを選択します。トリガーボタンを押すと、ボタンを離すまでその数のステップが繰り返されます。

26 – ノートリピート



ノートリピートは、演奏中に任意のドラムにラチェット効果を追加します。ボタン 39~42 を使用して、ノートが1回、2回、4回、または 8回繰り返すかを選択します。ボイスセレクトボタン (4) を使用して、影響を受けるドラムを選択します。選択されたドラムのボタンは連続点灯します。パターンの再生中にトリガーボタンを押すと、トリガーボタンを離すまで選択した回数のリピートが追加されます。

ノートリピートは、メインメニューでドラムごとにプログラムすることもでき、各パターンに個別に保存されます。

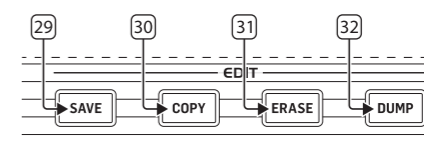
27 – オートフィル

オートフィルは、BMX がパターンモードで再生中に「フィル」パターンを追加するために使用します。オートフィルボタンを押し、必要なパターンに対応するステップ/パッドボタン (5) を使用して、任意のパターンをオートフィルパターンとして設定できます。フィルが終了すると、BMX は以前に再生していたパターンに戻るか、フィルの再生中に新しいパターンが選択されていた場合は新しいパターンに移行します。

28 – トリガー

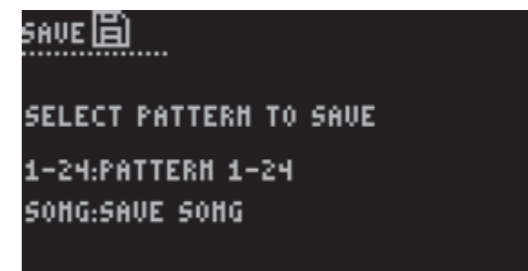
トリガーボタンは、BMX が停止または一時停止しているときに選択されているドラムサウンドをトリガーするか、再生中にステップリピートまたはノートリピートを有効にします。

エディットセクション



29 – セーブ

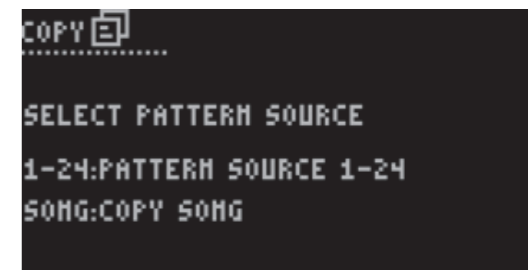
このボタンは、現在のパターンまたはソングを保存するために使用します。ディスプレイの指示に従って操作してください。



セーブモード中にパターンボタンを押すと、現在のソングに関連付けられた 24 のパターンのいずれかを 24 のパッド/ステップボタンを使用して保存できます。ソングボタンを押すと、メモリ内の 8 つのソングのいずれかをパッド/ステップボタンの上段を使用して保存できます。セーブを再度押すと保存操作が確定し、メニューが終了します。

30 – コピー

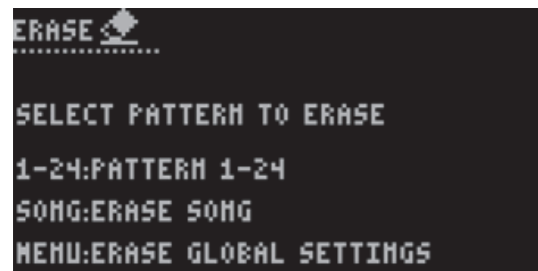
このボタンは、パターンまたはソングを別の場所にコピーするために使用します。



コピーモード中にパターンボタンを押すと、現在のソングに関連付けられた 24 のパターンのいずれかをコピー対象として選択できます。ソングボタンを押すと、パッド/ステップボタンの上段を使用して 8 つのソングのいずれかを選択できます。パターンまたはソングを選択したら、コピーボタンを再度押して確定する必要があります。その後、パッド/ステップボタンを使用して新しい場所を選択できます。コピーボタンを再度押すとコピーが確定し、メニューが終了します。

31 – イレース

イレースボタンは、メモリから任意のパターン、ソング、またはグローバル設定を消去できます。



イレースモード中にパターンボタンを押すと、現在のソングに関連付けられた 24 のパターンのいずれかを消去対象として選択できます。ソングを押すと、ステップ/パッドボタンの上段を使用して 8 つのソングのいずれかを選択できます。メニューを押すと、すべてのグローバル設定が選択されます。イレースボタンを再度押すと消去が確定し、メニューが終了します。

他に 2 つの消去操作が利用可能です：

スウィープイレース：ステップモードを選択し、現在選択されているパターンの再生を開始します。タップボタンを押し続けながら任意のボイスセレクトボタンを押し続けると、ボタンを押し続けている間、選択したボイスがプログラムされているステップが消去されます。他のステップは消去されません。

ボイスイレース：ステップモードを選択し、イレースボタンと任意のボイスボタンを押し続けると、現在のパターン内のそのボイスのすべてのインスタンスが消去されます。

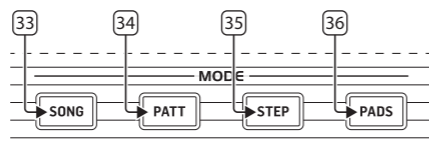
32 - ダンプ

ダンプボタンは、BMX の MIDI または USB ポートに接続されたコンピュータで実行されている適切なソフトウェア（例：Windows 用 MIDI OX™ または Mac 用 SysEx Librarian™）への SysEx ダンプを開始します。ダンプメニューで MIDI または USB ボタンを使用して選択します。



パターンボタンを押すと、現在のソングに関連付けられた 24 のパターンのいずれかを選択でき、ソングを押すと、ステップ/パッドボタンを使用して 8 つのソングのいずれかを選択できます。メニューボタンを押すと、グローバル設定がダンプされます。ソフトウェアを録音状態に設定し、関連する選択を行い、ダンプボタンを再度押して確定します。ダンプが完了すると、BMX はデフォルト状態に戻ります。ダンプはコンピュータで利用可能になり、ソフトウェアの設定に従って名前を付けて保存できます。

モードセクション



33 - ソング

このボタンは、ソングモードに入るために使用します。また、保存、コピー、消去、ダンプするソングを選択するためにも使用します。

34 - パターン

このボタンは、パターンモードに入るために使用します。また、保存、コピー、消去、ダンプするパターンを選択するためにも使用します。

35 - ステップ

このボタンは、ステップモードに入るために使用し、ステップタイムでパターンを作成できます。

36 - パッド

このボタンは、パッドモードに入るために使用し、ボイスパッド (5) または電子ドラムキットなどの外部MIDIデバイスを使用してリアルタイムでパターンを作成できます。

これらのボタンの使用方法の詳細については、下記のプログラミングセクションを参照してください。

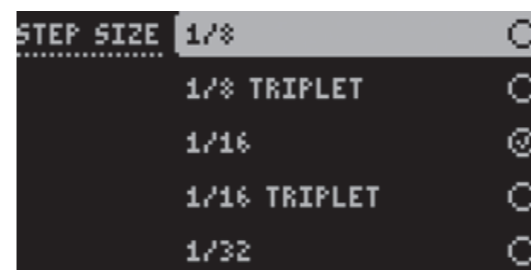
44 - メニュー

このボタンは、メインメニューオプションに入るために使用します。



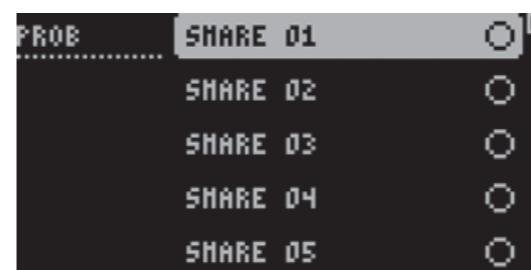
データコントロールまたはボタン 39 と 40 を使用してオプションをスクロールし、ボタン 42 または Yes ボタン (45) で各サブメニューにアクセスします。No ボタン (43) を使用してサブメニューを終了します。

ステップサイズ



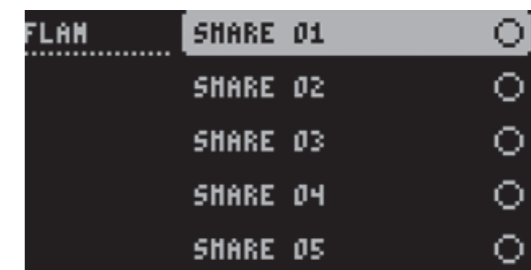
このオプションを使用してステップサイズを設定します。設定は、Preferences サブメニュー（下記参照）でステップサイズがパターン、ソング、グローバルのいずれに設定されているかによって異なります。利用可能なオプションは、8 分音符、8 分音符 3 連、16 分音符（デフォルト）、16 分音符 3 連、または 32 分音符です。

プロバビリティ



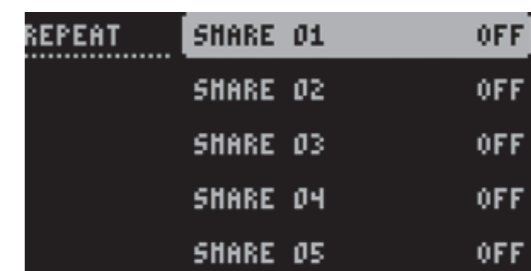
上記のタップボタンとテンポコントロールを使用してプロバビリティ範囲が 100% 以外に設定されている場合、プロバビリティサブメニューを使用して、ドラムごとにプロバビリティが有効なステップを選択できます。100% の設定は、選択されたステップにプログラムされた選択されたドラムが常に鳴ることを意味し、50% の設定は半分の確率でのみ鳴ることを意味し、0% は決して鳴らないことを意味します。これにより、プログラミングせずにパターンにある程度の変化を導入できます。Options サブメニューでは、プロバビリティをパターン、ソング、またはグローバルレベルで設定できます。パッド (5) を使用して必要なドラムを選択します。

フラム



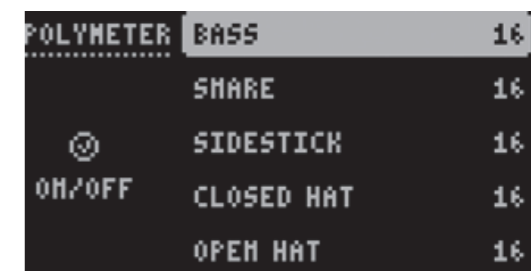
プロバビリティと同様に、フラムの量はタップボタンとテンポコントロールを使用して設定し、その使用レベルはプリファレンスで設定します。フラムサブメニューでは、ドラムごと、ステップごとに選択できます。パッド (5) を使用して必要なドラムを選択します。

ノートリピート



ノートリピートはパターンベースでのみ設定され、任意のドラムの任意のステップに設定できます。利用可能な値は、Off（デフォルト）、1、2、4、または 8 です。パッド (5) を使用して必要なドラムを選択します。

ポリメーター



ポリメーターは、ポリリズムとは異なり、パターン内の異なるドラムに異なるステップ数を持たせることで機能します。例えば、16 ステップのパターンでバスドラムが 16 ステップに設定されている場合、パターンと共に繰り返されますが、ハイハットが 7 ステップに設定されている場合、そのパターンは 2 回再生され、その後最初の 2 ステップが再生されてからパターンが繰り返されます。これは可能性を発見するために探求する価値のある概念です。

サブメニューでは、>> (フォワード) ボタン (56) を使用してポリメーターをオンにするか、<< (バック) ボタン (53) でオフにし、ナビゲーションとデータコントロールを使用して任意のドラムのステップ長を設定できます。デフォルトのステップ長は 16 です。他のパラメーターと同様に、プリファレンスサブメニューでポリメーターをパターン、ソング、またはグローバルベースで設定できます。

フィルター



フィルターサブメニューでは、パターン内の各ステップに対してフィルターカットオフ値を0~255の範囲で設定でき、デフォルトは127です。他のパラメーターと同様に、フィルターは個別のパターン、ソング、またはグローバルベースで設定できます。

フィルターカットオフは、フィルターをオンにしてパターンをステープレコードにし、カットオフコントロールを回すことでパターンに録音することもできます（下記のアナログフィルターと録音を参照）。

フォワードボタン (56) でフィルターをオンにするか、バックボタン (53) でオフにします。または、フィルターOnボタン (10) を使用します。

プリファレンス

プリファレンスサブメニューでは、様々なパラメーターの設定が可能です：

- テンポ (パターン (デフォルト)、ソング、グローバル)
- スウィング (パターン (デフォルト)、ソング、グローバル)
- プロバビリティ (パターン (デフォルト)、ソング、グローバル)
- フラム (パターン (デフォルト)、ソング、グローバル)
- フィルターHPF (パターン、ソング、グローバル (デフォルト))
- フィルターOn (パターン、ソング、グローバル (デフォルト))
- フィルターAuto (パターン (デフォルト)、ソング、グローバル)
- ポリメーター (パターン (デフォルト)、ソング、グローバル)
- ステップサイズ (パターン (デフォルト)、ソング、グローバル)
- メトロノーム (パターン (デフォルト)、ソング、グローバル)
- オートスクロール (パターン、ソング、グローバル (デフォルト))
- FXパス (パターン、ソング、グローバル (デフォルト))
- ミュート (パターン、ソング、グローバル (デフォルト))
- ソロ (パターン、ソング、グローバル (デフォルト))
- バンク (パターン (デフォルト)、ソング、グローバル)

MIDI マップ

MIDIマップサブメニューでは、各ドラムに割り当てられた MIDI ノートを再割り当てできます。同じノートがTxと Rx の両方に使用されることに注意してください。デフォルトは以下の通りです：

ノート番号	ノート名	コントロールするドラム / 送信
36	C1	バスドラム
40	E1	スネアドラム
42	F#1	クローズドハイハット
46	A#1	オープンハイハット
50	D2	タム 1
48	C2	タム 2
47	B1	タム 3
45	A1	タム 4
43	G1	タム 5
41	F1	タム 6
51	D#2	ライドシンバル
49	C#2	クラッシュシンバル
54	F#2	タンバリン
37	C#1	リムショット
82	A#4	シェイカー
39	D#1	クラップ

MIDI マップメニュー内でタップボタンを押すと、ノート割り当てからクロマチックプログラミングおよび演奏用の MIDI チャンネル割り当てに切り替わります（下記参照）。

トリガーアサイン

BMX のリアパネルには 3 つのアナログトリガー出力があり、特定のドラムでトリガーするように割り当てることができます。デフォルトは：

(バスドラム、スネアドラム、クラップ)

TRIGGER	TRIGGER 1	CYMBAL
	TRIGGER 2	PERC1
	TRIGGER 3	PERC2

これらはこのサブメニューで変更できます。これらの設定はグローバルのみであることに注意してください。

ビットクラッシャー

BITCRUSH	BASS	12BIT
	SNARE	12BIT
	CLOSED HAT	12BIT
	OPEN HAT	12BIT
	TOM1	12BIT

デフォルトでは、BMX サウンドとユーザーサンプル（下記のサンプリングを参照）は 12 ビット、サンプルレート 24 kHz で作成されます。ビットクラッシャーでは、デフォルトサウンドのいずれかのビットレートを 11 ビットから1ビットの範囲で変更できます。各減少に伴い、ドラムのサウンドはより粒状で歪んだものになります。

メトロノーム

METRONOME	METRONOME	4 BEATS
	VOICE TYPE	VINTAGE

メトロノームサブメニューでは、メトロノームをオフにするか、1から9までの任意の拍数で鳴らすように設定できます。デフォルト設定は4拍で、最初の拍にアクセントが付きます。ボイスタイプは、クリック音のピンテージか、クラーベに似たより主張的なサウンドのモダンに設定できます。

オプション

オプションサブメニューは、BMX の様々な機能を制御します：

- ベロシティ THD (スレッシュホールド) (範囲 4~127、デフォルト 110 またはオフ) — 複数のサンプルが利用可能な場合 (バス、スネア、クローズドハイハット、ライドシンバル、シェイカー、タンバリン)、外部 MIDI コントローラー使用時にサンプルが最初から2番目、適切な場合は3番目に切り替わるベロシティレベルを決定します。3つのサンプルがある場合、最初から2番目へのスレッシュホールドは設定値の半分です。
- ベロシティスレッシュホールドがオフに設定されている場合、各サンプルは外部 MIDI コントローラーから利用可能な範囲で MIDI ベロシティに応答します。
- ベロシティセンシティブパッド (オン / オフ (デフォルト)) — ベロシティセンシティブパッドがオフに設定されている場合、各パッドのベロシティは固定され、複数のサンプルを持つサウンドは指定されたポイントでサンプルを変更します。オンに設定されている場合、パッドはベロシティセンシティブになりますが、ベロシティが増加するとサンプルは切り替わります。
- クロマチック MIDI In — 外部 MIDI キーボードでクロマチ

ックにサウンドを演奏またはプログラムできます（プログラミングセクションのクロマチックプログラミングと演奏を参照）。

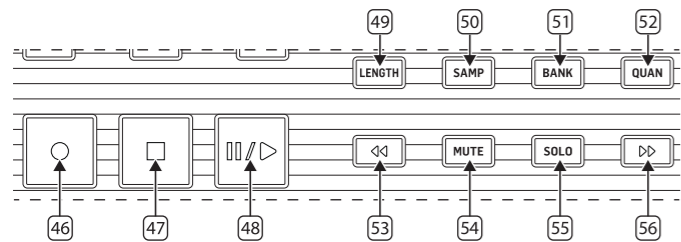
- ローカルオフ — ローカルコントロールをオフにします。例えば、BMX から DAW に演奏し、DAW が BMX にフィードバックしている場合に二重トリガーを避けるために使用できます。
- サンプルレコードモード — BMX のレコードモードは、AGC (自動ゲインコントロール (デフォルト)) でゲインが自動制御されるか、NOR (ノーマライズ) でサンプリング後に最高ゲイン設定に調整されるか (注: レベルが低すぎるとノイズが発生する可能性があります)、RAW (サンプルデータが未処理のまま) に変更できます。
- オートセーブ (オン (デフォルト) / オフ) — BMX が定期的に作業を保存できるようにします。注意: オートセーブがオンになっていても、プログラミングおよび/またはサンプリング中に定期的に保存することを習慣づけることをお勧めします。
- ピープオン (オン/オフ (デフォルト)) — リアルタイムプログラミングに使用されるメトロノームサウンドのオン/オフを切り替えます。
- LCD 輝度 (範囲 1~15、デフォルト11) — ディスプレイの輝度を設定します。
- LED 輝度 (範囲 1~10、デフォルト7) — ボタン内の LED を含むLEDの輝度を設定します。

バージョン情報

ABOUT	MCU1:V1.0.1
	MCU2-1:V1.0.0
	MCU2-2:V1.0.0
	YES:RESTORE FACTORY SETTINGS

バージョン情報サブメニューは、各 MCU の現在のファームウェアバージョンを表示し、Yes ボタン (45) を使用して工場出荷時設定への復元が可能です。工場出荷時設定の復元はすべてのプログラミングを消去するため、SynthTribe または Windows 用 MIDI OX™、Mac OS 用 SysEx Librarian™ などの SysEx アプリに作業をバックアップしてください。ユーザーサンプルは削除されません。

プログラム&プレイバックセクション



46- レコード

このボタンは、BMX をレコードモードにするために使用します。録音を開始するにはプレイ (48) を押します。下記のプログラミングを参照してください。

47- ストップ

このボタンは、録音または再生を停止するために使用します。現在のパターンまたはソングは最初のステップに戻ります。

48- プレイ/ポーズ

このボタンは、パターンまたはソングの再生を開始するために使用します。2回目の押しで再生が一時停止し、3回目ですべての位置から再開します。

49- レングス



レングスメニューは、現在選択されているパターンの長さを最大 64 ステップまで設定するために使用します。表示されているように、デフォルトは 16 ステップです。パターンの長さを別の値に設定するには、フォワード (56) およびバック (53) ボタンと組み合わせて 16 のステップ/パッドボタンを使用します。16 ステップ未満の値の場合、必要な番号のステップ/パッドボタンを押します。この値を超えるステップに関連付けられたすべてのボタンが点滅します。

16 ステップを超える値の場合、フォワードボタンを使用して上位ブロックのいずれかに移動し (ディスプレイに表示されます)、必要な番号のボタンを押します。ステップ数はディスプレイの右上隅に表示されます。

データコントロール (38) を押してから数値をダイヤルインすることでも値を設定できます。

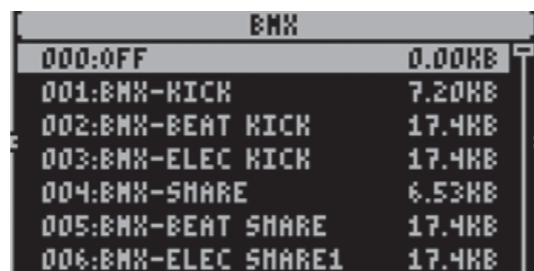
オートスクロールは、再生またはプログラミング時にプレイヘッドがステップブロック間を移動できるようにし、現在のブロックがステップ/パッドボタンに表示されます。

レングスが選択されているとき、コピーボタンが点滅します。コピーを押すと現在のステップブロックがコピーされます。貼り付けるには、<<と>>ボタンを使用して別のブロックに移動し、セーブを押してプロセスを完了します。

50- サンプル

このボタンは、ユーザーサンプリングメニューにアクセスするために使用します。下記のサンプリングセクションで説明されています。

51- バンク

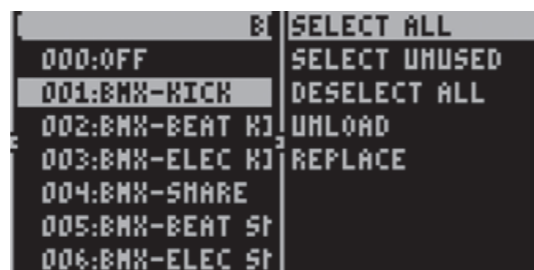


このボタンは、ソングを構成するパターンをプログラミングする際に使用するサウンド/サンプルバンクを選択するために使用します。16 のバンクがあり、それぞれに 127 のサンプルスロットが含まれており、パッド 1~16 で選択します。

バンク 1	BMX サンプル
バンク 2	BX サンプル
バンク 3	R10 サンプル
バンク 4	R5 サンプル
バンク 5	ラテンサンプル
バンク 6	エレクトロサンプル
バンク 7	アフリカンサンプル
バンク 8	バンク 1~7 のすべてのサンプル

バンク 1~8 のデフォルトサンプルに使用されていないスロットも空であり、ユーザーサンプルに使用でき、下記のサンプリングセクションで説明されているように、デフォルトサウンドの代わりにステップ/パッドボタンに割り当てることができます。必要なバンクはステップ/パッドボタンを使用して選択します。サンプルはハイライトしてからタップボタンを押し続けながら Yes を押すことでプレビューできます。

ナビゲート右ボタン (42) を押すとサブメニューが開きます：



オプションは：

SELECT ALL — バンク内のすべてのサンプルを選択します。各サンプルの横にチェックマークが表示されます。

SELECT UNUSED — パッドに割り当てられていないすべてのサンプル位置を選択します。各位置の横にチェックマークが表示されます。

DESELECT ALL — すべてのサンプルの選択を解除します。

UNLOAD — ハイライトされているサンプル、または選択されているすべてのサンプルをバンクから削除します。このアクションを完了するか中止するには、Yes または No を押す必要があります。

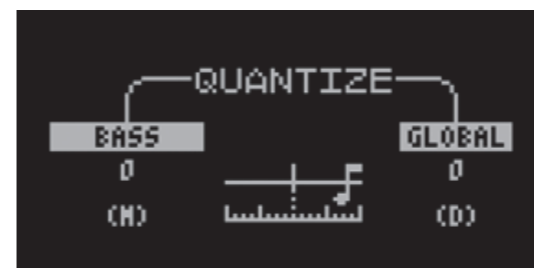
REPLACE — 現在ハイライトされているサンプルを別のサンプルに置き換えることができます。データコントロールを押すとサンプルリストが開き、データコントロールまたはナビゲーションボタン 39 と 40 を使用して新しいサンプルに移動し、Yes で置き換えるか No で中止します。

タップボタンを押し続けながらバンクを押すと、バンク命名サブメニューが開きます。ボタン 41 と 42 を使用して文字スロット間を移動し、ボタン 39 と 40 またはデータコントロールを使用して文字を変更します。



使用中のバンクはソングが選択されている間に変更でき、再度変更されない限り、ソングは選択されたバンクを使用します

52- クオンタイズ



このボタンは、リアルタイムプログラミングのクオンタイズを設定するために使用します。データコントロール (38) を使用してグローバルクオンタイズを調整し、テンポコントロール (6) とボイスセレクトボタン (4) を組み合わせて個別ボイスを調整します。両方とも 0 (デフォルト) から 127 の範囲です。

クオンタイズは、レコードボタンを押し続けながらプレイを押すことで、録音中にオン/オフを切り替えることができます。

53- << (バック)

このボタンは、16 ステップを超える長さのパターンを実行する際に、ステップグループを後方にステップするために使用します。

54- ミュート

このボタンは、セレクトボタン (4) と組み合わせて、再生およびプログラミング中にボイスをミュートおよびミュート解除するために使用します。タップ (7) を押し続けながらミュートを押すと、すべてのミュートがクリアされます。

55- ソロ

このボタンは、セレクトボタン (4) と組み合わせて、再生およびプログラミング中にボイスをソロにするために使用します。タップ (7) を押し続けながらソロを押すと、すべてのソロボイスがクリアされます。

56- >> (フォワード)

このボタンは、16ステップを超える長さのパターンを実行する際に、ステップグループを前方にステップするために使用します。

メニューセクション

デフォルトメニュー



デフォルトメニューは、下記のメニューボタンでアクセスするサブメニュー、またはボタン固有のメニューが使用されていないときにディスプレイに表示されるものです。様々なパラメーターの設定を表示し、変更されると更新されます。一部のパラメーターはこの画面でのみ編集用に選択でき、一部はこの画面または 2 番目の画面で編集できます。パラメーターが変更されると、変更は自動的に保存されます。編集は非破壊的であり、さらなる調整が可能です。値は、現在のサンプルに対してデータコントロール (38) を使用するか、そのチャンネルから現在選択されているサンプルを編集するアサインナブルボイスコントロール (3) を使用して変更できます。

TAP (タップ) ボタン (7) を押し続けながらナビゲーションコントロールを使用して、すべてのチャンネルで編集するパラメーターを選択します。

上段

(左から右へ)

BIT — 再生中の現在のサンプルのビットレベルを表示します。デフォルトのサンプリングは12ビットですが、ビットクラッシャーを使用して変更できます (下記参照)。

SAMP — 最も最近使用されたパッドまたはアサインナブルボイスコントロールに割り当てられているサンプルを表示し、他のコントロールで編集されます。

DIST — 現在のサンプルにディストーションを導入します。

PLAY — どの PLAY オプションが選択されているかを表示します：フォワード (デフォルト)、フォワードルーピング、リバースルーピング、またはリバースをデータコントロールで選択。タップボタンを押し続けると、データコントロールを使用してサンプルのディケイを10ミリ秒から 10 秒の範囲で調整できます。

TUNE — 最も最近選択されたサンプルのチューニングを表示し、-24 から +24 半音の範囲で調整できます。TUNE に移動し、粗調整にはアサインナブルボイスコントロール (3) を、微調整にはデータエンコーダー (38) を使用します。

中段

(左から右へ)

Bxx — 使用中の現在のサンプルバンクを表示します。

Mxx — 現在のステップブロック (16、32、48、または64) を表示します。オートスクロールが有効な場合、これは Axx として表示されます。オートスクロールは、タップボタンを押し続けながら >> (Fwd) を押すことで素早く有効にでき、タップを押し続けながら << (Back) を押すことで無効にできます。

LEV — サンプルのレベルを変更できます。デフォルトは最大の127です。

STRT — 現在のサンプルの開始点を表示します。サンプルは異なる開始点を持つように編集できます (下記のサンプリングセクションを参照)。

LEN — 現在のサンプルの長さを表示します。サンプルは長さを短くするように編集できます (下記のサンプリングセクションを参照)。

LOOP — 現在のサンプルでループが使用されているかどうかを表示します。サンプルは編集プロセスでループを追加できます (下記のサンプリングセクションを参照)。

下段

(左から右へ)

01 — 現在のパターン番号を 1~24 で表示します

1 — 現在のソング番号を 1~8 で表示します

UNTITLED — デフォルトではパターン名は UNTITLED に設定されています。これを変更するには、タップボタンを押し続けながらパターンボタンを押して命名メニューを開きます:



左右のナビゲーションボタン (41と42) を使用してカーソルを移動し、上下ボタン (39と40) を使用して文字を変更します。Yes で保存、No で中止。タップと任意のナビゲーションキーまたはデータコントロールで編集、タップとNoで不要な文字を削除、タップと Yes で文字を挿入します。

MODE — プレイモードが PAT (パターン)、SON (ソング)、または SET (セットリスト) のいずれかを表示します。

P130 — 前のシンボルに応じて、この数字は以下を表示します:

テンポ (テンポアイコン付き)



フラム (フラムアイコン付き)



プロバビリティ (プロバビリティアイコン付き)



スウィング (スウィングアイコン付き)



現在のサンプルを編集するには、データコントロールを押して2番目の画面を呼び出します:



ナビゲーションコントロールを使用して編集するパラメーターを選択し、データコントロールを使用して設定を変更します。データコントロールをさらに押すとメインのデフォルト画面に戻り、これらのパラメーターを編集することは引き続き可能です:

SAMP — 現在のバンクから現在のものの代わりに別のサンプルを使用できます。

DIST — サンプルにディストーションを導入できます。範囲は0~127、デフォルトは 0 です。

PLAY — サンプルの再生方法を変更します: FWD (フォワード、デフォルト)、FWD-L (フォワードループ)、REV-L (リバースループ)、REV (リバース)。

TUNE — 任意のサンプルのチューニングを-24から+24半音の範囲で調整でき、デフォルトは 0 です。粗調整 (20セント間隔) は必要なチャンネルのアサイナブルボイスコントロールで行います。微調整するには、タップボタンを押し続けるとエンコーダーが1セント間隔でチューニングします。チューニングをゼロにリセットするには、タップボタンを押し続けながらデータエンコーダーを押します。

LEV — サンプルのレベルをデフォルト値の 127 から0まで減少させることができます。

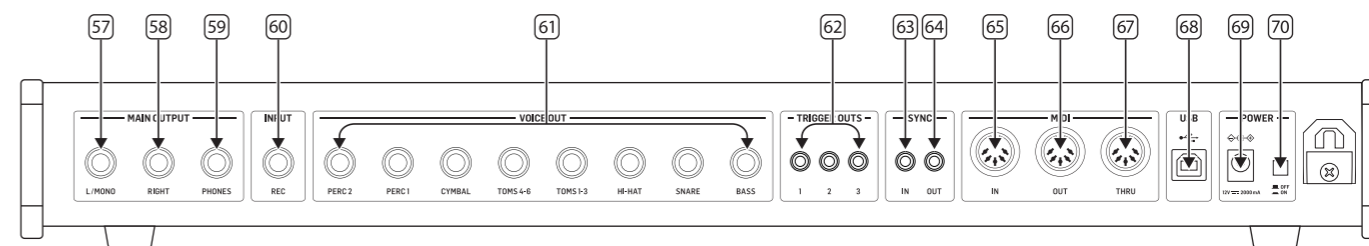
STRT — サンプルの開始点を現在の開始点からサンプルの終わりまで調整できます。

LEN — サンプルの長さを終わりから開始まで戻して調整できます。

LOOP — サンプル内のループ開始点を設定します。デフォルトはオフで、ループは行われません。

ナビゲーションコントロールの使用方法は、上記のナビゲーションセクションで説明されています。

リアパネル



57 & 58 — **メイン出力** — これらの 6.35mm (¼インチ) TS アンバランスジャックソケットを使用して BMX のメイン出力にアクセスします。レベルはミキサー (2) で設定し、パンニングはコントロール1で設定します。モノラル出力が必要な場合は左出力のみを使用します。モノラル出力を使用する場合、右にパンされたサウンドはミックス設定より小さく聞こえることに注意してください。

59 — **ヘッドホン出力** — この 6.35mm (¼インチ) TRS ステレオジャックソケットを使用して、適切なヘッドホンで BMX の出力をモニターします。

60 — **REC 入力** — この 6.35mm (¼インチ) TS アンバランスジャックソケットを使用して、BMX のサンプルメモリにサウンドをサンプリングします。通常はライン入力ですが、ゲインを高く設定すればダイナミックマイクも使用できます。ファンタム電源は利用できません。

61 — **ボイス出力** — これらの 6.35mm (¼インチ) TS ジャックソケットを使用して個別ボイスを出力します。これらのソケットのレベルはミキサー (2) の影響を受けません。

62 — **トリガー出力** — これらの 3.5mm TS ジャックソケットを使用して+5Vアナログトリガーにアクセスし、トリガーアサインメニューまたは SynthTribe アプリを通じて特定のボイスに割り当てることが出来ます。

63 — **シンク入力** — この 3.5mm TRS ジャックソケットを使用して、BMX を外部アナログシンクソースに同期させます。

64 — **シンク出力** — この 3.5mm TRS ジャックソケットを使用して、外部アナログデバイスを BMX の内部クロックに同期させます。

65 — **MIDI入力** — この 5 ピン DIN ソケットを使用して、MIDI で BMX を制御します。

66 — **MIDI出力** — この 5 ピンDINソケットを使用して、BMX のMIDI出力から外部 MIDI デバイスを制御します。

67 — **MIDIスルー** — この 5 ピン DIN ソケットを使用して、外部デバイスが使用するために MIDI 入力をミラーリングします。

68 — **USB** — この USB 2.0 Type B ソケットを使用して、MIDI で BMX を制御したり、BMX の MIDI 出力で外部デバイスを制御したり、SynthTribe アプリを使用して機能にアクセスしたりファームウェアを更新したりします。

69 — **電源ソケット** — このソケットを使用して、BMX を 12V 2000mA PSU に接続します。BMX の損傷を避けるため、付属のPSUのみを使用してください。

70 — **電源スイッチ**

プログラミング

BMX のプログラミングには選択の階層があります。まず、ソングボタン (33) を押し、最初の 8 つのステップ/パッドボタンを使用してソング1~8を選択し、プログラミングするソングを選択します。

次に、ソング内で、パターンボタン (34) を押し、ステップ/パッドボタンを使用してパターン 1~2 4を選択し、プログラミングするパターンを選択します。この時点で、パターンの長さ、プロバビリティなどのソングまたはパターン固有のメニュー設定も設定する必要があります。最後に、ステップタイムまたはリアルタイムのどちらでプログラムするかを決定できます。

ステップタイムプログラミング

ステップタイムプログラミングは 3 つの方法で行えます：

プレイヘッド実行中

ソングとパターンを選択したら、パターンの長さを設定し、16 ステップより長い場合はレングスメニューでオートスクロールをオンにします。また、必要に応じてパターンまたはソング固有のパラメーターを設定します。次にレコードとプレイを押します。パターンが 16 ステップより長い場合、プレイヘッドはステップブロック間を移動します。レコードを押します。

ボイスセレクトボタン (4) を使用してドラムを選択します。一度に1つのドラムしかプログラムできないことに注意してください。

ドラムを鳴らしたい場所でステップボタンを押します。2 つのサンプルバリエーションを持つドラム (クローズドハイハット、ライドシンバル、タンバリン、シェイカー) の場合、任意のステップでダブルプレスすると 2 番目のバリエーションが使用され、ステップボタンが点滅してこれを示します。バズドラム、スネア、2 つのタムの場合、3 つのバリエーションがあり、3 回目のプレスで 3 番目が使用され、ステップボタンが速く点滅します。さらにプレスすると、そのステップからドラムが削除されます。パターンが完成するまで他のドラムでも繰り返します。オプションサブメニューでオートセーブをオンにしている場合でも、事故に備えて定期的に作業を保存することを忘れないでください。

プレイヘッドが実行中はメトロノームが鳴りますが (オプションメニューでオンになっている場合)、必要ない場合はメトロノームボリュームコントロール (16) でフェードダウンできます。

プレイヘッド停止中

ソングとパターンを選択したら、パターンの長さを設定し、オートスクロールがオフになっていることを確認します。レコードを押します。<<ボタン (53) で後方に、>>ボタン (56) で前方に、異なるステップブロック間を移動できます。

プレイヘッド実行中と同じ方法に従いますが、オートスクロールの代わりに<<と>>ボタンを使用してブロックを変更します。

SynthTribe

SynthTribe アプリには、ドラムをプログラムでき、ステップをグリッドとして視覚化し、パラメーターを設定できるステップタイムシーケンサーが含まれています。BMX から SynthTribe にパターンをアップロードしたり、SynthTribe から BMX にダウンロードしたりすることができます。

リアルタイムプログラミング

リアルタイムプログラミングは、ステップ/パッドボタン、MIDI キーボード、または電子ドラムパッドを使用して行えます。

ステップタイムプログラミングと同様に、まずソングとパターンを選択し、16 ステップより長いパターンが必要な場合は長さを設定

し、オートスクロールをオンにします。また、他のパターンまたはソングパラメーターも設定します。メトロノームに合わせて演奏したい場合は、メトロノームボリュームが上がっていることを確認してください (16) 。

プログラミングするドラムに対応するステップ/パッドボタン、または外部 MIDI ソースを使用している場合は関連するキーまたはパッドを使用します。一度に複数のサウンドをプログラムできるため、例えば最初にバスとスネアを録音し、次に 2 回目のループでハイハットに切り替える、などが可能です。

ドラムは演奏されたベロシティで録音されます。これはパターンを SynthTribe にアップロードし、編集してから BMX にダウンロードすることで編集できます。

リアルタイムプログラミングでは、ルーズな感じが欲しい場合を除き、クオンタイズを使用することをお勧めします。

クロマチックプログラミングと演奏

タップボタンを押し続けながらパッドボタン (36) を押すと、ステップ/パッドボタンがキーボードを表示するように点灯します。ボイスセレクトボタンを使用して任意のドラムを選択すると、サウンドをクロマチックに演奏および録音できます。タップボタンと上下ナビゲーションボタンを使用して、オクターブを上下に1つ変更します。タップとパッドボタンを再度押してクロマチックモードを終了します。

これは、オプションサブメニューで Chromatic MIDI をオンにすることで、外部 MIDI キーボードを使用しても実現できます。外部キーボードを使用する場合、ボイスは以下の MIDI チャンネルに応答します。

ボイス	チャンネル
バズドラム	2
スネア	3
クローズドハイハット	4
オープンハイハット	5
タム1	6
タム2	7
ライドシンバル	8
クラッシュシンバル	9
タンバリン	10
リムショット	11
シェイカー	12
クラップ	13

Rx チャンネルは MIDI MAP メニューまたは SynthTribe アプリを使用して変更できます。ピッチ値は、ステップモードに入り、ボイスパッドを押し続けながらボタン39でピッチを上げ、40 で下げることで編集できます。ピッチはディスプレイに表示されます。パッド 17は全体のピッチを1オクターブ下げ、パッド18は上げます。

マイクロタイミング

マイクロタイミングは任意のシーケンスステップに導入できます。ステップボタンを押してステップモードに入ります。次に、必要なステップのステップ/パッドボタンを押し続けます。左ナビゲーションボタン (41) を使用してステップをビートより前に移動し、右 (42)

) を使用してビートより後ろに移動します。ディスプレイに偏差量が表示されます。

ソングの作成

ソングを構成するために必要なすべてのパターンをプログラムしたら、パターンボタンを押し、次にレコードボタンを押します。ディスプレイが以下のように変わります：



レングスボタンが点滅し始めます。右上隅に 3 つのエンドモードオプションがあり、ナビゲーションボタン41と 42 でステップスルーできます。オプションは：

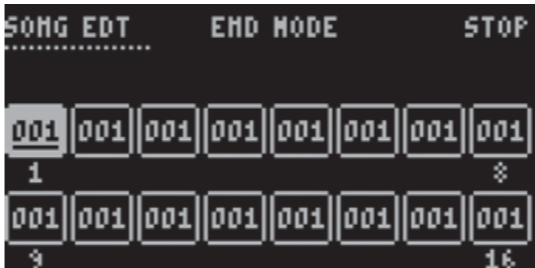
- **Stop (デフォルト)** — ソングは1回再生され、最後のパターンの後に停止します。

- **Loop** — ソングは再生され、最後のパターンの後に最初のパターンにループバックします。

- **Hold** — ソングの最後のパターンは、ストップボタンで手動で停止されるまで無限に再生されます。

16 のボックスはそれぞれパターンスロットを表します。パターンをスロットに配置するには、ナビゲーションボタンを使用して必要なスロットをハイライトし、必要なパターンのステップ/パッドボタンを押します。間違ったパターンを選択した場合は、正しいボタンを押すだけで置き換えられます。パターンは、Enterを押した後にテンポコントロールまたはデータコントロールを使用してスクロールすることも選択できます。

レングスボタンを押して連続点灯させると、2 番目の画面に切り替わります：



テンポコントロールまたはデータコントロールを使用して、パターンの繰り返し回数を設定できます。必要なスロットに移動します。各スロットのデフォルトは1回のみ繰り返しです。コントロールを時計回りに回すと、最大 255 まで繰り返しが増加します。反時計回りに回すと繰り返し回数が減少します。001 より下に回すと無限繰り返しに切り替わり、パターンは無限に再生し続けますが、パターンと>> (フォワード) ボタンを押すことで次のスロットに手動で進めることができ、パターンと<< (バック) ボタンを使用して前のスロットに戻るることができます。

ソングの作成が完了したら、セーブメニューを使用して保存し、レコードボタンを押してレコードモードを終了できます。ソングを再

生するには、タップボタンを押し続けながらプレイボタンを押し、画面に Play Song または Play Pattern が表示されるまで押します。これによりオートスクロールがオンになり、ソングを正しく再生できます。もう1つのオプション、Play Setlist は、個別のソングではなくソングのセットリストを選択します (下記参照)。

工場出荷時には、最初の 2 つのソングに関連付けられたパターンが、BMX の機能を示すためにプリプログラムされています。これらは必要に応じて消去でき、工場出荷時設定を復元することで復元できます。ソング自体はプリプログラムされていません。

パターンのチェーン

パターンボタンを押し、ステップ/パッドキーを使用してパターンを選択します。プレイを押します。パターンは別のパターンを選択するまで再生と繰り返しを続けます。新しく選択されたパターンのボタンは、現在のパターンが終了するまで点滅し、その時点で再生が新しいパターンに切り替わります。

ソングのチェーン

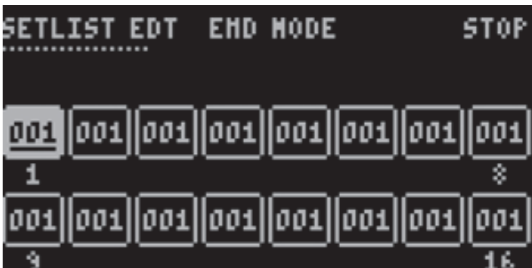
ソングはパターンとほぼ同じ方法でチェーンできます。ソングボタンを押し、ステップ/パッドボタンを使用して再生する最初のソングを選択します。プレイを押します。ソングは再生され、再生中に次のソングを選択できます。これにより、次のソングのボタンが点滅します。再生中のソングが終了すると、ソングがループまたはホールドに設定されているかどうかに関係なく、再生が次のソングに切り替わります。

セットリスト

BMX にはセットリストが含まれており、ソングを指定された順序でチェーンし、必要に応じて繰り返すことができます。



セットリストをプログラムするには、ソングを選択してからレコードを押します。これにより最初の画面が表示され、パターンからソングを作成するときに使用されるものと非常に似ています。エンドモードはソングと同様に停止、ループ、またはホールドに設定できます。16 のスロットがありますが、BMX には常に最大 8 つのソングしか含まれていないことに注意してください。ソングはスロットに移動してステップ/パッド 1~8 を押すことで割り当てられます。このとき、レングスボタンが点滅します。レングスを押すと 2 番目の画面に切り替わります：



レートコントロールまたはデータコントロールを使用してソングを繰り返すことができます。各スロットのデフォルトは1回の再生ですが、1 から 255 までの任意の数を選択できます。ソング内のパターンとは異なり、無限繰り返しのオプションがないことに注意してください。

セットリストが完了したらレコードを押して終了します。セットリストは自動的に保存されるため、保存オプションはありません。

サンプリング

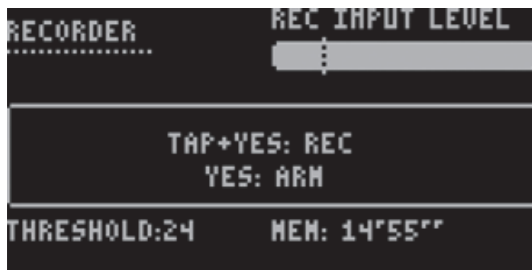
BMX の重要な機能は、デフォルトで提供されるサンプルと並んで、ユーザーが独自のサンプルを作成して使用できることです。これを行う方法は2つあります：BMX 自体に直接、または SynthTribe に wav ファイルをロードして BMX にダウンロードする方法です。

ダイレクトサンプリング

まず、バンクボタンとナビゲーションキーを使用して、サンプルを保存するバンクを選択します。

リアパネルのレコード入力ソケット (60) にオーディオソースを接続します。これは 6.35mm (1/4インチ) アンバランスTSジャックソケットで、主にライン入力を受けるように設計されていますが、ゲインに注意すればダイナミックマイクでも使用できます。

サンプルボタン (50) を押しします。これにより Rec Input ソケットが有効になり、入力レベルコントロール (18) とその関連信号LED (19) が有効になります。最初のレコード画面がディスプレイに表示されます：



入力レベルは画面の右上に表示され、録音スレッシュールドは左下に表示されます。スレッシュールドはデータコントロールを使用して調整でき、レベルメーター上に細い黒い線が表示されます。メトロノームボリュームコントロールは入力モニターレベルを設定するために使用します。

Yes ボタンを押すとレコーダーがアームされ、タップとYesを同時に押すと録音が始まります。利用可能な録音時間は画面の右下に表示されます。



録音が始されると、ディスプレイが2番目のレコード画面に変わります：

録音時間は右下に表示されます。Yesボタンを押すと録音が終了

します。録音が終了するとすぐに、ディスプレイが最初の編集画面に変わります：



左上では、データコントロールを使用してサンプルの開始をトリミングでき、録音されているサウンドが始まる前に一時停止があった場合に便利です。テンポコントロールでディスプレイをズームインしてこれを支援します。右上では、録音されているサウンドが終了した後の無音など、サンプルの終わりから不要な要素をトリミングする同じ操作が可能です。

画面の下部には、次に何が起るかの 4 つのオプションがあります：

YES — サンプルを保存し、次の画面に移動します。

NO — レコーダーを閉じ、サンプルをメモリに残したままデフォルト画面に戻ります。SAMP を再度押すとこの画面に戻ります。

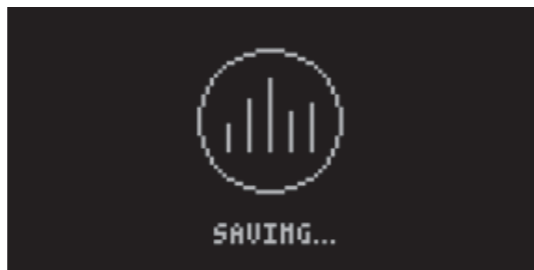
TAP & YES — サンプルをプレビューします。

TAP & NO — サンプルを破棄し、デフォルト画面に戻ります。

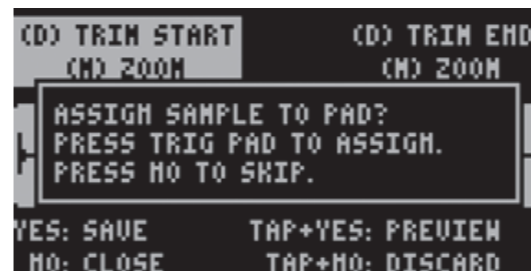
次の画面では、サンプルに名前を付けて保存できます：



サンプル名が正しく入力されたか、すでに作成されたユーザーサンプルの数に応じて RECxxxx となるデフォルト名に満足したら、YES を押して保存します。



最終画面では、ステップ/パッドボタンを使用してサンプルをパッドに割り当てるか、NO ボタンを使用してこのステップをスキップできます。



最終メニューでは、新しいサンプルをデフォルトサウンドの代わりに BMX の任意のパッドに割り当てることができます。No を押すとサンプルは未割り当てのままです。ただし、一度保存されると、ユーザーサンプルはバンクサブメニューの置換機能を使用して割り当てることができます。

SynthTribe の使用

682 KB 未満の任意の .wav ファイルを SynthTribe にロードし、BMX にダウンロードできます。SynthTribe はステレオサンプルをモノラルに変換し、サンプルレートを 24 kHz に調整します。BMX のネイティブフォーマットは12ビット、24 kHz モノラルです。

ファイルは単独で、または複数送信として送ることができ、現在選択されているバンクの最初の空きスロットにダウンロードされます。SynthTribe には、サンプルを個別にバックアップおよび復元できるライブラリアン機能も含まれています。

ファイルは単独で、または複数送信として送ることができ、現在選択されているバンクの最初の空きスロットにダウンロードされます。

BMX に直接作成されたか、SynthTribe からダウンロードされたユーザーサンプル用の総ストレージは 14.45 MB で、これは 315.70 秒 (5 分 30 秒) のサンプル時間に相当します。

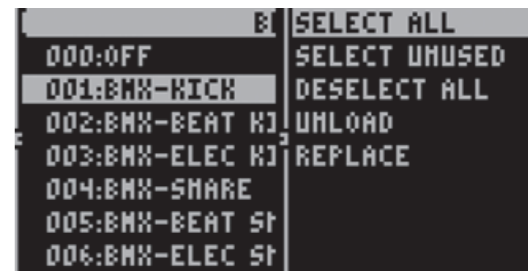
32 ビットサンプルのサンプルレート変換は現在サポートされていないことに注意してください。

サンプル管理

BMX のサンプルメモリを管理するには、タップボタンを押し続けながらサンプルボタンを押します。これによりサンプルメニューが開きます。メモリ内のすべてのサンプルがリストされます。バンク1〜7にあるデフォルトサンプルはロックされており (サンプル名の横に南京錠のシンボルが表示されます)、削除できないことに注意してください。



左ナビゲーションボタンを押すと 2 番目のメニューが開きます：



オプションは：

SELECT ALL — BMX のメモリに現在保存されているすべてのサンプルを選択します。

DESELECT ALL — Select All 操作を元に戻します。

LOAD TO BANK — 現在選択されているサンプルを、現在使用中のバンクに配置します。このオプションを使用する前に正しいバンクを選択することをお勧めします。

DELETE — 書き込み保護されていない場合、選択されたサンプルを BMX のメモリから削除します。Yes を押して削除を確定するか、No でキャンセルします。

TRIM — 上記のトリム画面を開き、現在のサンプルの開始および/または終了をトリミングできます。

RENAME — 上記のファイル名画面を開き、現在のサンプルの名前を変更できます。

必要な各サンプルでデータエンコーダーを押すことで、複数のサンプルを選択でき、選択されたサンプルの横にチェックマークが表示されます。このようにして、例えば複数のサンプルを同時に削除することが可能です。

不要なサンプルはこのメニューを使用してのみ BMX から削除でき、工場出荷時リセットでは削除されないことに注意してください。

MIDI CC

BMX は以下の MIDI CC に応答し、送信します

CC	機能
74	フィルターカットオフ
75	バスドラムチューニング
76	スネアドラムチューニング
77	リムショットチューニング
78	クローズドハイハットチューニング
79	オープンハイハットチューニング
80	タム1チューニング
81	タム2チューニング
83	ライドシンバルチューニング
84	クラッシュシンバルチューニング
86	タンバリンチューニング
89	シェイカーチューニング
90	クラップチューニング
120	オールサウンドオフ
122	ローカルオフ

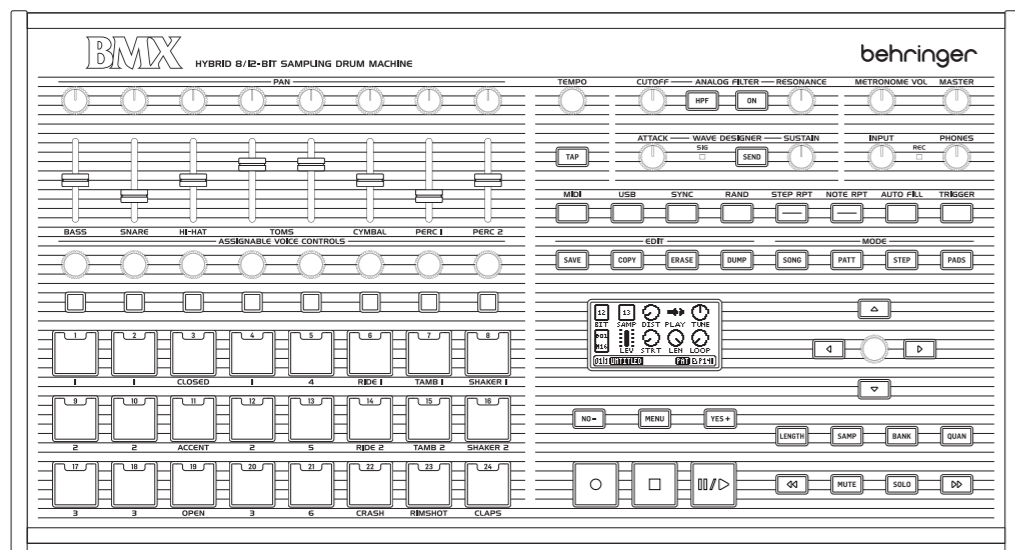
简介

Behringer BMX 是对 1980 年代经典鼓机的致敬之作,该经典鼓机曾被 New Order、Run DMC 和 Madonna 等艺人用于无数热门歌曲中。BMX 内置了该经典鼓机及其姊妹机型的采样,还包含大量电子、拉丁和非洲音色,以及充足的空白槽位供用户存储自己的创作。

编程方式沿用自 Behringer RD-8和RD-9,便于用户创建片段、歌曲和演出列表。

BMX 与 SynthTrib e软件完全整合,可用于编程、采样、歌曲创建、便捷访问设置,以及固件更新。

顶部面板



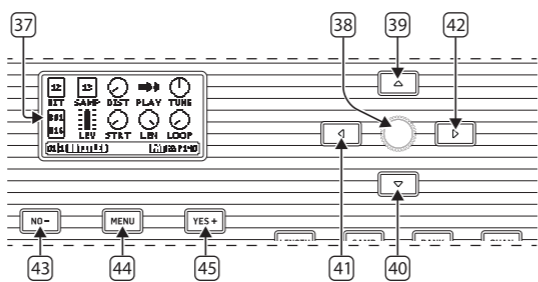
通道与音色

BMX 分为八个通道,每个通道都配有电平控制、声像控制、可分配音色控制、音色选择按钮、后面板独立输出以及三个打击垫。每个通道在默认状态下关联一到两个采样的变体。

通道	打击垫	音色	变体
1	1, 9, 17	底鼓	音量递增
2	2, 10, 18	军鼓	音量递增
3	3, 11, 19	踩镲	闭合、闭合重音、开放
4	4, 12, 20	嗵鼓1	基于单个采样的音高递减
5	5, 13, 21	嗵鼓2	基于单个采样的音高递减
6	6, 14	叠镲	音量递增
	22	吊镲	
7	7, 15	铃鼓	音量递增
	23	边击	
8	8, 16	沙锤	音量递增
	24	拍手	

当通道仅有一个采样或使用主采样时,音色选择按钮亮白色;当选择次要采样时亮粉色。

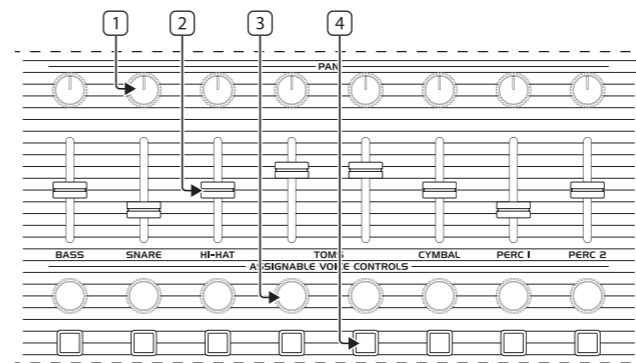
导航



使用各种菜单页面时,导航通过数据控制周围的四个按钮(39-42)、数据控制本身(38)以及否(43)和是(45)按钮来完成。在单页菜单(如 MIDI 菜单)中,按钮 39 和 40 或数据控制可用于滚动选项;按钮 41 和 42 用于在可用选项间移动。按钮 42 开启任何开/关选项,按钮 41 关闭。需要时按下数据控制可作为确认键。选项相关信息将显示在屏幕(37)上。

当有多个页面时(如主菜单),是按钮(45)进入子菜单页面,否按钮(43)返回。注意是按钮也可用于开启开/关选项,但否按钮会返回上一页或关闭菜单而非关闭选项。任何菜单也可通过再次按下其访问按钮来关闭。在大多数情况下,无需按确认键即可保存更改的选项。

主控区



1 - 声像控制

这些控制用于设置鼓声在主输出上的声像位置。控制完全逆时针旋转时,鼓声将完全偏右;完全顺时针旋转时,将完全偏左。中间有一个定位点,此时声音在两个声道中相等。

2 - 混音器

这些控制用于设置鼓声在主输出上的电平。它们不影响独立音色输出的电平。要从主输出中移除某个鼓声,将其电平降至零。

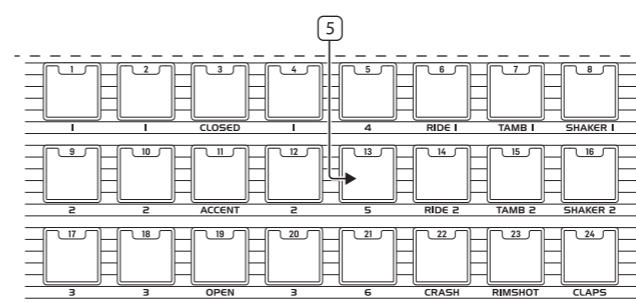
3 - 可分配音色控制

使用默认菜单时(见下文),配合导航控制,可分配音色控制可用于调整任何通道的所选参数。当通道有两个采样时,可使用音色选择按钮(4)选择要调整的采样。

4 - 音色选择

这些按钮用于选择所需音色以进行编程、静音、独奏、波形设计师和滤波器操作。当使用打击垫按钮或外部 MIDI 控制器编程或演奏 BMX 时,按钮也会随鼓声亮起。选中通道时按钮亮白色,但当通道关联两个采样时,主音色亮白色,次要音色亮粉色。

步进/打击垫



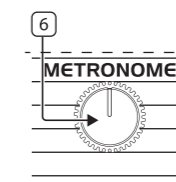
5 - 步进/打击垫按钮

步进/打击垫按钮有多种功能,取决于与哪些其他按钮配合使用:

- 步进时间编程时,用于将特定鼓声(使用音色选择按钮(4)选择)放置在所需步进上。注意步进编程仅使用上面两排。编程或播放超过 16 步的片段时,按钮 17-20 用于指示当前步进块。

- 实时编程时,用于演奏关联的鼓声。
- 用于选择要播放、录制、复制、删除或转储的片段。
- 按钮 1-8 用于选择要播放、录制、复制、删除或转储的歌曲。

速度区



6 - 速度

速度控制用于设置 BMX 内部时钟的速度,范围从 20 BPM 到 240 BPM。当前速度显示在默认显示屏的右下角。

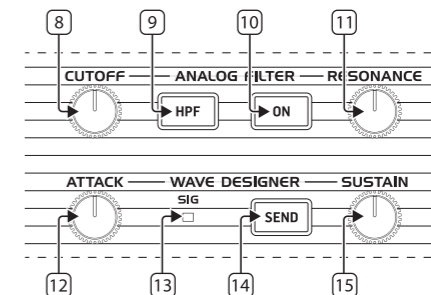
7 - 敲击

敲击此按钮三次可设置内部时钟的速度。会覆盖速度控制(6)。使用敲击按钮设置速度后再使用速度控制,可从敲击设置的基础上调整速度。

敲击按钮和速度控制还用于设置摇摆、概率和装饰音的值。要访问这些,在默认屏幕上按住敲击按钮并转动速度控制,以滚动查看速度、摇摆、概率和装饰音。每项的当前值显示在右下角。要调整值,释放敲击按钮并使用速度控制或数据控制设置所需值。建议在调整其他参数后返回速度。

摇摆是这些项目中唯一没有专属子菜单的。其值可在 25% 到 75% 之间设置,默认为 50% (无摇摆)。

模拟滤波器与波形设计师



模拟滤波器允许像在模拟合成器上创建声音那样改变 BMX 音色的音色特性。任何被波形设计师选中的声音随后会被送入模拟滤波器,但如不需要可将滤波器关闭。

8 - 截止频率

此控制用于设置滤波器的截止频率。在正常低通模式下,逆时针旋转控制会减少采样的高频成分,顺时针旋转会增加。当滤波器处于高通模式时,此操作相反。滤波器截止频率也可通过 MIDI 连续控制器#74设置。

9 - 高通

此按钮用于将滤波器从正常低通模式(按钮不亮)切换到高通模式(按钮亮起)。

10 – 开启

使用此按钮为所选音色开启滤波器(按钮亮起)。

11 – 共振

此控制用于设置滤波器的共振电平,会强调截止频率附近的频率。注意与许多模拟合成器不同,使用高共振设置无法使 BMX 滤波器自振。

波形设计与 RD-8、RD-9 和 LM Drum 上使用的完全相同,是一种通过起音和延音控制改变所选鼓声瞬态的方式。请注意波形设计器只能用于主输出,不影响独立音色输出。任何选择由波形设计器处理的声音也会被送入模拟滤波器。

12 – 起音

此控制用于设置波形设计器的起音时间。这使声音可以通过减少起音变得更有冲击力,或通过增加起音变得不那么直接。将控制设置在 12 点位置表示不改变声音。

13 – 发送

此按钮用于将所选通道发送到波形设计器和滤波器。要选择处理的通道,按住按钮直到其闪烁。现在可以使用音色选择按钮 (4) 选择通道。每个选中的音色将亮粉色。再次按下按钮使其持续亮起,即可开始处理。注意当通道关联两个音色时,两者都会受影响。要停止发送,取消选择所有已选通道。

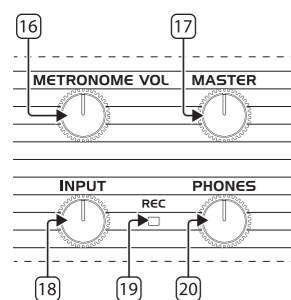
14 – 信号

当波形设计器输入有信号时,此 LED 会亮起。

15 – 延音

此控制用于设置波形设计器的延音电平。增加延音会延长声音的峰值,减少延音则起压缩器作用。将控制设置在 12 点位置表示不改变声音。注意在高电平时,采样末尾可能会引入噪音,因此应谨慎设置此控制。

输入/输出



16 – 节拍器音量

使用此控制设置节拍器在主输出和耳机输出中的电平。节拍器音量控制也用于设置录制采样时的监听电平。

17 – 主控

此控制用于设置主输出的音量。

18 – 输入

此控制用于设置录制用户采样时的输入增益。注意虽然它主要用于接收线路电平信号,但在较高增益设置下使用动圈麦克风也可获得良好效果。电容麦克风无法使用,因为没有幻象电源。

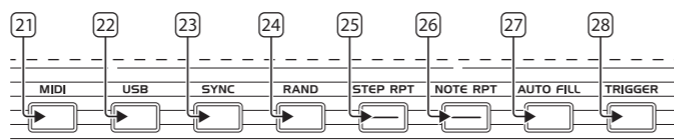
19 – 录音

当 BMX 正在录制用户采样时,此 LED 会亮起。

20 – 耳机

设置耳机的输出电平。

控制区



21 – MIDI

MIDI 按钮访问 MIDI 选项菜单,可用选项显示在屏幕上:



RX 通道 – 在全部、1-16 或 Out 之间选择, Out 使 RX 通道与 TX 所选通道匹配。

TX 通道 – 在 1-16 或关闭之间选择,关闭禁用 MIDI 消息发送。

转发至 USB – 选择此选项时, MIDI In 插口接收的任何 MIDI 消息将转发到 USB 插口。

软直通 – 选择此选项时, MIDI Out 插口同时作为第二个 MIDI Thru。

22 – USB

USB 按钮访问 USB 选项菜单,可用选项显示在屏幕上:



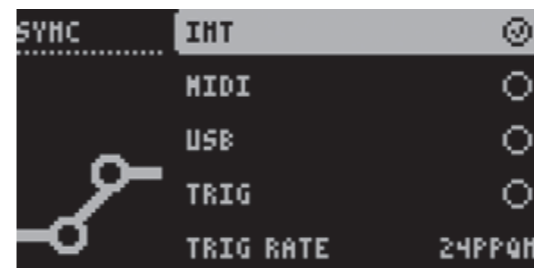
RX 通道 – 在全部、1-16 或 Out 之间选择, Out 使 RX 通道与 TX 所选通道匹配。

TX 通道 – 在 1-16 或关闭之间选择,关闭禁用 MIDI 消息发送。

转发至 MIDI – 选择此选项时, USB 插口接收的任何 MIDI 消息将转发到 MIDI Out 插口。

23 – 同步

同步按钮访问同步选项菜单,可用选项显示在屏幕上:



INT – 使用内部时钟。

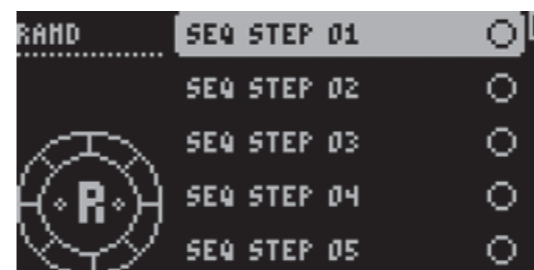
MIDI – BMX 将同步到 MIDI In 插口的 MIDI 时钟。

USB – BMX 将同步到 USB 插口的 MIDI 时钟。

TRIG – BMX 将同步到 Sync In 插口的模拟时钟。

TRIG RATE – 馈送 Sync Out 插口的内部时钟时钟值,或选择 TRIG 时的 Sync In 输入,可设置为每步 1 脉冲 (pps)、每四分音符 1 脉冲 (ppqn)、2 ppqn、4 ppqn、24 ppqn (默认) 或 48 ppqn。此选择不影响 MIDI 或 USB 时钟,它们始终设置为 24 ppqn。

24 – 随机



BMX 可设置为允许在片段的任意步进上随机触发声音。按下随机按钮打开随机菜单。可使用音色选择按钮 (4) 选择任意数量的声音进行随机化。闪烁的按钮未被选中,持续亮红色的已被选中。使用数据控制和/或按钮 39 和 40 滚动步进,使用按钮 4 1 和 42 为任意步进开启或关闭随机化。

随机化按片段逐一存储。

25 – 步进重复



步进重复用于循环若干步进。使用按钮 39-42 选择重复 1、2、4 或 8 个步进。按下触发按钮将导致该数量的步进重复,直到按钮释放。

26 – 音符重复



音符重复在演奏时为任何鼓声添加棘轮效果。使用按钮 39-42 选择音符重复一次、两次、四次或八次。使用音色选择按钮 (4) 选择受影响的鼓声。所选鼓声的按钮将持续亮起。在片段播放时按下触发按钮,将添加所选数量的重复,直到触发按钮释放。

注意音符重复也可在主菜单中按鼓声逐一编程,并为每个片段单独存储。

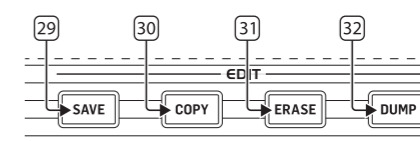
27 – 自动加花

自动加花用于在 BMX 处于片段播放时添加“加花”片段。可通过按下自动加花按钮并使用相应步进/打击垫按钮 (5) 选择所需片段来设置任何片段为自动加花片段。加花结束后, BMX 将恢复到之前播放的片段,或在加花播放期间选择了新片段则切换到新片段。

28 – 触发

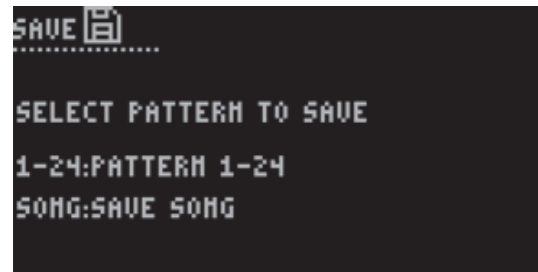
当 BMX 停止或暂停时,触发按钮将触发所选的鼓声;或在播放时激活步进或音符重复。

编辑区



29 – SAVE

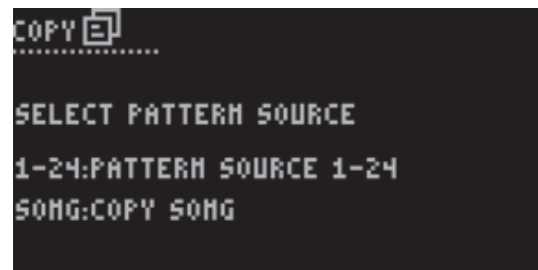
此按钮用于保存当前片段或歌曲。按照屏幕上的说明操作。



在保存模式下按片段按钮, 可使用 24 个打击垫/步进按钮保存与当前歌曲关联的24个片段中的任何一个。按歌曲按钮, 可使用顶排打击垫/步进按钮保存内存中8首歌曲中的任何一首。再次按保存确认保存操作并退出菜单。

30 – 复制

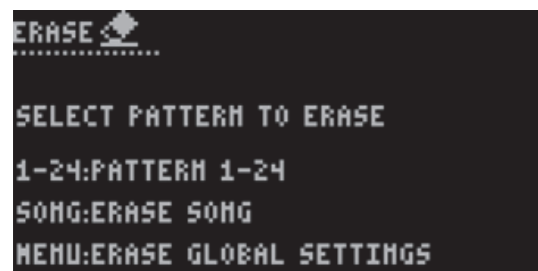
此按钮用于将片段或歌曲复制到其他位置。



在复制模式下按片段按钮, 可选择与当前歌曲关联的 24 个片段中的任何一个进行复制。按歌曲按钮, 可使用顶排打击垫/步进按钮选择 8 首歌曲中的任何一首。选择片段或歌曲后, 需要再次按复制按钮确认。之后可使用打击垫/步进按钮选择新位置。再次按复制按钮确认复制并退出菜单。

31 – 删除

删除按钮允许从内存中删除任何片段、歌曲或全局设置。



在删除模式下按片段按钮, 可选择与当前歌曲关联的 24 个片段中的任何一个进行删除。按歌曲, 可使用顶排步进/打击垫按钮选择 8 首歌曲中的任何一首。按菜单选择所有全局设置。再次按删除按钮确认删除并退出菜单。

还有两种其他删除操作可用:

扫描删除:选择步进模式并开始播放当前选中的片段。按住敲击按钮, 然后按住任意音色选择按钮, 在按住按钮期间删除所选音色所在的任何步进。其他步进不会被删除。

音色删除:选择步进模式, 然后按住删除按钮和任意音色按钮, 删除当前片段中该音色的所有实例。

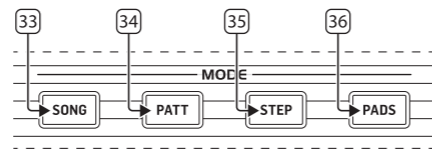
32 – 转储

转储按钮启动 SysEx 转储到运行在连接到 BMX 的 MIDI 或 USB 端口的计算机上的合适软件, 例如 Windows 的 MIDI OX™ 或 Mac 的 SysEx Librarian™, 在转储菜单中使用 MIDI 或 USB 按钮选择。



按片段按钮可选择与当前歌曲关联的 24 个片段中的任何一个, 按歌曲按钮可使用步进/打击垫按钮选择 8 首歌曲中的任何一首。按菜单按钮转储全局设置。将软件设置为录制并进行相关选择, 然后再次按转储按钮确认。转储完成后, BMX 将返回默认状态。转储将在您的计算机上可用, 根据软件设置进行命名和保存。

模式区



33 – 歌曲

此按钮用于进入歌曲模式; 以及选择要保存、复制、删除或转储的歌曲。

34 – 片段

此按钮用于进入片段模式; 以及选择要保存、复制、删除或转储的片段。

35 – 步进

此按钮用于进入步进模式, 可在步进时间内创建片段。

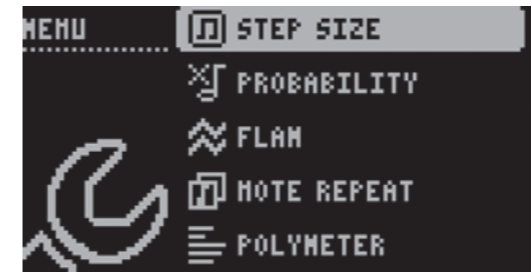
36 – 打击垫

此按钮用于进入打击垫模式, 可使用音色打击垫 (5) 或外部 MIDI 设备 (如电子鼓组) 实时创建片段。

有关这些按钮使用的更多详情, 请参阅下面的编程部分。

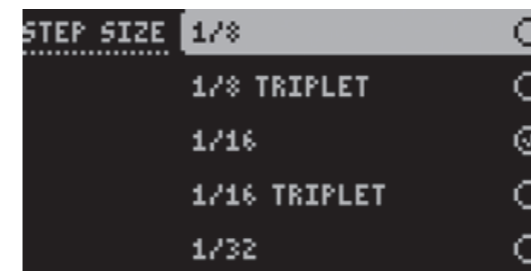
44 – 菜单

此按钮用于进入主菜单选项。



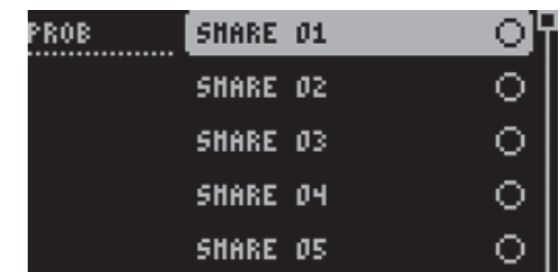
使用数据控制或按钮 39 和 40 滚动选项, 按钮 42 或是按钮 (45) 访问每个子菜单。使用否按钮 (43) 退出子菜单。

步进大小



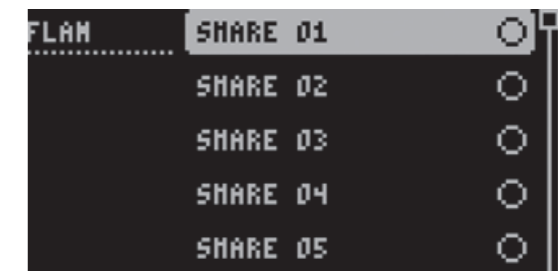
使用此选项设置步进大小。设置取决于偏好设置子菜单中步进大小是设置为片段 歌曲还是全局 (见下文)。可用选项为 1/8 音符、1/8 三连音、1/16 音符 (默认)、1/16 三连音或 1/32 音符。

概率



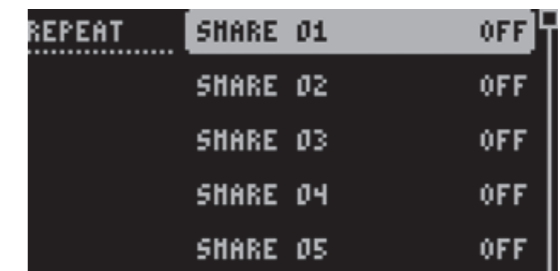
如果概率范围已使用敲击按钮和速度控制设置为 100% 以外的值 (如上所述), 则概率子菜单可用于按鼓声逐一选择概率生效的步进。100% 的比率意味着所选鼓声在所选步进上编程后将始终发声, 50% 的设置意味着它只有一半时间发声, 0% 意味着它永远不会发声。这允许在片段中引入一定程度的变化而无需手动编程。选项子菜单允许在片段、歌曲或全局级别设置概率。使用打击垫 (5) 选择所需鼓声。

装饰音



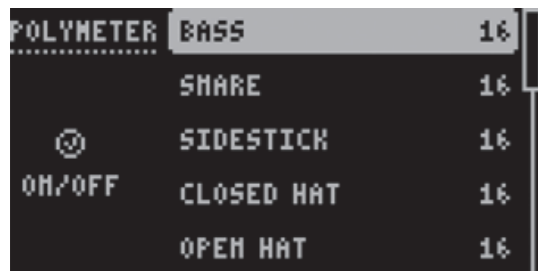
与概率一样, 装饰音量使用敲击按钮和速度控制设置, 其使用级别在偏好设置中设置。装饰音子菜单允许按鼓声、按步进进行选择。使用打击垫 (5) 选择所需鼓声。

音符重复



音符重复仅按片段设置, 可在任何步进为任何鼓声设置。可用值为关闭 (默认)、1、2、4 或 8。使用打击垫 (5) 选择所需鼓声。

复合节拍



复合节拍与复合节奏不同，通过在片段中为不同鼓声设置不同的步进数来工作。例如，在 16 步的片段中，如果底鼓设置为 16 步，它将随片段重复，而如果踩镲设置为 7 步，其模式将播放两次后跟前两步，然后片段重复。这是一个值得探索的概念以发现其可能性。

在子菜单中，可使用>>(前进)按钮 (56) 开启复合节拍或使用<<(后退)按钮 (53) 关闭，然后可使用导航和数据控制设置任何鼓声的步进长度。默认步进长度为 16。与其他参数一样，偏好设置子菜单允许在片段、歌曲或全局基础上设置复合节拍。

滤波器



滤波器子菜单允许为片段中的每个步进设置滤波器截止值，范围 0–255，默认 127。与其他参数一样，滤波器可设置为基于单独片段、歌曲或全局。

滤波器截止也可通过以下方式录制到片段中：在滤波器开启的情况下将片段置于步进录制模式并转动截止控制(参见模拟滤波器录制部分)。

使用前进按钮 (56) 开启滤波器或后退按钮 (53) 关闭。或者使用滤波器开启按钮 (10)。

偏好设置

偏好设置子菜单允许设置各种参数：

- 速度(片段(默认)、歌曲、全局)
- 摇摆(片段(默认)、歌曲、全局)
- 概率(片段(默认)、歌曲、全局)
- 装饰音(片段(默认)、歌曲、全局)
- 滤波器高通(片段、歌曲、全局(默认))
- 滤波器开启(片段、歌曲、全局(默认))
- 滤波器自动(片段(默认)、歌曲、全局)
- 复合节拍(片段(默认)、歌曲、全局)
- 步进大小(片段(默认)、歌曲、全局)
- 节拍器(片段(默认)、歌曲、全局)

- 自动滚动(片段、歌曲、全局(默认))
- 效果总线(片段、歌曲、全局(默认))
- 静音(片段、歌曲、全局(默认))
- 独奏(片段、歌曲、全局(默认))
- 音色库(片段(默认)、歌曲、全局)

MIDI映射

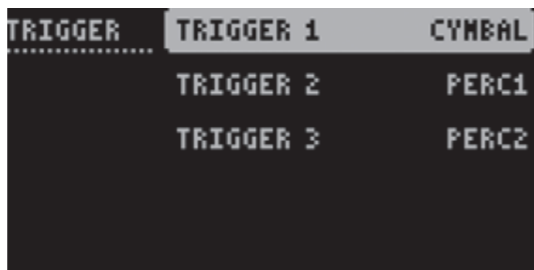
MIDI 映射子菜单允许重新分配每个鼓声的 MIDI 音符。注意同一音符同时用于发送和接收。默认值为：

音符编号	音符名称	控制的鼓声/发送
36	C1	底鼓
40	E1	军鼓
42	F#1	闭合踩镲
46	A#1	开放踩镲
50	D2	嗵鼓 1
48	C2	嗵鼓 2
47	B1	嗵鼓 3
45	A1	嗵鼓 4
43	G1	嗵鼓 5
41	F1	嗵鼓 6
51	D#2	叠镲
49	C#2	吊镲
54	F#2	铃鼓
37	C#1	边击
82	A#4	沙锤
39	D#1	拍手

在 MIDI 映射菜单中按敲击按钮可从音符分配切换到半音编程和演奏的 MIDI 通道分配(见下文)。

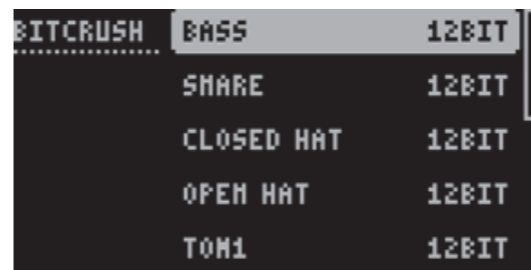
触发分配

BMX 后面板有三个模拟触发输出，可分配给特定鼓声触发。默认值为：



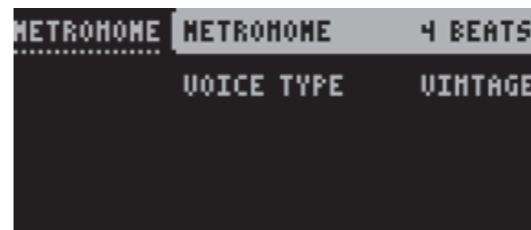
(可在此子菜单中更改。注意这些设置仅为全局。)

比特压碎器



默认情况下，BMX 音色和用户采样(见下文采样部分)以 12 位、24 kHz 采样率制作。比特压碎器允许将任何默认音色的位深在 11 位到 1 位范围内更改。每次降低，鼓声会变得更加颗粒感和失真。

节拍器



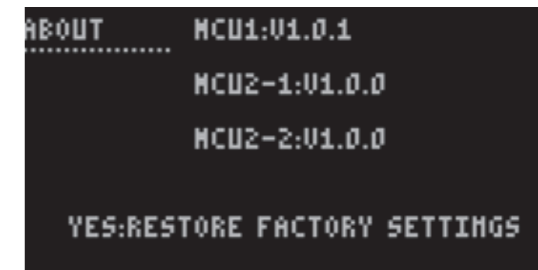
节拍器子菜单允许关闭节拍器，或在 1 到 9 拍之间的任意拍数上发声。默认设置为四拍，重音在第一拍。音色类型也可设置为复古(味哒声)或现代(更有力的声音，类似响棒)。

选项

选项子菜单控制 BMX 的各种杂项功能：

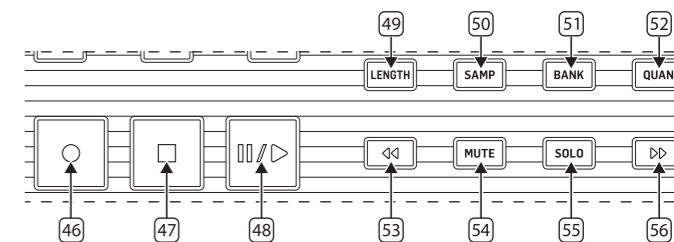
- 力度阈值(范围 4–127，默认 110 或关闭)– 当有多个采样可用时(底鼓、军鼓、闭合踩镲、叠镲、沙锤和铃鼓)，力度阈值的设置决定使用外部 MIDI 控制器时采样从第一个切换到第二个然后第三个(如适用)的力度级别。当有三个采样时，从第一个到第二个的阈值是设置值的一半。
当力度阈值设置为关闭时，每个采样将响应外部 MIDI 控制器可用范围内的 MIDI 力度。
- 力度敏感打击垫(开启/关闭(默认))– 当力度敏感打击垫设置为关闭时，每个打击垫的力度固定，具有多个采样的音色将在指定点切换采样。当设置为开启时，打击垫对力度敏感，但仍会随着力度增加切换采样。
- 半音 MIDI 输入 – 允许外部 MIDI 键盘半音演奏或编程音色(参见编程部分的半音编程和演奏)。
- 本地关闭 – 关闭本地控制。例如，当将 BMX 演奏到 DAW 并反馈到 BMX 时使用，以避免双重触发。
- 采样录制模式 – BMX 的录制模式可在 AGC (自动增益控制(默认))之间更改，增益自动控制；NOR (标准化)，采样后将调整到最高增益设置(注意：如果采样电平过低可能会引入噪音)；或 RAW，采样数据不进行处理。
- 自动保存(开启(默认)/关闭)– 允许 BMX 定期保存您的工作。注意事项：即使自动保存已开启，在编程和/或采样时定期保存仍是良好做法。
- 提示音开启(开启/关闭(默认))– 开启或关闭用于实时编程的节拍器声音。
- LCD 亮度 (范围 1–15，默认 11)– 设置显示屏亮度。
- LED 亮度 (范围 1–10，默认 7)– 设置 LED 亮度，包括按钮中的 LED。

关于



关于子菜单显示每个 MCU 的当前固件版本，并允许使用是按钮 (45) 恢复出厂设置。注意恢复出厂设置将清除所有编程，因此请将工作备份到 SynthTribe 或 SysEx 应用程序(如 Windows 的 MIDI OX™、Mac OS 的 SysEx Librarian™)。用户采样不会被删除。

程序与播放区



46 – 录制

此按钮用于将 BMX 置于录制模式。按播放 (48) 开始录制。见下文编程部分。

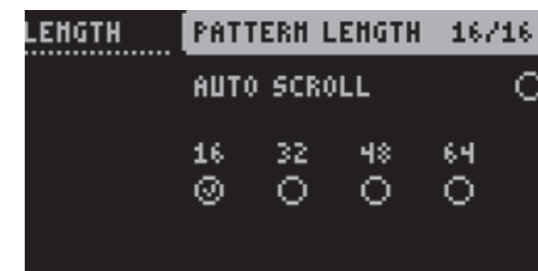
47 – 停止

此按钮用于停止录制或播放。当前片段或歌曲将恢复到第一步。

48 – 播放/暂停

此按钮用于开始播放片段或歌曲。再按一次将暂停播放；第三次将从暂停点恢复。

49 – 长度



长度菜单用于设置当前选中片段的长度，最大值为 64 步。默认如图所示为 16 步。要将片段长度设置为其他值，请配合前进 (56) 和后退 (53) 按钮使用 16 个步进/打击垫按钮。对于 16 步以下的值，按所需编号的步进/打击垫按钮。与此值以上步进关联的所有按钮将闪烁。

对于 16 步以上的值，使用前进按钮移动到上面的块之一(将在屏幕上显示)，然后按所需编号的按钮。步进数显示在屏幕右上角。

也可通过按下数据控制 (38) 然后拨入数字来设置值。

自动滚动允许播放头在播放或编程时在步进块之间移动，使当前块在步进/打击垫按钮上表示。

选择长度时,复制按钮将闪烁。按复制可复制当前步进块。要粘贴,使用<<和>>按钮移动到不同块,然后按保存完成过程。

50 - 采样

此按钮用于访问用户采样菜单,详见下文采样部分。

51 - BANK

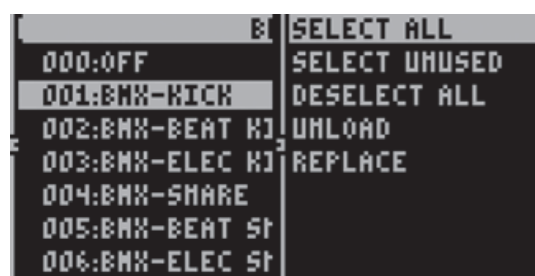


此按钮用于选择编程片段以组成歌曲时使用的音色/采样库。共有16个音色库,每个包含127个采样槽位,使用打击垫1-16选择。

音色库1	BMX 采样
音色库2	BX采样
音色库3	R10 采样
音色库4	R5 采样
音色库5	拉丁采样
音色库6	电子采样
音色库7	非洲采样
音色库8	音色库1-7的所有采样

音色库1-8中未用于默认采样的槽位也是空的,可用于用户采样,可分配给步进/打击垫按钮以替代默认音色,如下文采样部分所述。使用步进/打击垫按钮选择所需音色库。可通过高亮采样然后按住敲击按钮并按是来预览采样。

按右导航按钮(42)打开子菜单:



选项为:

全选 - 选择音色库中的所有采样。每个旁边会出现勾号。

选择未使用 - 选择所有未分配给打击垫的采样位置。每个旁边会出现勾号。

取消全选 - 取消选择所有采样。

卸载 - 从音色库中移除高亮的采样或所有选中的采样。必须按是或否来完成此操作或中止。

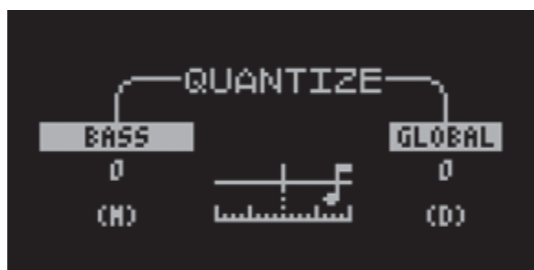
替换 - 允许用不同采样替换当前高亮的采样。按数据控制打开采样列表,使用数据控制或导航按钮39和40导航到新采样,然后按是替换或否中止。

按住敲击按钮并按音色库打开音色库命名子菜单。使用按钮41和42在字符槽位间导航,使用按钮39和40或数据控制更改字符。



选择歌曲时可更改使用的音色库;歌曲将使用选中的音色库,除非再次更改。

52 - 量化



此按钮用于设置实时编程的量化。使用数据控制(38)调整全局量化;使用速度控制(6)配合音色选择按钮(4)调整单独音色。两者范围均为0(默认)到127。

录制时可通过按住录制按钮并按播放来开启和关闭量化。

53 - <<(后退)

此按钮用于在运行超过16步的片段时向后步进通过步进组。

54 - 静音

此按钮与选择按钮(4)配合使用,在播放和编程期间静音和取消静音音色。按住敲击(7)并按静音可清除所有静音。

55 - 独奏

此按钮与选择按钮(4)配合使用,在播放和编程期间独奏音色。按住敲击(7)并按独奏可清除所有独奏音色。

56 - >>(前进)

此按钮用于在运行超过16步的片段时向前步进通过步进组。

菜单区

默认菜单



默认菜单是指当菜单按钮访问的子菜单(如下所述)或按钮特定菜单未使用时显示在屏幕上的内容。它显示各种参数的设置,并在更改时改变。某些参数只能在此屏幕中选择编辑,某些可在此屏幕或第二屏幕中编辑。参数更改时会自动保存。编辑是非破坏性的,因此可以进行进一步调整。可使用数据控制(38)更改当前采样的值;或使用可分配音色控制(3)编辑该通道当前选中的采样。

按住敲击按钮(7)同时使用导航控制选择参数以编辑所有通道。

顶行

(从左到右)

BIT - 显示当前播放采样的位级别。默认采样为12位,但可使用比特压碎器更改(见下文)。

SAMP - 显示分配给最近使用的打击垫或可分配音色控制的采样,将由其他控制编辑。

DIST - 为当前采样引入失真。

PLAY - 显示已选择的播放选项:正向(默认)、正向循环、反向循环或反向,用数据控制选择。按住敲击按钮允许使用数据控制调整采样的衰减,范围10毫秒到10秒。

TUNE - 显示最近选中采样的调音;并允许在-24到+24半音范围内调整。导航到TUNE,然后使用可分配音色控制(3)进行粗调,使用数据编码器(38)进行微调。

中行

(从左到右)

Bxx - 显示当前使用的采样库。

Mxx - 显示当前步进块(16、32、48或64)。如果启用了自动滚动,将显示为Axx。可通过按住敲击按钮并按>>(前进)快速启用自动滚动;或按住敲击并按<<(后退)禁用。

LEV - 允许更改采样的电平。默认为最大值127。

STRT - 显示当前采样的起点。采样可编辑为不同的起点(见下文采样部分)。

LEN - 显示当前采样的长度。采样可编辑以缩短长度(见下文采样部分)。

LOOP - 显示当前采样是否使用循环。采样可在编辑过程中添加循环(见下文采样部分)。

底行

(从左到右)

01 - 显示当前片段编号,1-24

1 - 显示当前歌曲编号,1-8

UNTTLED - 默认片段名称设置为UNTTLED。要更改,按住敲击按钮,然后按片段按钮打开命名菜单:



使用左右导航按钮(41和42)移动光标,上下按钮(39和40)更改字符。是保存,否中止。敲击加任意导航键或数据控制编辑,敲击加否删除不需要的字符,敲击加是插入字符。

MODE - 显示播放模式是PAT(片段)、SON(歌曲)还是SET(演出列表)。

P130 - 根据前面的符号,此数字显示:

速度符号:速度



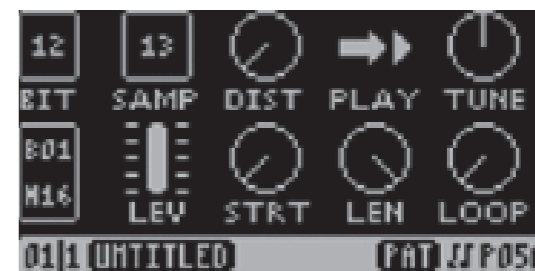
装饰音符号:装饰音



概率符号:概率



摇摆符号:摇摆



编辑当前采样,按下数据控制调出第二屏幕:



使用导航控制选择要编辑的参数,使用数据控制更改设置。再次按下数据控制返回主默认屏幕,在那里仍可编辑这些参数:

SAMP – 允许使用当前音色库中的不同采样替代当前采样。

DIST – 允许为采样引入失真。范围0-127, 默认0。

PLAY – 更改采样的播放方式:FWD (正向,默认),FWD-L (正向循环),REV-L(反向循环),REV (反向)。

TUNE – 允许调音任何采样,范围-24到+24半音,默认0。粗调以20音分间隔进行,使用所需通道的可分配音色控制。微调按住敲击按钮,编码器将以1音分间隔调音。要将调音重置为零,按住敲击按钮然后按数据编码器。

LEV – 允许将采样电平从默认值127降低到0。

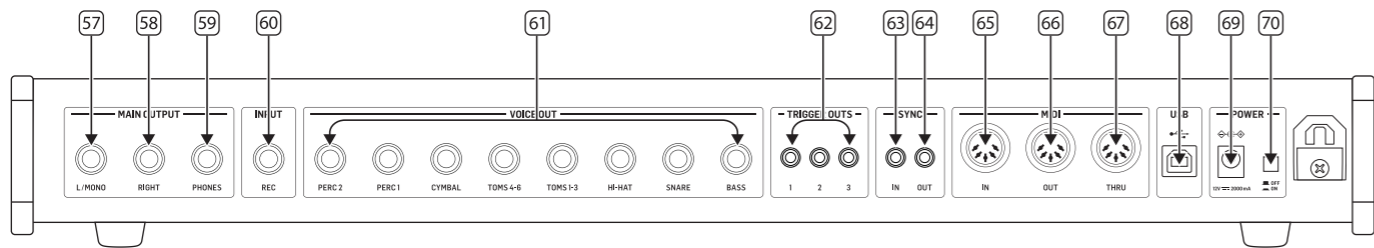
STRT – 允许将采样的起点从当前起点调整到采样末尾。

LEN – 允许调整采样长度,从末尾向起点方向。

LOOP – 设置采样内的循环起点。默认关闭,表示不进行循环。

导航控制的使用在上文导航部分中描述。

后面板



57 和 58 – 主输出 – 使用这些 6.35mm (1/4") TS 非平衡插孔访问 BMX 的主输出,电平由混音器 (2) 设置,声像由控制1设置。如需单声道输出,仅使用左输出。注意使用单声道输出时,声像偏右的声音会比混音设置更安静。

59 – 耳机输出 – 使用此 6.35mm (1/4") TRS 立体声插孔用合适的耳机监听 BMX 的输出。

60 – 录音输入 – 使用此 6.35mm (1/4") TS 非平衡插孔将声音采样到 BMX 的采样存储器中。通常这是线路电平输入,但在较高增益设置下可使用动圈麦克风。幻象电源不可用。

61 – 音色输出 – 使用这些 6.35mm (1/4") TS 插孔输出单独音色。这些插孔的电平不受混音器 (2) 影响。

62 – 触发输出 – 使用这些 3.5mm TS 插孔访问 +5V 模拟触发,可使用触发分配菜单或通过 SynthTribe 应用分配给指定音色。

63 – 同步输入 – 使用此 3.5mm TRS 插孔将 BMX 同步到外部模拟同步源。

64 – 同步输出 – 使用此 3.5mm TRS 插孔将外部模拟设备同步到 BMX 的内部时钟。

65 – MIDI输入 – 使用此 5 针 DIN 插座通过 MIDI 控制 BMX。

66 – MIDI输出 – 使用此 5 针 DIN 插座从 BMX 的 MIDI 输出控制外部 MIDI 设备。

67 – MIDI直通 – 使用此 5 针 DIN 插座镜像 MIDI 输入供外部设备使用。

68 – USB – 使用此 USB 2.0 Type B 插座通过 MIDI 控制 BMX,使用 BMX 的 MIDI 输出控制外部设备,以及使用 SynthTribe 应用访问功能和更新固件。

69 – 电源插座 – 使用此插座将 BMX 连接到其 12V 2000mA 电源。仅使用随附电源以避免损坏 BMX。

70 – 电源开关

编程

BMX 的编程有一个选择层次。首先选择要编程的歌曲,按歌曲按钮 (33) 并使用前八个步进/打击垫按钮选择歌曲 1-8。然后,在歌曲内,按片段按钮 (34) 并使用步进/打击垫按钮选择片段 1-24。此时还应设置片段长度和任何歌曲或片段特定的菜单设置,如概率。最后可以决定是步进时间编程还是实时编程。

步进时间编程

步进时间编程可通过三种方式完成:

播放头运行

选择歌曲和片段后,设置片段长度,如果超过16步则在长度菜单中开启自动滚动。如需要还要设置任何片段或歌曲特定参数。然后按录制和播放。如果片段超过 16 步,播放头将在步进块之间移动。按录制。

使用音色选择按钮 (4) 选择鼓声。注意一次只能编程一个鼓声。

在您希望鼓声发声的步进上按步进按钮。对于有两个采样变体的鼓声 (闭合踩镲、叠镲、铃鼓、沙锤),在任何步进上双击表示使用第二变体,步进按钮将闪烁表示。对于底鼓、军鼓和两个嗵鼓(有三个变体),第三次按下表示使用第三变体;步进按钮将快速闪烁。再按一次将从该步进删除鼓声。根据需要对其他鼓声重复,直到片段完成。即使您在选项子菜单中开启了自动保存,也请记得定期保存工作以防意外。

如果在选项菜单中开启了节拍器,播放头运行时节拍器将发声,但如不需要可使用节拍器音量控制 (16) 淡出。

播放头停止

选择歌曲和片段后,设置片段长度并确保自动滚动已关闭。按录制。您可以使用<<按钮 (53) 向后导航和>>按钮 (56) 向前导航通过不同的步进块。

按照播放头运行中使用的相同方法,但使用<<和>>按钮而非自动滚动来更改块。

SynthTribe

SynthTribe 应用包含一个步进时间音序器,可在其中编程鼓声、将步进可视化网格并设置参数。可以将片段从 BMX 上传到 SynthTribe,也可从 SynthTribe 下载到 BMX。

实时编程

实时编程可使用步进/打击垫按钮、MIDI 键盘或电子鼓垫完成。

与步进时间编程一样,首先选择歌曲和片段,如需要超过16步的片段则设置长度,并开启自动滚动。还要设置任何其他片段或歌曲参数。如果您想跟着节拍器演奏,确保节拍器音量已提高 (16)。

使用与您要编程的鼓声对应的步进/打击垫按钮,或使用外部 MIDI 源时使用相关键或打击垫。由于可以同时编程多个声音,例如可以先录制底鼓和军鼓,然后在第二轮循环时切换到踩镲,依此类推。

鼓声按演奏的力度录制。这可以通过将片段上传到 SynthTribe、编辑后再下载回 BMX 来编辑。

建议在实时编程时使用量化,除非您想要松散的感觉。

半音编程和演奏

按住敲击按钮然后按打击垫按钮(36)会亮起步进/打击垫按钮显示键盘。使用音色选择按钮选择任何鼓声,声音可以半音演奏和录制。使用敲击按钮配合上下导航按钮将八度上移或下移一个。再次按敲击和打击垫按钮退出半音模式。

这也可通过在选项子菜单中开启半音 MIDI 使用外部 MIDI 键盘实现。使用外部键盘时,音色响应以下 MIDI 通道:

音色	通道
底鼓	2
军鼓	3
闭合踩镲	4
开放踩镲	5
嗵鼓1	6
嗵鼓2	7
叠镲	8
吊镲	9
铃鼓	10
边击	11
沙锤	12
拍手	13

注意接收通道可在MIDI映射菜单中更改,或使用SynthTribe应用。音高值可通过进入步进模式、按住音色打击垫并使用按钮39提高音高或40降低音高来编辑。音高将显示在屏幕上。打击垫17将整体音高降低一个八度;打击垫18提高。

微时间

微时间可添加到任何序列步进上。按步进按钮进入步进模式。然后按住所需步进的步进/打击垫按钮。使用左导航按钮 (41) 将步进提前于节拍;使用右(42)将其延后。屏幕显示偏移量。

创建歌曲

编程完组成歌曲所需的所有片段后,按片段按钮,然后按录制按钮。您将看到屏幕变化,长度按钮开始闪烁。右上角有三个结束模式选项,可用导航按钮 41 和 42 步进切换。选项为:



- **停止(默认)**– 歌曲播放一次后在最后一个片段后停止。
- **循环** – 歌曲播放后在最后一个片段播放完后循环回第一个片段。
- **保持** – 歌曲的最后一个片段将无限播放,直到用停止按钮手动停止。

十六个方框各代表一个片段槽位。要将片段放入槽位,使用导航按钮高亮所需槽位,然后按所需片段的步进/打击垫按钮。如果选错片段,只需按正确的按钮替换即可。片段也可在按确认后使用速度控制或数据控制滚动选择。

按长度按钮使其持续亮起切换到第二屏幕:



在这里可以使用速度控制或数据控制设置片段的重复次数。导航到所需槽位。每个槽位默认只重复一次。顺时针旋转控制将重复次数增加到最多 25 5次。逆时针旋转减少重复次数。低于 001 时切换到无限重复,片段将继续无限播放,但可通过按片段和>>(前进)按钮手动前进到下一槽位;或使用片段和<<(后退)按钮返回上一槽位。

创建完歌曲后,可使用保存菜单保存,然后按录制按钮退出录制模式。要播放歌曲,按住敲击按钮并按播放按钮直到屏幕显示播放歌曲或播放片段。这会开启自动滚动并允许正确播放歌曲。另一选项播放演出列表选择歌曲的演出列表而非单首歌曲(见下文)。

注意,出厂时前两首歌曲关联的片段已预编程以演示 BMX 的功能。这些可根据需要删除并通过恢复出厂设置来还原。歌曲本身未预编程。

链接片段

按片段按钮并使用步进/打击垫键选择片段。按播放。片段将播放并重复,直到您选择另一个。新选择的片段按钮将闪烁,直到当前片段播放完毕,届时播放将切换到新片段。

链接歌曲

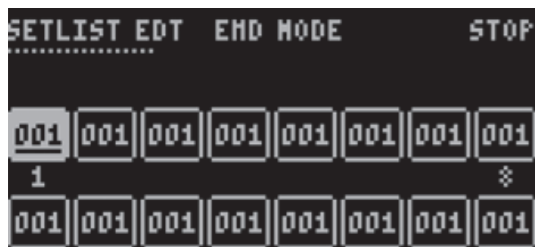
歌曲可以与片段类似的方式链接。按歌曲按钮并使用步进/打击垫按钮选择第一首要播放的歌曲。按播放。歌曲将播放,可在播放时选择下一首,这会使下一首歌曲的按钮闪烁。正在播放的歌曲结束后,播放将切换到下一首歌曲,无论歌曲是否设置为循环或保持。

演出列表

BMX 包含一个演出列表,允许按指定顺序链接歌曲,并在必要时重复。



要编程演出列表,选择歌曲然后按录制。这会调出第一屏幕,与从片段创建歌曲时使用的非常相似。结束模式可像歌曲一样设置为停止、循环或保持。有十六个可能的槽位,但应注意 BMX 任何时候最多只包含八首歌曲。通过导航到槽位并按步进/打击垫 1-8 将歌曲分配到槽位。此时长度按钮将闪烁。按长度切换到第二屏幕:



允许重复歌曲。每个槽位默认播放一次,但可使用速度控制或数据控制选择1到 255 之间的任意次数。应注意,与歌曲中的片段不同,没有无限重复选项。

演出列表完成后按录制退出。没有保存选项,因为演出列表会自动保存。

采样

BMX 的一个重要功能是允许用户创建和使用自己的采样与默认采样一起使用。有两种方式:直接进入 BMX 本身,或将 wav 文件加载到 SynthTribe 并下载到 BMX。

直接采样

首先使用音色库按钮和导航键选择要存储采样的音色库。

将音频源连接到后面板的录音输入插座 (60)。这是 6.35mm (1/4") 非平衡 TS 插座,主要设计用于接收线路电平输入,但只要注意增益也可与动圈麦克风配合使用。

按采样按钮 (50)。这会激活录音输入插座及输入电平控制 (18) 和相关信号 LED(19)。第一个录制屏幕显示在屏幕上:



输入电平显示在屏幕右上角,录制阈值在左下角。阈值可使用数据控制调整,并在电平表上以细黑线显示。节拍器音量控制用于设置输入监听电平。

按是按钮预备录音机,同时按敲击和是开始录制。可用录制时间显示在屏幕右下角。

录制开始后,屏幕变为第二录制屏幕:

录制时间显示在右下角。按是按钮结束录制。录制结束后屏幕立即变为初始编辑屏幕:



左上角数据控制可用于修剪采样开头,如果录制的声音开始前有停顿则很有用。速度控制允许放大显示以辅助此操作。右上角允许相同操作修剪采样末尾不需要的元素,如录制的声音结束后的静音。

屏幕底部有四个选项决定接下来发生什么:

是 - 保存采样并进入下一屏幕。

否 - 关闭录音机并返回默认屏幕,采样保留在内存中。再次按采样返回此屏幕。

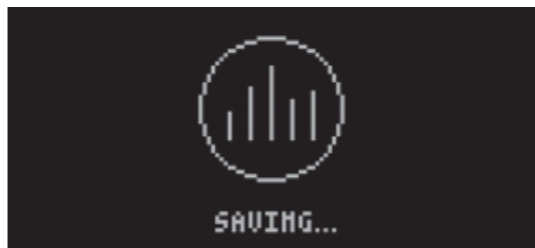
敲击+是 - 预览采样。

敲击+否 - 丢弃采样并返回默认屏幕。

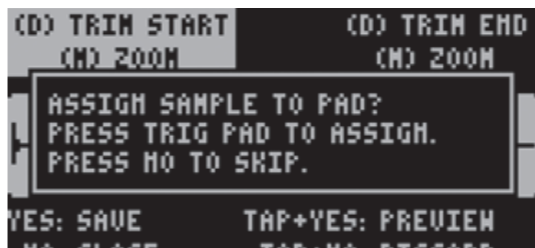
下一屏幕允许命名和保存采样:



正确输入采样名称后,或您对默认名称满意(根据已制作的用户采样数量为RECxxxx),按是保存。



最后屏幕允许使用步进/打击垫按钮将采样分配到打击垫,或使用否按钮跳过此步骤。



最后菜单允许将新采样分配到 BMX 的任何打击垫以替代默认音色。按否使采样不分配。但是,保存后用户采样可通过使用音色库子菜单中的替换功能进行分配。

使用SynthTribe

任何大小在 682 Kb 以下的 wav 文件都可加载到 SynthTribe 并下载到 BMX。SynthTribe 会将立体声采样转换为单声道并将采样率调整为 24 kHz。BMX 的原生格式为 12 位、24 kHz 单声道。

文件可单独发送或批量发送,将下载到当前选择音色库的第一个空槽位。SynthTribe 还包含一个库管理功能,允许单独备份和恢复采样。

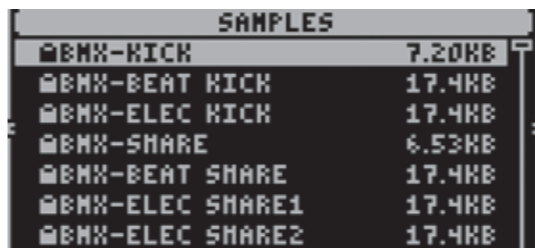
文件可单独发送或批量发送,将下载到当前选择音色库的第一个空槽位。

用户采样的总存储空间(无论直接制作到 BMX 还是从 SynthTribe 下载)为 14.45 Mb; 相当于 315.70 秒 (5.30 分钟)的采样时间。

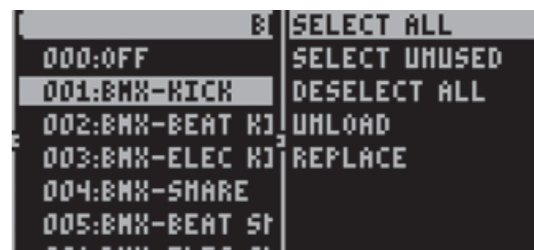
请注意,32位采样目前不支持采样率转换。

采样管理

要管理 BMX 的采样存储器,按住敲击按钮然后按采样按钮。这会打开采样菜单。内存中的所有采样都被列出。注意在音色库1到7中找到的默认采样已锁定(采样名称旁显示挂锁符号)且无法删除。



按左导航按钮打开第二菜单:



选项为:

全选 - 选择当前存储在 BMX 内存中的所有采样。

取消全选 - 撤销全选操作。

加载到音色库 - 将当前选中的采样放入当前使用的音色库。建议在使用此选项前选择正确的音色库。

删除 - 从 BMX 内存中删除选中的采样,前提是它们没有写保护。按是确认删除,或否取消。

修剪 - 打开上述修剪屏幕以允许当前采样修剪其开头和/或结尾。

重命名 - 打开上述文件名屏幕以允许重命名当前采样。

可通过依次在每个所需采样上按数据编码器来选择多个采样,这会在选中的采样旁显示勾号。这样就可以同时删除多个采样等。

请注意,不需要的采样只能使用此菜单从 BMX 中移除,恢复出厂设置会保留它们。

MIDI CC

BMX响应并发送以下 MIDI CC:

CC	功能
74	滤波器截止频率
75	底鼓调音
76	军鼓调音
77	边击调音
78	闭合踩镲调音
79	开放踩镲调音
80	嗵鼓1调音
81	嗵鼓2调音
83	叠镲调音
84	吊镲调音
86	铃鼓调音
89	沙锤调音
90	拍手调音
120	所有声音关闭
122	本地关闭

Specifications

Architecture	
Number of voices	8
Type	Sampling
Connectivity	
Power switch	Push button (rear panel)
MIDI In	5-pin DIN
MIDI Thru	5-pin DIN
MIDI Out	5-pin DIN
USB	USB 2.0 Type B socket
Sync In	3.5 mm TS
Sync Out	3.5 mm TS
Trigger Out x 3	3.5 mm TS x 3
Audio outputs	6.35 mm TS x 2 6.35 mm TRS headphone 6.35 mm TS x 8
Audio Input	6.35 mm TS
USB	
Type	Class compliant USB 2.0 Type B
Supported Operating Systems	Windows 7 or higher Mac OS 10.10 or higher
Tempo Section	
Controls	Metronome
Buttons	Tap
Edit Section	
Buttons	Save, Copy, Erase, Dump
Mode Section	
Buttons	Song, Patt, Step, Pads
Program and Playback Section	
Buttons	Length, Samp, Bank, Quan, Back, Mute, Solo, Forward, Record, Stop, Play/Pause
Menu Section	
Controls	Data
Buttons	No, Menu, Yes, Navigation x 4
Display	LED
Steps/Pads	
Buttons	Step/Pad x 24
Wave Designer	
Controls	Attack, Sustain
Buttons	Send
LED	Signal
Volume Section	
Controls	Cutoff, Resonance
Buttons	HPF, On
XXXXX	
Controls	Metronome Volume, Input, Master, Phones
LED	Record

Master Section	
Controls	Pan x 8 Level x 8 Assignable Voice Controls x 8
Buttons	Select x 8
Power Requirements	
Voltage	12 V DC
Current	2000 mA
Physical	
Standard Operating Temperature	5°C - 45°C (41°F - 113°F)
Dimensions (H x W x D)	73 x 264 x 479 mm (2.9 x 10.4 x 18.9")
Weight	3.12 kg (6.9 lbs)

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION COMPLIANCE INFORMATION

Behringer

BMX

Responsible Party Name: **Empower Tribe Innovations US Inc.**

Address: **901 Grier Dr. Las Vegas, NV, 89119, USA**

Email Address: **legal@musictribe.com**

BMX

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This equipment complies with Part 15 of the FCC rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) this device may not cause harmful interference, and
- (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Important information:

Changes or modifications to the equipment not expressly approved by Music Tribe can void the user's authority to use the equipment.



Hereby, Music Tribe declares that this product is in compliance with Directive 2014/35/EU, Directive 2014/30/EU, Directive 2011/65/EU and Amendment 2015/863/EU, Directive 2012/19/EU, Regulation 519/2012 REACH SVHC and Directive 1907/2006/EC.

Full text of EU DoC is available at <https://community.musictribe.com/>

EU Representative: Empower Tribe Innovations DE GmbH
Address: Otto-Brenner-Strasse 4a, 47877 Willich, Germany

UK Representative: Empower Tribe Innovations UK Ltd.
Address: 5 Brindley Road Old Trafford, Manchester, United Kingdom, M16 9UN



Correct disposal of this product: This symbol indicates that this product must not be disposed of with household waste, according to the WEEE Directive (2012/19/EU) and your national law. This product should be taken to a collection center licensed for the recycling of waste electrical and electronic equipment (EEE). The mishandling of this type of waste could have a possible negative impact on the environment and human health due to potentially hazardous substances that are generally associated with EEE. At the same

time, your cooperation in the correct disposal of this product will contribute to the efficient use of natural resources. For more information about where you can take your waste equipment for recycling, please contact your local city office, or your household waste collection service.

We Hear You