

MANUEL UTILISATEUR

\_KEYSTEP MK2

**ARTURIA**

\_The sound explorers

# Remerciements

---

## DIRECTION

---

Frédéric BRUN

Tobias BAUMBACH

Nicolas DUBOIS

---

## INGÉNIERIE

---

Olivier DELHOMME (chef  
de projet)

Timothée BEHETY

Corentin DEREY

Maxime PERRIER

Jérôme BLANC

Nadine LANTHEAUME

Jean-Yves TISSOT

Thomas AUBERT

Thierry CHATELAIN

Pedro MARTINS BASSO

---

## CONCEPTION

---

Sébastien ROCHARD (chef  
de produit)

Axel Hartmann Design

Morgan PERRIER

Benoît WEIDERT

Agustina PASSERON

Florian RAMEAU

---

## CONCEPTION SONORE

---

Florian MARIN

Solidtrax

---

## QA

---

Pierre FLEURY

Félix ROUX

Nicolas STERMANN

Marion LOUBET

Roger SCHUMANN

---

## BÊTA TESTS

---

Andrew Henderson

JM Cecil

Richard Courtel

Tony Flying Squirrel

Ken Flux Pierce

Johan Juarez

Remi Pelet

Grégory Roudgé

Mat Herbert

Terry Marsden

Jeff Stoneley

Adrian Dybowski

TJ Trifeletti

---

## MANUEL

---

Sven BORNEMARK

Jimmy MICHON

Félicie KHENKEO

© ARTURIA SA – 2019 – Tous droits réservés.

26 avenue Jean Kuntzmann  
38330 Montbonnot-Saint-Martin  
FRANCE

<http://www.arturia.com>

Les informations fournies dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis et n'engagent en aucun cas la responsabilité d'Arturia. Le logiciel décrit dans ce manuel est fourni selon les termes d'un contrat de licence ou d'un accord de non-divulgaration. Le contrat de licence logiciel spécifie les conditions de son utilisation licite. Ce manuel ne peut être reproduit ou transmis sous n'importe quelle forme ou dans un but autre que l'utilisation personnelle de l'utilisateur, sans la permission écrite de la société ARTURIA S.A.

Tous les autres produits, logos ou noms de sociétés cités dans ce manuel sont des marques ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

**Product version: 1.0**

**Revision date: 4 December 2025**

# Merci d'avoir acheté le KeyStep mk2 d'Arturia !

Ce manuel présente les caractéristiques et le fonctionnement du **KeyStep mk2** d'Arturia, un contrôleur à clavier USB MIDI complet doté d'un séquenceur polyphonique, d'un arpégiateur, d'un ensemble de connexions MIDI et CV de qualité, ainsi que de notre clavier Slimkey pour un maximum de jouabilité dans un minimum d'espace.

Ce pack comprend :

- Un contrôleur KeyStep mk2, ainsi qu'un numéro de série et un code de déverrouillage situé sous le périphérique. Ces informations sont indispensables afin d'enregistrer votre KeyStep mk2.
- Un câble USB-C vers USB-A
- Le Guide de démarrage rapide du KeyStep mk2.

En plus d'être un superbe séquenceur et arpégiateur, le KeyStep mk2 est accompagné de notre logiciel **Analog Lab Intro**, qui comprend une gamme impressionnante de sons de synthés et de claviers classiques.

À l'achat du KeyStep mk2, vous bénéficiez d'une installation gratuite d'Ableton Live Lite, une application de séquençage/enregistrement ultra complète. Le numéro de licence vous sera fourni au moment d'enregistrer votre KeyStep mk2 sur le site Internet d'Arturia. Vous pouvez ensuite télécharger le fichier d'installation sur [ableton.com/live-lite](https://ableton.com/live-lite).

**Assurez-vous d'enregistrer votre KeyStep mk2 dès que possible !** L'enregistrement vous donne les avantages suivants :

- Accès à Analog Lab Intro d'Arturia
- Une clé de licence produite pour l'installation d'Ableton Live Lite. Vous pouvez télécharger le fichier d'installation sur [ableton.com/live-lite](https://ableton.com/live-lite).

# Informations importantes

## Spécifications susceptibles d'être modifiées :

Les informations figurant dans ce manuel sont considérées comme correctes au moment de l'impression. Cependant, Arturia se réserve le droit de changer ou de modifier les spécifications sans préavis et sans obligation de mettre à jour l'équipement acheté.

## IMPORTANT :

Le produit et son logiciel, lorsqu'utilisés avec un amplificateur, un casque ou des enceintes, peuvent produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer une perte d'audition permanente. NE PAS faire fonctionner de manière prolongée à un niveau sonore trop élevé ou inconfortable.

En cas de perte auditive ou d'acouphènes, veuillez consulter un ORL.

## AVERTISSEMENT :

Les frais encourus en raison d'un manque de connaissance relatif à l'utilisation de l'équipement (lorsqu'il fonctionne normalement) ne sont pas couverts par la garantie du fabricant et sont, par conséquent, à la charge du propriétaire de l'appareil. Veuillez lire attentivement ce manuel et demander conseil à votre revendeur avant d'avoir recours à l'assistance.

## Liste non exhaustive des précautions à prendre :

1. Lisez et comprenez toutes les consignes.
2. Suivez toujours les instructions sur l'instrument.
3. Avant de nettoyer l'instrument, débranchez toujours le câble USB. Lors du nettoyage, servez-vous d'un chiffon doux et sec. N'utilisez pas d'essence, d'alcool, d'acétone, de térébenthine ou toutes autres solutions organiques. N'utilisez pas de nettoyant liquide ou en spray, ni de chiffon trop humide.
4. N'utilisez pas l'instrument près d'une source d'eau ou d'humidité telle qu'une baignoire, un lavabo, une piscine, ou tout autre endroit similaire.
5. Ne positionnez pas l'instrument de manière instable afin d'éviter toute chute accidentelle.
6. Ne placez pas d'objets lourds sur l'instrument. Ne bloquez pas les ouvertures ou les ventilations de l'instrument: ces dernières servent à faire circuler l'air afin d'éviter la surchauffe de l'instrument. Ne placez pas l'instrument à proximité d'une source de chaleur ou dans un endroit dépourvu d'aération.
7. Ne tentez pas d'ouvrir ou d'insérer quelque chose dans l'instrument sous peine de provoquer un incendie ou un court-circuit.
8. Ne versez aucun liquide sur l'instrument.
9. Ramenez toujours votre instrument dans un centre de service qualifié. Vous invalideriez votre garantie en ouvrant ou en retirant une partie de l'instrument, et un assemblage inapproprié pourrait entraîner un court-circuit ou d'autres dysfonctionnements.
10. N'utilisez pas l'instrument en cas d'orage ou de tonnerre, cela pourrait provoquer une électrocution à distance.
11. N'exposez pas votre instrument aux rayons directs du soleil.
12. N'utilisez pas votre instrument près d'une fuite de gaz.
13. Arturia décline toute responsabilité pour tous dommages ou pertes de données

causés par un fonctionnement inapproprié de l'appareil.

## Introduction

### Félicitations pour l'achat du KeyStep mk2 d'Arturia !

Ce contrôleur à clavier unique vous procure tout ce dont vous avez besoin pour créer de la musique où que vous soyez. Il doit notamment sa taille compacte à son clavier Slimkey : ces touches sensibles sont plus petites que des touches de piano standard, tout en étant assez grandes pour offrir un maximum de jouabilité. Mais ce n'est pas un jouet. Comme tous les produits Arturia, il est taillé comme un char d'assaut.

On y retrouve toutes les fonctionnalités essentielles d'un contrôleur à clavier, dont l'aftertouch, des bandes tactiles pour le pitch bend et la modulation, une entrée Footswitch et un bouton Hold.

Le séquenceur polyphonique se chargera de capturer vos idées et l'arpégiateur de les déclencher. Les paramètres Spice et Gate, accessibles directement sur le panneau avant, vous donnent la possibilité de définir l'atmosphère exacte de votre musique. Enfin, les fonctions Chord Memory et Scale vous donneront l'impression d'être encore plus un monstre musical que vous ne l'êtes déjà !

Le KeyStep mk2 présente un nombre illimité d'options d'installation et d'utilisation, notamment grâce à l'USB, MIDI, CV/Gate et à ses capacités de synchronisation. Deux connexions Mod supplémentaires viennent compléter les sorties CV et Gate, pour des options encore plus créatives avec des périphériques externes comme les synthétiseurs modulaires. Tous les ajustements et réglages nécessaires peuvent être effectués directement sur le KeyStep mk2, sans logiciel externe requis.

Le KeyStep mk2 est très facile à utiliser, vous commencerez donc sûrement à l'utiliser dès sa sortie de l'emballage. Veillez à lire le manuel dans sa totalité, car en plus de couvrir les bases, nous allons aborder plusieurs façons d'intégrer cette petite centrale de contrôle à votre système. Le KeyStep mk2 deviendra vite une excellente source d'inspiration musicale et de créativité.

N'oubliez pas de vous rendre sur [www.arturia.com](http://www.arturia.com). Vous y trouverez le dernier firmware et pourrez y télécharger le MIDI Control Center. Ce site présente aussi des liens vers nos tutoriels et FAQ.

Allez, nous vous laissons en tête à tête. Vous avez tout un tas de musique sensationnelle à créer !

**L'équipe Arturia**

# Table des Matières

1. Présentation.....	4
1.1. Vue d'ensemble du panneau avant.....	4
1.1.1. Partie Sequencer, Arpeggiator, Mutate et Chord.....	5
1.1.2. Scale.....	6
1.1.3. Partie Tempo et Transport.....	8
1.1.4. Écran et partie Edit.....	8
1.1.5. Global Settings.....	9
1.1.6. CV Pitch, Gate et Mod.....	9
1.1.7. Controls.....	10
1.1.8. Miscellaneous.....	11
1.1.9. Le bouton Shift.....	12
1.1.10. Bouton Hold.....	12
1.1.11. Octave -/+.....	13
1.1.12. Bandes tactiles Pitch et Modulation.....	13
1.1.13. Le clavier du KeyStep mk2.....	14
1.1.14. Fonctionnalités accessibles par le clavier.....	15
1.2. Vue d'ensemble du panneau arrière.....	15
1.2.1. CV Outputs.....	15
1.2.2. Entrée pédale (SUSTAIN).....	16
1.2.3. Sync Input et Output.....	16
1.2.4. MIDI Input et Output.....	16
1.2.5. Prise USB.....	16
1.2.6. Interrupteur On/Off.....	16
2. Le Séquenceur.....	17
2.1. Qu'est-ce qu'un séquenceur pas à pas ?.....	17
2.2. Parcourir le séquenceur.....	18
2.2.1. Autres fonctions Shift + Clavier.....	18
2.2.2. Sélectionner un pattern de séquenceur.....	19
2.2.3. Définir le tempo.....	19
2.3. Créer un pattern de séquenceur.....	20
2.3.1. Enregistrement pas à pas.....	21
2.3.2. À propos de l'enregistrement/remplacement en temps réel.....	24
2.3.3. Enregistrer en temps réel.....	25
2.3.4. Mutate.....	26
2.3.5. Spice.....	27
2.3.6. Ajuster la longueur d'un pattern.....	28
2.3.7. Qu'est-ce que le séquenceur enregistre ?.....	28
2.3.8. Qu'est-ce que le séquenceur n'enregistre PAS ?.....	29
2.3.9. Swing.....	29
2.3.10. Modifier une séquence.....	30
2.3.11. Overdub On/Off.....	30
2.3.12. Enchaîner des patterns du séquenceur.....	30
2.3.13. Rate.....	31
2.3.14. Sequencer Edit.....	32
2.3.15. Octave.....	32
2.3.16. Double.....	33
2.3.17. Quantize.....	33
2.3.18. Quantize Strength.....	33
2.3.19. Reload.....	33
2.3.20. Clear.....	34
2.3.21. Undo.....	34
2.4. Exporter et importer des séquences.....	34
2.5. Sequencer Settings.....	35
2.5.1. Pattern Initialize.....	35
2.5.2. Clear Automation.....	35
2.5.3. Quantize.....	33
2.5.4. Sequence Length.....	35
2.5.5. Recording Count-In.....	36
2.5.6. Recording Quantize.....	36
3. L'Arpégiateur.....	38

3.1. Qu'est-ce qu'un arpège ?.....	38
3.2. Fonctionnalités de l'arpégiateur .....	39
3.2.1. Démarrer l'arpégiateur.....	39
3.2.2. Définir le tempo.....	39
3.2.3. Time Division.....	40
3.2.4. Sub Division.....	40
3.2.5. Arpeggio Octaves.....	41
3.2.6. Swing.....	41
3.2.7. Arpeggio to Sequence.....	42
3.2.8. Mutate.....	43
3.2.9. Spice.....	44
3.2.10. Arpéger la mémoire des accords.....	44
3.3. Arpeggiator Modes.....	45
3.3.1. Arpeggiator Modes 1-6.....	45
3.3.2. Arpeggio Modes 7-15.....	47
3.3.3. Special Arpeggio Mode 16 : User Sequence.....	48
3.3.4. Arpeggio Retrigger.....	48
3.3.5. Gate.....	49
3.3.6. Créer un arpège multi-octave.....	49
3.3.7. Ajouter jusqu'à 64 notes.....	50
3.4. Interrompre un arpège.....	50
4. Mode Chord.....	51
4.1. Utiliser les accords prédéfinis.....	51
4.1.1. Créer un accord.....	51
4.1.2. Spread.....	52
4.1.3. Strum (ms).....	52
4.1.4. Strum (sync).....	53
4.1.5. Strum Type.....	53
4.1.6. Voicing.....	53
4.2. Accords et le séquenceur.....	54
4.2.1. Séquenceur et mode Chord.....	54
4.2.2. Accords et l'arpégiateur.....	54
5. Fonctions CV, Gate et Mod .....	55
5.1. Signaux Pitch et Gate.....	55
5.1.1. Comment fonctionnent-ils ?.....	55
5.1.2. Mon DAW peut-il envoyer des signaux CV/Gate ?.....	56
5.2. Sortie Modulation (Mod).....	56
5.2.1. Comment les sorties Mod 1 et Mod 2 fonctionnent-elles ?.....	56
5.3. Router les signaux .....	56
5.4. Caractéristiques techniques de CV Pitch/Gate/Mod.....	57
5.4.1. CV Pitch Formats.....	57
5.4.2. CV Pitch Reference.....	57
5.4.3. Legato Retrig.....	57
5.4.4. Mod 1/2 Source.....	58
5.4.5. Mod 1/2 Maximum Voltage.....	58
5.4.6. Pitch Bend Range.....	58
5.4.7. Gate Format.....	58
5.4.8. Wheel Vibrato.....	59
5.4.9. Vibrato Rate.....	59
6. Synchronisation .....	60
6.1. Le KeyStep mk2 en tant que maître.....	60
6.2. Le KeyStep mk2 en tant qu'esclave.....	61
6.2.1. Clock Send.....	61
6.2.2. Sync In/Out Types.....	61
6.2.3. Transport Send On/Off.....	62
6.2.4. Transport Receive On/Off.....	62
6.2.5. Connecteurs d'horloge.....	62
7. MIDI Control Center.....	63
7.1.....	
7.1.1. Installation et emplacement.....	63
7.2. L'essentiel .....	63
7.2.1. Device : Firmware Revision.....	64

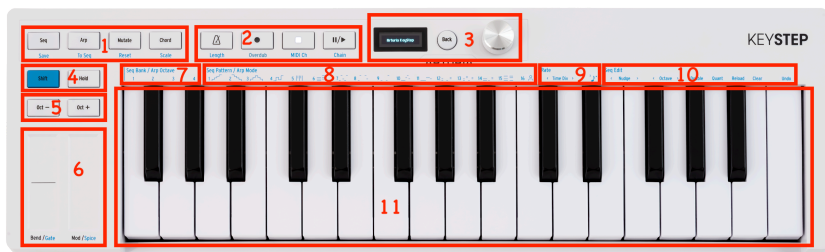
7.2.2. Device Projects.....	65
7.2.3. Mettre à jour les réglages sur le KeyStep mk2.....	65
7.2.4. Envoyer des banques de patterns du séquenceur .....	66
7.2.5. Récupérer des patterns d'usine du séquenceur.....	66
<b>7.3. Project Browser .....</b>	<b>66</b>
7.3.1. Copier un pattern sur le MIDI Control Center.....	67
7.3.2. Créer une bibliothèque de projet.....	67
7.3.3. Revoir un modèle .....	67
7.3.4. Template Utilities.....	68
7.3.5. Sauvegarder vos séquences.....	68
7.3.6. Créer une bibliothèque .....	68
<b>7.4. Page Sequencer Settings.....</b>	<b>69</b>
7.4.1. Rappeler des réglages de patterns du séquenceur .....	69
7.4.2. Éditer les réglages de patterns sur le MIDI Control Center.....	70
<b>7.5. Page Device Settings.....</b>	<b>70</b>
7.5.1. Import/Export Device Settings.....	71
<b>7.6. Exporter les Device Settings de votre KeyStep mk2.....</b>	<b>71</b>
7.6.1. Importer les Device Settings de votre KeyStep mk2.....	71
<b>8. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL .....</b>	<b>72</b>
<b>9. Déclaration de conformité .....</b>	<b>75</b>



# 1. PRÉSENTATION

Le KeyStep mk2 a été conçu pour faciliter le workflow et le rendre le plus intuitif possible. Voici un résumé rapide des fonctions principales.

## 1.1. Vue d'ensemble du panneau avant



1. Partie Sequencer, Arpeggiator, Mutate et Chord
2. Partie Tempo et Transport
3. Écran et partie Edit
4. Bouton Shift et fonction Hold
5. Partie Octave + et -
6. Bandes tactiles Pitch et Modulation
7. Sélection Sequencer Bank et Arpeggiator Octave
8. Sélection Sequencer Pattern et Arpeggio Mode
9. Réglages Rate
10. Partie Sequencer Edit
11. Clavier à touches fines avec Vélocité et Aftertouch

### 1.1.1.1. Partie Sequencer, Arpeggiator, Mutate et Chord



L'angle supérieur gauche du KeyStep mk2 vous donne accès à un séquenceur polyphonique à huit voix, à un arpégiateur, au Mutator et à la fonction Chord.

Vous pouvez enregistrer quatre banques de 16 **Sequencer Patterns** (motifs de séquenceur), pour un total de 64 patterns. Chaque pattern peut faire 64 pas de long et contenir jusqu'à huit notes par pas.

L'**Arpeggiator** génère des patterns de notes en fonction des touches sur lesquelles vous jouez et les lit en fonction du mode choisi.

**Mutate** intègre des changements aléatoires à vos séquences et vos arpèges.

Le bouton **Chord** vous permet d'entrer un accord ou de sélectionner un accord prédéfini et de le lire à l'aide d'un seul doigt. Pour entrer un accord, rien de plus simple : maintenez le bouton Chord enfoncé et jouez des notes sur le clavier.

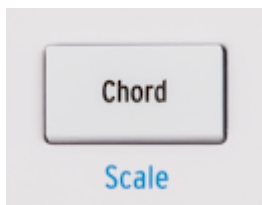
En maintenant **Shift** enfoncé, vous avez la possibilité de sauvegarder des séquences, de changer un arpège en séquence, de réinitialiser des transformations ajoutées par Mutate et de verrouiller le clavier sur une gamme spécifique.

Sequencer, Arpeggiator, Mutate et Chord présentent de nombreuses fonctionnalités uniques, veuillez donc à lire leurs chapitres respectifs.

Nous vous en apprenons davantage au cours des chapitres Sequencer, Arpeggiator et Chord.

### 1.1.2. Scale

La fonction Scale quantifie (réduit) les notes disponibles pour s'assurer que vous restez bien dans la clé et la tonalité d'une chanson. Scale fonctionne simplement en redirigeant les notes qui n'appartiennent pas à la gamme sélectionnée. Ceci vous permet de jouer n'importe quelle touche et de rester juste.



En maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur le bouton Chord/Scale, vous accédez aux petits détails du mode Scale.

#### 1.1.2.1. Global Scale

C'est ici que vous définissez la gamme globale du KeyStep mk2. Elle affectera tout ce que vous jouez sur le clavier, tous les patterns du séquenceur et l'arpégiateur.

La première sélection est **Off**, ce qui signifie que le clavier est en mode chromatique standard. Toutes les touches joueront normalement. Lorsque Off est sélectionné, le bouton Chord/Scale est éteint. En sélectionnant une autre gamme, la lumière du bouton Chord/Scale va s'allumer en bleu.

En sélectionnant Type, vous aurez accès à un certain nombre de gammes à sélectionner :

- **Major** : gamme majeure
- **Minor** : mineure naturelle
- **Dorian** : mode dorien
- **Phrygian** : mode phrygien
- **Lydian** : mode lydien
- **Mixolydian** : mode mixolydien
- **Locrian** : mode locrien
- **Harmonic Minor** : mineur harmonique
- **Blues** : gamme blues avec six notes uniquement
- **Pentatonic Major** : gamme pentatonique à cinq notes
- **Pentatonic Minor** : pentatonique à cinq notes, une gamme blues simplifiée
- **Japanese** : une autre gamme pentatonique à cinq notes
- **Gypsy** : l'une des gammes Gypsy
- **Arabic** : gamme double harmonique ou orientale
- **Freygish** : mode phrygien dominant ou phrygien altéré
- **User** : vous pouvez créer votre propre gamme, voir ci-dessous



♪ La gamme User n'est disponible qu'en mode Sequencer Pattern.

Lorsque Scale n'est pas activé, le KeyStep mk2 est réglé sur Chromatic, par défaut, la gamme standard utilisée sur tous les instruments à clavier occidentaux.



♪ Scale affectera également les notes jouées par le séquenceur et l'arpégiateur.

#### 1.1.2.2. Global Root

C'est ici que vous définissez la racine globale du KeyStep mk2. Elle affectera tout ce que vous jouez sur le clavier, tous les patterns du séquenceur et l'arpégiateur.



L'utilisation d'une gamme (Scale) n'est logique que si vous saisissez la Global Root, c'est-à-dire la clé de la chanson (ex : Do, Ré ou Fa#)

Exemple : Si vous voulez utiliser une gamme adaptée à une chanson blues dans la clé de Mi, choisissez Scale : Blues et Global Root : E.

#### 1.1.2.3. Pattern Scale

Comme Global Scale affecte le KeyStep mk2 au complet, vous pourriez vouloir définir une gamme individuelle pour un pattern de séquenceur bien spécifique. C'est à cela que sert **Pattern Scale**.

Sélectionnez un pattern ayant besoin de sa propre Scale et réglez-la ici.

#### 1.1.2.4. Créer une gamme utilisateur

La dernière gamme de la liste Pattern Scale s'appelle **User**. C'est ici que vous pouvez créer votre propre gamme.



Quand l'écran affiche **User (Keys to edit)**, servez-vous du clavier pour jouer les notes que vous voulez inclure à votre gamme. L'écran vous montre les **notes incluses en blanc** et les **notes omises en noir**.

### 1.1.2.5. Root

Comme Global Root affecte le KeyStep mk2 au complet, vous pourriez vouloir définir une racine individuelle pour des patterns de séquenceur bien spécifiques.

Sélectionnez un pattern ayant besoin de sa propre racine. Puis réglez-la ici.

### 1.1.3. Partie Tempo et Transport



Cette partie règle le tempo, détermine la longueur de la séquence et fournit des fonctions de Transport.

Le bouton **Tempo** (illustré par un métronome) définit le tempo global des séquences et des arpèges. Quand vous enregistrez des séquences en temps réel, l'écran fournit un décompte visuel.

Le bouton **Record** active l'enregistrement pas à pas ou en temps réel. En maintenant Shift enfoncé, vous pouvez alterner entre les deux modes Overdub : On et Off.

Il est possible d'arrêter les séquences et les arpèges en appuyant sur le bouton **Stop**.

Le bouton **Play** lit et met en pause les séquences et les arpèges.

En maintenant **Shift**, vous pouvez définir la longueur de la séquence (Length), activer les Overdubs, définir un canal MIDI (MIDI Ch) et enchaîner des séquences (Chain).

Pour en savoir plus, passez au chapitre [Synchronisation \[p.60\]](#).

### 1.1.4. Écran et partie Edit



L'écran affiche le pattern de séquenceur actuel, le mode d'arpège, les valeurs de Pitch Bend et de Modulation, les valeurs d'édition, etc.

En appuyant sur l'encodeur, vous accédez à la partie Global Settings, dans laquelle vous pouvez personnaliser des paramètres comme MIDI, Sync, CV/Gate, Lfo, Controls, Scale et d'autres réglages globaux.

Le bouton Back permet de faire des retours en arrière dans les menus. Parfois, il faut appuyer sur Back plusieurs fois pour revenir au niveau supérieur.

### 1.1.5. Global Settings

Une pression sur l'encodeur à côté de l'écran ouvre les réglages globaux du KeyStep mk2.

#### 1.1.5.1. MIDI Settings

Le premier menu des Global Settings est MIDI. Appuyez de nouveau sur l'encodeur pour ouvrir les réglages MIDI.



- **Output Channel** : sélectionnez le MIDI Output Channel 1-16.
- **Input Channel** : sélectionnez le MIDI Input Channel 1-16 ou All.
- **Keyboard Play Channel** : *Auto* signifie que la sortie Keyboard et la sortie Sequencer sont sur le même canal MIDI. En sélectionnant le canal 1-16, le clavier jouera sur le canal sélectionné et le séquenceur jouera sur le canal de sortie normal.
- **Send Program Change** : les patterns de séquenceur peuvent contenir une commande de changement de programme (Program Change). C'est ici que vous pouvez activer ou désactiver cette commande.

#### 1.1.5.2. Sync Settings

Le deuxième menu s'appelle Sync. Vous y trouverez des réglages définissant le comportement du KeyStep mk2 en tant que maître ou esclave de synchronisation. Un chapitre complet est dédié à la synchronisation [ici \[p.60\]](#).

### 1.1.6. CV Pitch, Gate et Mod

Tous les réglages des [sorties CV Pitch, Gate et Mod \[p.55\]](#) situés à l'arrière du périphérique sont décrits dans un autre chapitre de ce manuel.



### 1.1.7. Controls

Ce menu gère les réglages du clavier et des pédales.

#### 1.1.7.1. Velocity Curve

Vous avez la possibilité de définir la réponse en vitesse afin qu'elle corresponde à votre style de jeu. Sous **Controls**, le premier menu s'appelle **Velocity Curve**. Vous pouvez choisir des courbes entre Linear, Logarithmic, Exponential ou une valeur de vitesse fixe (Fixed Velocity) de 100. Faites votre sélection et appuyez sur l'encodeur pour confirmer. Appuyez deux fois sur le bouton Back pour quitter le mode d'édition.

#### 1.1.7.2. Aftertouch Curve

Tout comme pour Velocity, vous pouvez déterminer le comportement de l'Aftertouch. De nouveau, vous pouvez choisir une courbe Linear, Logarithmic, ou Exponential (linéaire, logarithmique ou exponentielle).

#### 1.1.7.3. Aftertouch Sensitivity

La sensibilité générale à l'aftertouch peut être réglée sur Low, Medium ou High (faible, moyenne ou élevée). Choisissez celle qui conviendra le mieux à vos mains.



#### 1.1.7.4. Pedal Input

La pédale branchée à la prise jack IN du panneau arrière peut être un interrupteur au pied momentané (comme une pédale de sustain) ou une pédale continue (comme une pédale d'expression). C'est ici que vous définissez le type à utiliser.

#### 1.1.7.5. Sustain Polarity

Si vous disposez d'un interrupteur momentané, branchez-le à la prise jack Sustain du panneau arrière de l'instrument. S'il fonctionne à l'envers, débranchez le KeyStep mk2 de sa source d'alimentation et rebranchez-le. Le KeyStep mk2 détectera la polarité de la pédale et devrait bien fonctionner après cela.

Cependant, si votre pédale ne fonctionne pas correctement, veuillez sélectionner le réglage qui convient dans ce menu : Normal, Inverted ou AutoDetect.

### 1.1.8. Miscellaneous

Le dernier menu présente des réglages utilitaires généraux.



#### 1.1.8.1. LED Intensity

Vous avez la possibilité d'ajuster l'intensité de toutes les LED de ce contrôleur. Les réglages varient entre Dim, Normal et Night.

#### 1.1.8.2. Tooltips

Les infobulles peuvent être utiles, surtout au cours de vos premières semaines d'utilisation du KeyStep mk2. Quand vous ne les jugerez plus nécessaires, désactivez-les à l'aide de ce menu.

#### 1.1.8.3. Firmware Version

C'est ici que vous pouvez afficher le numéro de version du firmware de l'instrument. Aidez-vous du [MIDI Control Center \[p.63\]](#) pour mettre à jour le firmware si nécessaire. Vous en saurez plus sur la mise à jour un peu plus tard au cours de ce chapitre.



#### 1.1.8.4. Reset Settings

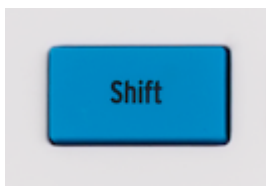
Il existe un endroit dans lequel réinitialiser le KeyStep mk2 à son état par défaut. Appuyez sur l'encodeur et tournez-le jusqu'à afficher **Misc** (Miscellaneous = divers). Appuyez de nouveau sur l'encodeur et tournez-le jusqu'à atteindre **Reset Settings**.

Appuyez sur l'encodeur pour ouvrir le menu et sélectionner Yes ou No. Cela aura pour effet de réinitialiser tous les réglages globaux.

**i** Au cours de cette réinitialisation, les Sequencer Patterns ne sont pas supprimés. Pour réinitialiser les patterns, exercez une longue pression sur le bouton Sequencer pour ouvrir les Sequencer Settings, tournez l'encodeur à fond vers la droite et sélectionnez « All Patterns Init ».



### 1.1.9. Le bouton Shift



Le bouton Shift remplit plusieurs tâches sur le KeyStep mk2. Typiquement, il vous permet d'accéder aux fonctions secondaires inscrites en bleu sur le panneau du contrôleur.

Exemple : Activer le mode Arpeggio. Maintenez Shift enfoncé et sélectionnez Arpeggio Mode 3 sur le clavier. Jouez un accord et vous entendrez des notes monter et descendre. Ou maintenez Shift enfoncé et appuyez sur le bouton Stop pour sélectionner MIDI Channel à l'aide de l'encodeur.

### 1.1.10. Bouton Hold

Quand le bouton Hold est allumé, vous pouvez retirer vos doigts des touches et le pattern ou l'arpège du séquenceur continuera à jouer. Il continuera à fonctionner jusqu'à ce que vous jouiez une autre note ou un autre accord, à ce moment-là, la ou les nouvelles notes deviendront un nouveau pattern ou arpège.



Tant que vous maintenez au moins une touche enfoncée, vous pouvez ajouter jusqu'à 64 notes à votre arpège. Vous pouvez agrandir la plage de notes en appuyant sur les boutons Octave -/+. Les notes que vous jouez seront ajoutées à l'arpège à l'incrément de division temporelle le plus proche.

La même règle s'applique avec les grands arpèges : une fois que vous relâchez toutes les touches, l'arpège créé continuera de fonctionner jusqu'à ce que vous jouiez une autre note ou un autre accord.

### 1.1.11. Octave -/+



Le fait d'appuyer sur l'un des boutons Octave transpose le clavier jusqu'à trois octaves vers le haut ou vers le bas. Plus la transposition du clavier est éloignée du centre, plus l'éclairage des boutons sera intense.

Après avoir appuyé sur l'un des boutons Octave, la transposition ne se produira que lorsque la note suivante est jouée.

Pour remettre le décalage d'octave du clavier au centre, appuyez sur les deux boutons Octave en même temps.

### 1.1.12. Bandes tactiles Pitch et Modulation

Les bandes tactiles Pitch et Mod fonctionnent comme les molettes ou joysticks standard de la plupart des synthétiseurs, à la différence que vous faites glisser votre doigt le long de la piste au lieu de tourner une molette ou un joystick.



#### 1.1.12.1. La bande Pitch

Elle comporte une zone centrale qui ne produit aucun changement. Déplacer votre doigt vers l'avant augmentera la hauteur et le déplacer vers l'arrière la diminuera.

Quand vous relâchez votre doigt, la valeur de la bande Pitch reviendra à zéro, tout comme une molette Pitch standard.

#### 1.1.12.2. La bande Modulation

Elle fonctionne comme une molette de modulation classique, modifiant les valeurs du minimum au maximum. Placer votre doigt en bas de la bande Modulation (l'extrémité la plus proche de vous) revient à aucune modulation et déplacer votre doigt jusqu'en haut entraîne une modulation maximale.

Mais, contrairement à la bande Pitch, quand vous levez votre doigt, la bande Mod ne revient *pas* à zéro. C'est-à-dire que lorsque vous enlevez votre doigt de la bande Mod, la modulation se poursuit. Pour arrêter la modulation, touchez la bande et faites-la glisser vers le bas jusqu'à zéro.

#### 1.1.12.3. Gate

Maintenez la touche Shift enfoncée et faites glisser la bande Pitch Bend vers le haut ou vers le bas pour modifier la valeur de la longueur de Gate (longueur de note) pour la séquence ou l'arpège actuel.

#### 1.1.12.4. Spice

Maintenir Shift enfoncé et faire glisser la bande Modulation vers le haut et vers le bas ajoutera des changements aléatoires à la séquence ou à l'arpège actuel. Plus vous réglez la bande Modulation vers le haut, plus les changements sont importants.

Spice ajoute un côté aléatoire (randomisation) aux fonctions Gate Length et Ratchet (ajout de plusieurs déclenchements).



Quand vous utilisez Spice et que vous jouez sur le clavier, veuillez à relâcher le bouton Shift pour ne pas risquer de modifier le mode Arpeggiator sans le vouloir.

### 1.1.13. Le clavier du KeyStep mk2

Le KeyStep mk2 arbore un clavier à touches fines avec Vélocité et Aftertouch (qu'on appelle aussi sensibilité à la pression). En plus de servir de clavier musical, il offre du contrôle supplémentaire quand vous l'utilisez avec le bouton Shift.



### 1.1.14. Fonctionnalités accessibles par le clavier

Tout en maintenant Shift enfoncé, vous pouvez accéder à un certain nombre de fonctions en lisant les intitulés bleus situés au-dessus du clavier et en appuyant sur une touche. C'est ainsi que vous pourrez sélectionner les banques et les presets du séquenceur, les modes d'arpège et la plage d'octave, la vitesse d'horloge et d'autres fonctionnalités du séquenceur.

#### 1.1.14.1. Sélection du canal MIDI du clavier

Vous allez peut-être devoir faire correspondre le canal MIDI du KeyStep mk2 à un périphérique externe. Appuyez sur l'encodeur et tournez-le jusqu'à voir affiché **MIDI** à l'écran. Appuyez sur l'encodeur et tournez-le jusqu'à ce que l'écran affiche **Output Channel** ou **Input Channel**. Rappuyez sur l'encodeur pour effectuer votre sélection. Appuyez sur l'encodeur pour confirmer votre sélection, puis appuyez sur le bouton Back pour quitter le mode d'édition.

**i** Dans les réglages MIDI mentionnés plus haut, vous pouvez aussi définir **Keyboard Play Channel**, puis activer et désactiver **Program Change**.

## 1.2. Vue d'ensemble du panneau arrière



### 1.2.1. CV Outputs

En temps normal, ces sorties servent à envoyer des signaux électriques à un périphérique externe comme les célèbres synthétiseurs analogiques Arturia (MiniBrute/SE ou MatrixBrute) ou à un synthétiseur analogique modulaire.

La sortie Pitch est connue sous le nom de Control Voltage ou CV. La sortie Gate s'appelle parfois Trigger. Les sorties Mod fournissent un deuxième type de sortie de tension de contrôle (Control Voltage) qu'il est possible de router vers un grand nombre de destinations sur le périphérique cible.

Plusieurs normes sont disponibles pour la référence et le format de la hauteur de note, le redéclenchement legato, la source du modulateur, la tension, etc. Tous ces aspects du KeyStep mk2 sont traités par le menu CV/Gate sous Global Settings.

Vous en saurez davantage sur le sujet au [chapitre CV, Gate et Mod \[p.55\]](#).

### 1.2.2. Entrée pédale [SUSTAIN]

Cette prise vous permet de brancher une pédale de commutation ou continue pour le Sustain ou l'Expression.

Si vous disposez d'un interrupteur momentané, branchez-le à la prise Sustain du panneau arrière de l'instrument. S'il fonctionne à l'envers, débranchez le KeyStep mk2 de sa source d'alimentation et rebranchez-le. Le KeyStep mk2 détectera la polarité de la pédale et devrait bien fonctionner après cela.

### 1.2.3. Sync Input et Output

Ces prises jack permettent au KeyStep mk2 de communiquer avec la technologie pré-MIDI qui est capable de se synchroniser, comme c'était le cas des anciennes boîtes à rythmes Korg et Roland. Tous les périphériques Arturia dotés d'un séquenceur fournissent également des entrées Sync.



♪ Pour une pleine fonctionnalité, vous devriez utiliser des prises jack stéréo (TRS) : Clock sur la pointe et Start/Stop sur l'anneau.

### 1.2.4. MIDI Input et Output

En branchant des câbles MIDI standard, le KeyStep mk2 sera en mesure d'envoyer des données MIDI à des périphériques externes compatibles MIDI. En plus des données de notes MIDI à partir des touches et des données du contrôleur, le KeyStep mk2 peut envoyer et recevoir de la synchronisation MIDI.

### 1.2.5. Prise USB

Cette prise fournit l'alimentation et les connexions de données à un ordinateur ou une tablette. Le KeyStep mk2 peut aussi être alimenté par un téléphone portable ou une tablette.

En guise de solution alternative, servez-vous d'un chargeur USB standard pour téléphone portable, vous pourrez ainsi utiliser votre contrôleur sans ordinateur.

Veillez à ce que le périphérique de charge fournisse au moins 5 V et 100 mA. Si vous êtes proche de la tolérance du dispositif, nous vous conseillons de réduire l'intensité des LED du KeyStep mk2.

Si votre appareil mobile ne fournit pas assez de puissance, vous devrez connecter un adaptateur.

### 1.2.6. Interrupteur On/Off

Allumez et éteignez votre KeyStep mk2 à l'aide de cet interrupteur.

## 2. LE SÉQUENCEUR

Le KeyStep mk2 renferme un total de 64 séquences qui sont divisées en 4 banques contenant 16 patterns chacune.



Chaque pattern de séquenceur peut faire 64 pas de long. Le séquenceur est polyphonique et capable d'empiler jusqu'à huit notes par pas.

De même, il est possible de sauvegarder et d'échanger les patterns à l'aide du MIDI Control Center. Vous en apprendrez davantage au [chapitre sur le MIDI Control Center \[p.63\]](#).

### 2.1. Qu'est-ce qu'un séquenceur pas à pas ?

Le KeyStep mk2 peut enregistrer et lire des données musicales grâce à son séquenceur pas à pas. À l'origine célèbres dans les années 1960 et 1970, les séquenceurs pas à pas ont regagné en popularité grâce aux synthétiseurs modulaires.

En général, un séquenceur pas à pas est *monophonique*, ce qui signifie qu'il n'émettra qu'une note à la fois. Cependant, le séquenceur du KeyStep mk2 est capable d'empiler jusqu'à huit notes par pas de séquence.

Un autre élément qui rend le séquenceur du KeyStep mk2 plus avancé : il vous permet de transposer la séquence en jouant une note sur le clavier. Les premiers séquenceurs pas à pas n'en étaient pas capables ; à la place, la hauteur de chaque note était déterminée par un bouton ou un curseur.

Et tout comme avec n'importe quel séquenceur, un séquenceur pas à pas peut libérer les mains de l'utilisateur, de sorte qu'il puisse ajuster d'autres paramètres comme les filtres, les réglages d'enveloppe ou encore la hauteur sur le périphérique cible, alors que le séquenceur est en cours de bouclage.

Le KeyStep mk2 vous permet de créer et d'emmener jusqu'à 64 séquences uniques partout où vous allez. Et bien qu'il soit d'apparence simple, il existe de nombreuses façons de modifier vos séquences pendant une représentation. Nous les aborderons au cours de ce chapitre.

## 2.2. Parcourir le séquenceur

Voici un aperçu des fonctions du séquenceur. Des descriptions détaillées suivront.

Le séquenceur dispose de son propre bouton **On** situé en haut à gauche. Lorsqu'il est allumé, le séquenceur est prêt à être utilisé.

En maintenant Shift enfoncé, vous pouvez modifier la longueur (**Length**) du pattern de séquenceur en appuyant sur Metronome/Length. Vous avez la possibilité d'enregistrer en **Overdub** un pattern existant en maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur le bouton Record/Overdub.



Vous choisissez un **Sequencer Pattern** en maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur une touche Sequencer Bank pour les **Banks 1-4** et une touche Sequencer Pattern pour les **Patterns 1-16**. Au total, il y a 64 emplacements de patterns.

En maintenant Shift enfoncé, les touches situées plus à droite vous permettent de définir la **Time Division** (longueur des pas) ainsi que la **Sub Division** rythmique.

### 2.2.0.1. Keyboard Play – Comportement CV

- Quand aucune touche n'est enfoncée et que le séquenceur est en cours de fonctionnement, celui-ci produit une version monophonique du pattern.
- Le fait de jouer sur des touches va couper le son du séquenceur et jouera une version monophonique des touches enfoncées, jusqu'à ce que vous les relâchiez toutes.

### 2.2.0.2. Keyboard Play – Comportement MIDI

Vous pouvez définir un canal MIDI séparé pour le mode Keyboard Play, de sorte que les touches jouent un canal MIDI et que le séquenceur en joue un autre. Ceci peut être fait sur le panneau avant.

- Appuyez sur l'encodeur et naviguez vers le menu MIDI
- Appuyez sur l'encodeur et allez jusqu'à Keyboard Play Channel
- Appuyez dessus de nouveau et sélectionnez Auto ou les canaux 1-16
- Appuyez pour confirmer



Les réglages **Auto** ont pour effet de faire jouer le clavier et le séquenceur sur le même canal de sortie MIDI. En sélectionnant les canaux 1-16, le clavier joue sur un canal à part de votre choix.

### 2.2.1. Autres fonctions Shift + Clavier

Le fait de maintenir Shift enfoncé et de sélectionner une touche sur le clavier vous permet d'accéder à différentes fonctions du séquenceur.



- Shift plus **< Nudge >** déplace le pattern en avant et en arrière dans le temps.
- Shift plus **< Octave >** transpose le Pattern en octaves vers le haut et vers le bas.
- Shift plus **Double** double la longueur du pattern (y compris les événements dans le pattern).
- Shift plus **Quantize** garantit que tous les événements enregistrés en temps réel sont corrigés dans le temps.
- Shift plus **Reload** charge le pattern ayant été sauvegardé précédemment sur l'emplacement du pattern actuellement sélectionné.
- Shift plus **Clear** efface les données du pattern actuel (notes, etc.) tout en conservant les propriétés du pattern. De ce fait, si vous devez recréer un pattern, ses propriétés seront intactes.
- Shift plus **Undo** supprime le dernier enregistrement.

### 2.2.2. Sélectionner un pattern de séquenceur

Le KeyStep mk2 sorti d'usine comporte des patterns de séquenceur. Pour jouer l'un d'entre eux, veillez à ce que le bouton Sequencer soit allumé. Puis, jouez une note sur le clavier ou appuyez sur le bouton Play.



Pour sélectionner un pattern de séquenceur, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur l'une des quatre touches les plus graves du clavier. Elles sélectionnent l'une des quatre banques de patterns : 1, 2, 3 et 4. Puis, tout en ne relâchant pas Shift, appuyez sur l'une des 16 touches à droite pour sélectionner l'un des patterns de séquenceur 1-16 (Seq Pattern). L'écran confirme votre sélection.

Pour sélectionner un autre pattern dans la banque actuelle, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur n'importe quelle touche Seq Pattern. Tant que vous restez dans la même banque, il n'est pas utile de commencer par sélectionner une banque.

### 2.2.3. Définir le tempo

Il existe trois façons de définir le tempo du séquenceur.

1. Tapotez une fois sur le bouton Tempo et tournez l'encodeur dans la seconde. Cela permet un ajustement précis. Confirmez en appuyant sur l'encodeur.
2. Tapotez au moins trois fois sur le bouton Tempo pour accéder au mode Tap Tempo. L'écran va confirmer la vitesse BPM.
3. Exercez une longue pression sur le bouton Tempo pour ouvrir le menu Tempo à l'écran et cliquez sur l'encodeur pour effectuer une sélection.



Tempo: 120.0 BPM  
Long Press: settings

### 2.3. Créer un pattern de séquenceur

Par défaut, un pattern de séquenceur initialisé fait 16 pas de long, sa division temporelle est réglée sur la double croche et son tempo est de 120 battements par minute.

Il est possible de définir une longueur de pattern différente avant de lancer l'enregistrement. Maintenez Shift enfoncé, appuyez sur Length et tournez l'encodeur pour sélectionner une nouvelle longueur de pattern. Plage : 1-64 pas. Une fois le nombre de pas défini atteint, le séquenceur arrêtera l'enregistrement.

Seq Length  
24 steps



♪ Exemple : Si vous voulez créer un pattern de quatre mesures avec des croches en guise de pas les plus courts (il peut aussi y avoir des pas plus longs), réglez Pattern Length sur (4 x 8) 32 pas et Time Division sur 1/8.

Dans les parties suivantes, nous allons décrire comment entrer des notes pas à pas et en temps réel.



♪ Le séquenceur ne fonctionnera pas si la Clock Source est réglée sur autre chose qu'**Internal** ou **Auto** et qu'aucune horloge externe n'est disponible.



♪ **N'oubliez pas de sauvegarder vos patterns !** Maintenez Shift et Sequencer/Save enfoncés, puis sélectionnez l'emplacement en tournant l'encodeur. Confirmez en appuyant sur l'encodeur.

### 2.3.1. Enregistrement pas à pas

Si vous apprenez à travailler avec le séquenceur, vous êtes au bon endroit. À son niveau le plus basique, voici ce qu'il faut faire pour créer une séquence :

- Veillez à ce que le bouton Sequencer soit allumé
- Appuyez sur le bouton Record
- **Attention** : L'étape suivante va effacer la séquence existante, sauf si vous êtes en mode Overdub (bouton Recording allumé en bleu)
- Jouez une ou plusieurs touches en même temps
- Relevez vos doigts pour faire avancer le pas
- Renouvelez les deux dernières étapes
- Appuyez sur le bouton Stop quand vous avez terminé.



♪ Pour que la séquence avance d'un pas, vous devez relâcher tous les doigts entre chaque étape. Si vous ne commencez pas par les relever, vous ne ferez qu'ajouter des notes sur le même pas de la séquence.

Appuyez sur le bouton Play pour entendre votre séquence. Ou jouez la touche ou la première note. Ou jouez n'importe quelle touche pour entendre le pattern transposé. Le résultat pourrait ressembler à cela :





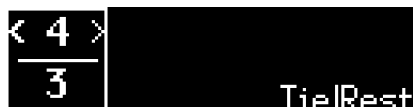
¶ Quand vous initialisez (**Initialize**) un pattern, son emplacement est réglé sur la double croche et sur un Tempo de 120 par défaut. La longueur du pattern est déterminée par le nombre de pas que vous enregistrez avant d'appuyer sur le bouton Stop. Quand vous effacez (**Clear**) un pattern, son emplacement conservera les propriétés (Tempo, Length et Sub Division) par défaut du pattern que vous venez de supprimer.

### 2.3.1.2. All Patterns Init

Si vous souhaitez supprimer tous les patterns de séquenceur du KeyStep mk2, il est possible de le faire facilement dans le menu Sequencer. Exercez une longue pression sur le bouton Sequencer et tournez l'encodeur jusqu'à sa dernière position appelée **All Patterns Initialize**. Appuyez pour sélectionner, choisissez Yes ou No et confirmez en appuyant sur l'encodeur.

### 2.3.1.3. Insérer des silences

Les espaces que l'on remarque parfois entre les notes sont des « silences ». Si vous voulez ajouter des silences au moment de créer un pattern de séquenceur, le KeyStep mk2 vous permet de le faire simplement.



Tout en entrant des notes du pattern, appuyez sur le bouton **Hold** pour ajouter un silence. Appuyez plusieurs fois sur Hold pour ajouter davantage de silences.

### 2.3.1.4. Lier des notes

Il est possible de faire durer une note jusqu'au pas suivant, et plus encore. Le bouton Record doit être allumé, puis :

- Jouez une ou plusieurs touches en même temps
- Ne relâchez pas la ou les touches
- Appuyez sur le bouton **Hold** pour lier la note au pas suivant
- Appuyez sur Hold autant de fois que nécessaire si vous souhaitez maintenir la ou les note(s) plus longtemps
- Relâchez toutes les touches
- Renouvelez le processus jusqu'à obtenir le résultat escompté

### 2.3.1.5. Notes legato

Legato signifie **jouer des notes sans intervalle (silence) entre elles**. Voici comment enregistrer des notes legato.

- Appuyez sur le bouton Record
- Appuyez sur le bouton Hold et maintenez-le enfoncé jusqu'à la fin de cet exemple
- Jouez une ou plusieurs touches en même temps
- Relâchez toutes les touches pour faire avancer le pas
- Jouez une autre touche ou un autre accord
- Relâchez les touches pour avancer vers le suivant pas
- Une fois la fin de la phrase legato atteinte, relâchez le bouton Hold
- Entrez d'autres notes si vous le souhaitez, ou appuyez sur le bouton Stop pour quitter le mode Record

Sur un synthé monophonique, ce processus entraînera une réponse « legato » (changement de tension sans événements de gate entre les notes).

Appuyez sur Play pour écouter votre séquence. Une combinaison de notes liées et de notes legato devrait ressembler à cela :



**i** Vous pouvez évidemment mélanger le mode legato et le mode normal dans le même pattern. Pour cela, il suffit d'appuyer sur le bouton Hold avant les notes qui seront jouées legato et de le relâcher au moment de revenir au mode normal.

Voici un autre exemple. Cette fois, nous avons créé un accord qui se maintient sur trois comptes :

- Réglez Time Division sur 1/4
- Appuyez sur le bouton Record
- Appuyez sur le bouton Hold et maintenez-le enfoncé jusqu'à la fin de cet exemple
- Jouez un Do, puis relâchez-le
- Jouez un Do et un Mi, puis relâchez-les
- Jouez un Do, un Mi et un Sol, puis relâchez-les
- Relâchez le bouton Hold
- Appuyez de nouveau sur Hold pour ajouter un silence
- Appuyez sur le bouton Stop

Le résultat devrait être le suivant :



Dans l'exemple ci-dessus, il vous faudrait régler le temps de Gate à 90 % pour la séquence pour que l'accord soit maintenu jusqu'au pas final. Sinon, le pas final ne retentira pas comme une noire.

**i** Si un pattern entier doit être joué legato, vous pouvez aussi régler le temps de Gate en maintenant Shift enfoncé et en faisant glisser la bande tactile Bend/Gate vers une valeur élevée. Pour qu'un pattern entier soit joué staccato (notes courtes), faites glisser la bande Bend vers une valeur faible.

#### 2.3.1.6. Gate



Le temps de Gate d'une note Seq/Arp correspond au pourcentage de temps pendant lequel elle reste « active » avant l'arrivée de la note suivante, 10 % correspondant au temps le plus court et 90 % au temps le plus long. Maintenez Shift enfoncé et faites glisser la bande tactile Pitch vers le haut et vers le bas pour l'ajuster.

**i** Chaque séquence dispose de son propre réglage de Gate.

#### 2.3.2. À propos de l'enregistrement/remplacement en temps réel

Le KeyStep mk2 vous donne la possibilité d'enregistrer ou de remplacer les notes d'une séquence pendant que le séquenceur est en train de boucler. Voici quelques détails à garder en tête :

- L'enregistrement en temps réel n'allongera pas une séquence. Pour ce faire, vous devez enregistrer dans le cadre d'une séquence existante. Il est donc préférable de commencer par créer une séquence de la longueur de votre choix à l'aide du mode Step Record.
- Il peut être utile qu'une boîte à rythmes externe soit asservie au KeyStep mk2 par MIDI ou la sortie Sync ou d'asservir le KeyStep mk2 au DAW. Cela vous indiquera l'emplacement du temps frappé.

Nous vous donnons des informations sur les dispositifs de synchronisation dans le chapitre Synchronisation.

### 2.3.3. Enregistrer en temps réel

Il existe deux méthodes pour enregistrer en temps réel.

- **Le séquenceur n'est pas en cours de fonctionnement** (mode Stop) : appuyez sur **Record**, puis sur **Play**. Le bouton Record va s'allumer et la séquence commencera à boucler. Le métronome à l'écran fait office de référence pour la synchronisation. Les notes que vous jouez « en direct » seront quantifiées au pas le plus proche.
- **Le séquenceur est en cours de fonctionnement** : si la séquence boucle déjà, il suffit d'appuyer sur Record et il se passera la même chose : le KeyStep mk2 va commencer à enregistrer et à remplacer des notes.

Vous pouvez évidemment enregistrer d'autres données que des notes, comme de l'automation de Spice, Gate, Pitch Bend et Modulation.




♪ Les notes nouvellement enregistrées remplaceront les notes qui existent actuellement sur ce pas.



♪ **N'oubliez pas de sauvegarder votre pattern !** Maintenez Shift et Sequencer/Save enfoncés, puis sélectionnez l'emplacement en tournant l'encodeur. Confirmez en appuyant sur l'encodeur.

#### 2.3.3.1. Définir la longueur d'un pattern

Il est possible que vous souhaitiez définir la longueur d'un pattern de séquenceur avant de lancer l'enregistrement. Pour ce faire, commencez par vérifier que vous êtes en mode Sequencer (le bouton Sequencer est allumé). Puis, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur le bouton Metronome/Length.



Seq Length  
48 steps

L'écran va vous demander de régler la longueur du pattern. Tournez l'encodeur pour la définir et appuyez dessus pour confirmer. C'est la longueur que fera le prochain pattern que vous enregistrerez en temps réel.



♪ Tout en maintenant Shift enfoncé, vous avez la possibilité d'appuyer plusieurs fois sur le bouton Length pour que chaque pression sur ce dernier augmente la longueur de 16 pas.

### 2.3.3.2. Jouer avec un pattern après l'enregistrement

Une fois avoir enregistré un pattern en temps réel, le séquenceur continue de boucler en mode Record. Vous avez la possibilité de quitter le mode Record mais que le pattern ne s'arrête pas de boucler ; pour cela, appuyez sur le bouton Record. Vous pouvez maintenant jouer en direct avec le pattern que vous venez de créer, sans y ajouter de notes.

### 2.3.4. Mutate

Vous voulez ajouter un peu de variété à vos activités musicales ? Si oui, Mutate est le bouton sur lequel vous devez appuyer.

#### 2.3.4.1. Comment Mutate fonctionne-t-il ?

Jouez votre séquence (ou arpège). Appuyez très rapidement sur le bouton Mutate et certaines notes vont changer de façon imprévisible. Sinon, appuyez un peu plus longtemps sur le bouton Mutate pour déplacer toutes les notes.



*L'écran propose une animation assez parlante du processus de Mutate en action*

Pendant que vous le faites, gardez un œil sur l'écran. Vous remarquerez que la mesure de Mutate se déplace de gauche à droite et inversement. Quand vous relâchez le bouton Mutate, la position de la mesure détermine la quantité de Mutate ayant modifié le pattern.

Vous remarquerez que, bien que Mutate modifie assez considérablement les notes, il préserve l'identité du pattern.



Il est évidemment possible d'appuyer plusieurs fois sur Mutate et d'entendre chaque fois une nouvelle variante de votre pattern de séquenceur.

#### 2.3.4.2. Comment réinitialiser un pattern muté ?

Si vous voulez relancer le processus Mutate avec un pattern qui n'a pas été modifié, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur le bouton Mutate/Reset. Vous retrouverez votre pattern initial et pourrez relancer une mutation.

**Mutate Reset**

### 2.3.5. Spice


Maintenir Shift enfoncé et faire glisser la bande Modulation vers le haut et vers le bas ajoutera des changements aléatoires à la séquence actuelle. Plus vous réglez la bande Modulation vers le haut, plus les changements sont importants.

Spice ajoute un côté aléatoire aux fonctions Gate Length et Ratchet (ajout de plusieurs déclenchements)

#### 2.3.5.1. Remplacer des notes

Comme indiqué précédemment, les notes que vous jouez en enregistrant en temps réel seront quantifiées en fonction des réglages Recording Quantize. Les notes qui existent dans ce pas seront remplacées par les notes que vous jouez.

Ainsi, lorsque la séquence est en boucle, vous pouvez remplacer certaines notes en jouant de nouvelles dans la plage temporelle du pas qui convient.

 Si vous voulez retirer la dernière note que vous avez enregistrée en temps réel, vous pouvez le faire facilement en maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur la touche Undo. Il n'est même pas nécessaire d'arrêter le séquenceur.

#### 2.3.5.2. Time Division en cours d'enregistrement

Le réglage Time Division ne vous permet pas d'entrer différentes valeurs de pas au beau milieu d'une séquence en cours d'enregistrement. Cependant, vous pouvez vous en servir pour modifier le tempo relatif en cours d'enregistrement.

Si vous enregistrez un passage difficile, n'hésitez pas à utiliser un autre réglage de Time Division (ex : 1/4 au lieu de 1/8). Il suffit de maintenir le bouton Shift enfoncé et d'appuyer sur l'une des touches **< Time Division >**. L'écran va confirmer le réglage actuel.

#### 2.3.5.3. Time Division et Rate

Le métronome à l'écran indique la vitesse en BPM actuelle. Quelle que soit la Time Division sélectionnée, il clignote une fois à chaque croche.

Il existe trois façons de définir le tempo du séquenceur. 1. Tapotez une fois sur le bouton Tempo et tournez immédiatement l'encodeur. Cela permet un ajustement précis. Confirmez en appuyant sur l'encodeur. 2. Tapotez au moins trois fois sur le bouton Tempo pour accéder au mode Tap Tempo. L'écran va confirmer la vitesse BPM. 3. Exercez une longue pression sur le bouton Tempo pour ouvrir le menu Tempo à l'écran et cliquez sur l'encodeur pour effectuer une sélection.



### 2.3.6. Ajuster la longueur d'un pattern

Vous pouvez régler la longueur d'une séquence (de 1 à 64 pas) en maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur le bouton Metronome/Length. Servez-vous de l'encodeur pour régler la longueur et appuyez dessus pour confirmer.



### 2.3.7. Qu'est-ce que le séquenceur enregistre ?

Le séquenceur du KeyStep mk2 enregistrera certains types de données pour chaque pas de la séquence :

- Les notes jouées sur le clavier
- Les données arrivant en MIDI ou USB
- La vitesse de chaque note
- Les silences insérés en appuyant sur le bouton Hold
- Chaque note d'un accord du mode Chord sera enregistrée en tant que note indépendante sur le même pas. Donc si vous avez un accord de six notes, il occupera six notes sur les huit maximum que peut contenir un pas de séquence.



♪ Si une touche est maintenue sur deux pas ou plus, une note liée sera enregistrée.



♪ Un accord peut contenir jusqu'à 16 notes maximum, ce qui dépasse la limite de huit notes par pas dans un pattern. Dans ce cas, seules les huit notes inférieures de l'accord seront saisies.



♪ Si l'enregistrement en temps réel est activé, les notes seront enregistrées. C'est un moyen pratique de « transférer » un clip MIDI d'un DAW vers le KeyStep mk2.



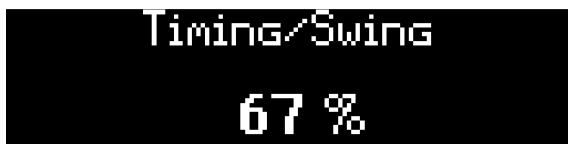
♪ Si ni le séquenceur ni l'arpégiateur n'est activé, les notes MIDI seront émises sur la sortie CV.

### 2.3.8. Qu'est-ce que le séquenceur n'enregistre PAS ?

Voici les types de données qui ne sont pas capturées par le séquenceur du KeyStep mk2 :

- La durée (temps de Gate) de la note
- Les changements de Time Division
- Pourcentage de Swing
- Les données du contrôleur
- Les notes du mode Chord qui dépassent la limite de huit notes par pas. Seules les huit notes en bas de l'accord seront enregistrées.

### 2.3.9. Swing



Swing insère une sensation de « shuffle » (ternarisation) à la séquence ou à l'arpège actif. Vous pouvez accéder au réglage Swing en exerçant une longue pression sur le bouton **Tempo** (Metronome) et en utilisant l'encodeur pour faire défiler jusqu'à **Swing**.

La valeur de Swing peut varier entre 50 et 75 %. 50 % représente des notes de longueur équivalente, tandis qu'à 67 %, la première note est deux fois plus longue que la suivante.

L'action du réglage Swing consiste à décaler la synchronisation des notes dans une séquence. En imaginant que Time Division soit réglée sur 1/8 (croche), voici ce qu'il va se passer : Quand la valeur de Swing dépasse 50 %, la première croche est maintenue plus longtemps et la seconde est plus courte et jouée plus tard. Vous remarquerez que la séquence commence à se « ternariser » (shuffle) légèrement, tout en retentissant de façon moins « mécanique » à l'oreille.

Le réglage maximal de Swing est 75 %. À ce stade, les croches sont jouées comme une croche pointée suivie d'une double croche. Un réglage de swing de 67 % donnera aux croches un son similaire à celui des notes swinguées dans le jazz.

Voici un schéma montrant les valeurs de Swing minimale et maximale en notation musicale.

50% swing



75% swing



♪ Chaque séquence dispose de son propre réglage de Swing. Le mode Arpeggio présente aussi un réglage de Swing indépendant.

## 2.3.10. Modifier une séquence

Intéressons-nous maintenant aux méthodes permettant de modifier une séquence existante.

### 2.3.11. Overdub On/Off

Vous pourriez vouloir enregistrer un pattern de séquenceur en overdub. Ou vous pourriez trouver plus intéressant de ne pas pouvoir le faire. Quelle que soit votre préférence, il est possible d'activer et de désactiver l'Overdubbing en maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur Record. Chaque pression sur le bouton Record active et désactive l'Overdub.

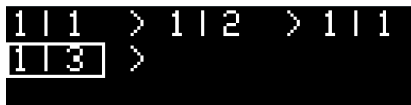


♪ Lorsque vous enregistrez en overdub, les nouvelles notes sont ajoutées par-dessus les notes existantes ; les notes existantes ne sont pas supprimées.

### 2.3.12. Enchaîner des patterns du séquenceur

Sur le KeyStep mk2, vous pouvez facilement enchaîner des patterns. Le processus est assez simple.

En mode Sequencer, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur Chain. L'écran vous demande de sélectionner des patterns. Maintenez Shift enfoncé et servez-vous des touches **Sequencer Bank** et **Pattern** pour sélectionner le pattern que vous voulez inclure à la chaîne.



*Ici, nous avons enchaîné les patterns 1/1 +  
1/2 + 1/1 + 1/3*

L'écran va afficher les patterns au fur et à mesure.

Si vous faites une erreur, l'encodeur peut vous servir à sélectionner un pattern, puis appuyez sur l'encodeur pour effectuer une sélection et tournez-le pour choisir un autre pattern. Pour sélectionner un pattern dans une autre banque, il vous suffit de continuer à tourner l'encodeur.

Une fois que vous avez terminé, appuyez sur Back.

#### 2.3.12.1. Éditer une chaîne de patterns

Pour modifier une chaîne de patterns que vous avez créée, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur Chain pour ouvrir le mode Chain Edit. L'écran vous propose trois options :

- **On** : appuyer sur l'encodeur va activer et désactiver le mode Chain Play
- **Clear** : appuyez ici pour effacer la chaîne de patterns
- **Edit** : appuyez ici pour ouvrir le mode Edit décrit ci-dessus



Les chaînes de patterns seront supprimées quand vous éteignez le KeyStep mk2.

### 2.3.13. Rate

Rate, Tempo, BPM, tous ces termes veulent dire la même chose. Il existe trois façons de définir le tempo du séquenceur et de l'arpégiateur.

1. Tapotez une fois sur le bouton Tempo et tournez l'encodeur dans la seconde. Cela permet un ajustement précis. Confirmez en appuyant sur l'encodeur.
2. Tapotez au moins trois fois sur le bouton Tempo pour accéder au mode Tap Tempo. L'écran va confirmer la vitesse BPM.
3. Exercez une longue pression sur le bouton Tempo pour ouvrir le menu Tempo à l'écran et cliquez sur l'encodeur pour effectuer une sélection.

#### 2.3.13.1. Time Division

Une séquence qui a été enregistrée avec une Time Division spécifique (ex : des doubles croches (1/16)) peut être lue à une vitesse deux fois plus lente en modifiant la Time Division à des croches (1/8).

Voici comment procéder : Maintenez Shift enfoncé et appuyez sur l'une des touches **Rate** : < **Time Division** >. La flèche de gauche divise la Time Division de 1/16 à 1/8 à 1/4 à 1/2 (double croche > croche > noire > blanche). La flèche de droite double la Time Division de 1/16 à 1/32 (double croche > triple croche).



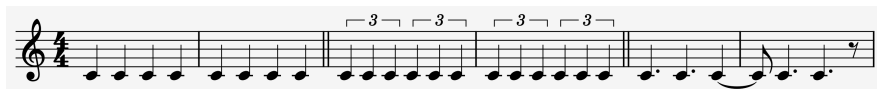
Vous pouvez aussi accéder à Time Division en exerçant une longue pression sur le bouton Tempo. Vous allez accéder au menu Timing. Tournez l'encodeur jusqu'à atteindre Time Division. Vous pourrez alors y sélectionner n'importe quel réglage de Time et Sub Division de 1/2D à 1/32T.

Ainsi, une séquence qui a été enregistrée avec une Time Division de 1/16 peut servir à jouer deux fois plus vite en passant à 1/32 (triples croches).

Le fait de modifier la Time Division n'a aucun effet sur la longueur du pattern. Cela signifie que toutes les notes enregistrées dans le pattern ne seront pas modifiées ; elles sont simplement lues plus vite ou plus lentement. Vous pourriez donc affirmer que le Tempo est divisé ou doublé, mais c'est tout simplement la lecture des notes qui met plus ou moins de temps.

### 2.3.13.2. Sub Division

Il est possible de modifier la Time Division **et** la Sub Division des notes que vous avez entrées dans un pattern. Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche avec le symbole de la croche (sous Rate) pour modifier la durée des notes, par exemple d'une noire (1/4) à un triolet de noires (1/4T) ou à une noire pointée (1/4D).



*Voici comment fonctionnent les Sub Divisions 1/4, 1/4T (triolets), et 1/4D (pointée)*

**i** Vous pouvez aussi accéder à Sub Division en exerçant une longue pression sur le bouton Tempo. Vous allez accéder au menu Timing. Tournez l'encodeur jusqu'à atteindre Time Division. Vous pourrez alors y sélectionner **n'importe quelle Time et Sub Division** de 1/2D à 1/32T.

### 2.3.14. Sequencer Edit

Il existe différents moyens de modifier ou d'éditer une séquence existante. Ces ajustements se trouvent sur le clavier sous **Seq Edit**. Vous pouvez accéder à toutes les fonctions en maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur la touche appropriée du clavier.

#### 2.3.14.1. Nudge

Vous pouvez décaler un pattern de séquence entier vers l'avant et vers l'arrière dans le temps en le déplaçant légèrement. Cela fonctionne que le séquenceur soit en fonctionnement ou arrêté. Maintenez Shift enfoncé et servez-vous des touches **< Nudge >** pour décaler votre pattern dans le temps.

**Nudge -1 step**

**i** Quand vous utilisez Nudge (ex : Nudge vers la droite), le pattern complet progressera d'un pas dans le temps et la dernière note passera directement au début.

### 2.3.15. Octave

Vous pouvez modifier l'octave d'un pattern de séquence à l'aide des touches **< Octave >** (à ne pas confondre avec les boutons Oct - et Oct + situés sur le panneau de gauche). Cela fonctionne que le séquenceur soit en fonctionnement ou arrêté. Maintenez Shift enfoncé et servez-vous des touches **< Octave >** pour modifier l'octave.

### 2.3.16. Double

Si vous voulez doubler la longueur d'un pattern, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur la touche Double du clavier. Le pattern sera deux fois plus long et les notes vont aussi doubler.

### 2.3.17. Quantize

Quantifier signifie **corriger des notes rythmiquement**. Vous avez toujours le choix de garder l'enregistrement de votre pattern tel quel ou de le régler rythmiquement après l'enregistrement.

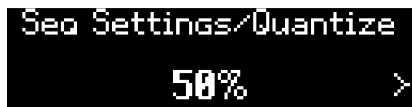
Quantize ne fonctionne que sur les enregistrements en temps réel, pas sur les enregistrements pas à pas. Exercez une longue pression sur le bouton Sequencer et faites défiler jusqu'à **Rec Quantize**. Appuyez sur l'encodeur pour activer et désactiver la quantification en cours d'enregistrement en temps réel.



Pour régler la valeur de Quantize, rien de plus simple : maintenez Shift et servez-vous de **Rate : Time Division** pour ensuite sélectionner une valeur (ex : 1/8).

### 2.3.18. Quantize Strength

Le processus de quantification déplace les notes vers la Time Division que vous avez déterminée (ex : vers la double croche la plus proche). Vous pouvez décider de corriger les notes à 100 % ou de ne les rapprocher qu'à 50 % de la valeur de Time Division. En d'autres termes, si vous voulez que les notes soient corrigées à 100 % ou seulement à 50 % (en conservant une partie du rendu original de votre enregistrement).



Exercez une longue pression sur le bouton Sequencer et tournez l'encodeur jusqu'à atteindre Quantize, où vous pourrez définir l'intensité de la quantification (Quantization Strength) de 50 % à 100 %.

### 2.3.19. Reload

Reload charge le pattern ayant été sauvegardé précédemment sur l'emplacement du pattern actuellement sélectionné.

## 2.3.20. Clear

Si vous voulez tout recommencer et créer un nouveau pattern de A à Z, vous avez plusieurs possibilités pour vider l'emplacement du preset actuel.

1. Exercez une longue pression sur le bouton Séquenceur. L'écran va afficher **Pattern Init** (Initialize). Appuyez sur l'encodeur pour confirmer ou sur Back pour quitter. Le prochain pattern que vous enregistrerez fera la longueur que vous souhaitez.
2. Maintenez Shift enfoncé et appuyez sur la **touche Clear** du clavier. L'écran va afficher Pattern Cleared. Cela a pour effet d'effacer le contenu des notes, tout en conservant les réglages du pattern. Le prochain pattern que vous enregistrerez fera la longueur de celui que vous venez d'effacer.



♪ Quand vous initialisez (**Initialize**) un pattern, son emplacement est réglé sur la double croche et sur un Tempo de 120 par défaut. La longueur du pattern est déterminée par le nombre de pas que vous enregistrez avant d'appuyer sur le bouton Stop. Quand vous effacez (**Clear**) un pattern, son emplacement conservera les propriétés (Tempo, Length et Sub Division) du pattern que vous venez de supprimer par défaut.

## 2.3.21. Undo

Cette fonction vous permet de retirer le(s) dernier(s) pas enregistré(s) d'un pattern. Son fonctionnement diffère légèrement en fonction du mode d'enregistrement.

- En enregistrant pas à pas, une pression sur Undo effacera la dernière note enregistrée. Une autre pression sur Undo effacera l'avant-dernière note et ainsi de suite.
- En enregistrant en temps réel, Undo efface la ou les notes enregistrées au cours de la dernière boucle. Une nouvelle pression sur Undo n'aura aucun effet.

## 2.4. Exporter et importer des séquences

Le KeyStep mk2 vous donne la possibilité d'emmener 64 patterns partout avec vous. Cependant, vous pouvez mémoriser un nombre de séquences illimité en vous servant du [MIDI Control Center \[p.63\]](#). Veillez à bien sauvegarder régulièrement votre travail sur votre ordinateur.

Une fois les séquences enregistrées sur votre ordinateur, il est possible de sélectionner des ensembles de séquences destinées à des publics ou à des sessions spécifiques.

## 2.5. Sequencer Settings

Une longue pression sur le bouton Sequencer ouvre les réglages du séquenceur (Seq Settings).

### 2.5.1. Pattern Initialize

Le premier élément est un texte : Pattern Initialize. Attention : si vous appuyez tout de suite sur l'encodeur, le pattern actuel sera effacé !



♪ Dans le cas où vous initialiseriez ou effaceriez un pattern par erreur, vous pouvez récupérer votre pattern en maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur la touche sous Sequencer Edit → Reload.

### 2.5.2. Clear Automation

Vous avez la possibilité de supprimer l'automation d'un pattern de façon sélective.

- **Clear Bend** : cliquez ici pour supprimer les données de pitch bend
- **Clear Mod** : supprime uniquement les données de modulation
- **Clear Gate** : supprime les données de Gate Time d'un pattern
- **Clear Spice** : retire Spice du pattern sélectionné



♪ Si un pattern ne contient pas le type de données que vous voulez retirer, l'écran affichera « No Automation Found ».

### 2.5.3. Quantize

Le processus de quantification déplace les notes vers la Time Division que vous avez déterminée (ex : vers la double croche la plus proche). Vous pouvez décider de corriger les notes à 100 % ou de ne les rapprocher qu'à 50 % de la valeur de Time Division.

### 2.5.4. Sequence Length

Si vous voulez enregistrer un pattern de séquenceur en temps réel d'une longueur autre que 16 pas, vous devez saisir la longueur dans ce menu. La longueur peut varier entre 1 et 64 pas.



### 2.5.5. Recording Count-In

En enregistrant en temps réel, cette option permet d'avoir un compte à rebours. Activez cette fonction si vous voulez qu'un compte à rebours visuel commence avant le début de l'enregistrement.



### 2.5.6. Recording Quantize

Si vous voulez appliquer la quantification (correction temporelle) à vos enregistrements en temps réel, activez cette fonction ici. Pour régler la valeur de Quantize, rien de plus simple : maintenez Shift et appuyez sur la touche **Sequencer Edit : Quantize**.



♪ Vous pouvez aussi appliquer de la quantification une fois que le pattern a été enregistré. Maintenez Shift enfoncé et appuyez sur la touche Time Division du clavier. Puis, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur la touche Quantize du clavier.

#### 2.5.6.1. Record Automation

Vous pouvez choisir d'enregistrer une Automation avec vos enregistrements en temps réel. Il peut s'agir de données de Pitch Bend, Modulation, Gate Length, Spice ou Aftertouch. Cochez Yes ou No dans ce menu.

#### 2.5.6.2. Use Pattern Tempo

L'horloge de Tempo sur le KeyStep mk2 est assez générique pour tout le contrôleur. Cependant, il est tout à fait possible de définir un tempo spécifique à un pattern de séquenceur. Commencez par définir un Tempo. Puis, ouvrez ce menu et sélectionnez **On**. Puis, n'oubliez pas de sauvegarder votre pattern.

Puis, peu importe le Tempo réglé sur le KeyStep mk2 (valeur par défaut de 120 BPM), le pattern que vous venez de sauvegarder sera joué à la vitesse en BPM que vous avez paramétrée.

Il y a deux réglages supplémentaires :

- **Off** : le Tempo du pattern n'est chargé que lorsque le KeyStep mk2 est allumé puis ignoré par la suite
- **When Paused** : le tempo du pattern n'est chargé que quand le séquenceur n'est pas en cours d'exécution



♪ Use Pattern Tempo n'a aucun effet quand l'horloge externe est activée.

### 2.5.6.3. Sequencer Wait to load

Imaginons que vous jouiez sur un pattern de séquenceur et que vous souhaitiez enchaîner progressivement avec un autre. Il existe trois façons de le faire.



Vous accédez à ces réglages en exerçant une longue pression sur le bouton Sequencer. Vous allez ouvrir les Sequencer Settings, dans lesquels l'encodeur peut vous permettre de faire défiler jusqu'à l'option **Wait to Load**.

- **At End** : le pattern suivant commence à jouer quand le pattern actuel se termine
- **Instant** : le pattern suivant commence à jouer immédiatement
- **1 Bar** : le pattern suivant commence à jouer après la mesure en cours

### 2.5.6.4. Program Change

Le KeyStep mk2 est capable d'envoyer des changements de programme par pattern. Les changements de programme peuvent servir à modifier des patches sur vos synthétiseurs asservis afin de déclencher des événements sur un autre séquenceur connecté au KeyStep mk2, ce qui améliore considérablement l'intégration de votre système.



Les changements de programme sont sauvegardés sur la base de patterns/projets, veuillez donc à sauvegarder vos patterns et projets avant d'éteindre l'appareil, sinon toutes les assignations effectuées depuis la dernière sauvegarde du projet correspondant seront perdues.

- **Bank MSB** : sélectionne MSB ou le MIDI Controller 0
- **Bank LSB** : sélectionne LSB ou le MIDI Controller 32
- **Program Change** : vous donne la possibilité de sélectionner les programmes 1-128.

Certaines banques de sons contiennent plus de 128 sons. Un vrai changement de programme qui sélectionne aussi une banque se compose de trois messages MIDI :

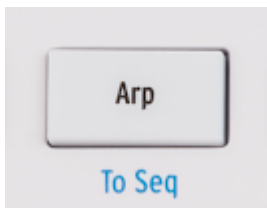
- CC 000 nnn (Bank Select MSB - Most Significant Byte)
- CC 032 nnn (Bank Select LSB - Least Significant Byte)
- Program Change nnn (MIDI Program Change message 1-128)

### 2.5.6.5. All Patterns Initialize

Si vous souhaitez supprimer tous les patterns de séquenceur du KeyStep mk2, il est possible de le faire facilement dans le menu Sequencer. Exercez une longue pression sur le bouton Sequencer et tournez l'encodeur jusqu'à sa dernière position appelée **All Patterns Init**. Appuyez pour sélectionner, choisissez Yes ou No et confirmez en appuyant sur l'encodeur.

### 3. L'ARPÉGIATEUR

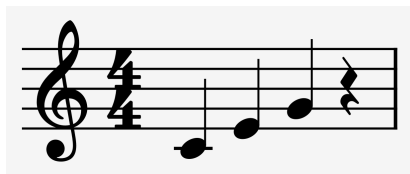
C'est l'un des éléments clés du KeyStep mk2. C'est un outil facile à prendre en main, mais qui les libère pour vous permettre d'effectuer d'autres tâches comme le réglage des contrôles sur des unités d'effets ou un synthétiseur modulaire.



#### 3.1. Qu'est-ce qu'un arpège ?

Un **arpège** est un type d'accord dans lequel les notes qui le composent sont **jouées individuellement** dans un ordre ascendant ou descendant progressif.

Par exemple : si vous jouez les notes composant un accord en Do (Do, Mi et Sol) **séparément** (l'une après l'autre), vous avez créé un arpège.



Dans un arpège, l'ordre et le sens des notes n'ont pas d'importance. Il en est de même pour la longueur, la vitesse et la plage de l'arpège.

En résumé : Jouez un accord et l'arpégiateur va le transformer en notes qui montent et descendent sur votre clavier.

## 3.2. Fonctionnalités de l'arpégiateur

L'arpégiateur du KeyStep mk2 propose de nombreuses façons différentes d'arpéger les notes que vous jouez sur le clavier. Ces sujets seront abordés dans les parties suivantes.



Le bouton Record est inactif en mode Arpeggiator.

### 3.2.1. Démarrer l'arpégiateur

Avant de décrire chacun de ces modes, rappelons brièvement comment sélectionner un mode et démarrer l'arpégiateur :

- Appuyez sur le bouton Arp pour activer l'arpégiateur
- Maintenez Shift enfoncé et sélectionnez un mode d'arpège (à l'aide des touches du clavier sous **Arp Mode**)
- Maintenez des touches enfoncées

**Arp Mode: UpDown**

L'arpégiateur commencera à jouer les notes que vous maintenez les unes après les autres. L'ordre dans lequel elles sont jouées dépend du mode d'arpège.

Si vous le souhaitez, vous avez la possibilité d'activer Hold pour que l'arpège soit lu une fois les touches relâchées.



L'arpégiateur ne fonctionnera pas si la fonction Sync Receive est réglée sur autre chose qu'**Internal** ou **Auto** et qu'aucune horloge externe n'est disponible.

Tous les exemples suivants impliquent de ne maintenir que quatre notes sur le clavier. Cependant, vous pouvez ajouter jusqu'à 64 notes à un arpège en faisant bon usage du bouton Hold et des boutons **Octave** -/+.

### 3.2.2. Définir le tempo

Il existe trois façons de définir le tempo de l'arpégiateur.

1. Tapotez une fois sur le bouton Tempo et tournez immédiatement l'encodeur. Cela permet un ajustement précis. Confirmez en appuyant sur l'encodeur.
2. Tapotez au moins trois fois sur le bouton Tempo pour accéder au mode Tap Tempo. L'écran va confirmer la vitesse BPM.
3. Exercez une longue pression sur le bouton Tempo pour ouvrir le menu Tempo à l'écran et cliquez sur l'encodeur pour effectuer une sélection.

### 3.2.3. Time Division

Un arpège créé à l'aide d'une Time Division particulière, par exemple des doubles croches (1/16), peut être joué deux fois plus lentement en modifiant la Time Division pour passer à des croches (1/8).

Voici comment procéder : Maintenez Shift enfoncé et appuyez sur l'une des touches **Rate** : < **Time Division** >. La flèche de gauche divise la Time Division de 1/16 à 1/8 à 1/4 à 1/2 (double croche > croche > noire > blanche). La flèche de droite double la Time Division de 1/16 à 1/32 (double croche > triple croche).

**Time Div: 1/32**



Vous pouvez aussi accéder à Time Division en exerçant une longue pression sur le bouton Tempo. Vous allez accéder au menu Timing. Tournez l'encodeur jusqu'à atteindre Time Division. Vous pourriez alors y sélectionner n'importe quel réglage de Time et Sub Division de 1/2D à 1/32T.

Ainsi, un arpège créé avec une Time Division de 1/16 peut être utilisé pour jouer deux fois plus vite en passant à 1/32 (triples croches).

Le fait de modifier la Time Division n'a aucun effet sur la longueur de l'arpège. Cela signifie que toutes les notes enregistrées dans l'arpège ne seront pas modifiées ; elles sont simplement lues plus vite ou plus lentement. Vous pourriez donc affirmer que le Tempo est divisé ou doublé, mais c'est tout simplement la lecture des notes qui met plus ou moins de temps.

### 3.2.4. Sub Division

Il est possible de modifier la Time Division **et** la Sub Division des notes que vous avez entrées dans un pattern. Maintenez la touche Shift enfoncée et appuyez sur la touche avec le symbole de la croche (sous Rate) pour modifier la durée des notes, par exemple d'une noire (1/4) à un triolet de noires (1/4T) ou à une noire pointée (1/4D).



*Voici comment fonctionnent les Sub Divisions 1/4, 1/4T (triolet), et 1/4D (pointée)*



Vous pouvez aussi accéder à Sub Division en exerçant une longue pression sur le bouton Tempo. Vous allez accéder au menu Timing. Tournez l'encodeur jusqu'à atteindre Time Division. Vous pourriez alors y sélectionner n'importe quelle Time et Sub Division de 1/2D à 1/32T.

### 3.2.5. Arpeggio Octaves

Lorsque vous jouez un arpège, il n'est pas difficile d'étendre sa gamme. En maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur l'une des quatre touches les plus graves intitulées **Arpeggio Octave 1, 2, 3 ou 4**, vous étendez la gamme de l'arpège jusqu'à 2, 3 ou 4 octaves.



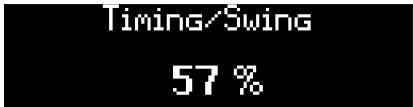
Arp Oct: 3

### 3.2.6. Swing

Swing insère une sensation de « shuffle » (ternarisation) à la séquence ou à l'arpège actif. Vous pouvez accéder au réglage Swing en exerçant une longue pression sur le bouton **Tempo** (Metronome) et en utilisant l'encodeur pour faire défiler jusqu'à Swing.

La valeur de Swing peut varier entre 50 et 75 %. 50 % représente des notes de longueur équivalente, tandis qu'à 67 %, la première note est deux fois plus longue que la suivante.

L'action du réglage Swing consiste à décaler la synchronisation des notes dans un arpège. En imaginant que Time Division soit réglée sur 1/8 (croche), voici ce qu'il va se passer : Quand la valeur de Swing dépasse 50 %, la première croche est maintenue plus longtemps et la seconde est plus courte et jouée plus tard. Vous remarquerez que la séquence commence à se « ternariser » (shuffle) légèrement, tout en retentissant de façon moins « mécanique » à l'oreille.



Timing/Swing  
57 %

Le réglage maximal de Swing est 75 %. À ce stade, les croches sont jouées comme une croche pointée suivie d'une double croche. Un réglage de swing de 67 % donnera aux croches un son similaire à celui des notes swinguées dans le jazz.

Voici un schéma montrant les valeurs de Swing minimale et maximale en notation musicale.

50% swing



75% swing



Les Modes Arpeggiator partagent un réglage de Swing combiné, alors que les Sequencer Patterns peuvent avoir des réglages de Swing individuels.

### 3.2.7. Arpeggio to Sequence

Pour transformer un arpège en pattern de séquenceur, rien de plus simple. Il y a deux façons de faire.

Vérifiez que l'arpégiateur est en cours d'exécution. Exercez une longue pression sur le bouton Record **ou** maintenez Shift enfoncé et appuyez sur To Seq (sous le bouton Arp). L'écran va afficher :



**Hold for Arp to Seq**

Une seconde plus tard, il va afficher :



**Arp copied to Seq**

Le pattern du séquenceur stocké dans la mémoire RAM sera alors effacé et remplacé par le contenu de l'arpège. Le séquenceur devient actif et joue de manière fluide le pattern nouvellement créé.

Vous pouvez ensuite décider de sauvegarder votre nouveau pattern sur l'un des emplacements du séquenceur en maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur le bouton Sequencer. Puis, tournez l'encodeur et effectuez la sauvegarde sur l'emplacement de votre choix.

### 3.2.8. Mutate

Mutate ajoute de la variation à vos arpèges en mélangeant les notes, un peu ou beaucoup.

#### 3.2.8.1. Comment Mutate fonctionne-t-il ?

Jouez un arpège. Appuyez très rapidement sur le bouton Mutate et certaines notes vont changer de façon imprévisible. Sinon, appuyez un peu plus longtemps sur le bouton Mutate pour déplacer toutes les notes.

Pendant que vous le faites, gardez un œil sur l'écran. Vous remarquerez que la mesure de Mutate se déplace de gauche à droite et inversement. Quand vous relâchez le bouton Mutate, la position de la mesure détermine la quantité de Mutate ayant modifié l'arpège.



♪ L'écran propose une animation assez parlante du processus de Mutate en action.



♪ Il est évidemment possible d'appuyer plusieurs fois sur Mutate et d'entendre chaque fois une nouvelle variante de votre arpège.

#### 3.2.8.2. Comment réinitialiser un arpège muté ?

Si vous voulez tout recommencer avec un arpège qui n'a pas été modifié, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur le bouton Mutate/Reset. Tout reviendra à la normale et vous pourrez relancer une mutation.



### 3.2.9. Spice

Maintenir Shift enfoncé et faire glisser la bande Modulation vers le haut et vers le bas ajoutera des changements aléatoires à l'arpège actuel. Plus vous réglez la bande Modulation vers le haut, plus les changements sont importants.



Spice ajoute un côté aléatoire (randomisation) aux fonctions Gate Length, Silence et Ratchet (ajout de plusieurs déclenchements).



♪ Pour supprimer toutes les modifications apportées par Spice, il suffit de désactiver le contrôle Spice de nouveau.

#### 3.2.9.1. Dice

Lorsque vous utilisez Spice et chaque fois que vous activez ce contrôle, vous remarquerez que les arpèges sont modifiés de la même façon. Pour que cela change, il va falloir « lancer le dé ».

Pour ce faire, maintenez Shift enfoncé et tapotez trois fois sur la bande Modulation. L'écran va afficher **Dice Rolled**.

### 3.2.10. Arpéger la mémoire des accords

Cette action est tout à fait possible. Sélectionnez un accord et choisissez un mode d'arpège. Démarrez l'arpégiateur. Ensuite, il vous suffit de jouer sur une touche pour entendre l'accord arpégé.

### 3.3. Arpeggiator Modes

Le KeyStep mk2 est doté de 15 modes Arpeggiator prédéfinis et d'un mode que vous créez vous-même. Les schémas rattachés à chaque mode vous donnent une idée de leur sonorité.

#### 3.3.1. Arpeggiator Modes 1-6

##### 3.3.1.1. Arpeggio mode 1 : Up

Lorsque le mode Arpeggio est réglé sur **Up**, l'arpégiateur joue les notes maintenues dans l'ordre, de la plus grave à la plus aiguë. Une fois arrivé à la note la plus aiguë, il recommence depuis la note la plus grave.

Le résultat devrait être le suivant :



*Arp Mode : Up*

##### 3.3.1.2. Arpeggio Mode 2 : Down

Les notes que vous jouez sont arpégées vers le bas, puis recommencent depuis le haut.



*Arp Mode : Down*

##### 3.3.1.3. Arpeggio Mode 3 : UpDown

Les notes sont jouées vers le haut puis vers le bas en boucle.



*Mode Arp: UpDown*

### 3.3.1.4. Arpeggio Mode 4 : Random

Les notes sont jouées dans un ordre aléatoire.



*Arp Mode : Random*

### 3.3.1.5. Arpeggio Mode 5 : Order

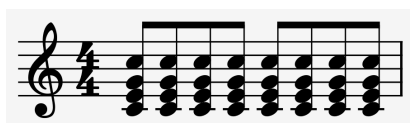
Les notes retentiront dans l'ordre dans lequel vous les avez jouées.



*Arp Mode : Order*

### 3.3.1.6. Arpeggio Mode 6 : Poly

Toutes les notes maintenues seront jouées sous forme d'accord répété.



*Mode Arp: Poly*

### 3.3.2. Arpeggio Modes 7-15

Ces patterns sont génératifs et boucleront jusqu'à ce que vous appuyiez sur Mutate ou que vous sélectionniez un autre pattern.

Les patterns diffèrent à plusieurs égards :

- **Densité des notes** : bon nombre de pas ne contiennent pas de notes nouvellement déclenchées
- **Longueur des notes** : certains pas sont silencieux ou ont des queues provenant des notes précédentes
- **Polyphonie** : la probabilité que plusieurs notes se déclenchent en même temps

Comme il est impossible de donner des exemples notés des Modes Arpeggio 7 à 15, voici une brève description de chacun d'entre eux.

- **Arpeggio Mode 7 : Short 1** Densité totale donc déclenchement sur chaque pas, longueur de note 1 pas, pas de polyphonie
- **Arpeggio Mode 8 : Short 2** Moins de densité mais des notes courtes, pas de polyphonie
- **Arpeggio Mode 9 : Long 1** Encore moins de densité et des notes courtes, pas de polyphonie
- **Arpeggio Mode 10 : Long 2** Dense avec des notes majoritairement courtes
- **Arpeggio Mode 11 : Long 3** Dense avec des notes majoritairement longues
- **Arpeggio Mode 12 : Poly 1** Notes seules et quelques accords courts entrecoupés de silence
- **Arpeggio Mode 13 : Poly 2** Accords courts principalement
- **Arpeggio Mode 14 : Poly 3** Accords longs principalement avec quelques notes seules
- **Arpeggio Mode 15 : Poly 4** Accords longs principalement avec des queues longues

### 3.3.3. Special Arpeggio Mode 16 : User Sequence

Le mode Arpeggiator 16 est une fonctionnalité très créative. Il copie le dernier pattern de séquenceur joué sur l'emplacement 16 de l'arpégiateur.

Voici comment cela fonctionne : Sélectionnez un pattern de séquenceur ou enregistrez-en un nouveau. Appuyez sur le bouton Arp et sélectionnez l'Arpeggio Mode 16 : User Sequence. Le pattern de séquenceur que vous venez de jouer/créer sera désormais joué par l'arpégiateur.

#### 3.3.3.1. Définir la longueur d'un arpège

Vous pouvez paramétrer la longueur d'un arpège en exerçant une longue pression sur le bouton Arp. L'écran affichera « Arpeggiator Length ». Cliquez sur l'encodeur et faites une sélection de 1 à 64 pas.

#### 3.3.3.2. Réflexions sur l'Arpeggio Mode 16 : User Sequence

- Il peut être judicieux de mémoriser les notes utilisées dans le pattern du séquenceur que vous venez d'enregistrer et de copier dans l'emplacement 16 de l'arpégiateur, si vous souhaitez que le pattern ait la même sonorité et que vous souhaitez le perfectionner.
- L'utilisation du mode Arpeggio 16 comme décrit ci-dessus vous permettra d'utiliser n'importe quel pattern du séquenceur, mais avec une différence significative : alors que le pattern du séquenceur contient un ensemble fixe de notes (enregistrées), la séquence utilisateur que vous avez créée vous permet de jouer les notes de votre choix avec le même contenu de pattern.
- Les patterns de séquenceur d'usine fournis avec l'instrument prennent une nouvelle dimension lorsque vous les utilisez avec l'Arpeggio Mode 16.
- L'Arpeggio Mode 16 ouvre la voie à des interactions harmoniques. Au lieu de la tonalité fixe d'un pattern de séquenceur, vous pouvez désormais jouer les accords de n'importe quel morceau en utilisant la beauté d'un arpège.

#### 3.3.4. Arpeggio Retrigger

Exercez une longue pression sur le bouton Arp et tournez l'encodeur pour ouvrir le menu Arpeggio Retrigger. Vous pouvez le régler sur On ou Off.

Voici un exemple. Avec une longueur d'arpège de huit pas et un nombre de notes jouées de trois, le bouclage des notes peut se produire de deux façons :

- **Retrigger On** : le pattern redémarrera à la fin des huit pas
- **Retrigger Off** : le pattern poursuivra sa lecture, peu importe la longueur du pattern



*Arpeggio Retrigger réglé sur On*

### 3.3.5. Gate

Le temps de Gate (longueur de note) d'une note d'arpège correspond au pourcentage de temps pendant lequel elle reste « active » avant l'arrivée de la note suivante, 10 % correspondant au temps le plus court et 90 % au temps le plus long. Maintenez Shift enfoncé et faites glisser la bande tactile Pitch vers le haut et vers le bas pour faire une sélection.



L'Arpeggio Mode est doté d'un réglage de Gate qui lui est propre et qui est indépendant des réglages de Gate du séquenceur.

### 3.3.6. Créer un arpège multi-octave

Nous avons pu constater que le bouton Hold vous permet de maintenir l'arpégiateur en marche après avoir retiré vos doigts des touches.

Le bouton Hold peut avoir une deuxième fonction. Quand le mode Hold est actif, vous pouvez continuer à ajouter des notes à un arpège tant que vous maintenez au moins une note enfoncée. Il est même possible d'appuyer sur les boutons **Octave +/-** pour accéder à d'autres gammes d'octaves du clavier.

Un exemple : Appuyez sur le bouton Hold et appuyez sur plusieurs notes pour démarrer l'arpégiateur. Vous pouvez maintenant appuyer deux fois sur le bouton Oct + et appuyer sur la même note du clavier pour créer une arpégiation avec la même note à deux octaves d'intervalle.



N'oubliez pas qu'une fois que vous relâchez les touches, l'arpège en cours d'exécution sera remplacé dès que vous appuierez sur une autre touche.

### 3.3.7. Ajouter jusqu'à 64 notes

Vous pouvez ajouter jusqu'à 64 notes à votre arpège. Voici comment faire :



**⚠ Souvenez-vous :** Gardez au moins une touche enfoncée à tout moment jusqu'à la dernière étape.

- Appuyez sur le bouton Arp
- Appuyez sur le bouton Play/Pause pour démarrer l'arpégiateur
- Appuyez sur le bouton Hold
- Appuyez sur une ou plusieurs touches ; l'arpégiateur va jouer ces notes
- Continuez à maintenir au moins une touche enfoncée, puis appuyez sur le bouton Octave +
- Ajoutez d'autres notes provenant de l'octave supérieure à l'arpège
- Tout en gardant bien au moins une touche enfoncée, appuyez sur le bouton Octave -
- Ajoutez d'autres notes provenant de l'octave inférieure à l'arpège, et ainsi de suite
- Vous pouvez encore ajouter des notes à l'arpège pendant un moment. La limite est de 64 notes.

Lorsque vous n'avez plus de notes à ajouter, vous pouvez relâcher toutes les touches. L'arpège multi-octave continuera jusqu'à ce que vous jouiez sur une autre touche ou que vous arrétiez l'arpégiateur.



**⚠** À n'importe quel stade du processus, vous avez la possibilité de relâcher la ou les notes originales, tant que vous continuez à maintenir au moins l'une des nouvelles touches que vous ajoutez.

## 3.4. Interrompre un arpège

Il est possible d'interrompre un arpège et de le lancer de nouveau. Il y a deux façons de faire.

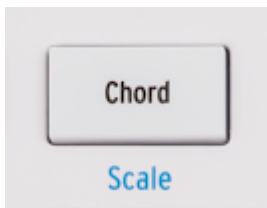
- Sélectionnez n'importe quel Arpeggiator Mode sauf Random ou Order (il sera plus facile d'entendre ce qu'il se passe)
- Démarrez l'arpégiateur
- Appuyez sur le bouton Hold
- Jouez sur quelques touches pour créer un pattern

Il y a maintenant deux façons de continuer.

1. Appuyez sur Stop. L'arpège s'arrête et quand vous appuyez sur Play, l'arpège démarre depuis le début.
2. Appuyez sur Pause. L'arpège s'arrête. Appuyez sur Play et l'arpège reprend là où vous l'avez arrêté.

## 4. MODE CHORD

Le KeyStep mk2 est capable de mémoriser un accord. Vous pouvez ensuite jouer l'accord entier en appuyant sur une touche du clavier. L'accord sera transposé automatiquement quand vous jouez des notes différentes.



Pour entendre le mode Chord à l'œuvre, il suffit d'appuyer sur le bouton Chord et d'appuyer sur n'importe quelle touche. Vous allez entendre un accord majeur par défaut.

### 4.1. Utiliser les accords prédéfinis

Le KeyStep mk2 renferme un certain nombre d'accords préprogrammés. Une longue pression sur le bouton **Chord** ouvre le menu Preset. Rappuyez sur l'encodeur pour effectuer votre sélection.



- User
- Octave
- 5th
- Major Triad
- Minor Triad
- Sus 2
- Sus 4
- Major 7
- Minor 7
- Major 9
- Minor 9
- Major 11
- Minor 11

#### 4.1.1. Créer un accord

Vous pouvez aussi évidemment créer votre propre accord. Celui-ci deviendra l'accord utilisateur (User Chord). Voici comment faire.



⚠ **Avertissement** : La procédure suivante va effacer l'accord précédent et va en créer un nouveau.



- Maintenez le bouton Chord enfoncé
- Jouez quelques notes, en même temps ou les unes après les autres
- Relâchez le bouton Chord

Le fait d'appuyer sur une touche va alors lire l'accord entier. Jouer sur une autre touche transposera l'accord.

La première note entrée deviendra la racine de l'accord. Ainsi, si vous voulez qu'une note bien spécifique devienne la note racine, jouez-la au moins un peu avant les autres.

## User Chord 5 notes



♪ Un accord sur le KeyStep mk2 peut contenir jusqu'à 16 notes maximum.



La mémoire des accords n'est pas sauvegardée quand le KeyStep mk2 est mis hors tension, mais elle l'est dans le cadre d'un pattern du séquenceur.

### 4.1.2. Spread

Une longue pression sur Chord et une rotation de l'encodeur donnent accès au menu Spread. C'est ici que vous déterminez la façon dont votre style de jeu affectera le jeu de l'accord.

- **No** : aucun changement, l'accord sera joué tel que vous l'avez joué ou en fonction des presets d'accords
- **Velocity** : jouez doucement pour réduire la taille des accords, jouez plus fort pour créer des accords plus grands
- **Aftertouch** : en utilisant cette fonction, l'accord va déclencher plus de notes
- **1-16** : vous pouvez définir le nombre de notes de l'accord qui seront jouées, de 1 à 16

## Chord/Spread Aftertouch

### 4.1.3. Strum [ms]

Les notes d'un accord sont généralement jouées toutes en même temps, mais vous pouvez configurer le KeyStep mk2 pour qu'il joue en strumming, comme lorsque vous grattez un accord sur une guitare. Un réglage de 0 n'apporte aucun changement, tandis que 500 millisecondes gratte l'accord très lentement.

#### 4.1.4. Strum [sync]

L'effet Strumming décrit précédemment peut aussi être synchronisé à l'horloge interne ou externe. Dans ce cas de figure, l'effet de strumming devient dépendant du tempo. Alors la référence ne sera plus les millisecondes, mais les Sub Divisions. La plage de réglages varie entre Off et 1/64 (quadruple croche) et 1/4 (noire).

#### 4.1.5. Strum Type

Si Strum est utilisé, vous avez la possibilité de définir l'ordre des notes. Voici les options.

- **Up** : toutes les notes sont jouées dans un ordre ascendant
- **Alt Up** : les notes jouent dans un ordre ascendant, mais plutôt dans le sens 1-3-2-4
- **Down** : toutes les notes sont jouées dans un ordre descendant
- **Alt Down** : les notes jouent dans un ordre descendant, mais plutôt dans le sens 1-3-2-4



Chord/Strum Type  
Alt Down

#### 4.1.6. Voicing

Ce mode apporte de la variation aux accords. Lorsque Voicing est activé, le KeyStep mk2 harmonise élégamment les accords de manière différente pour créer une harmonisation plus musicale lors des changements d'accords.



Chord/Voicing  
On

Exemple : quand vous jouez un Do Maj suivi d'un Fa Maj, l'accord entier ne se déplace pas simplement d'une quarte vers le haut, mais il est réharmonisé plus comme le jouerait un claviériste en chair et en os. Les réglages Bass 1-3 ajoutent une note grave 1, 2 ou 3 octaves plus bas.

## 4.2. Accords et le séquenceur

Vous pouvez vous servir du mode Chord et du séquenceur en même temps, mais uniquement à certaines conditions.

### 4.2.1. Séquenceur et mode Chord

Le séquenceur peut contenir huit notes par pas maximum. Les accords du mode Chord seront enregistrés en tant que notes indépendantes dans le séquenceur. Donc si vous avez un accord de six notes, il occupera six notes sur les huit maximum que peut contenir un pas de séquence.

### 4.2.2. Accords et l'arpégiateur

Il est possible d'utiliser l'arpégiateur avec le mode Chord pour jouer des accords arpégés. Le processus est simple.

Appuyez sur le bouton Chord et sélectionnez un accord si vous le souhaitez.

- Appuyez sur le bouton Arp pour activer l'arpégiateur
- Appuyez sur le bouton Arp et jouez une note

Et voilà. Que vous démarriez d'abord l'arpégiateur puis activiez le mode Chord ensuite ou l'inverse, cela n'a pas d'importance. Les notes de l'accord sont ajoutées à l'arpège.

## 5. FONCTIONS CV, GATE ET MOD

Le keyStep mk2 offre un accès direct à certaines des meilleures technologies musicales que le monde ait produites depuis que l'homme a maîtrisé l'électricité : connecteurs USB, MIDI, Sync et CV/Gate sont tous présents sur son panneau arrière, dans un espace de la taille d'une barre chocolatée.



Ce chapitre sera consacré aux fonctionnalités du système de circuits CV/Gate du KeyStep mk2.

### 5.1. Signaux Pitch et Gate

Les sorties CV/Gate/Mod sont faciles à utiliser, mais comme chaque appareil récepteur peut être différent, vous devrez peut-être modifier légèrement les réglages.

#### 5.1.1. Comment fonctionnent-ils ?

Les notes que vous jouez sur le clavier sont immédiatement traduites en signaux de tension de contrôle (CV - Control Voltage) et de Gate, pour ensuite être envoyées à ces connecteurs sur le panneau arrière. Deux ensembles de tensions sont envoyés pour chaque note : Pitch et Gate open/close (ouverture/fermeture).

Pitch correspond au numéro de note MIDI, et ouverture/fermeture de Gate correspond à note enfoncée et note relâchée, respectivement. La vélocité et d'autres informations peuvent être transmises par les sorties Mod (voir la partie suivante).

Le séquenceur enregistrera ce que vous jouez sur les touches, et, au moment de la lecture, il enverra ces signaux au(x) dispositif(s) connecté(s) à la prise CV/Gate, tout comme s'ils avaient été joués sur le clavier.



♪ Lorsque le séquenceur joue les périphériques CV/Gate connectés, vous pouvez toujours jouer vos périphériques MIDI à partir du clavier.

### 5.1.2. Mon DAW peut-il envoyer des signaux CV/Gate ?

Il est possible d'envoyer des données de notes depuis une piste MIDI de votre DAW vers les prises CV/Gate du KeyStep mk2. Pour ce faire, il vous suffit de faire correspondre le canal MIDI sur la piste de DAW à celle du KeyStep mk2.

N'oubliez pas les deux choses suivantes :

1. Les prises CV/Gate sont monophoniques, donc si la piste MIDI sélectionnée sur le DAW contient des données polyphoniques, vous n'entendrez pas toutes les notes sur le périphérique cible.
2. Les prises CV/Gate n'envoient que des signaux de base : hauteur (pitch) et note enfoncée/relâchée (note on/off). Autrement dit, vous ne pourrez pas les utiliser pour contrôler les paramètres d'un synthétiseur. Toutes les éditions des réglages de votre synthétiseur modulaire doivent être faites directement sur le synthétiseur.



♪ Les notes MIDI entrantes sont fusionnées avec le séquenceur et le clavier interne, il n'y a donc aucun chemin exclusif entre MIDI et CV.

## 5.2. Sortie Modulation [Mod]

Alors que CV Pitch génère la hauteur tonale et CV Gate émet les temps de début et de fin des notes, vous pouvez également moduler les notes par l'intermédiaire des sorties Mod 1 et Mod 2.

### 5.2.1. Comment les sorties Mod 1 et Mod 2 fonctionnent-elles ?

Les prises de sortie Mod envoient des valeurs de tension générées par l'une des sources à l'intérieur du KeyStep mk2 : Velocity, Aftertouch, Modulation Strip, Random ou Pulse. Vous pouvez vous servir de cette sortie pour contrôler le volume, la fréquence du filtre et n'importe quelle autre fonction sur le périphérique cible.

...V Mod/Mod 1 Source  
Velocity

Pour les paramétrer sur le KeyStep mk2, appuyez sur l'encodeur et accédez à la partie CV/Gate. Les menus **Mod 1 Source** et **Mod 2 Source** vous permettent de sélectionner les paramètres Velocity, Aftertouch, Modulation Strip, Random et Pulse.

## 5.3. Router les signaux

Normalement, la sortie Pitch (CV) est connectée à un Oscillateur contrôlé en tension (VCO) et la sortie Gate est connectée à une entrée de déclenchement ou à un Amplificateur contrôlé en tension (VCA). Chaque sortie Mod est connectée à un VCA ou à un Filtre contrôlé en tension (VCF), ou au deux via un séparateur ou une patchbay. Ces routages produiront les résultats les plus prévisibles, mais vous pouvez envoyer ces signaux à n'importe quels paramètres qui les accepteront.

## 5.4. Caractéristiques techniques de CV Pitch/Gate/Mod

Certains synthétiseurs ou modules analogiques présentent des implémentations inhabituelles qui ne sont pas totalement compatibles avec les signaux CV Pitch/Gate/Mod du KeyStep mk2. Veuillez lire leurs spécifications avant d'effectuer un achat afin de vous assurer que les deux périphériques fonctionneront bien ensemble.

Cependant, le KeyStep mk2 a été conçu pour être le plus flexible possible. Vous avez la possibilité de configurer la réponse des prises CV Pitch, Gate et Mod de nombreuses façons.

Voici les plages de signaux électriques qui peuvent être envoyés par les prises CV, Gate et Mod du KeyStep mk2 : Elles sont trouvables en appuyant sur l'encodeur et en sélectionnant le menu CV/Gate.

### 5.4.1. CV Pitch Formats

CV Pitch propose deux options, chacune avec échelles de hauteur tonale différentes :

- **VoltOct** : 1 Volt/octave (O-10V)
  - Plage de notes MIDI de 0 Volt : Do2 à Sol8
- **HertzVolt** : Hertz par volt (max~12V)
  - Plage de notes MIDI de 1 Volt : Do2 à Sol8 (référence de 1V par défaut : Do0)



### 5.4.2. CV Pitch Reference

Cette référence détermine la note MIDI qui envoie une sortie CV de 0 (zéro) volt. Les options sont :

- C-2, C-1, CO, C1, C2 ou C3 (C=Do).

### 5.4.3. Legato Retrigger

Lorsque vous jouez deux notes qui se chevauchent (la deuxième note commence avant que vous n'ayez fini de jouer la première), vous pouvez déterminer la façon dont le KeyStep mk2 doit gérer ce Legato.

- **Off** : la deuxième note est la continuation de la première, sans intervalle ni nouvelle courbe d'enveloppe
- **Retrig** : la deuxième note est redéclenchée de nouveau, c'est-à-dire qu'elle est traitée comme une nouvelle note
- **Slide** : la première note est jouée sans redéclenchement jusqu'à la hauteur de la deuxième note.

#### 5.4.4. Mod 1/2 Source

Sur le KeyStep mk2, vous pouvez définir la source de la tension de contrôle envoyée par les sorties CV Mod 1 et Mod 2. Les options sont **Velocity**, **Aftertouch**, **Modulation Strip**, **Random** et **Pulse**.

**Random** est un peu à part. Ce réglage envoie une valeur aléatoire uniforme entre 0 volt (0V) et la tension maximale (Max Voltage) chaque fois qu'une nouvelle note est envoyée sur la CV Output.

**Pulse** envoie un signal d'impulsion de deux millisecondes chaque fois qu'une nouvelle note est envoyée à la CV Output.

#### 5.4.5. Mod 1/2 Maximum Voltage

Pour la compatibilité avec des périphériques externes, il est possible de régler la tension maximale envoyée par les CV Outputs à **1-10 Volts**.



... Mod/Mod 1 Max Vol  
10V

#### 5.4.6. Pitch Bend Range

Vous pouvez y définir la plage de la bande tactile Pitch. Vous avez le choix entre des valeurs allant de **1 à 24 demi-tons**.


#### 5.4.7. Gate Format

Pour la compatibilité avec les périphériques connectés à votre KeyStep mk2, vous pouvez sélectionner l'un des formats suivants envoyés par la CV Gate Output :



...V Gate/Gate Format  
V-trig 5V

- S-trig
- V-trig 5V
- V-trig 12V

 S-trig sert à la compatibilité de certains appareils Korg. V-trig est un gate à tension régulière sur lequel 0V correspond à l'état désactivé et 5V ou 12V à l'état activé.

#### 5.4.8. Wheel Vibrato

Il s'agit du *degré* (quantité) de changement de hauteur que le LFO générera quand vous utilisez la bande tactile Modulation ou l'Aftertouch. La plage est de **0,0-12,0 demi-tons**.

#### 5.4.9. Vibrato Rate

Réglez la *vitesse* du changement de hauteur produit par la bande tactile Modulation sur une valeur allant de **0,3 à 10 Hertz**.



## 6. SYNCHRONISATION

Le KeyStep mk2 peut faire office d'horloge maître sur une grande variété de dispositifs musicaux, ou peut servir d'esclave à de nombreuses sources.

### 6.1. Le KeyStep mk2 en tant que maître

Par défaut, le KeyStep mk2 est réglé sur Auto. Cela signifie qu'en fonction de s'il y a une horloge entrante ou pas, il fera office de maître (Master) ou d'esclave (Slave).

Appuyez sur l'encodeur et tournez-le jusqu'à ce que l'écran affiche Sync pour que le KeyStep mk2 devienne l'horloge maître. Appuyez sur l'encodeur et tournez-le jusqu'à voir affiché **Clock Source** à l'écran. Appuyez sur l'encodeur et tournez-le jusqu'à voir affiché **Auto** ou **Internal** à l'écran. Cliquez sur l'encodeur pour confirmer. Appuyez sur le bouton **Back** jusqu'à ce que l'écran affiche Arturia KeyStep.

Quand c'est le cas :

- La partie Transport contrôlera l'arpégiateur et le séquenceur interne
- Les messages d'horloge MIDI sont envoyés à la sortie MIDI et à l'USB MIDI
- Les signaux d'horloge sont envoyés à la sortie Sync. Vous pouvez définir le type de sortie d'horloge dans le menu sous Global Settings
- Il est possible de définir le Tempo en tapotant plusieurs fois sur le bouton Tempo ou en exerçant une longue pression sur ce dernier

## 6.2. Le KeyStep mk2 en tant qu'esclave

Appuyez sur l'encodeur et tournez-le jusqu'à ce que l'écran affiche **Sync** pour que le KeyStep mk2 devienne l'esclave d'une horloge externe. Appuyez sur l'encodeur et tournez-le jusqu'à voir affiché **Clock Receive** à l'écran. Appuyez de nouveau sur l'encodeur et sélectionnez Internal, USB, MIDI, Clock ou Auto. Cliquez sur l'encodeur pour confirmer. Appuyez sur Back jusqu'à ce que l'écran affiche Arturia KeyStep.



Quand le KeyStep mk2 est en mode Slave (esclave) :

- Les contrôles Tempo ne contrôleront pas l'arpégiateur ou le séquenceur interne quand la source (d'horloge) externe est en cours de fonctionnement
- La partie Transport du KeyStep mk2 continuera de fonctionner comme d'habitude ; vous pouvez toujours arrêter, démarrer et interrompre les séquences internes et l'arpégiateur, et toujours enregistrer des séquences
- Le KeyStep mk2 transmettra les messages de synchronisation qu'il reçoit de la part de la source externe aux trois sorties d'horloge et convertira tous les types d'horloge en horloge MIDI pour les sorties MIDI et USB

### 6.2.1. Clock Send

Il existe un réglage global qui active et désactive la transmission d'horloge par USB, MIDI et Sync. Il est trouvable en appuyant sur l'encodeur et en ouvrant le menu **Clock Send**. Les choix disponibles sont On et Off.

### 6.2.2. Sync In/Out Types

La face arrière du KeyStep mk2 est dotée de **ports Sync In et Out**. Vous avez la possibilité de configurer le type de signaux de synchronisation qui y sera utilisé. Pour accéder aux Sync Types, appuyez sur l'encodeur et sélectionnez **Sync**. En tournant l'encodeur, vous avez accès au **Clock Out Type** et au **Clock In Type**. Vous pouvez maintenant configurer le KeyStep mk2 pour qu'il envoie et qu'il reçoive l'un des types de signaux d'horloge suivants sur les connecteurs d'entrée et de sortie Sync.



- 1PPQ (impulsion par noire)
- 4PPQ
- 24PPQ
- 48PPQ
- Korg

### 6.2.3. Transport Send On/Off

Il existe un réglage global permettant de définir si le KeyStep mk2 transmettra ou non les commandes de démarrage et d'arrêt. Allez sur le menu Sync → **Transport Receive**. Réglé sur **On**, les fonctions MIDI Start, Stop, Continue, Pause et Song Position Pointer sont transmises par les sorties MIDI et USB.

### 6.2.4. Transport Receive On/Off

Vous avez la possibilité de définir le comportement du KeyStep mk2 quand il reçoit des commandes de démarrage et d'arrêt. Ce réglage global peut être paramétré dans le menu Sync → **Transport Receive**.

Si Transport Receive est réglé sur **On**, les commandes externes de démarrage et d'arrêt lanceront le séquenceur ou l'arpégiateur. Si TR est réglé sur **Off**, le KeyStep mk2 ne réagira pas aux commandes de Transport externes.

### 6.2.5. Connecteurs d'horloge

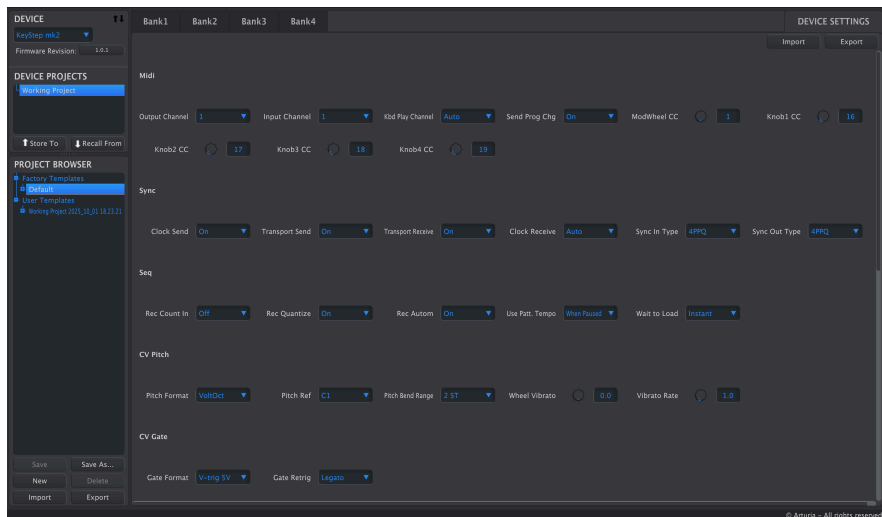
Pour connecter le KeyStep mk2 à d'autres périphériques, utilisez toujours des câbles **TRS 3,5 mm**. On les appelle parfois câbles **jack stéréo 1/8" (3,5 mm)**. Le signal Clock est sur la pointe et Start/Stop sur l'anneau.



*N'utilisez que des câbles TRS pour les connexions à d'autres périphériques*

## 7. MIDI CONTROL CENTER

Le MIDI Control Center est une application qui vous permet de mettre à jour et d'exporter/importer le contenu de votre KeyStep mk2 sur un ordinateur. Il fonctionne avec la plupart des périphériques Arturia. Si vous disposez d'une ancienne version du logiciel, n'hésitez pas à télécharger la version du KeyStep mk2. Elle fonctionnera aussi avec d'autres produits Arturia.



*Le MIDI Control Center est utilisable avec la plupart des dispositifs Arturia*

Le MIDI Control Center reflète également tout ce qu'il se passe sur votre KeyStep mk2. Chaque fonction du contrôleur est représentée sur l'écran du MIDI Control Center.

Cela signifie que presque tout ce que vous pouvez faire sur votre KeyStep mk2 (sauf jouer sur le clavier) peut aussi être fait sur le MIDI Control Center.

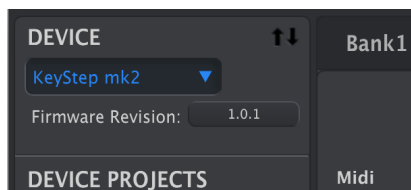
### 7.0.1. Installation et emplacement

Après avoir téléchargé le programme d'installation du MIDI Control Center sur le site internet d'Arturia, double-cliquez sur le fichier. Ensuite, tout ce qu'il vous reste à faire, c'est de lancer le programme d'installation et de suivre les instructions. Le processus devrait se dérouler sans problème.

Le programme d'installation place le MIDI Control Center avec les autres applications Arturia que vous possédez déjà. Sous Windows, vérifiez le menu Démarrer. Sur un Mac, vous le trouverez dans le dossier Applications/Arturia.

### 7.1. L'essentiel

Tout d'abord, veillez à ce que le MIDI Control Center reconnaisse votre KeyStep mk2. Les petites fenêtres situées en haut à gauche du MIDI Control Center devraient le confirmer. Si ce n'est pas le cas, sélectionnez le KeyStep mk2 dans le menu déroulant.



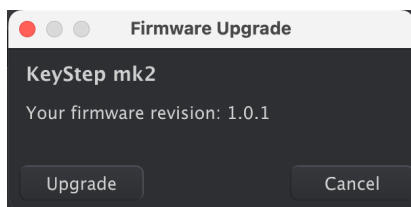
### 7.1.1.1. Device : Firmware Revision

Le MIDI Control Center vous permet d'être à jour et de bénéficier de la dernière version du firmware du MIDI Control Center. Le petit écran en haut à gauche du MIDI Control Center affiche le numéro de version actuel. Ce dernier devrait correspondre au numéro de version sur votre contrôleur.

Pour trouver le numéro de version sur votre KeyStep mk2 *physique*, appuyez sur l'encodeur et allez sur le menu **Misc** (Miscellaneous). Vous pouvez ainsi accéder à la Firmware Version, qui devrait être identique à celle du MIDI Control Center.



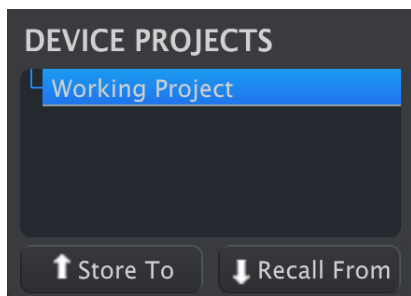
En cliquant sur le numéro de version indiqué sur le *MIDI Control Center*, une fenêtre des mises à niveau du firmware va s'afficher. De nouveau, votre numéro de version actuel s'affichera.



En cliquant sur **Upgrade**, vous chargez un fichier contenant une révision plus actuelle du firmware. L'extension du fichier est `.ks2fw`. Sélectionnez-le et votre KeyStep mk2 sera mis à niveau vers la nouvelle version. Dans le cas où vous changeriez d'avis, vous aurez aussi la possibilité d'annuler ce processus.

### 7.1.2. Device Projects

Le côté gauche du MIDI Control Center présente une liste de vos projets. Suite à une nouvelle installation, cette liste ne contiendra qu'un projet.



Lorsque l'un des projets est sélectionné sur la liste, le MIDI Control Center peut retrouver ce projet dans la mémoire interne du KeyStep mk2 et peut le placer dans la zone User Project (projet utilisateur) dans la fenêtre du Project Browser (navigateur de projets). Veuillez lire les parties [Mettre à jour les Global Settings \[p.65\]](#) pour obtenir des instructions à ce sujet.

Pour voir un plus grand nombre de projets dans la liste Device Projects, déplacez le pointeur de votre souris vers le bord de cette même fenêtre jusqu'à ce qu'il devienne une double flèche, puis cliquez sur le bouton pour redimensionner la fenêtre et faites-le glisser.

### 7.1.3. Mettre à jour les réglages sur le KeyStep mk2

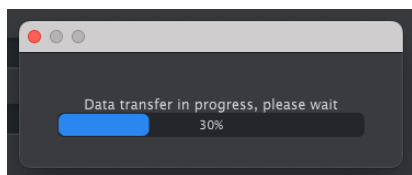
Lorsque le MIDI Control Center et le KeyStep mk2 sont connectés, tous les changements apportés aux réglages du MIDI Control Center sont transmis instantanément au KeyStep mk2.

Veillez à ce que le KeyStep mk2 ne soit pas en mode Edit ou en train de jouer une séquence ou un arpège pour activer cette mise à jour automatique. L'écran devrait afficher Arturia KeyStep ou indiquer les informations du séquenceur ou de l'arpégiateur.

En revanche, le fait de modifier un réglage sur le KeyStep mk2 n'effectue *pas* automatiquement de mise à jour sur le MIDI Control Center.

#### 7.1.4. Envoyer des banques de patterns du séquenceur

Les boutons Store To et Recall From servent à envoyer des banques de patterns du séquenceur entre le KeyStep mk2 et votre ordinateur. Une barre de progression affiche le transfert en cours.



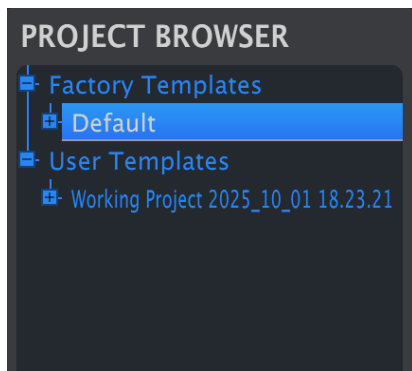
Il n'est pas possible d'effectuer des transferts Store To quand le KeyStep mk2 est en train d'exécuter un pattern de séquenceur ou un arpège.

#### 7.1.5. Récupérer des patterns d'usine du séquenceur

Il est possible de récupérer les Factory Sequencer Patterns en sélectionnant Factory Templates sur le MIDI Control Center et en transmettant un certain nombre de patterns par défaut (Default Patterns) à votre KeyStep mk2.

### 7.2. Project Browser

Le navigateur de presets affiche une liste de tous les projets ayant été archivés à l'aide du MIDI Control Center. Ils sont divisés en deux groupes principaux : **Factory Templates** et **User Templates**.

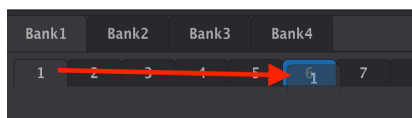


Les modèles utilisateur, User Templates, sont ceux que le KeyStep mk2 retrouve à l'aide du MIDI Control Center. Veuillez lire les parties [Mettre à jour les Global Settings \[p.65\]](#) ci-dessus pour obtenir des instructions à ce sujet.

Un modèle dans le MIDI Control Center est similaire à un projet dans votre KeyStep mk2. Il contient les réglages au niveau du projet, les réglages du mode Control et les patterns des 4 x 16 séquenceurs.

### 7.2.1. Copier un pattern sur le MIDI Control Center

Vous pouvez déplacer des patterns sur le MIDI Control Center à une condition : vous devez rester dans la même banque (Bank 1, Bank 2, Bank 3 ou Bank 4). Il suffit de faire glisser l'onglet d'un pattern (1-16) sur un autre emplacement (1-16).



### 7.2.2. Créer une bibliothèque de projet

Il est possible d'établir une bibliothèque de projets illimitée dans la zone User Templates. Il vous suffit de faire glisser l'un des projets sur la fenêtre Project Browser et il sera automatiquement transféré depuis le KeyStep mk2. Ensuite, vous pouvez le renommer comme bon vous semble.

### 7.2.3. Revoir un modèle

Si vous voulez modifier un modèle, faites-le glisser du Project Browser et déposez-le sur l'un des projets dans la zone Device Projects. Ceci aura pour effet d'envoyer le modèle (Template) sélectionné directement dans la mémoire interne du KeyStep mk2 à l'emplacement de ce projet.

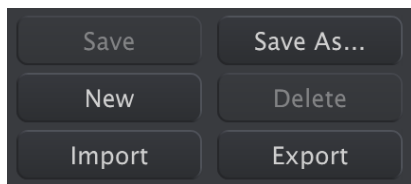


♪ Ce processus écrasera l'emplacement de projet sélectionné de la mémoire interne du KeyStep mk2. Veuillez à bien enregistrer ce que vous étiez en train de faire avant de transférer le fichier !



## 7.2.4. Template Utilities

La partie inférieure du panneau de gauche comporte d'importantes fonctionnalités utilitaires. Elles vous aideront dans la gestion de vos projets.



### 7.2.4.1. Save/Save As...

Servez-vous de ces boutons pour conserver un modèle édité ou créer une copie de sauvegarde. Ces fichiers apparaîtront en ordre alphabétique dans la fenêtre Project Browser.

### 7.2.4.2. New/Delete

À l'aide du bouton New, créez un nouveau modèle à partir des réglages par défaut. Le bouton Delete vous servira à supprimer un modèle dont vous ne voulez pas. Il sera supprimé de la fenêtre Project Browser.

## 7.2.5. Sauvegarder vos séquences

Nous vous conseillons vivement d'effectuer des sauvegardes régulières de votre KeyStep mk2. C'est simple, gratuit et cela peut vous éviter bien des maux de tête à l'avenir. Export vous sert à sauvegarder des séquences et Import à les transférer vers votre KeyStep mk2.

## 7.2.6. Créer une bibliothèque

Il est possible d'établir une bibliothèque de séquences illimitée dans le Project Browser sous l'onglet User Templates.

Créez autant de séquences que vous le souhaitez, où que vous soyez, avec ou sans ordinateur connecté. Puis, la prochaine fois que vous utiliserez le MIDI Control Center, il vous suffira d'appuyer sur le bouton **Export** (dans le Project Browser) pour transférer et sauvegarder le contenu du KeyStep mk2 sur votre ordinateur.

### 7.2.6.1. Import/Export

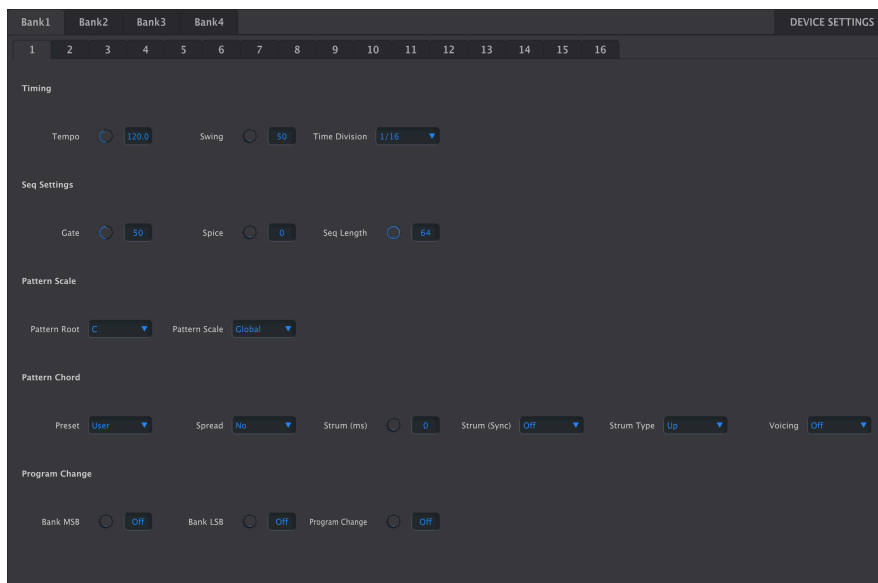
Ces boutons servent à échanger des modèles (Templates) avec d'autres utilisateurs. Ceci va générer un fichier dont l'extension sera le nom du produit. Par exemple : un modèle pour le KeyStep mk2 portera l'extension .keystep.



Les boutons Import/Export de la partie Template Utility ne remplissent pas les mêmes fonctions que les boutons Import/Export de la partie supérieure droite de l'onglet Device Settings. Nous décrivons les fonctions de ces boutons dans la partie [Device Settings \[p.70\]](#).

## 7.3. Page Sequencer Settings

Quand vous démarrez le MIDI Control Center, la page Sequencer Settings s'ouvre à droite de la fenêtre. Elle vous donne une vue d'ensemble claire de chaque réglage pour les 64 emplacements de patterns du séquenceur.



La ligne supérieure vous permet de parcourir les **Banks 1-4** du séquenceur et la deuxième ligne vous donne accès aux **Patterns 1-16** du séquenceur dans chaque banque.

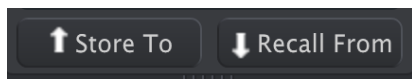
### 7.3.1. Rappeler des réglages de patterns du séquenceur

Chaque pattern peut disposer de ses propres réglages de Scale, Tempo, Gate Time, Swing, etc. Sur le contrôleur KeyStep mk2, ces réglages sont disponibles dans différents menus. Sur le MIDI Control Center, ils sont organisés de façon claire sur la page Sequencer Settings.

Commencez par appuyer sur le bouton **Recall From**. Il enverra toutes les informations contenues dans le KeyStep mk2 vers le MIDI Control Center. Les éléments que vous voyez actuellement à l'écran seront une copie du contenu de votre contrôleur.

### 7.3.2. Éditer les réglages de patterns sur le MIDI Control Center

Dans certains cas, il est plus facile de modifier les réglages d'un pattern directement sur un ordinateur. Une fois les paramètres modifiés sur le MIDI Control Center, vous avez la possibilité de renvoyer votre version éditée sur le KeyStep mk2 en appuyant sur le bouton **Store To**.



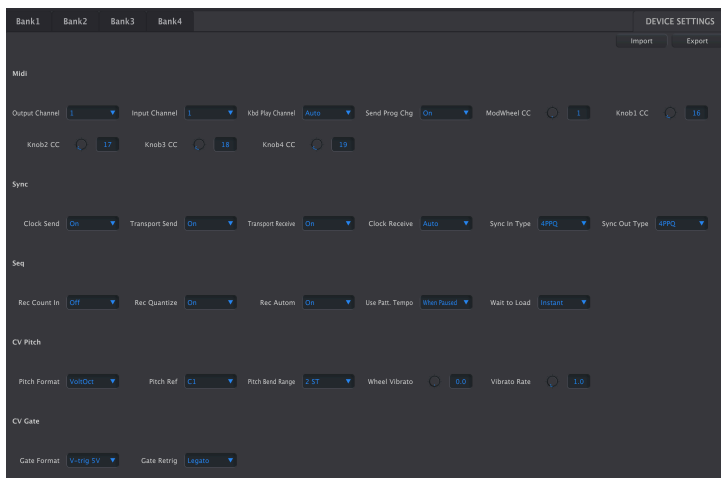
Les paramètres suivants sont facilement accessibles sur le MIDI Control Center.

- **Timing** : Tempo, Swing et Time Division
- **Seq Settings** : Gate, Spice et Seq Length
- **Pattern Scale** : Pattern Root et Pattern Scale
- **Pattern Chord** : Preset, Spread, Strum (ms), Strum (Sync), Strum Type et Voicing
- **Program Change** : Bank MSB, Bank LSB et Program Change

### 7.4. Page Device Settings

Lorsqu'un périphérique Arturia est connecté, le MIDI Control Center récupérera automatiquement les paramètres de cet appareil dans l'ordinateur.

En cliquant en haut à droite de la fenêtre du MIDI Control Center, vous ouvrez la page Device Settings. Vous y obtiendrez un aperçu de tous les réglages globaux disponibles sur votre KeyStep mk2.

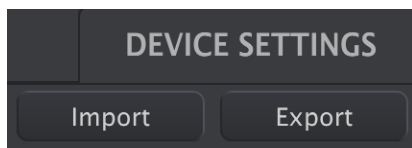


♪ Veuillez faire défiler cette page pour en voir tout le contenu. Elle contient beaucoup d'informations.

Pour revenir à la page **Sequencer Settings**, cliquez sur l'un des boutons Bank 1-4 en haut à gauche.

### 7.4.1. Import/Export Device Settings

Lorsque vous sélectionnez l'onglet Device Settings, vous verrez deux boutons **Import** et **Export** juste en dessous. Ces boutons servent à gérer les fichiers qui ne contiennent que des Device Settings.



Ces boutons sont différents des boutons Import/Export de Template Utility, qui servent à générer un fichier contenant les réglages de l'onglet Project et les données de Template telles que les patterns du séquenceur et l'arpège utilisateur.

L'extension des fichiers Device Settings correspond au nom du produit. En d'autres termes, l'extension des fichiers pour le KeyStep mk2 sera .keystep\_ds. Vous pouvez échanger ces fichiers avec d'autres utilisateurs ou créer une bibliothèque de configurations pour les différents systèmes et environnements musicaux dans lesquels vous évoluez.

## 7.5. Exporter les Device Settings de votre KeyStep mk2

Pour exporter les Device Settings du KeyStep mk2 vers votre ordinateur, cliquez sur le bouton Export. Puis, naviguez vers l'emplacement qui convient sur votre ordinateur et suivez les instructions pour sauvegarder le fichier des Device Settings. Un sélecteur de fichiers vous donne la possibilité de nommer et de sauvegarder le fichier sur votre ordinateur. L'extension de fichier sera .keystep\_ds.

### 7.5.1. Importer les Device Settings de votre KeyStep mk2

Pour importer les Device Settings de votre ordinateur vers le KeyStep mk2, cliquez sur le bouton Import. Puis, naviguez vers l'emplacement qui convient sur votre ordinateur et suivez les instructions pour charger le fichier des Device Settings.

Lorsqu'il est importé sur le MIDI Control Center, il sera aussi envoyé en même temps au KeyStep mk2.

La page Device Settings contient tous les réglages globaux actuels sur KeyStep mk2.

- **MIDI** : Output Channel, Input Channel, Keyboard Play Channel, Send Program Change, ModWheel CC, Knob1 CC, Knob2 CC, Knob3 CC et Knob4 CC
- **Sync** : Clock Send, Transport Send, Transport Receive, Clock Receive, Sync In Type et Sync Out Type
- **Seq** : Record Count-In, Record Quantize, Record Automation, Use Pattern Tempo et Wait To Load
- **CV Pitch** : Pitch Format, Pitch Reference, Pitch Bend Range, Wheel Vibrato et Vibrato Rate
- **CV Gate** : Gate Format et Gate Retrigger
- **CV Mod** : Mod 1 Source, Mod 2 Source, Mod 1 Max Volt, Mod 2 Max Volt, Mod 1 Curve et Mod 2 Curve
- **Controls** : Velocity Curve, Aftertouch Curve, Aftertouch Sensitivity, Pedal Input et Sustain Polarity
- **Scale** : Global Scale et Global Root
- **Misc** : LED Intensity et Tooltips

## 8. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

En contrepartie du paiement des frais de Licence, qui représentent une partie du prix que vous avez payé, Arturia, en tant que Concédant, vous accorde (ci-après dénommé « Licencié ») un droit d'utilisation non exclusif de cette copie du logiciel AudioFuse Control Center (ci-après dénommé « LOGICIEL »).

Tous les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel appartiennent à Arturia SA (Ci-après : « Arturia »). Arturia ne vous autorise à copier, télécharger, installer et employer le logiciel que sous les termes et conditions de ce Contrat.

Arturia met en place une activation obligatoire du logiciel afin de le protéger contre toute copie illicite. Le Logiciel OEM ne peut être utilisé qu'après enregistrement du produit.

L'accès à Internet est indispensable pour l'activation du produit. Les termes et conditions d'utilisation du logiciel par vous, l'utilisateur final, apparaissent ci-dessous. En installant le logiciel sur votre ordinateur, vous reconnaissez être lié par les termes et conditions du présent contrat. Veuillez lire attentivement l'intégralité des termes suivants. Si vous êtes en désaccord avec les termes et conditions de ce contrat, veuillez ne pas installer ce logiciel. Dans ce cas, retournez le produit à l'endroit où vous l'avez acheté (y compris tout le matériel écrit, l'emballage complet intact ainsi que le matériel fourni) immédiatement, mais au plus tard dans un délai de 30 jours contre remboursement du prix d'achat.

**1. Propriété du logiciel** Arturia conservera la propriété pleine et entière du LOGICIEL enregistré sur les disques joints et de toutes les copies ultérieures du LOGICIEL, quel qu'en soit le support et la forme sur ou sous lesquels les disques originaux ou copies peuvent exister. Cette licence ne constitue pas une vente du LOGICIEL original.

**2. Concession de licence** Arturia vous accorde une licence non exclusive pour l'utilisation du logiciel selon les termes et conditions du présent contrat. Vous n'êtes pas autorisé à louer ou prêter ce logiciel, ni à le concéder sous licence.

L'utilisation du logiciel cédé en réseau est illégale si celle-ci rend possible l'utilisation multiple et simultanée du programme.

Vous êtes autorisé à installer une copie de sauvegarde du logiciel qui ne sera pas employée à d'autres fins que le stockage.

En dehors de cette énumération, le présent contrat ne vous concède aucun autre droit d'utilisation du logiciel. Arturia se réserve tous les droits qui n'ont pas été expressément accordés.

**3. Activation du logiciel** Arturia met éventuellement en place une activation obligatoire du logiciel et un enregistrement personnel obligatoire du logiciel OEM afin de protéger le logiciel contre toute copie illicite. En cas de désaccord avec les termes et conditions du contrat, le logiciel ne pourra pas fonctionner.

Le cas échéant, le produit ne peut être retourné que dans les 30 jours suivant son acquisition. Ce type de retour n'ouvre pas droit à réclamation selon les dispositions du paragraphe 11 du présent contrat.

**4. Assistance, mises à niveau et mises à jour après enregistrement du produit** L'utilisation de l'assistance, des mises à niveau et des mises à jour ne peut intervenir qu'après enregistrement personnel du produit. L'assistance n'est fournie que pour la version actuelle et, pour la version précédente, pendant un an après la parution de la nouvelle version. Arturia se réserve le droit de modifier à tout moment l'étendue de l'assistance (ligne directe, forum sur le site Web, etc.), des mises à niveau et mises à jour ou d'y mettre fin en partie ou complètement.

L'enregistrement du produit peut intervenir lors de la mise en place du système d'activation ou à tout moment ultérieurement via Internet. Lors de la procédure d'enregistrement, il vous sera demandé de donner votre accord sur le stockage et l'utilisation de vos données personnelles (nom, adresse, contact, adresse électronique, date de naissance et données de licence) pour les raisons mentionnées ci-dessus. Arturia peut également transmettre ces données à des tiers mandatés, notamment des distributeurs, en vue de l'assistance et de la vérification des autorisations de mises à niveau et mises à jour.

**5. Pas de dissociation** Le logiciel contient habituellement différents fichiers qui, dans leur configuration, assurent la fonctionnalité complète du logiciel. Le logiciel n'est conçu que pour être utilisé comme un produit. Il n'est pas exigé que vous employiez ou installiez tous les composants du logiciel. Vous n'êtes pas autorisé à assembler les composants du logiciel d'une autre façon, ni à développer une version modifiée du logiciel ou un nouveau produit en résultant. La configuration du logiciel ne peut être modifiée en vue de sa distribution, de son transfert ou de sa revente.

**6. Transfert des droits** Vous pouvez transférer tous vos droits d'utilisation du logiciel à une autre personne à condition que (a) vous transférerez à cette autre personne (i) ce Contrat et (ii) le logiciel ou matériel équipant le logiciel, emballé ou préinstallé, y compris toutes les copies, mises à niveau, mises à jour, copies de sauvegarde et versions précédentes ayant accordé un droit à mise à jour ou à mise à niveau de ce logiciel, (b) vous ne conserviez pas les mises à niveau, mises à jour, versions précédentes et copies de sauvegarde de ce logiciel et (c) que le destinataire accepte les termes et les conditions de ce Contrat ainsi que les autres dispositions conformément auxquelles vous avez acquis une licence d'utilisation de ce logiciel en cours de validité.

En cas de désaccord avec les termes et conditions de cet Accord, par exemple l'activation du produit, un retour du produit est exclu après le transfert des droits.

**7. Mises à niveau et mises à jour** Vous devez posséder une licence en cours de validité pour la précédente version du logiciel ou pour une version plus ancienne du logiciel afin d'être autorisé à employer une mise à niveau ou une mise à jour du logiciel. Le transfert de cette version précédente ou de cette version plus ancienne du logiciel à des tiers entraîne la perte de plein droit de l'autorisation d'utiliser la mise à niveau ou mise à jour du logiciel. L'acquisition d'une mise à niveau ou d'une mise à jour ne confère aucun droit d'utilisation du logiciel.

Après l'installation d'une mise à niveau ou d'une mise à jour, vous n'êtes plus autorisé à utiliser le droit à l'assistance sur une version précédente ou inférieure.

**8. Garantie limitée** Arturia garantit que les disques sur lesquels le logiciel est fourni sont exempts de tout défaut matériel et de fabrication dans des conditions d'utilisation normales pour une période de trente(30) jours à compter de la date d'achat. Votre facture servira de preuve de la date d'achat. Toute garantie implicite du logiciel est limitée à (30) jours à compter de la date d'achat. Certaines législations n'autorisent pas la limitation des garanties implicites, auquel cas, la limitation ci-dessus peut ne pas vous être applicable. Tous les programmes et les documents les accompagnant sont fournis « en l'état » sans garantie d'aucune sorte. Tout le risque en matière de qualité et de performances des programmes vous incombe. Si le programme s'avérait défectueux, vous assumeriez la totalité du coût du SAV, des réparations ou des corrections nécessaires.

**9. Recours** La responsabilité totale d'Arturia et le seul recours dont vous disposez sont limités, à la discrétion d'Arturia, soit (a) au remboursement du montant payé pour l'achat soit (b) au remplacement de tout disque non-conforme aux dispositions de la présente garantie limitée et ayant été renvoyé à Arturia accompagné d'une copie de votre facture. Cette garantie limitée ne s'appliquera pas si la défaillance du logiciel résulte d'un accident, de mauvais traitements, d'une modification, ou d'une application fautive. Tout logiciel fourni en remplacement est garanti pour la durée la plus longue entre le nombre de jours restants par rapport à la garantie d'origine et trente (30) jours.

**10. Aucune autre garantie** Les garanties ci-dessus sont en lieu et place de toutes autres garanties, expresses ou implicites, incluant, mais sans s'y limiter les garanties implicites de commercialisation et d'adéquation à un usage particulier. Aucun avis ou renseignement oral ou écrit donné par Arturia, ses revendeurs, distributeurs, agents ou employés ne sauraient créer une garantie ou en quelque façon que ce soit accroître la portée de cette garantie limitée.

**11. Exclusion de responsabilité pour les dommages indirects** Ni Arturia ni qui que ce soit ayant été impliqué dans la création, la production, ou la livraison de ce produit ne sera responsable des dommages directs, indirects, consécutifs, ou incidents survenant du fait de l'utilisation ou de l'incapacité d'utilisation de ce produit (y compris, sans s'y limiter, les dommages pour perte de profits professionnels, interruption d'activité, perte d'informations professionnelles et équivalents) même si Arturia a été précédemment averti de la possibilité de tels dommages. Certaines législations ne permettent pas les limitations de la durée d'une garantie implicite ou la limitation des dommages incidents ou consécutifs, auquel cas les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous confère des droits juridiques particuliers, et vous pouvez également avoir d'autres droits variant d'une juridiction à une autre.

## 9. DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

### États-Unis

#### Information importante : NE MODIFIEZ PAS L'APPAREIL !

Ce produit, lorsqu'il est installé suivant les indications contenues dans le manuel, répond aux exigences de la FCC. Les modifications non approuvées explicitement par Arturia peuvent annuler l'autorisation accordée par la FCC d'utiliser le produit.

**IMPORTANT :** lorsque vous connectez ce produit à des accessoires et/ou d'autres appareils, n'utilisez que des câbles blindés de haute qualité. Les câbles fournis avec ce produit DOIVENT être utilisés. Suivez toutes les instructions d'installation. Le non-respect des instructions peut entraîner l'annulation de votre autorisation FCC d'utiliser ce produit aux États-Unis.

**REMARQUE :** ce produit a été testé et jugé conforme aux limites établies pour un appareil numérique de classe B, conformément à la section 15 de la réglementation de la FCC. Ces restrictions sont créées pour fournir une protection suffisante contre les interférences nuisibles dans un environnement résidentiel. Cet équipement génère des radiofréquences, et s'il n'est pas installé et utilisé selon les instructions figurant dans le manuel de l'utilisateur, il peut causer des interférences nuisibles à d'autres appareils électroniques. La conformité avec le règlement FCC ne garantit pas l'absence de problèmes d'interférences dans toutes les installations. Si ce produit se trouve être la source, ce qui peut être vérifié en éteignant et allumant l'appareil, veuillez tenter d'éliminer le problème en suivant l'une des mesures suivantes :

- Changez de place ce produit, ou l'appareil affecté par les interférences.
- N'utilisez que des prises électriques qui sont sur des lignes différentes (disjoncteurs ou fusibles) ou installez un filtre de courant alternatif.
- Dans le cas d'interférences Radio, ou TV, changez de place ou réorientez l'antenne. Si le conducteur de l'antenne est de type ribbon lead de 300 ohms, changez-le pour un câble coaxial.
- Si ces mesures correctives n'apportent aucun résultat satisfaisant, veuillez contacter le revendeur local autorisé à distribuer ce type de produit. Si vous ne le localisez pas, veuillez contacter Arturia. Les déclarations ci-dessus ne concernent SEULEMENT les produits distribués aux États-Unis.

### CANADA

**AVIS :** cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

### EUROPE



Ce produit se conforme aux spécifications de la directive européenne 89/336/EEC.

Ce produit pourrait ne pas fonctionner correctement en cas d'influence électrostatique. Si c'est le cas, redémarrez simplement le produit.