

Guide de prise en main rapide de Randgrid 1.0

Pré-requis : Avoir la version 1.0 de Randgrid (la version qui possède plusieurs "Pattern", le gestionnaire de fichier, et le mode "song"). Si ce n'est pas le cas, veuillez vous connecter sur l'itunes AppStore afin de mettre à jour Randgrid (la mise à jour est gratuite...)

Nous allons voir comment créer une "pattern", la programmer et son intégration dans le séquenceur.

* Sélection d'une "pattern" et programmation de celle-ci

Sur l'interface, veuillez cliquer sur le bouton "pattern" situé entre le bouton "Part" et "Song" en haut à gauche. Sur cette interface (Pattern) vous pouvez voir 4 banques (A, B, C, D) de 16 "pattern"(1, 2,3....15,16). Chaque "Pattern" contient 16 "étapes" qui permettent de programmer des notes qui vont être jouées pour chaque "Part" (une "Part" contient les informations musicales pour chaque instrument. Exemple : une pour un synthétiseur, une autre pour la batterie, etc...)

Maintenant, assurez-vous de sélectionner la "Pattern" A-1 sur laquelle nous allons commencer à travailler dans le menu "Pattern". (Astuce: Le menu "Part" permet d'éditer le contenu de la "Pattern" A-1 qui est vide pour l'instant...)



Maintenant sélectionnez le menu "Song" qui permet de jouer et d'enchaîner les différentes "Pattern" que vous aurez programmées au préalable (c'est le séquenceur 4 pistes), assurez-vous que le mode "Trig" est sélectionné et remplissez la première colonne de la première piste avec la "Pattern" A-1.



Nous n'allons travailler que sur la colonne 1 de la piste 1 et pour cela vérifier que le séquenceur est en

mode boucle sur la première colonne, vous pouvez constater qu'une partie est en rouge sur la ligne ou il y a les numéros de 1 à 8 (appelé Time line), cela indique la partie que le séquenceur va lire. (Astuce : Si vous désirez lire en boucle la 2eme colonne, faites un double cliquer sur le chiffre 2 de la "Time line")

Maintenant vous êtes prêt pour programmer votre "Pattern" A-1. Pressez le bouton "Part", cela vous positionne sur la page qui permet de sélectionner chaque "partie" de la "Pattern" que vous voulez éditer. Assurez-vous de sélectionner le mode "AS A" (Analogique Synthétiseur A) et appuyez sur le bouton "Edit" en bas de l'écran, afin de basculer sur l'écran d'édition de la "Pattern" actuellement sélectionnée, vous allez maintenant pouvoir entrer des notes pour le synthétiseur A.



Mettez Randgrid en mode lecture (via le bouton en haut à droite de l'écran), aucun son ne sort encore mais cela est parfaitement normal car la Pattern A-1 est encore vide... Aussi vous pouvez constater sur le bas de l'écran un déplacement d'une sélection rouge sur les 16 étapes constituant la "Pattern".

-Programmation de la Pattern A-1 :

Comme déjà vu plus haut dans le séquenceur le mode « Trig » permet d'activer ou de désactiver les notes/Pattern à jouer. Assurez-vous que le mode trig est en surbrillance et veuillez cliquer sur la « Part » 1, 3, 5, 9, 10. Maintenant un son sort de Randgrid, félicitations vous venez de créer votre première Pattern !

Améliorons cette Pattern en changeant les notes jouées, car par défaut c'est le « Do » (ou C-4) qui est programmé, pour ce faire veuillez sélectionner la note à jouer sur le clavier puis l'affecter là où les notes sont actives, programmez votre Pattern comme suit par exemple (ou faites votre propre programmation) :

N° de la Note	Affectation
1	C-4
2	-
3	G-4
4	-
5	F-4

6	-
7	-
8	-
9	D#4
10	D#4
11	-
12	-
13	-
14	-
15	-
16	-



Votre Pattern A-1 est maintenant programmée et une petite mélodie est créée. Vous avez acquis les bases de la programmation de Pattern dans Randgrid. Une même Pattern peut contenir plusieurs instruments, nous avons déjà actuellement un synthétiseur A et je vous encourage à programmer le synthétiseur B, pour cela veuillez de nouveau cliquer sur le bouton « Part » et sélectionner le mode « AS B », les 16 étapes du Synthétiseur B sont vides sur le bas de l'écran et vous pouvez les programmer à votre convenance. Répétez cette opération afin de programmer une batterie aussi et laissez votre imagination vous entraîner... 😊

Maintenant découvrons une partie extrêmement sympathique, le Synthétiseur... 😊

Pour ce faire veuillez cliquer sur le bouton « Toggle » afin d'afficher les réglages du synthétiseur, de multiples boutons vont apparaitre remplaçant le clavier virtuel. (Notez qu'en fonction de l'instrument sélectionné, les boutons de réglages peuvent être différents (selon si c'est un synthé ou une batterie...)).



Essayez de changer la valeur du bouton « DLY » et écoutez comme le son change, puis essayez le bouton « DEC », ainsi que le bouton « ENV ». Testez un peu tous les boutons et vous pourrez constater que vous serez capable de modifier significativement le rendu de la mélodie. Vous pourrez passer de nombreuses heures sur cette partie tellement les possibilités de modification du son généré sont quasiment infinies.

Programmation des Patterns dans le séquenceur :

Lorsque vous serez satisfait de votre Pattern, vous pouvez utiliser de nouveau le menu « Pattern » afin d'en programmer d'autres, une fois que vous aurez programmé quelques Patterns vous pourrez dans le menu « Song » définir leur ordre de lecture et procéder à leur arrangement dans le séquenceur.



En espérant que ce guide rapide vous aura aidé à appréhender un petit peu Randgrid et le concept de la programmation de Pattern. Faites moi savoir si vous avez besoin de plus amples explications, j'essayerai d'y répondre.

David et moi-même, vous souhaitons beaucoup de plaisir à utiliser Randgrid.

Original thread and credit : David Brännvall
Traduction : Gilles TREHIN