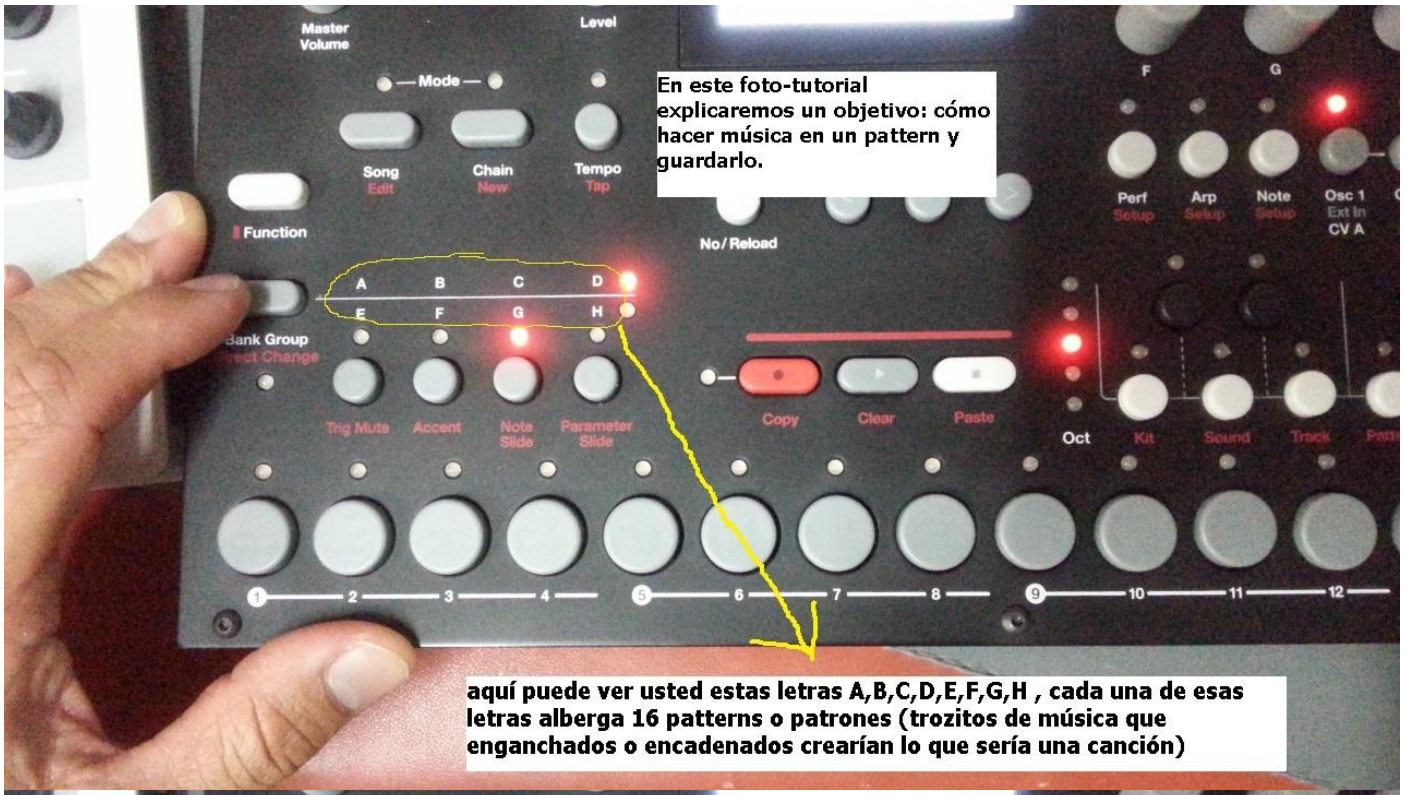
Pequeña Guía de familiarización con el Analog Four.

Lo que veremos en esta guía será básicamente cómo crear un pattern o patrón musical.



, en esta imágen puede ver que el led rojo se sitúa debajo , osea en la línea de E F G H

Todos los keys del 1 al 16 en rojo significa que todos los patterns de "A" están usados

Aquí puede ver usted, a parte de mis calzoncillos, que según lo que vio usted antes, el dedo índice estaría marcando el bank group A ,
porque el punto rojo está en la fila de A B C D (ver flecha roja)
Como puede ver ahora abajo todos los keys están en rojo hasta el 16 (del 1 al 16), eso signifoca que el bank group A tiene todos los patterns o patrones llenos , osea que hay música en cada uno de ellos (del 1 al 16)

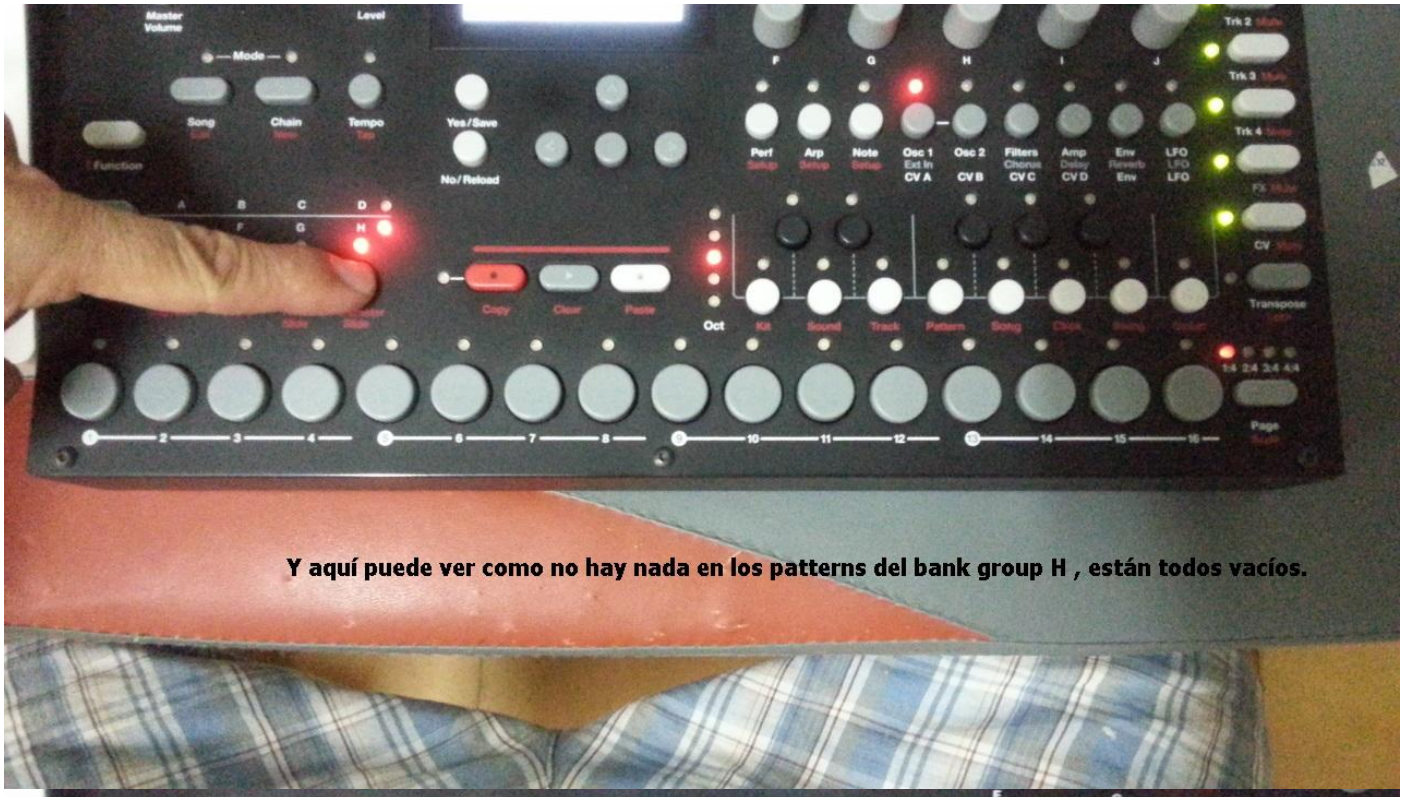
En esta captura También puede observar ahora que TODOS los patterns de B también están llenos igual que en A .

NÓTESE que los bank group A B C y D están llenos de patterns completados. Osea que todos tienen música en todos sus patterns (del 1 al 16) . Eso siempre que tenga usted actualizado el Analog four a la última versión de firmware.

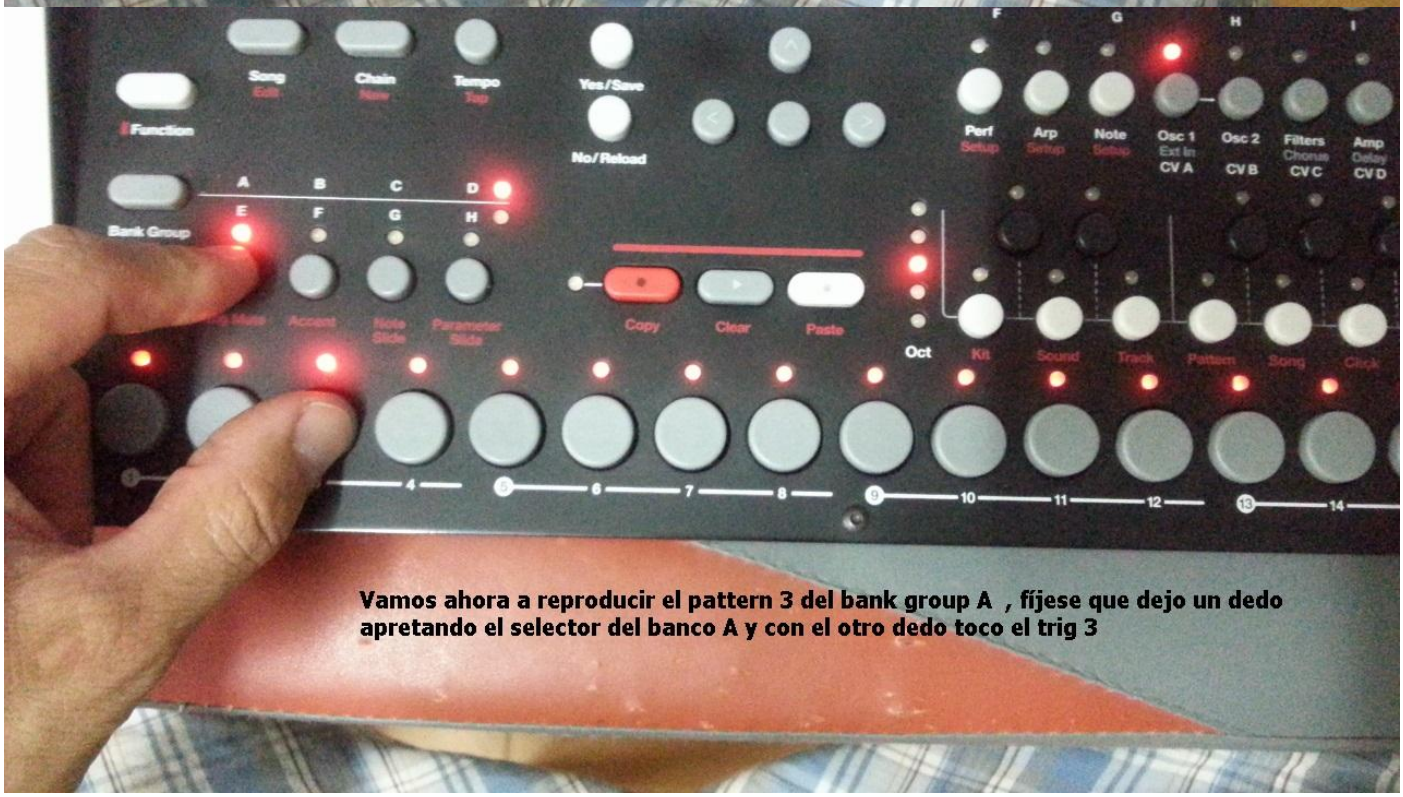
En este caso usted puede ver que yo ahora mismo estoy situado en el bank group E, recuerde la bolita de led roja en la fila de EFGH y el selector justo en la E significa que estoy en la "E" . Pues bien , como le decía, puede ver también tengo todo lleno de patterns usados. Estos patterns los he hecho yo claro, porque de fábrica y con el último firmware solo le vienen patterns en el A B C y D como le dije en el punto anterior .

Están sin luz roja porque estos patterns están vacios

A continuación, como puede usted observar, estoy en el bank group G y solo hay patterns hasta el 12 , y si se fija, no hay lucesita roja en el 13 14 15 ni 16 , esto es porque esos patterns no tienen música ni sonidos, osea están vacíos.



Y aquí puede ver como no hay nada en los patterns del bank group H , están todos vacíos.



Vamos ahora a reproducir el pattern 3 del bank group A , fíjese que dejo un dedo apretando el selector del banco A y con el otro dedo toco el trig 3

Otro ejercicio práctico, en la imágen estoy entrando en el pattern 6 del bank group C . Dele al "play" para reproducir lo que suena en ese pattern.

Aquí empieza el tema ya de crear un pattern . Lo otro era "familiarizarse con el rollo"

Ahora me dispongo a crear un pattern nuevo en uno vacío, para ello voy a ir al bank group H (donde no tengo nada , osea no hay ningún patterns creado porque como puede ver no hay luces rojas) y elijo el pattern 1 (la única que está en rojo) mientras pulso H O sea que estoy creando el pattern 1

Ojo , dese cuenta que este es mi caso particular, yo tengo este pattern vacío pero usted tal vez quiera usar otro pattern vacío, por ejemplo el E-1 , que si usted es nuevo y la máquina es nueva quizás tenga vacío.

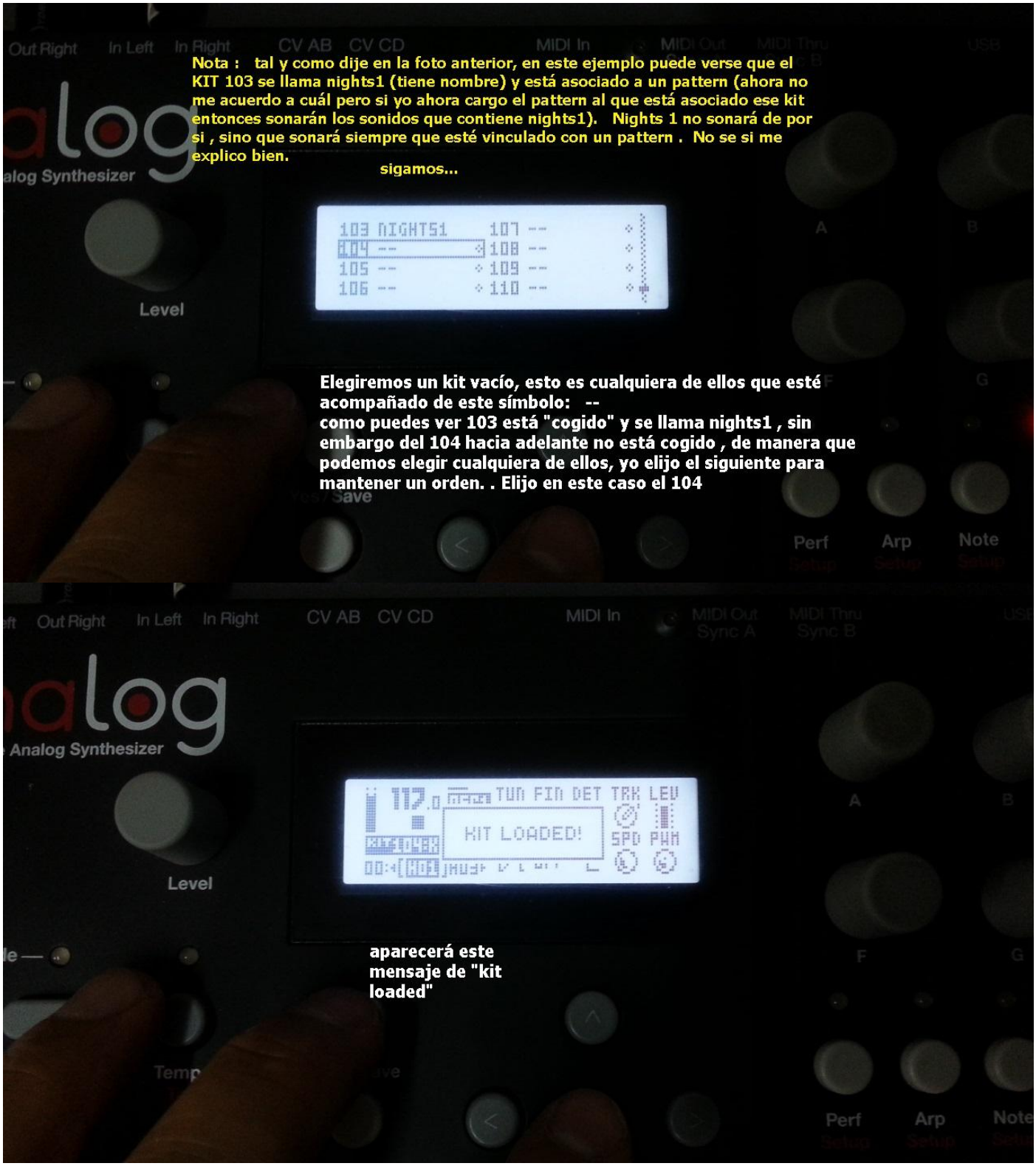
Este es el primer paso que debemos hacer para crear música dentro de un pattern vacío

NOTAS !! , le recuerdo que en el paso anterior hemos abierto un pattern vacío , ese sería el primer paso, este el segundo paso, disculpe el desorden

Importante : si te fijaste, primero elegí un pattern vacío (sin música dentro) y ahora abro un KIT , y por qué hago esto ? pues mira :
¿qué es un kit ? un kit es donde se guardan los sonidos , pero solo los sonidos , no los patterns , los patterns no se graban con un nombre , los kits si se graban con un nombre (veremos luego esto).
Los patterns como vimos antes son 128 en total (ABCDEFGH cada uno con 16) y los kits son los que estarán asociados a los patterns. La filosofía del analog four es vincular los patterns con los kits, osea que irán asociados el uno al otro. Por ejemplo pattern B-5 (bank group B pattern 5) tendrá que ir asociado a un kit de sonidos (si no hubiera sonidos en el pattern al darle play al pattern este no sonaría). Bueno ... sigamos con las explicaciónes. Esto es difícil de comprender, pero con la práctica lo harás , de hecho este tutorial explica mi procedimiento o mi protocolo a seguir cuando quiero crear un música en un pattern vacío o nuevo.

Luego de darle a function + kit aparecerá esto, darle a "load kit"

Este sería el PASO 3



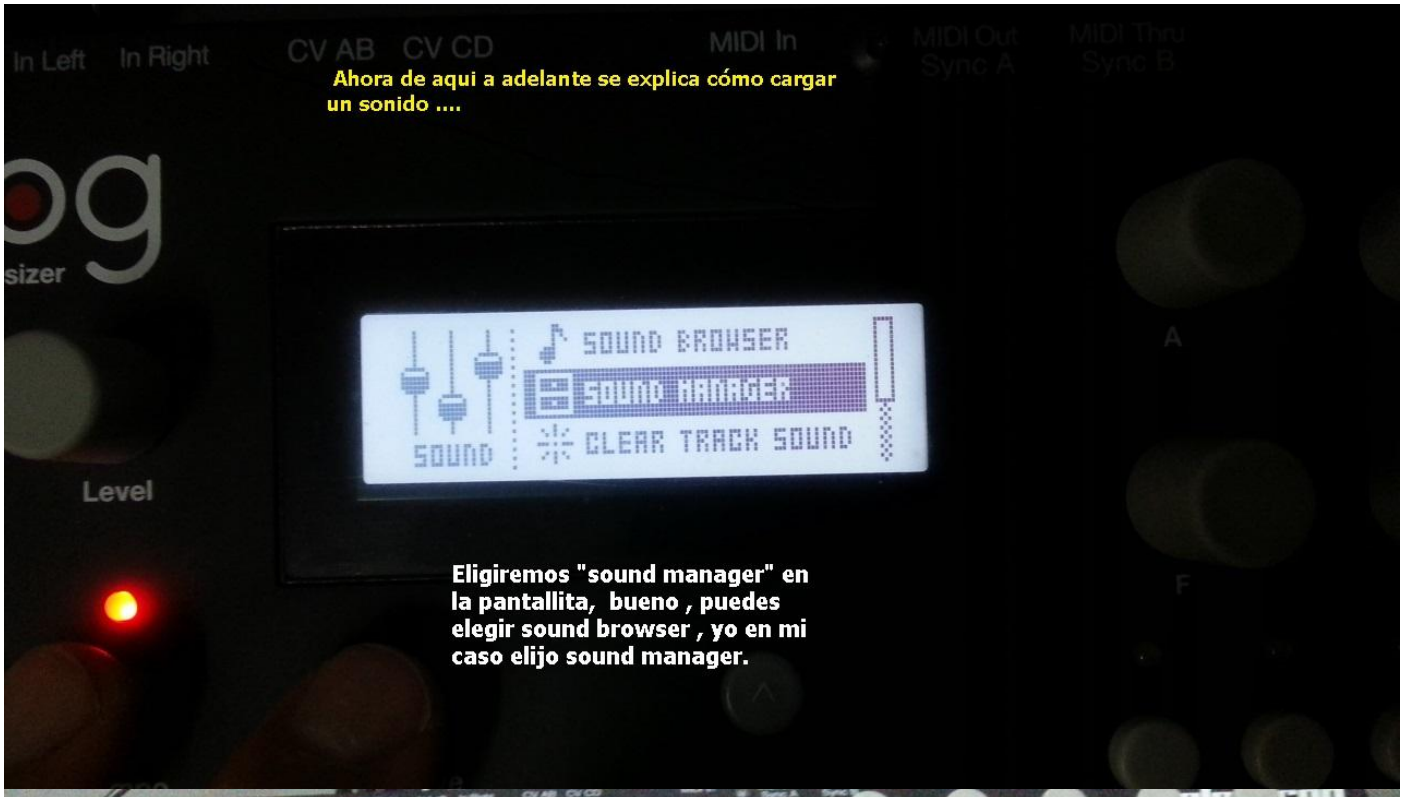
Nota : tal y como dije en la foto anterior, en este ejemplo puede verse que el KIT 103 se llama nights1 (tiene nombre) y está asociado a un pattern (ahora no me acuerdo a cuál pero si yo ahora cargo el pattern al que está asociado ese kit entonces sonarán los sonidos que contiene nights1). Nights 1 no sonará de por si , sino que sonará siempre que esté vinculado con un pattern . No se si me explico bien.

sigamos...

Elegiremos un kit vacío, esto es cualquiera de ellos que esté acompañado de este símbolo: --
como puedes ver 103 está "cogido" y se llama nights1 , sin embargo del 104 hacia adelante no está cogido , de manera que podemos elegir cualquiera de ellos, yo elijo el siguiente para mantener un orden. . Elijo en este caso el 104

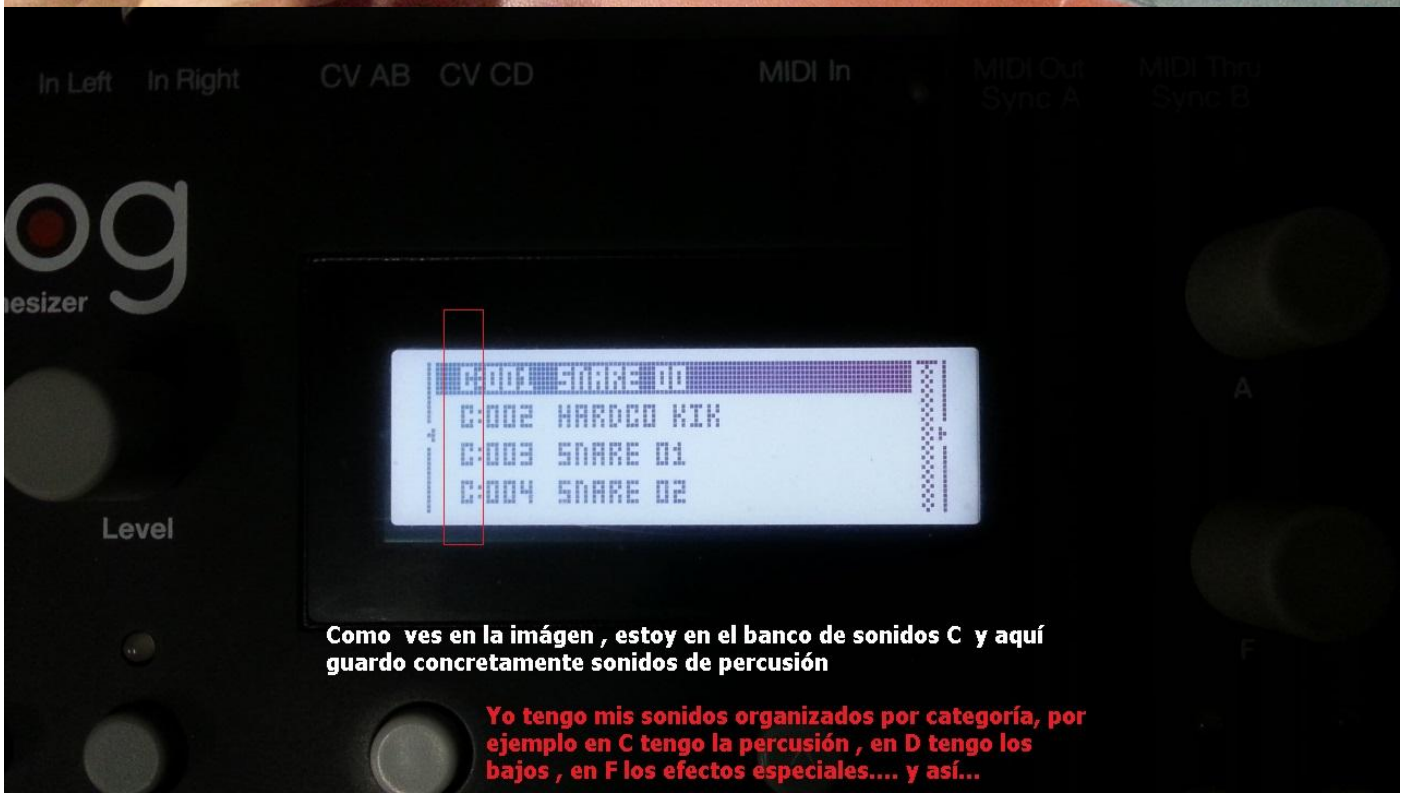
aparecerá este mensaje de "kit loaded"

Power
DC In
elektron
Trk 1 Mute
Trk 2 Mute
Trk 3 Mute
Trk 4 Mute
FX Mute
CV Mute
Note
Osc 1
Ext In
CV A
Osc 2
CV B
Filters
Chorus
CV C
Amp
Delay
CV D
Env
Reverb
Env
LFO
LFO
LFO
Ahora comprobaremos que en "TRK1 , 2 , 3 y 4" nos saldrá "el sonido por defecto de diente de sierra", es el sonido base , y después de crear este nuevo KIT ese sonido de fábrica estará en cada track (trk1 , 2 , 3 y 4)
Esto sería un kit por defecto , un kit desde cero , con sonido de fábrica de diente de sierra
analog
Master Volume
Song
Bank Group
Perf
Setup
Arp
Setup
Note
Setup
Osc 1
Ext In
CV A
Osc 2
CV B
Filters
Chorus
CV C
Amp
Delay
CV D
Env
Reverb
Env
Track
Pattern
Song
Click
Si lo que queremos es cargar un sonido por ejemplo en el track 1 (TRK1) entonces le damos a FUNCTION + SOUND
En vez de modificar ese sonido por defecto de diente de sierra que sale tras iniciar un KIT nuevo lo que vamos a hacer es cargar un sonido del "+drive" o memoria interna , en donde se guardan los sonidos.


In Left
In Right
CV AB
CV CD
MIDI In
MIDI Out
Sync A
MIDI Thru
Sync B
Ahora de aqui a adelante se explica cómo cargar un sonido ....
SOUND BROWSER
SOUND MANAGER
CLEAR TRACK SOUND
SOUND
Level
Eligiremos "sound manager" en la pantallita, bueno , puedes elegir sound browser , yo en mi caso elijo sound manager.

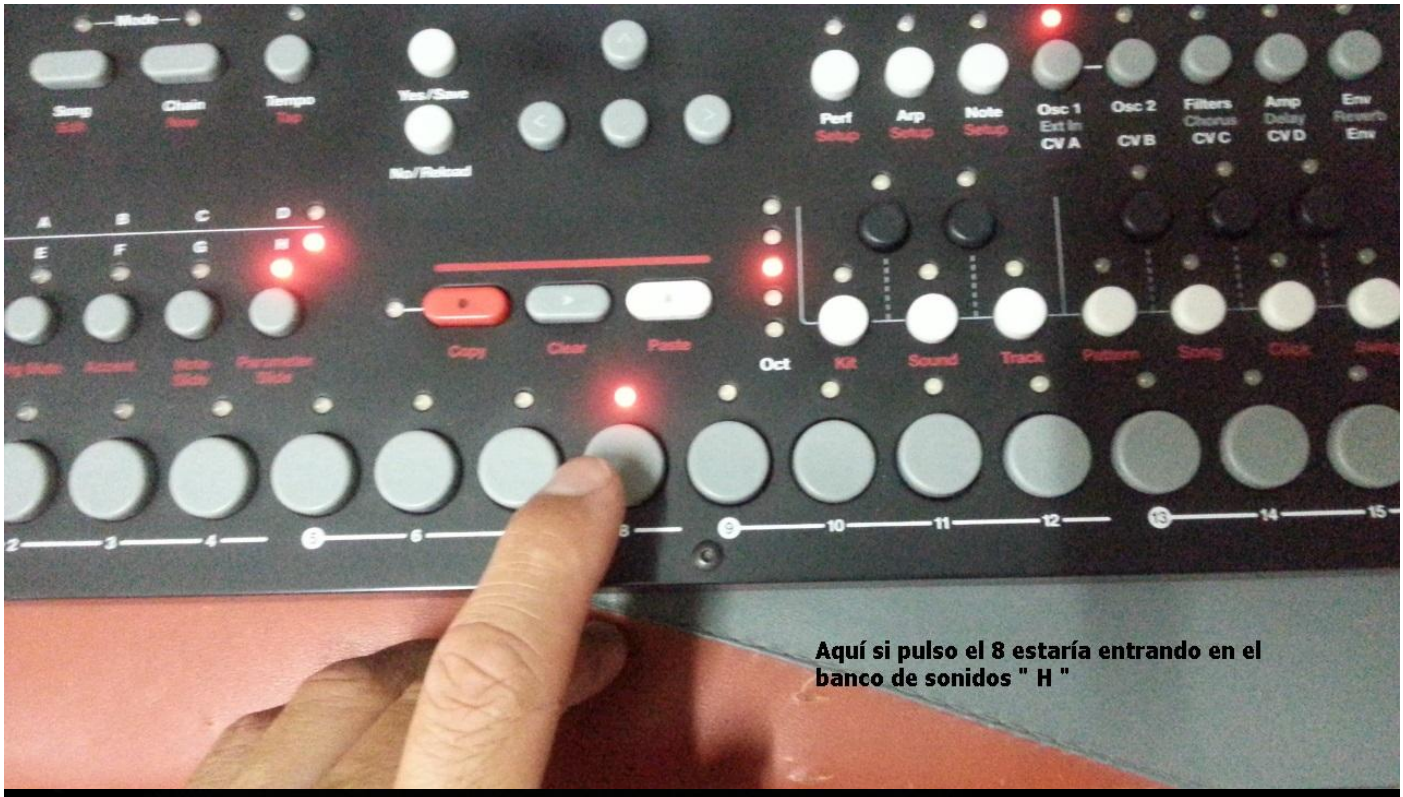
analog
Ahora nos debe salir esto. Puedes ver que todos los puntitos están en rojo en todos los keys (del 1 al 16), pues en cada trig , osea en cada número se albergan hasta 128 sonidos, y cada número en orden corresponde con una letra en orden alfabético. Por ejemplo:
El 1 corresponde a banco de sonidos A , el 2 con B , el 3 con C ... y asi sucesivamente. De fábrica el Analog four trae el A y el B llenos de sonidos. Los demás los añades tú.

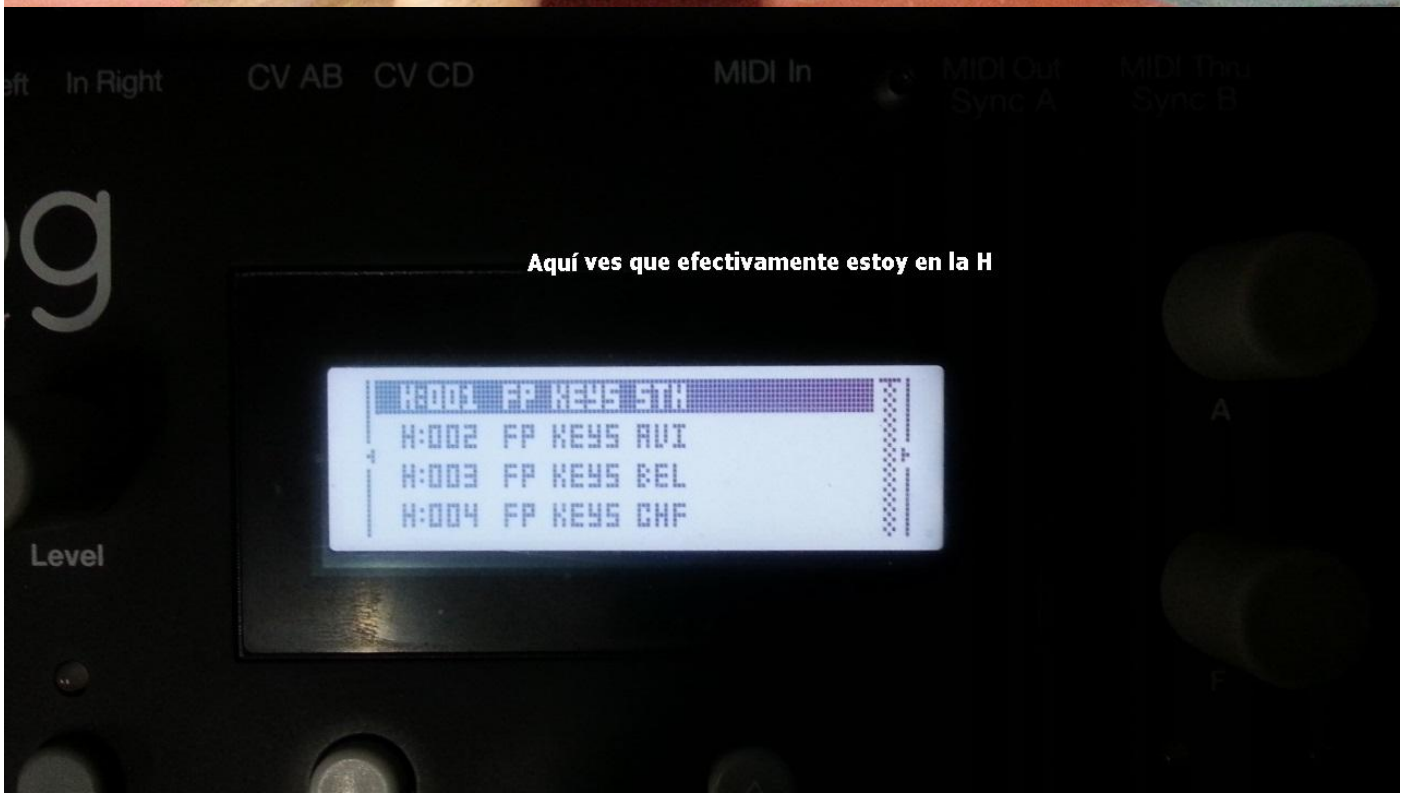
Aquí por ejemplo elijo el 3 (que corresponde con el banco de sonidos C)

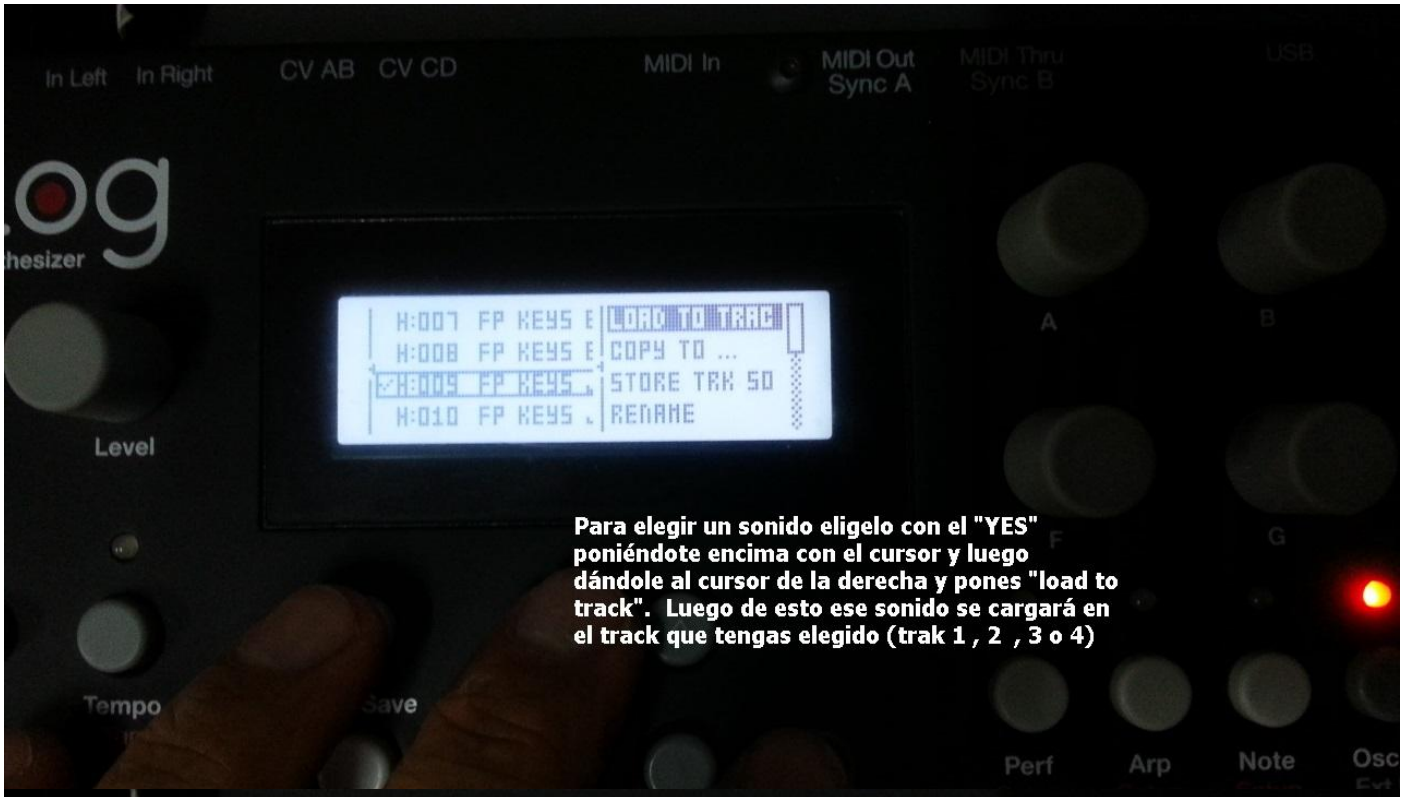


Como ves en la imágen , estoy en el banco de sonidos C y aquí guardo concretamente sonidos de percusión

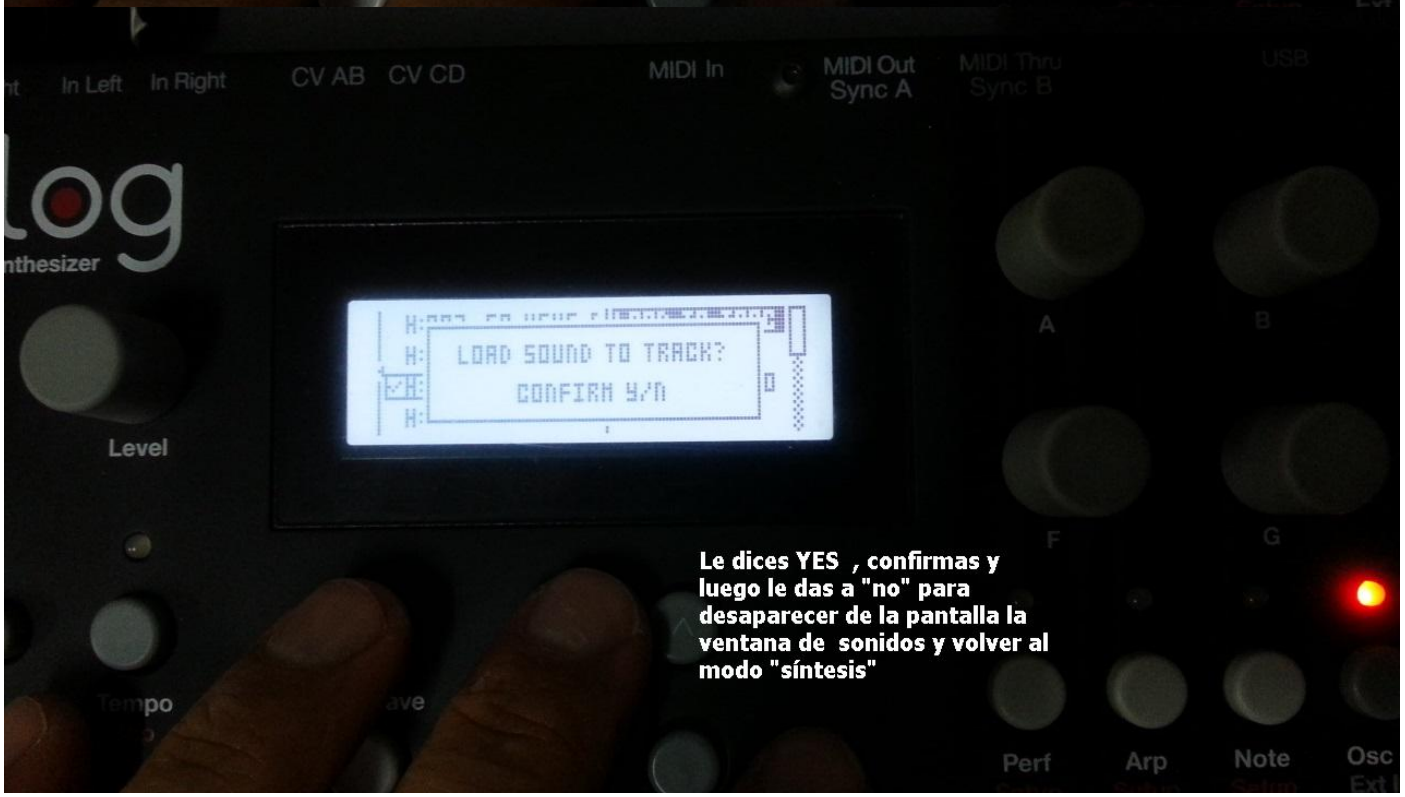
Yo tengo mis sonidos organizados por categoría, por ejemplo en C tengo la percusión , en D tengo los bajos , en F los efectos especiales.... y así...


Aquí si pulso el 8 estaría entrando en el banco de sonidos " H "


Aquí ves que efectivamente estoy en la H
H:001 FP KEYS STH
H:002 FP KEYS AVI
H:003 FP KEYS BEL
H:004 FP KEYS CHF
Level



Para elegir un sonido eligelo con el "YES" poniéndote encima con el cursor y luego dándole al cursor de la derecha y pones "load to track". Luego de esto ese sonido se cargará en el track que tengas elegido (trak 1 , 2 , 3 o 4)



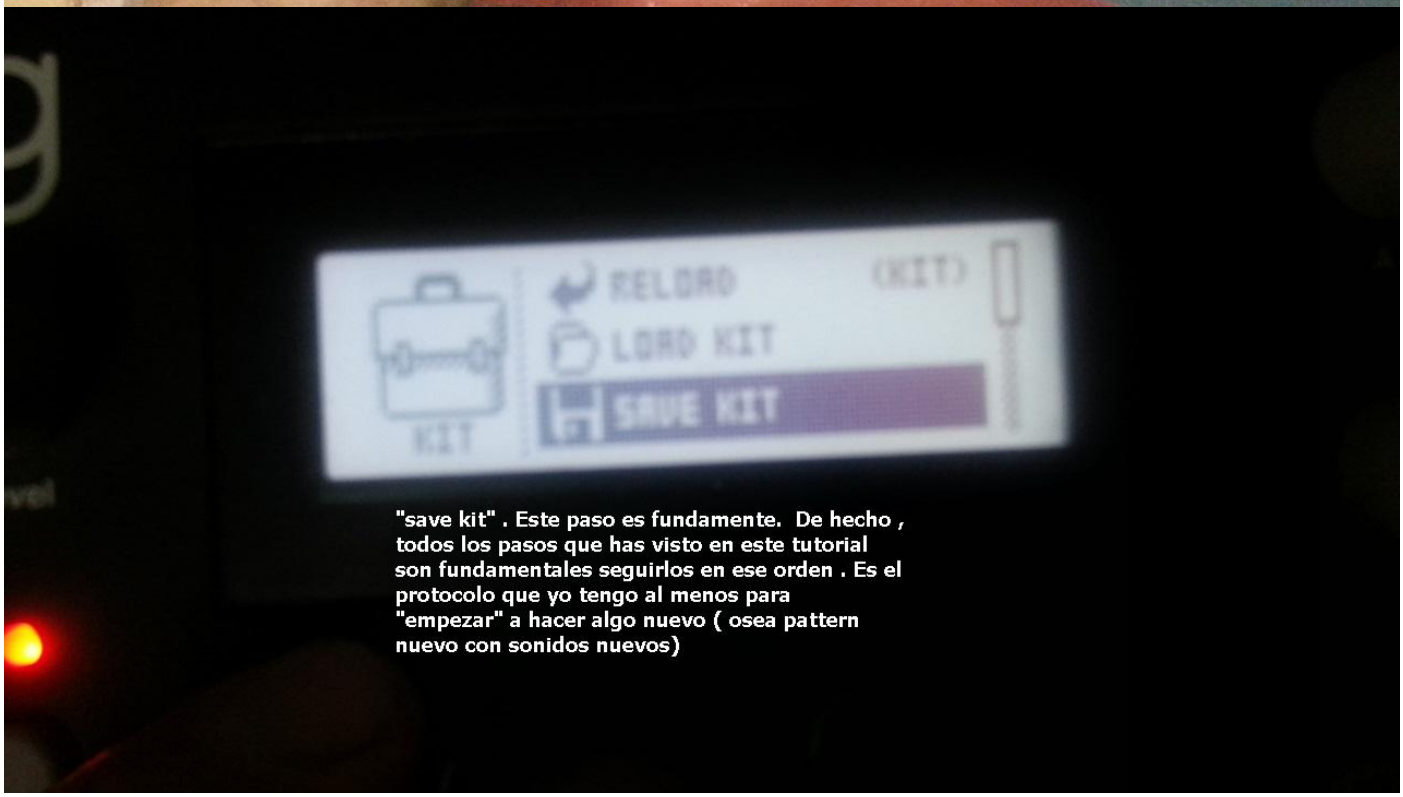
Le dices YES , confirmas y luego le das a "no" para desaparecer de la pantalla la ventana de sonidos y volver al modo "síntesis"

Haces lo mismo en cada track , cargas un sonido si quieres en cada track

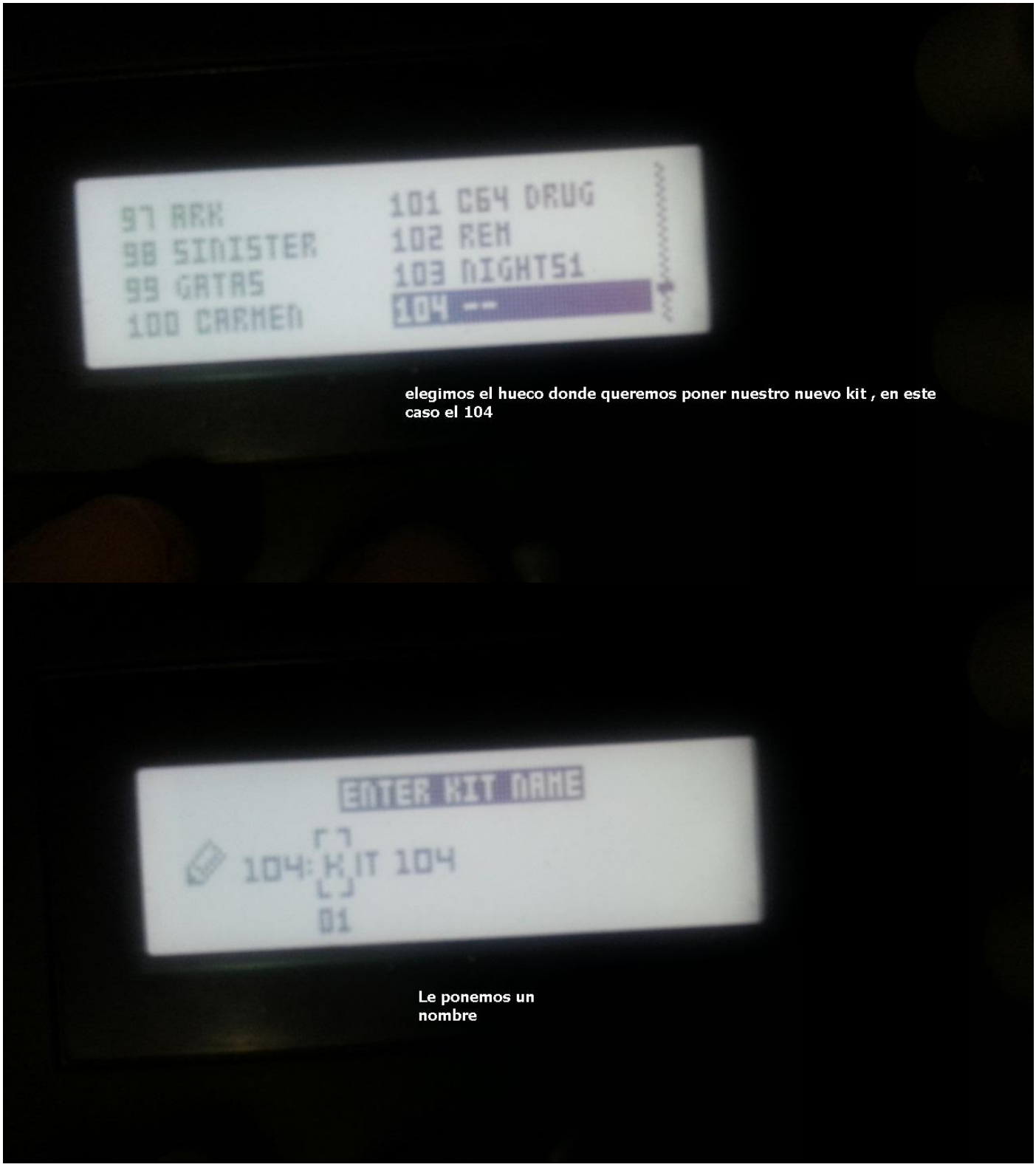
Toca la pianola y comprobarás cómo suena ese sonido

Fíjate que lo estamos haciendo en este paso es valga la analogía como fundir el cuerpo con el alma . El cuerpo sería el kit (los sonidos) y el alma sería el pattern. Ahora estamos metiendole al alma los trozos del cuerpo para que luego se fundan, es a lo que me refieron con el vínculo de los patterns y lo kits. En el siguiente paso es cuando guardamos el KIT poniéndole un nombre , y es entonces cuando ese KIT queda totalmente vinculado al pattern en el que estemos.

Le damos a FUNCTION + KIT y con esto procedemos a guardar el kit dándole un nombre. A partir de ahora ese KIT quedará vinculado a ese pattern.

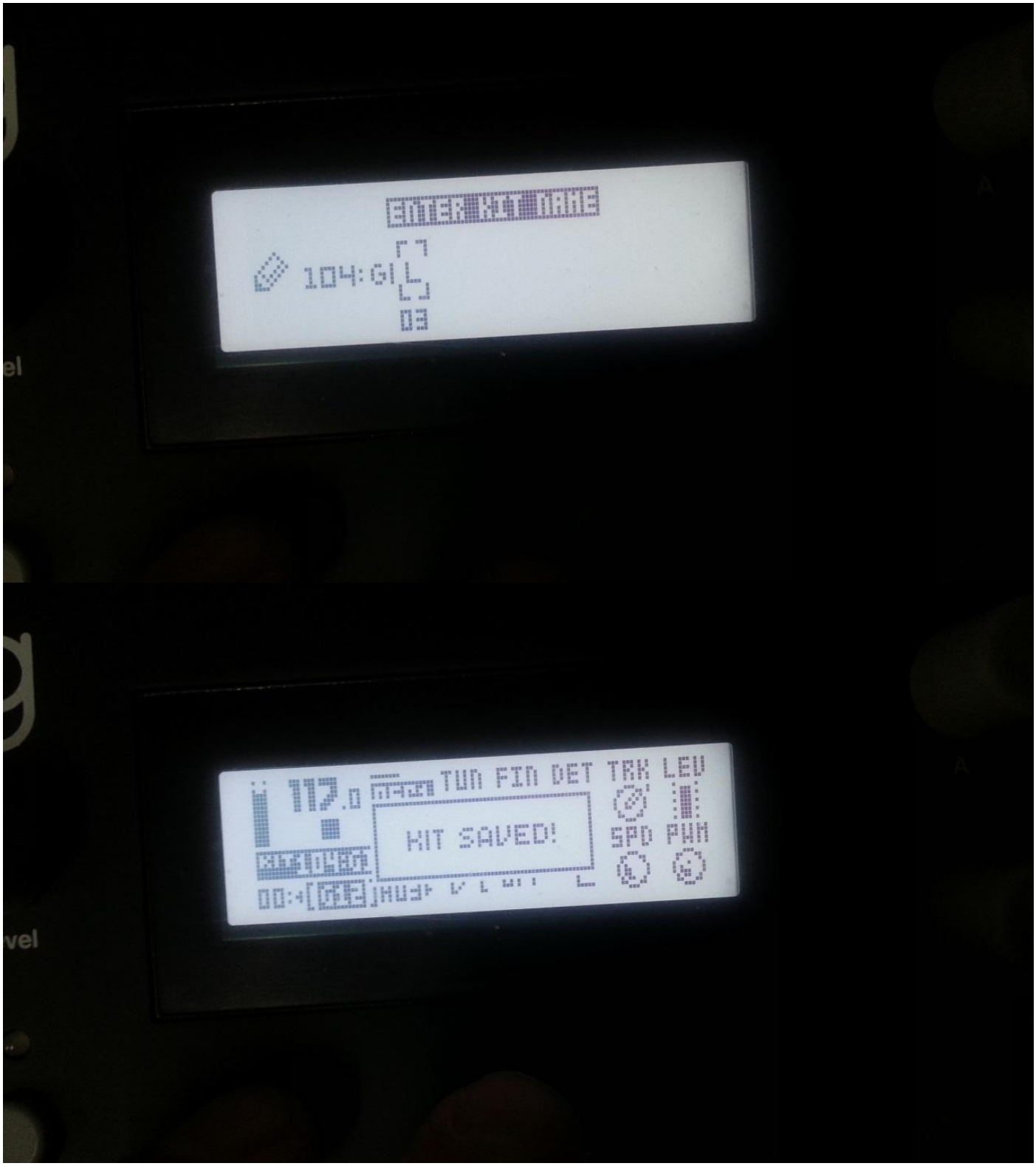


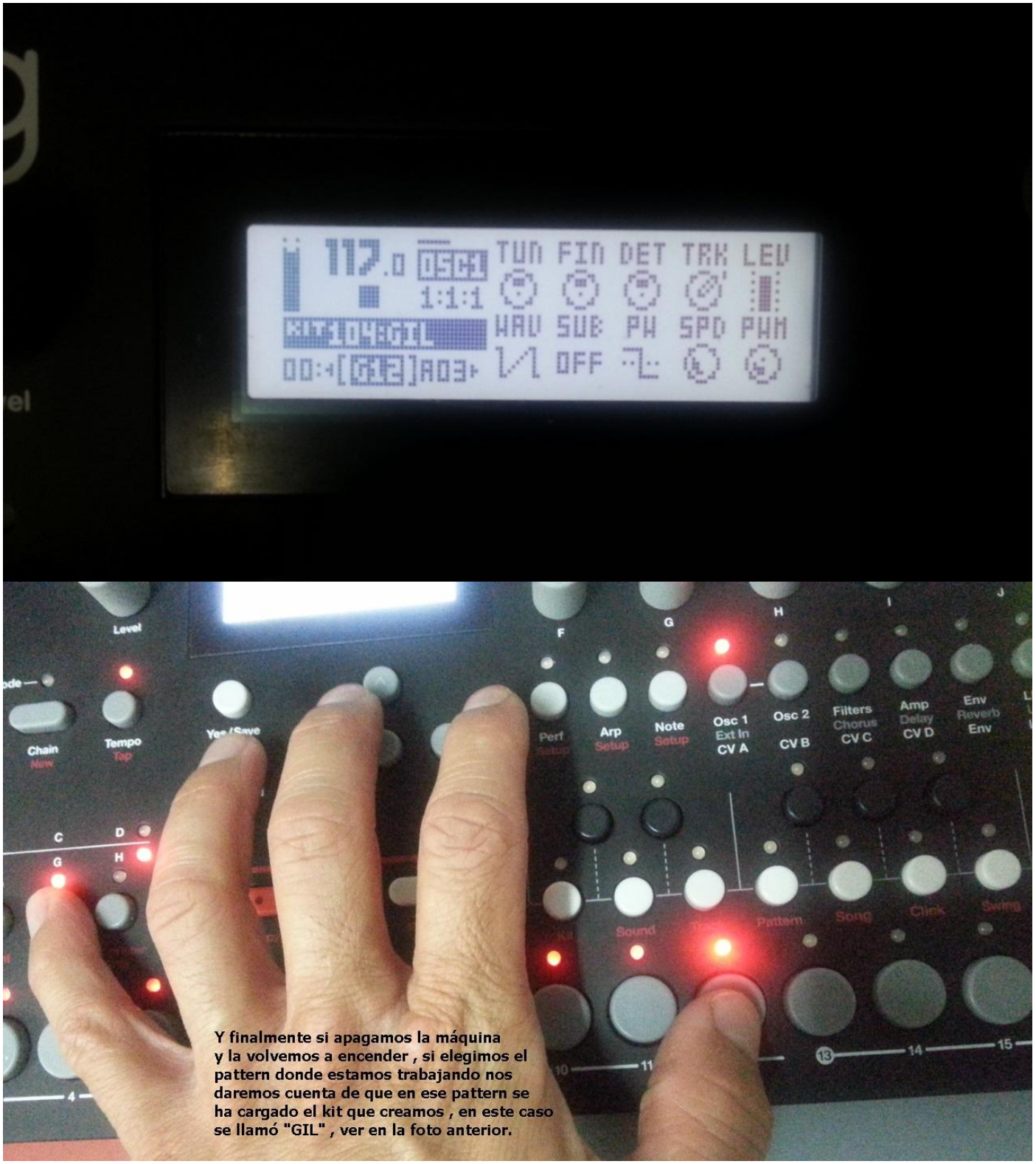
"save kit" . Este paso es fundamente. De hecho , todos los pasos que has visto en este tutorial son fundamentales seguirlos en ese orden . Es el protocolo que yo tengo al menos para "empezar" a hacer algo nuevo (osea pattern nuevo con sonidos nuevos)



elegimos el hueco donde queremos poner nuestro nuevo kit , en este caso el 104

Le ponemos un nombre


TUN FIN DET
TRK LEV
SPD PWM
KIT SAVED!



Y finalmente si apagamos la máquina y la volvemos a encender , si elegimos el pattern donde estamos trabajando nos daremos cuenta de que en ese pattern se ha cargado el kit que creamos , en este caso se llamó "GIL" , ver en la foto anterior.