

# MicroMonsta 2

## Manuel utilisateur

1.0





# Table des matières

Table des matières.....	2
Introduction.....	3
Aperçu.....	3
Face avant.....	4
Face arrière.....	5
A propos de l'alimentation.....	5
Utilisation de MicroMonsta 2.....	6
Programme actuellement édité.....	6
Parcourir les pages.....	6
Modification des paramètres.....	6
Modes.....	7
Monotimbral.....	7
Bitimbral.....	7
Combi.....	7
Presets.....	8
Charger un preset.....	8
Enregistrer un preset.....	8
Charger un combi (mode combi uniquement).....	9
Enregistrer un combi (mode combi uniquement).....	9
Chargement rapide.....	10
Aperçu de la synthèse.....	11
Édition d'un son.....	12
Édition rapide.....	12
OSC   Oscillateurs.....	12
MIX.....	14
FILTER.....	15
DRIVE.....	16
ENV   Enveloppe.....	16
LFO   Low frequency oscillator - Oscillateur basse fréquence.....	17
MATRIX   Matrice de modulation + Opérateurs (lag + mult).....	18
ARP   Arpégiateur.....	21
FX   Effets.....	22
VOICE   Paramètres de voix.....	23
PROGRAM   Paramètres du programme.....	24
COMBI   Paramètres Combi.....	25
SYSTEM   Paramètres système.....	26
UTILITY - UTILITAIRES.....	28
Envoi du programme actuellement édité.....	28
Envoi de plusieurs programmes.....	28
Réception de plusieurs programmes.....	28
MIDI.....	29
Prise en charge des changements de contrôle.....	29
Prise en charge NRPN.....	30
Microtuning.....	30
Retour aux paramètres d'usine.....	31
Caractéristiques.....	31

# Introduction

## Aperçu

MicroMonsta 2 est un double synthétiseur polyphonique avec :

- 2 x 6 voix de polyphonie
- 3 oscillateurs, 1 filtre multimode, 3 enveloppes, 3 LFO, 10 slots de modulation et 2 opérateurs par voix (lag et mult)
- 12 oscillateurs types « analogiques » + 4 oscillateurs FM pour OSC1
- 12 oscillateurs types « analogiques » + 8 tables d'ondes multiéchantillonnées pour OSC2 et OSC3 (source FM)
- 8 types de filtres avec FM
- Options de désaccord par voix et par oscillateur pour le caractère analogique
- Matrice de modulation
- Delay + reverb

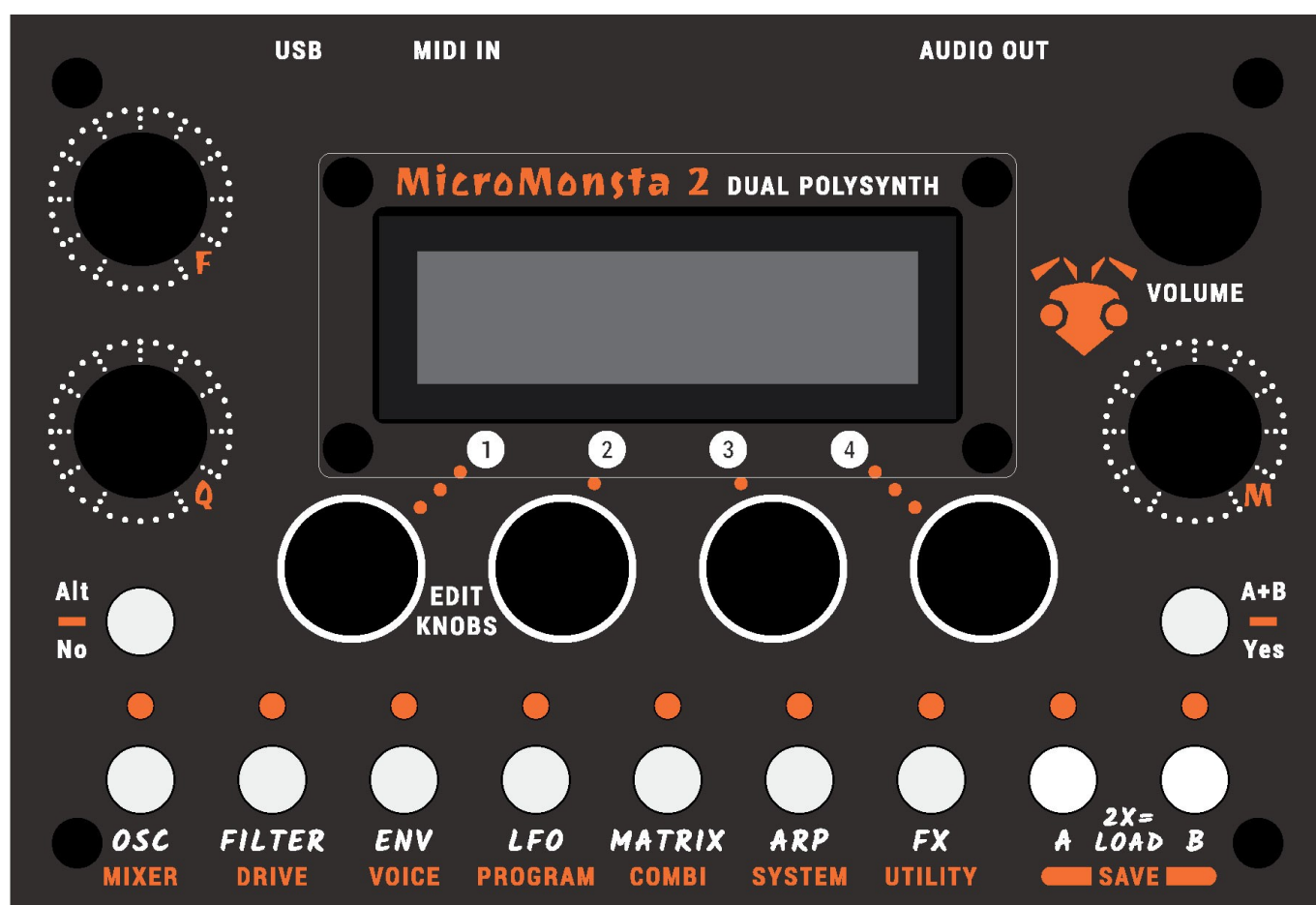
MicroMonsta 2 peut être utilisé de 3 manières différentes :

- Monotimbral: en tant que synthétiseur 12 voix de polyphonie
- Bitimbral: comme 2 synthétiseurs 6 voix de polyphonie différents (sur 2 canaux MIDI différents)
- En mode combi, où vous pouvez stacker ou splitter les 2 programmes

Vous disposez de 300 emplacements de programmes + 100 emplacements de combis pour sauvegarder vos créations sonores.

Les 100 emplacements combis sauvegardent également leurs 2 programmes sonores dans des emplacements de programme séparés (vous obtenez ainsi  $300 + 2 \times 100 = 500$  emplacements de programme au total).

## Face avant



Vous y trouverez :

- Écran LCD 2x16 caractères, blanc sur noir
- 3 potentiomètres assignables pour les modifications sonores
- 1 potentiomètre de volume
- 4 encodeurs d'édition
- 9 boutons avec leurs LED associées
- 2 boutons No/Yes

## Face arrière

Sur la face arrière :

- Port USB B pour l'alimentation et USB MIDI
- Entrée MIDI jack stéréo 3,5 mm (norme MIDI A)
- Sortie stéréo 3,5 mm (sortie ligne / sortie casque)

## A propos de l'alimentation

MicroMonsta 2 est alimenté via son port USB B. Plusieurs options sont ainsi disponibles:

- Il peut être alimenté avec n'importe quelle alimentation USB capable de produire 500mA @ 5V DC (toute alimentation USB moderne devrait répondre à ces spécifications, et vous en avez probablement une demi-douzaine dans vos tiroirs)
- Il peut être alimenté via un port USB sur un ordinateur

Un inconvénient de cette méthode est qu'une boucle de masse peut être créée, ce qui peut provoquer un bourdonnement dans la sortie audio. Pour éviter une telle boucle de masse :

- Utilisez un isolateur USB entre l'ordinateur et MicroMonsta 2
- Utilisez une DI de niveau ligne stéréo avec interrupteur Ground Lift entre MicroMonsta 2 et la table de mixage
- Il peut être alimenté par une batterie externe USB pour une utilisation nomade.

# Utilisation de MicroMonsta 2

## Programme actuellement édité

MicroMonsta 2 peut jouer jusqu'à 2 sons en même temps - chargés dans les programmes A et B.

Un seul programme peut être édité à la fois, et il peut être sélectionné en appuyant sur le bouton A ou B correspondant (le bouton B sera désactivé en mode monotimbral).

Le programme actuellement édité a toujours sa LED allumée comme indication permanente.

## Parcourir les pages

Les paramètres de synthèse sont mappés sur différentes sections accessibles en appuyant sur un bouton sur la façade.

Lorsqu'une section comporte plusieurs pages, vous y accédez en appuyant successivement plusieurs fois sur le même bouton. Lorsque vous êtes sur la dernière page, il revient à la première..

Par exemple, appuyer plusieurs fois sur OSC vous fera parcourir les pages suivantes: OSC1> OSC2> OSC3> OSC1> OSC2 etc.

Certaines sections (celles marquées en orange) sont accessibles en faisant un appui long sur le bouton correspondant. Par exemple, un appui long sur OSC vous amènera à la page Mixer.

Certaines pages peuvent avoir des sous-pages accessibles en tournant l'encodeur 1 (toutes les sections étiquetées en orange par exemple)

Tout cela peut paraître compliqué à la lecture, c'est cependant assez simple une fois que vous avez l'appareil devant vous.

## Modification des paramètres

### Encodeurs

L'écran LCD offre jusqu'à 4 paramètres à modifier en même temps.

Utilisez les encodeurs 1 à 4 pour modifier la valeur de leur paramètre correspondant.

### Potentiomètres

Les 3 potentiomètres F, Q et M sont programmées en usine (respectivement) sur la fréquence du filtre, la résonance et le potentiomètre de modulation (accessible dans la matrice de modulation).

Ils peuvent être reprogrammés globalement ou par preset à n'importe quel paramètre de synthèse.

# Modes

MicroMonsta 2 peut être réglé globalement sur 3 modes différents qui peuvent être modifiés à tout moment dans le menu SYSTEM.

Ils affectent le nombre de sons disponibles que MicroMonsta 2 peut jouer en même temps et la façon dont il répond aux signaux MIDI entrants.

## Monotimbral

En mode monotimbral, vous pouvez jouer 1 son à la fois, avec une polyphonie à 12 voix.

L'envoi d'un bank change MIDI / changement de programme sur le canal MIDI du MicroMonsta 2 changera le programme actuellement sélectionné.

## Bitimbral

En mode bitimbral, vous pouvez jouer 2 sons en même temps sur 2 canaux MIDI différents, chaque son ayant 6 voix polyphoniques.

Le programme A est accessible sur le canal MIDI principal (celui défini dans le menu SYSTEM), tandis que le programme B est accessible sur le canal MIDI principal + 1.

En envoyant un bank change MIDI / changement de programme sur l'un de ces 2 canaux MIDI, vous pouvez changer le préréglage chargé dans le programme A ou B.

Ce mode est idéal lorsqu'il est utilisé avec un séquenceur externe.

## Combi

En mode combi, vous pouvez combiner jusqu'à 2 programmes différents de 4 manières différentes

- only A: identique au mode monotimbral
- stck AB: 2 sons joués en même temps sur le même canal MIDI
- splt AB: 2 sons en même temps sur le même canal MIDI, mais le clavier est partagé
- mult AB: 2 sons en même temps sur 2 canaux MIDI différents (idem en mode bitimbral)

En envoyant un changement de programme MIDI en mode combi, vous chargez un combi entier contenant les paramètres combi ET les deux programmes A et B.

En mode combi, il n'est pas possible de changer de programme A ou B indépendamment en envoyant un message de changement de programme.

# Presets

## Charger un preset

Pour charger un preset dans le programme A ou B, **appuyez deux fois sur le bouton A ou B.**

```
A:StarDust  LOAD  
[lead]      P065
```

- Utilisez l'encodeur 4 pour sélectionner un preset à charger dans l'emplacement de programme
- Appuyez sur Yes pour confirmer ou sur No pour revenir au son précédemment édité.

## Enregistrer un preset

Pour enregistrer le programme A ou B dans un emplacement prédéfini, **maintenez le bouton A ou B**

```
[S]tarDust  SAVE  
BybyePgm   P054
```

1. Sélectionne un caractère à modifier
2. Modifie le caractère sélectionné
3. Génère un nom aléatoire
4. Sélectionne l'emplacement de destination du preset

Appuyez sur Yes pour confirmer, No pour annuler l'opération de sauvegarde



## Charger un combi (mode combi uniquement)

Un combi contient les paramètres combi et les paramètres des 2 programmes.  
Pour charger un combi, appuyez **deux fois sur le bouton Yes (A + B)**

```
A:MadBox      LOAD
B:OffLuck     C11
```

- Utilisez l'encodeur 4 pour sélectionner un combi à charger

Appuyez sur Yes pour confirmer, No pour charger le Combi précédemment édité

## Enregistrer un combi (mode combi uniquement)

**Maintenez le bouton A ou B enfoncé** (peu importe): vous entrez d'abord dans l'écran de renommage des programmes:

```
A:[B]igBrute NAM
B:MuchBug     A/B
```

1. Sélectionne un caractère à modifier
2. Modifie le caractère
3. Génère un nom aléatoire
4. Sélectionne le programme A ou B

Appuyez sur Yes pour entrer dans le menu Save Combi, il affiche la destination cible du combi, ainsi que le nom des deux programmes à écraser :

```
A:OldName     SAVE
B:BigGamer    C22
```

- Utilisez l'encodeur 4 pour sélectionner la destination

Appuyez sur Yes pour confirmer, No pour annuler l'opération de sauvegarde

## Chargement rapide

Lorsque vous êtes dans l'écran d'édition rapide:

### **En mode Monotimbral ou Bitimbral**

**Maintenez No** pour charger rapidement le Preset N-1

**Maintenez Yes** pour charger rapidement le Preset N + 1

Le preset sera chargé dans l'emplacement de programme actif

### **En mode Combi**

**Maintenez No** pour charger rapidement le Combi N-1

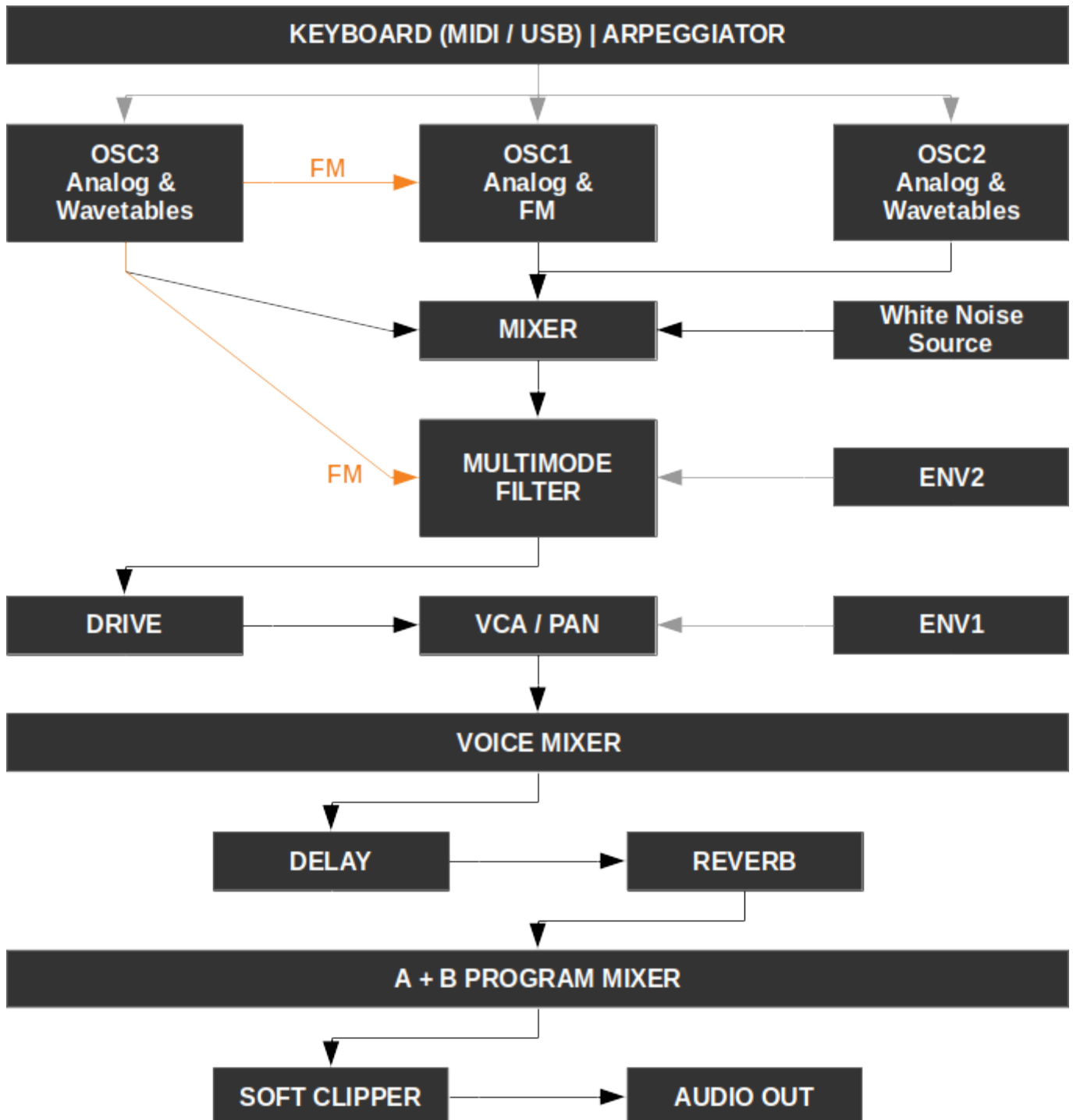
**Maintenez Yes** pour charger rapidement Combi N + 1

# Aperçu de la synthèse

Voici un aperçu très basique du moteur de synthèse du MicroMonsta 2.

Ne figurent pas sur le schéma: tous les LFO, ENV3, la matrice de modulation et tous les autres choses qui peuvent rendre ce dessin vraiment très complexe.

Comme vous pouvez le voir, le fonctionnement de base est une synthèse soustractive assez standard.



# Édition d'un son

## Édition rapide

Le menu d'édition rapide est accessible en appuyant sur A ou B (si disponible).  
C'est le menu où vous arrivez lors de la mise sous tension de votre MicroMonsta 2.

```
P101 INIT  
a1 r1 dly rev
```

Ici, vous voyez le nom et le numéro du programme, et vous avez un accès direct à 4 raccourcis vers 4 paramètres de synthèse différents.

Par défaut, ils sont réglés sur le temps d'attaque de l'ENV1, le temps de relâchement de l'ENV1, le niveau de délai et le niveau de réverbération.

Ces affectations peuvent être modifiées soit au niveau du programme (voir la section Paramètres du PROGRAMME), soit globalement dans le menu SYSTEM (voir la section Paramètres SYSTÈME).

## OSC | Oscillateurs

MicroMonsta 2 dispose de 3 oscillateurs indépendants par voix, ils ont tous le même jeu de paramètres, mais ils ne peuvent pas accéder aux mêmes algorithmes:

```
OSC1 shp coa fin  
Saw 52 +0 -5
```

1. Algorithme de l'oscillateur
2. shp : forme d'oscillateur
3. coa : réglage grossier de la hauteur de note
4. fin : réglage fin de la hauteur de note

## Algorithmes d'oscillateurs disponibles

- Sine : forme d'onde sinusoïdale propre (aucun paramètre de forme)
- SinF : forme d'onde sinusoïdale entièrement rectifiée (aucun paramètre de forme)
- SinH : forme d'onde sinusoïdale semi-rectifiée (aucun paramètre de forme)
- TrPs : Forme d'onde Triangle à Pulse
- TrSw : Forme d'onde triangulaire à dent de scie
- TrSq : Forme d'onde triangulaire à carrée
- Saw : Forme d'onde en dents de scie
- Sup1 : Supersaw 1 (3 x dents de scie)
- Sup2 : Supersaw 2 - version alternative
- SwHs : Dent de scie avec synchronisation « hard »
- Squr : Forme d'onde carrée à impulsion
- SqHs : Carré avec synchronisation « hard »

## Algorithmes compatibles FM (exclusifs à OSC 1)

- FmSi : Forme d'onde sinusoïdale
- FmTr : Forme d'onde triangulaire
- FmSw : Forme d'onde en dents de scie
- FmSq : Forme d'onde carrée

Pour toutes ces formes d'onde, le paramètre shape (shp) contrôle la quantité de FM provenant de l'OSC3.

## Tables d'ondes (exclusives à OSC2 et OSC3)

8 tables d'ondes, contenant chacune 64 slices, sont disponibles pour OSC2 et OSC3, elles sont étiquetées Wt01 à Wt08.

Pour toutes ces tables d'ondes, le paramètre shape (shp) contrôle la position de la tête de balayage virtuelle dans la table d'ondes (en d'autres termes, il contrôle le slice qui est joué).



## MIX

Le menu traditionnel du mixeur source, permettant d'équilibrer chaque oscillateur et le niveau de la source de bruit blanc. La sortie du mixeur est envoyée au filtre.

MIX1	m×2	m×3	nze
84	65	0	25

1. Volume de l'oscillateur 1
2. Volume de l'oscillateur 2
3. Volume de l'oscillateur 3
4. Volume du bruit blanc

# FILTER

MicroMonsta 2 possède 1 filtre multimode par voix, ses paramètres sont répartis sur 2 pages différentes:

```
FLTR cut res env  
LP2 100 32 +12
```

1. Type de filtre
2. Fréquence de coupure du filtre
3. Résonance du filtre
4. Filtre du montant de l'enveloppe 2

```
FLTR          kbd fm3  
              34  15
```

1. N/A
2. N/A
3. Suivi du clavier (0 – 100)
4. Niveau de FM (depuis OSC3)

## Types de filtres

8 types de filtres sont disponibles :

- LP1, LP2, LP3, LP4 : filtre passe bas 1, 2, 3, 4 pôle(s)
- HP2 : filtre passe bas 2 pôles
- BP2 : filtre passe bande 2 pôles
- Not : Filtre notch
- Pha : Filtre Phaser

Remarque: les filtres passe-bas ne perdent pas les basses fréquences lorsque la résonance est augmentée (compensation de résonance complète).

## DRIVE

Le paramètre drive est appliqué au niveau de la voix et est très utile pour salir son.

Le paramètre mix est appliqué post-fx (considéré comme un volume principal pour le programme sélectionné). Il est particulièrement utile pour équilibrer le niveau de sortie du programme. Attention car un réglage trop élevé peut produire une distorsion indésirable.

```
DRV      drv mix
          32  +3
```

1. N/A
2. N/A
3. drv : Niveau de drive
4. mix : Niveau de sortie du programme

## ENV | Enveloppe

3 enveloppes sont disponibles par voix, ENV1 contrôle directement le VCA, ENV2 contrôle la fréquence du filtre et ENV3 est libre.

Les 3 enveloppes sont assignables dans la matrice de modulation.

```
ADSR3 ENV3
      42  64  32  32
```

Elles ont tous les mêmes paramètres:

1. Temps d'attaque de l'enveloppe (1ms – 30s)
2. Temps de décroissance de l'enveloppe (1ms – 30s)
3. Niveau de maintien de l'enveloppe
4. Temps de libération de l'enveloppe (1ms – 30s)

## LFO | Low frequency oscillator - Oscillateur basse fréquence

3 LFOs sont disponibles par voix.

Ils peuvent être affectés dans la matrice de modulation.

```
LF01 wav spd mod  
sin 48 vce
```

Ils ont tous le même jeu de paramètres:

1. N/A
2. wav : forme d'onde LFO
3. spd : vitesse LFO
4. mod : mode LFO (voir ci-dessous)

### Forme d'onde LFO

Ondes bipolaires :

- sin : forme d'onde sinusoïdale
- tri : forme d'onde triangulaire
- saw : forme dent de scie
- squ : forme carrée
- s&h : échantillonnage et maintien
- rnd : forme d'onde aléatoire en continu

Ondes unipolaires

- rise : dent de scie ascendante
- fall : dent de scie descendante
- sqr\_ : carré décroissant
- \_sqr : carré ascendant

### Modes LFO

- Vce : 1 LFO par voix, le LFO est redémarré à chaque pression de touche
- one : identique à vce, mais le LFO s'arrête après un cycle
- key : mode global (1 LFO pour toutes les voix du programme), le LFO est redémarré à chaque pression de touche
- fre : identique à key, mais fonctionnement libre

# MATRIX | Matrice de modulation + Opérateurs (lag + mult)

Appuyer sur le bouton MATRIX pour alterner entre la matrice de modulation et les opérateurs Lag

## Matrice de modulation

La matrice de modulation permet d'appliquer une source de modulation (une enveloppe ou un LFO par exemple) à une sélection de paramètres de synthèse.

Il y a 10 slots de matrice de modulation par programme.

```
M01 Src:lfo1*wh1  
Dst:ptch Amt: +8
```

Dans la vue Mod Matrix, les encodeurs contrôlent les paramètres suivants:

1. Sélectionne la modulation à éditer (1 à 10)
2. Destination de modulation
3. Source de modulation
4. Niveau de modulation

REMARQUE: Le niveau de modulation est une valeur bipolaire (-99 à +99) et son comportement n'est pas linéaire (par conception).

Il permet des modulations subtiles dans des valeurs plus basses, donc si vous voulez un changement drastique, n'ayez pas peur de pousser la valeur :)

## Opérateur de lag

L'opérateur de lag vous permet de «ralentir» une source de modulation et d'utiliser le résultat comme source de modulation dans la matrice de modulation.

Par exemple, ajouter du lag à un LFO carré arrondira ses bords pour des changements moins brusques entre les états hauts et bas.

```
LAG Src:lfo1*vel  
Lag1 Amt: 25
```

Dans la vue Lag, vous contrôlez :

1. Sélecteur de l'opérateur
2. N/A
3. Source de lag
4. Niveau de lag



## Opérateur de multiplication

L'opérateur de multiplication multiplie 2 sources de modulation et vous permet d'utiliser le résultat comme source de modulation dans la matrice.

```
OPS   A:lfo1*aft
Mult  B:mod knob
```

Les contrôles sont :

1. Sélecteur de l'opérateur
2. N/A
3. Source de modulation A
4. Source de modulation B

## Sources de modulation

Off	No source selected	env1*vel	Env1 * velocity	lfo2*aft	LFO2 * aftertouch
Note	Note number	env2	Envelope 2	lfo2*whl	LFO2 * mod wheel
note+bnd	Note + pitch bend	env2*vel	Env2 * velocity	lfo2*knb	LFO2 * mod knob
velocity	Note velocity	env3	Envelope 3	lfo2*en2	LFO2 * Envelope 2
Aftertch	Aftertouch	env3*vel	Env3 * velocity	lfo3	LFO3
modwheel	Modulation wheel	lfo1	LFO1	lfo3*vel	LFO3 * velocity
mod knob	Mod knob	lfo1*vel	LFO1 * velocity	lfo3*aft	LFO3 * aftertouch
pitchbnd	Pitch bend lever	lfo1*aft	LFO1 * aftertouch	lfo3*whl	LFO3 * mod wheel
random1	Random number	lfo1*whl	LFO1 * mod. Wheel	lfo3*knb	LFO3 * mod knob
rnd1*mod	Rnd number * mod wheel	lfo1*knb	LFO1 * mod. Knob	lfo3*env3	LFO3 * Envelope 3
random2	Random number	lfo1*en1	LFO1 * Envelope 1	lag out	Lag OP output
rnd2*knb	Rnd number * mod knob	lfo2	LFO2	mult out	Mult OP output
env1	Envelope 1	lfo2*vel	LFO2 * velocity	offset	Offset

## Destinations de modulation

Off	No destination selected	Cuto	Filter frequency	Dcy3	ENV3 Decay time
Ptch	All OSCS pitch	Reso	Filter resonance	Dcys	All ENV Decay time
Tun1	OSC1 pitch	f.fm	Filter FM level	Rel1	ENV1 Release time
Tun2	OSC2 pitch	Driv	Voice Drive	Rel2	ENV2 Release time
Tun3	OSC3 pitch	Glid	Glide rate	Rel3	ENV3 Release time
Shp1	OSC1 shape	Pano	Voice pan level	Rels	All ENV Release time
Shp2	OSC2 shape	Atk1	ENV1 Attack time	Lfo1	LFO1 speed
Shp3	OSC3 shape	Atk2	ENV2 Attack time	Lfo2	LFO2 speed
Mix1	OSC1 level	Atk3	ENV3 Attack time	Lfo3	LFO3 speed
Mix2	OSC2 level	Atks	All ENV Attack time	Lfos	ALL LFO speeds
Mix3	OSC3 level	Dcy1	ENV1 Decay time		
Xnze	White noise level	Dcy2	ENV2 Decay time		

## ARP | Arpeggiateur

L'arpégiateur transformera tout accord que vous jouez en une séquence répétitive de notes.

Ses paramètres sont répartis sur 2 pages:

```
ARPG gte oct spd  
up 88 1 /16
```

1. Style d'arpégiateur (haut, triplet haut, bas, triplet bas, haut et bas, aléatoire, tel que joué)
2. Longueur du gate
3. Propagation à l'octave
4. Vitesse (synchronisation de l'horloge)

```
ARPG latch  
off off
```

1. Arp on/off
2. N/A
3. N/A
4. Latch on/off

## FX | Effets

MicroMonsta 2 dispose de delay + reverb disponible – **par programme A et B.**

### Paramètres Delay

```
DLAY tim fbk lvl  
mod2 49 52 98
```

1. Mode (clean, lpf, mod1, mod2)
2. Temps de delay
3. Niveau de feedback
4. Niveau de l'effet Delay

Astuce: L'effet de Delay peut être utilisé comme un chorus stéréo en réglant le temps et le feedback sur 0.

### Paramètres Reverb

```
REVB dcy mod lvl  
78 42 86
```

1. N/A
2. Durée de déclin
3. Niveau de modulation
4. Niveau de l'effet Reverb

## VOICE | Paramètres de voix

MicroMonsta 2 propose une liste complète de paramètres affectant le comportement des voix de chaque programme.

Ils sont répartis sur 5 pages, dans ce mode, vous sélectionnez la page active avec l'encodeur 1.

```
1/5   mode uni  
VOIC Poly 1  1
```

1. Sélecteur de page Voice
2. N/A
3. Mode (Poly 1, Poly 2, Mono, Legato)
4. Unison (1, 2, 3, 6)

```
2/5   pansprd gld  
VOIC      24  0
```

1. Sélecteur de page Voice
2. N/A
3. Pan spread
4. Temps de glide (portamento)

```
3/5           vce osc  
DETUNING    24  24
```

1. Sélecteur de page Voice
2. N/A
3. Niveau de désaccordage de la voix (toutes les voix sont désaccordées différemment)
4. Niveau de désaccordage de l'oscillateur (générée aléatoirement pour chaque oscillateur à chaque pression de touche)

```
4/5           dwn up  
PTCHBEND  -12  2
```

1. Sélecteur de page Voice
2. N/A
3. Valeur de Pitch Bend pour une quantité de Pitch Bend négative
4. Valeur de Pitch Bend pour une quantité de Pitch Bend positive



```
5/5      vca flt
VEL SENS 24  0
```

1. Sélecteur de page Voice
2. N/A
3. Sensibilité à la velocity du VCA (affecte ENV1)
4. Sensibilité à la velocity de l'ENV2 sur le filtre

## PROGRAM | Paramètres du programme

Vous trouverez ici les paramètres relatifs au programme répartis sur plusieurs pages:

```
1/2  cat mix bpm
      strg +3 123
```

1. Sélecteur de page PROGRAM
2. Catégorie de programme (bass, lead, pad, key, orgn, strg, brss, perc, dron, noiz, sfx, arp, misc, usr1, usr2, usr3)
3. Volume du programme (vous pouvez également trouver un raccourci de ce paramètre dans le menu DRIVE)
4. Tempo du programme

```
2/2  F  Q  M
Pots SYS SYS SYS
```

1. Sélecteur de page PROGRAM
2. Affectation du potentiomètre F
3. Affectation du potentiomètre Q
4. Affectation du potentiomètre M

```
3/4 Encoder1  2
ENCS          SYS SYS
```

1. Sélecteur de page PROGRAM
2. N/A
3. Affectation de l'encodeur 1
4. Affectation de l'encodeur 2

```
4/4 Encoder3 4
ENCs      SYS SYS
```

1. Sélecteur de page PROGRAM
2. N/A
3. Affectation de l'encodeur 3
4. Affectation de l'encodeur 4

NB : dans les écrans d'assignation des potentiomètres et encodeurs, SYS signifie que le programme utilise l'assignation globale du menu SYSTEM.

Cela permet à certains programmes d'avoir des affectations totalement différentes d'autres programmes qui utiliseraient les paramètres globaux.

## COMBI | Paramètres Combi

Ce menu n'est disponible que si le mode Combi est activé dans le menu SYSTEM

```
mode spl
CMBI spl AB 60
```

1. N/A
2. N/A
3. Mode combi (uniquement A, stack AB, split AB, mult AB)
4. Point de Split (mode Split AB uniquement)

# SYSTEM | Paramètres système

Le menu système est réparti sur plusieurs pages sélectionnées par l'encodeur 1.

## Pages de configuration

```
1/6      mode  
CONF    combi
```

1. Sélecteur de page système
2. N/A
3. N/A
4. Mode (monotimbral, bitimbral, combi)

```
2/6  lcd tun out  
CONF 20 440 st
```

1. Sélecteur de page système
2. Contraste LCD
3. Fréquence de référence (432 à 445 Hz)
4. Mode de sortie audio (stéréo, double mono)

## Paramètres MIDI

```
3/6  chn clk  
MIDI 1 int
```

1. Sélecteur de page système
2. Canal MIDI (1 à 15)
3. Source d'horloge (interne, MIDI, USB)
4. N/A

## Affectations globales des pots FQM

4/6	F	Q	M
POTS	cut	res	mod

1. Sélecteur de page système
2. Affectation du potentiomètre F
3. Affectation du potentiomètre Q
4. Affectation du potentiomètre M

## Affectations des encodeurs du menu d'édition rapide

5/6	Encoder1	2
ENCS	a1	r1

1. Sélecteur de page système
2. N/A
3. Affectation de l'encodeur 1
4. Affectation de l'encodeur 2

6/6	Encoder3	4
ENCS	dly	rev

1. Sélecteur de page système
2. N/A
3. Affectation de l'encodeur 3
4. Affectation de l'encodeur 4

## UTILITY - UTILITAIRES

Un mot sur les utilitaires : n'effectuez pas ces actions dans un live, car certains d'entre eux couperont l'audio pendant l'exécution de la tâche.

Pour les tâches impliquant des fichiers SYSEX, utilisez un logiciel de gestion SYSEX pour stocker / envoyer les fichiers vers / depuis votre ordinateur - nous recommandons SYSEX Manager sur Mac OS et Bome Send SX sur PC.

### Envoi du programme actuellement édité

```
1/3 Dump current
UTIL          Pgm?
```

Maintenez Yes pour envoyer le programme actif au port USB en tant que SYSEX.

### Envoi de plusieurs programmes

```
2/3      Dump P010
UTIL          To P025
```

Utilisez les encodeurs 3 et 4 pour sélectionner les programmes à envoyer.  
Maintenez Yes pour confirmer et envoyer les fichiers SYSEX à votre ordinateur.

### Réception de plusieurs programmes

```
3/3      Store Pgms
UTIL          To P010
```

Utilisez l'encodeur 4 pour sélectionner le programme où vous souhaitez stocker vos programmes. Il sera auto-incrémenté si plus d'un programme est envoyé.  
Maintenez Yes pour confirmer, puis envoyer les fichiers SYSEX de votre ordinateur vers MicroMonsta 2.

# MIDI

## Prise en charge des changements de contrôle

CC	TARGET	CC	TARGET	CC	TARGET	CC	TARGET
0	BANK SELECT MSB	32	BANK SELECT LSB	64	SUSTAIN PEDAL	96	
1	MODULATION WHEEL	33	VOICE DETUNE	65		97	
2		34	OSC DETUNE	66		98	
3		35	PAN SPREAD	67		99	
4		36	VCA ENV VELO SENS	68		100	
5	VOICE GLIDE	37	FLT ENV VELO SENS	69		101	
6		38		70	MOD KNOB	102	
7		39	OSC1 SHAPE	71	FILTER RESONANCE	103	
8		40	OSC1 TUNE	72	ENV1 RELEASE	104	
9		41	OSC1 FINE TUNE	73	ENV1 ATTACK	105	
10		42	OSC2 SHAPE	74	FILTER CUTOFF	106	
11		43	OSC2 TUNE	75	ENV1 DECAY	107	
12		44	OSC2 FINE TUNE	76	LFO1 SPEED	108	
13		45	OSC3 SHAPE	77	LFO2 SPEED	109	
14		46	OSC3 TUNE	78	LFO3 SPEED	110	
15		47	OSC3 FINE TUNE	79	ENV1 SUSTAIN	111	
16		48	OSC1 LEVEL	80	ENV2 ATTACK	112	
17		49	OSC2 LEVEL	81	ENV2 DECAY	113	
18		50	OSC3 LEVEL	82	ENV2 SUSTAIN	114	
19		51	NOISE LEVEL	83	ENV2 RELEASE	115	
20		52	MOD MTX LEVEL 1	84	ENV3 ATTACK	116	
21		53	MOD MTX LEVEL 2	85	ENV3 DECAY	117	
22		54	MOD MTX LEVEL 3	86	ENV3 SUSTAIN	118	
23		55	MOD MTX LEVEL 4	87	ENV3 RELEASE	119	
24		56	MOD MTX LEVEL 5	88	FILTER ENVELOPE	120	ALL SOUND OFF
25		57	MOD MTX LEVEL 6	89	FILTER TRACKING	121	
26	DELAY TIME	58	MOD MTX LEVEL 7	90	FILTER FM	122	
27	DELAY FEEDBACK	59	MOD MTX LEVEL 8	91	VOICE DRIVE	123	ALL NOTES OFF
28	DELAY LEVEL	60	MOD MTX LEVEL 9	92		124	
29	REVERB DECAY	61	MOD MTX LEVEL 10	93		125	
30	REVERB MOD	62	LAG LEVEL	94		126	
31	REVERB LEVEL	63		95		127	

## Prise en charge NRPN

Pas encore divulgué (peut être modifié dans une mise à jour très future)

## Microtuning

Micromonsta 2 peut être réaccordé globalement en envoyant un Bulk Tuning Dump via MIDI.

### Format Bulk Tuning Dump

Un message de bulk tuning dump a le format suivant:

F0 7E <device ID> 08 01 tt <tuning name> [xx yy zz] ... chksum F7, où:

- <device ID> est 0x00 ou 0x7F (tous les dispositifs)
- tt est le numéro de programme de tuning (non utilisé, défini sur 0x00)
- <tuning name> est 16 caractères ASCII (non utilisé, définissez-le sur "NotUsedButNeeded" par exemple)
- [xx yy zz] sont les données de fréquence pour une note (répété 128 fois)
- chksum est la somme de contrôle calculée (non utilisée)

### Limites

Les Bulk Tuning Dumps sont globaux, tous les patchs seront affectés.

Ils ne sont pas stockés dans la mémoire du Micromonsta 2, cela signifie qu'à chaque fois que vous l'éteignez, il perdra votre réglage personnalisé et vous devrez le réenvoyer pour la session de travail.

## Retour aux paramètres d'usine

Pour réinitialiser votre MicroMonsta 2 aux paramètres d'usine, maintenez A + B + Yes au démarrage.

## Caractéristiques

### Audio

Sortie audio: jack stéréo 3,5 mm, compatible niveau ligne et casque

Niveau de sortie maximum: 8dBu

Plage dynamique: 100 dB

### MIDI

Entrée MIDI: connecteur jack stéréo 3,5 mm, norme MIDI A

### Alimentation

Connecteur USB B

Consommation de courant: 250mA (max)

### Général

Dimensions : 158mm x 108mm x 40mm