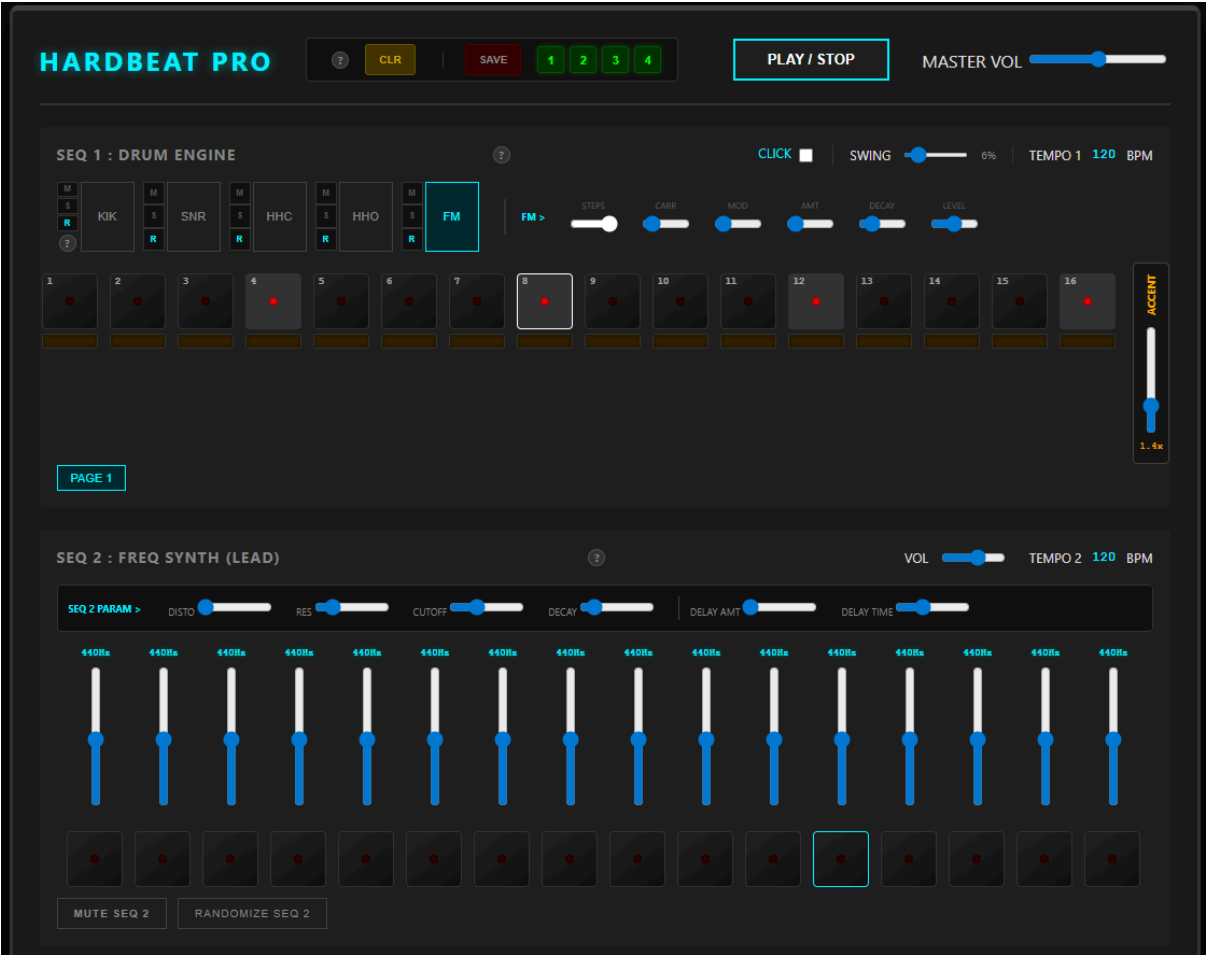


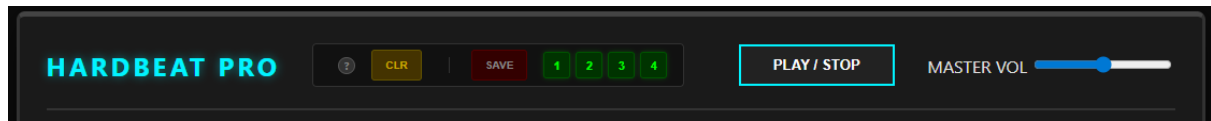
HARDBEAT PRO

VER 1.0

INTERFACE HARDBEAT



1. MASTER CONTROL & MEMORY BANK



Cette section est le centre de commande de votre session. Elle gère le transport (lecture), le volume global et la gestion des sauvegardes.

CLR (Clear) : Réinitialise la machine à zéro. Attention : cette action efface tous les patterns en cours et remet les paramètres (Accent, Swing, Pitch) à leurs valeurs par défaut.

SAVE : Active le mode sauvegarde. Le bouton clignote en rouge. Cliquez ensuite sur un slot (1-4) pour enregistrer votre création.

SLOTS (1-4) : Banques de mémoire instantanées.

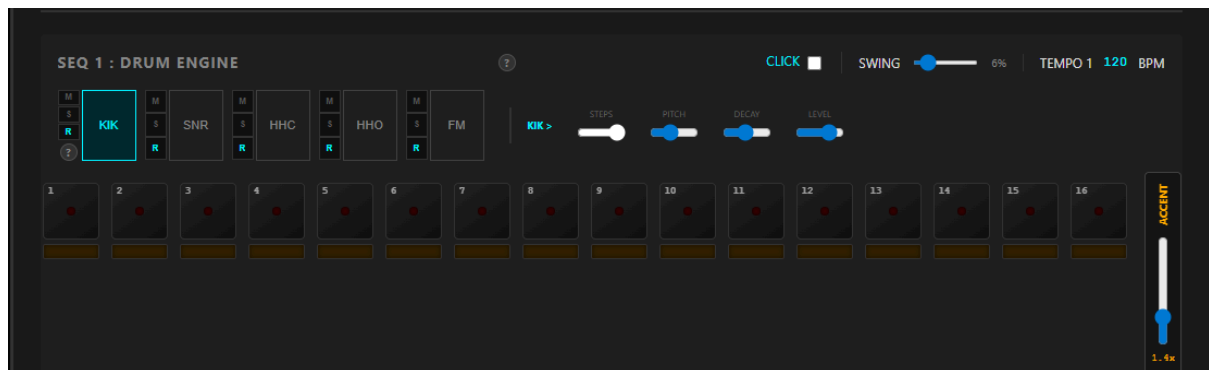
Gris : Slot vide.

Vert : Slot contenant un pattern sauvegardé. Cliquez pour charger.

PLAY / STOP : Lance ou arrête le séquenceur audio.

MASTER VOL : Contrôle le volume général de sortie. Comprend un limiteur intégré pour éviter la saturation numérique (clipping).

2. SEQ 1 : DRUM ENGINE (Cœur Rythmique)



Le moteur de batterie hybride combinant synthèse et samples, conçu pour la rythmique Techno et Hardgroove.

Sélecteurs d'Instruments : Cliquez sur KIK, SNR, HHC, HHO, FM pour sélectionner la piste à éditer.

[M] (Mute) : Coupe le son de la piste.

[S] (Solo) : Isole la piste (coupe toutes les autres).

[R] (Smart Random) : Génère instantanément un motif rythmique intelligent adapté au type d'instrument (ex: Kick en 4/4, Hi-Hats syncopés).

Paramètres de Piste (KIK > ...) :

STEPS : Gère la longueur de la boucle pour cette piste (1 à 16 pas). Réduisez ce curseur pour créer des polyrythmies complexes (ex: Kick sur 16 pas, FM sur 12 pas).

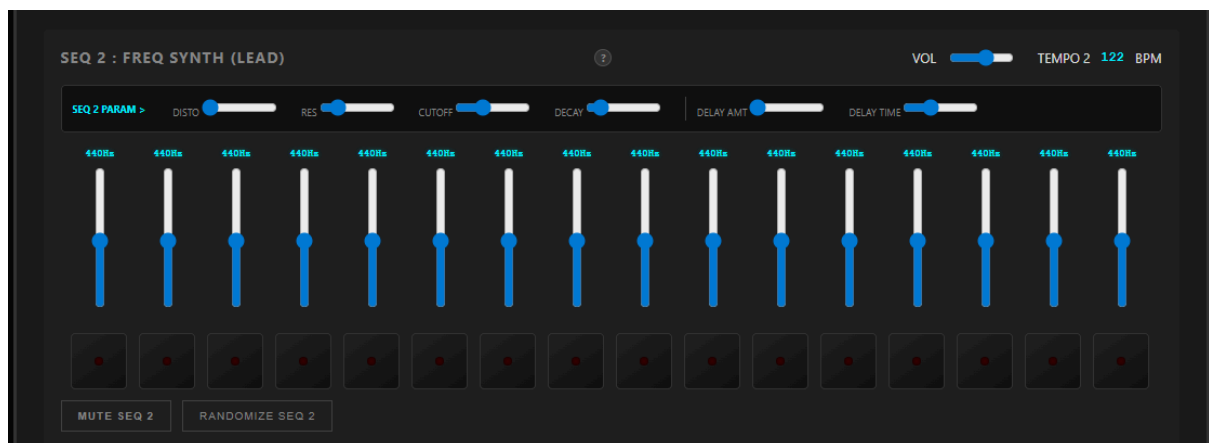
PITCH / DECAY / LEVEL : Sculptent le son en temps réel (Hauteur, Durée, Volume).

Séquenceur Pas-à-Pas : Les 16 pads permettent d'activer (Rouge) ou désactiver les notes.

ACCENT (Curseur Vertical Orange) : C'est l'âme du Hardgroove. Il amplifie dynamiquement les temps forts et la vélocité globale des drums.

SWING & CLICK : Le Swing décale les temps faibles pour donner du "groove" (humanisation). Le Click active le métronome pour se caler.

3. SEQ 2 : FREQ SYNTH (Lead & Textures)



Un synthétiseur unique basé sur des faders de fréquence, conçu pour créer des riffs hypnotiques et des textures industrielles.

Grille de Fréquences (Faders Bleus) : Contrairement à un piano classique, chaque pas (1-16) possède son propre fader de fréquence (Hz).

En bas : Fréquences graves.

En haut : Fréquences aiguës.

Dessinez littéralement la forme de votre mélodie avec les faders.

SEQ 2 PARAM > :

DISTO : Ajoute une saturation harmonique agressive.

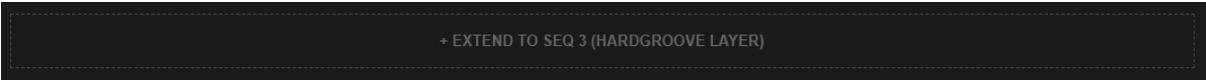
RES & CUTOFF : Contrôlent le filtre Low-Pass pour sculpter la brillance.

DECAY : Définit la longueur de chaque note (courte et percussive ou longue et nappée).

DELAY AMT / TIME : Ajoute un écho spatialisé au synthé.

RANDOMIZE SEQ 2 : Utilise une IA musicale pour générer une mélodie cohérente basée sur une gamme mineure Techno.

4. EXTENSION DU SYSTÈME

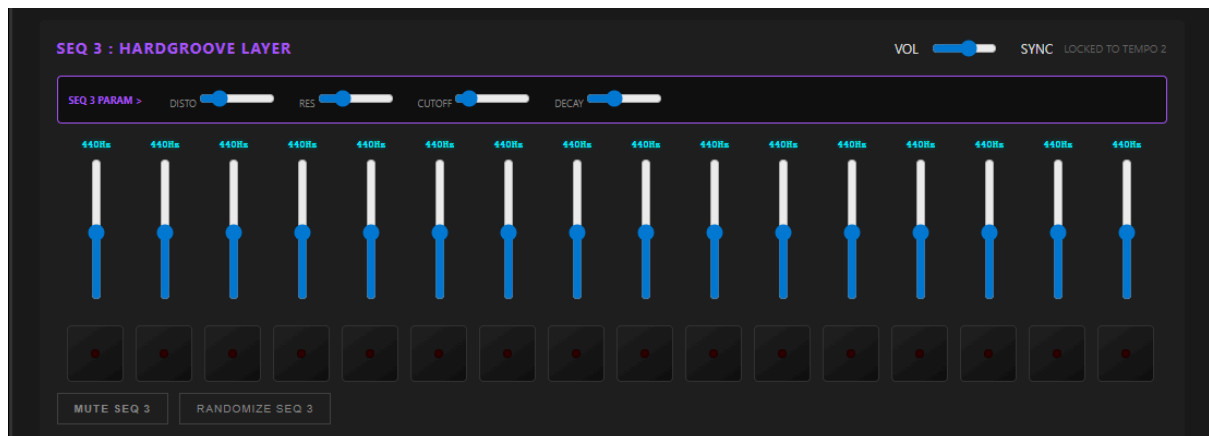


+ EXTEND TO SEQ 3 (HARDGROOVE LAYER)

Hardbeat Pro est modulaire. Par défaut, l'interface est compacte.

- **+ EXTEND TO SEQ 3** : En cliquant sur ce bouton situé en bas de l'interface, vous débloquez et chargez instantanément le "Hardgroove Layer" (SEQ 3). Cela permet d'ajouter une couche de profondeur sans surcharger l'écran si elle n'est pas nécessaire.

5. SEQ 3 : HARDGROOVE LAYER (Rumble & Basse)



Le "Secret Weapon" de la Techno. Ce séquenceur est spécifiquement calibré pour les basses fréquences et le "Rumble" (grondement de fond).

- **SYNC LOCKED** : Ce séquenceur est synchronisé au Tempo 2 pour garantir une cohérence parfaite avec le Lead (SEQ 2).
- **Traitement Sonore** : Les algorithmes de ce synthé sont plus sombres et plus lourds que le SEQ 2.
- **Utilisation recommandée** : Utilisez ce module pour créer une ligne de basse roulante (Rolling Bassline) en réglant les faders sur des fréquences basses (50Hz - 100Hz) et en ajoutant de la Distorsion.
- **RANDOMIZE SEQ 3** : Génère automatiquement une ligne de basse "Rumble" qui évite intelligemment les temps forts du Kick pour laisser respirer le mix.

ASTUCES DE PRODUCTION

1. **Le "Mur du Son"** : Activez le SEQ 2 pour une mélodie aiguë et le SEQ 3 pour une basse grondante. Poussez la Distorsion sur les deux pour un effet industriel massif.
2. **Polyrythmie** : Réglez le **FM Drum** sur 12 Steps et le **Hi-Hat Open** sur 14 Steps. Cela créera un motif qui ne se répète jamais à l'identique, donnant une impression de "jam" infini.
3. **Performance Live** : Utilisez le bouton **[CLR]** pour créer un break silencieux, puis rechargez instantanément un **Slot Mémoire [1]** pour faire repartir le drop.

ATELIER CRÉATIF : 4 RECETTES DE POLYRYTHMIE (DRUM FOCUS)

La polyrythmie consiste à jouer des boucles de longueurs différentes en même temps. Comme le moteur de batterie de Hardbeat Pro permet de changer la longueur (STEPS) de chaque instrument indépendamment, vous pouvez créer des rythmes qui évoluent constamment.

Voici 4 configurations précises pour explorer cette technique :
Régler le tempo sur 120 - batterie et synth

1. LA RECETTE "3 CONTRE 4" (L'Effet Hypnotique)

Cette configuration fait tourner une percussion (FM) sur une boucle de 3 temps pendant que le Kick reste sur 4 temps. Le motif se décale et ne retombe sur ses pieds que toutes les 3 mesures.

KICK (L'Ancrage) :

Slider STEPS : 16

Pads à allumer : 1, 5, 9, 13 (Le 4/4 classique).

FM DRUM (Le Voyageur) :

Slider STEPS : Réglez sur 12.

Pads à allumer : 1, 4, 7, 10.

SYNTH SEQ 2 (L'Accompagnement) :

Dessinez une mélodie simple. Allumez uniquement les pads 1, 4, 7, 10, 13 pour suivre le mouvement ternaire.

2. LA RECETTE "RUSH FORWARD" (La Course en Avant)

En raccourcissant la boucle de Hi-Hats de juste quelques pas, on donne l'impression que le rythme se précipite. C'est idéal pour la Techno "Peak Time".

KICK :

Slider STEPS : 16

Pads à allumer : 1, 5, 9, 13.

HHO (Open Hat) :

Slider STEPS : Réglez sur 14.

Pads à allumer : 3, 7, 11 (Les contre-temps).

Résultat : Le "Tss... Tss..." du charleston va se décaler progressivement par rapport au Kick, créant une tension d'urgence.

3. LA RECETTE "MÉCANIQUE ENRAYÉE" (Boucles Courtes)

Une technique industrielle pour créer des motifs répétitifs et anxiogènes, comme une machine qui bégaye.

KICK :

Slider STEPS : 16

Pads à allumer : 1, 9 (Kick lourd et lent).

FM DRUM :

Slider STEPS : Réglez sur 5 (Très court !).

Pads à allumer : 1, 2, 3 (Une rafale).

SYNTH SEQ 2 :

Mettez le DECAY au minimum (son très court).

Activez des pads aléatoires partout.

Résultat : La FM va mitrailler en boucle rapide (1-2-3-1-2-3...) par-dessus le rythme lent, créant un chaos contrôlé.

4. LA RECETTE "OFFBEAT BASS" (Le Rumble Classique)

Ici, on ne change pas la longueur, mais on utilise le décalage des pads pour créer le fameux "Rumble" Techno.

KICK :

Slider STEPS : 16

Pads à allumer : 1, 5, 9, 13.

SYNTH SEQ 3 (Rumble) :

Fréquences : Baissez tous les faders vers le bas (Grave).

Pads à allumer : 2, 3, 4 | 6, 7, 8 | 10, 11, 12 | 14, 15, 16.

(Note : On laisse éteints les pads 1, 5, 9, 13 pour laisser la place au Kick).

FM DRUM :

Slider STEPS : 16

Pads à allumer : 4, 8, 12, 16 (Juste avant le Kick suivant).

ASTUCE : N'oubliez pas d'utiliser le [R] (Smart Random) sur le Kick ou le Snare si vous êtes bloqué, puis ajustez la longueur (STEPS) ensuite pour voir ce que ça donne !

1. SLOT 1 : L'HYPNOTIQUE (Recette "3 contre 4")

(00:00 - 00:09 dans la vidéo) Le Son : On entend une base rythmique stable (le Kick) sur laquelle "flotte" une mélodie synthétique. L'Effet : C'est très aérien. La mélodie ne retombe pas sur le premier temps à chaque fois. Elle se décale progressivement, créant une boucle qui semble ne jamais se répéter exactement de la même manière. C'est le son "Detroit Techno" par excellence : répétitif mais évolutif.

2. SLOT 2 : LE RUSH (Recette "Hardgroove Rush")

(00:09 - 00:18 dans la vidéo) Le Son : L'énergie change radicalement. Le rythme semble s'accélérer (même si le BPM reste le même). L'Effet : On sent une "urgence". C'est dû à la boucle de Hi-Hats ou de Synthé qui est raccourcie (14 steps au lieu de 16). Le pattern "trébuche" vers l'avant, donnant une sensation de course-poursuite. C'est typique du son Hardgroove qui pousse le dancefloor.

3. SLOT 3 : LA MÉCANIQUE (Recette "Industrielle")

(00:18 - 00:27 dans la vidéo) Le Son : C'est saccadé, rapide et agressif. On dirait une machine qui bégaye. L'Effet : La boucle très courte (probablement 5 ou 6 steps sur le FM ou le Synthé) crée une "mitraille" rythmique. Ça crée une tension nerveuse, parfaite pour les intros ou les breaks avant de relâcher la pression. C'est un son très "Raw / Industriel".

4. SLOT 4 : LE RUMBLE (Recette "Offbeat Bass")

(00:27 - 00:37 dans la vidéo) Le Son : C'est lourd, profond et assis. Le spectre sonore est rempli dans les basses fréquences. L'Effet : On entend le fameux "grondement" (Rumble) qui remplit l'espace entre chaque coup de Kick. Le SEQ 3 (Hardgroove Layer) fait son travail en ajoutant cette texture roulante qui donne toute la puissance à la Techno moderne.