

CHAPITRE 1

LISEZ CECI D'ABORD!

ddrum³®

CHAPITRE 1 : LISEZ CECI D'ABORD!

PRECAUTIONS D'EMPLOI :

Le fait d'utiliser cet appareil dans un pays autre que celui où il a été destiné, peut impliquer le changement de la prise électrique. Toutes les indications de voltage, ampérage sont mentionnées à l'arrière de cette unité;

Vérifiez que ces indications correspondent au réseau électrique dans le pays où vous vous trouvez. Pour réduire le risque d'incendie ou d'électrocution, référez-vous à un spécialiste.

Ne pas exposer cet appareil à la pluie ou dans des endroits humides.

ATTENTION :

Si la DDRUM 3 est montée en RACK 19 standard, laissez de l'espace pour la ventilation ou équipez votre RACK d'un système de ventilation.

ENTRETIEN A L'USAGE :

1. La DDRUM 3 doit rester propre en permanence ; utilisez un tissu doux. **NE PAS UTILISER DES DISSOLVANTS OU DETERGENTS AGRESSIF.**

2. Aucun lubrifiant n'est à utiliser.

3. Pour plus de précisions, consultez un spécialiste.

MISE EN GARDE CONTRE LES RISQUES D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION OU NUISANCES A AUTRUI :

ATTENTION : Lors de l'utilisation d'appareils électriques, toutes les précautions élémentaires doivent être suivies, en tenant compte de celles qui suivent.
--

1. Lisez tout le mode d'emploi avant d'utiliser la DDRUM 3.

2. Pour éviter les accidents, la surveillance doit être accrue, surtout en présence d'enfants.

3. Ne pas utiliser DDRUM 3 près de l'eau. Par exemple, près d'une baignoire, d'une machine à laver, d'un évier, sur une surface humide ou près d'une piscine...

4. Ne pas obstruer les orifices d'aération de cet appareil.

5. Cet appareil doit être placé loin de toute source de chaleur, tels que radiateurs, cheminées, fours etc... La DDRUM 3 ne doit pas être utilisée dans des conditions de froid extrême. Ses composants électroniques sont étudiés pour fonctionner entre 0 et 40° centigrade.

6. Si la DDRUM 3 et les pads ont été rangés dans un endroit froid, acclimitez-les dans une pièce à température normale avant toute manipulation. Les pads deviennent très fragiles quand ils sont exposés au grand froid (plastique).

7. La DDRUM 3 doit être connectée à l'électricité seulement avec les accessoires indiqués dans ce mode d'emploi ou sur l'appareil.

8. Cet appareil utilisé avec un amplificateur, casque et haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores élevés qui pourront occasionner des dommages graves à l'ouïe ou aux équipements qui sont autour. Ne pas utiliser pendant de longues périodes à haut volume, cela peut déranger votre entourage.

9. Déconnectez la DDRUM 3 si vous ne l'utilisez pas durant un temps important.

10. Faites attention de ne pas laisser tomber des objets ou liquides dans les différents orifices de cet appareil.

11. Confiez cet appareil à un spécialiste quand :

A : Le câble d'alimentation électrique est endommagé ou

B : Des objets ou liquides sont tombés dans l'appareil ou

C : L'appareil a été exposé à la pluie ou

D : La DDRUM 3 fonctionne anormalement ou affiche des messages d'erreurs ou des sons étranges ou

E : L'appareil est tombé ou plié sous un choc.

12. Toute manipulation autre que l'utilisation normale de ce produit doit être confiée à un spécialiste.

SOUVENEZ VOUS DE CES INSTRUCTIONS !

CHAPITRE 2

INTRODUCTION

CHAPITRE 2 : INTRODUCTION

LE SON :

La DDRUM 3 est un système de percussion à dix canaux dont le son est basé sur des formes d'ondes échantillonnées. La plupart des sons que vous jouez ont une origine acoustique. Ils ont été enregistrés, digitalisés et transférés vers la mémoire d'un ordinateur. La restitution est faite à 44.1 kHz, par DACs 18-bit, lesquelles assurent une qualité sonore professionnelle totale !

La DDRUM 3 n'est qu'un simple système à rejouer des échantillons. Tous les sons ont été édités, traités et stockés dans un format spécial. Elle possède en plus, un engin intelligent qui soustrait l'effet de "mitraille" et de répétition et d'autres artifices dont les autres systèmes de percussion en sont bondés.

Quelques sons sont composés de plus d'un échantillon (multi-sons) pour avoir la parfaite division d'un son acoustique, selon sa force de frappe en différentes positions.

Le tout est conçu pour reproduire parfaitement tout type de frappe que joueriez : très doucement, très fort, des coups simples ou des roulements. Tout son de percussion sonne différemment. Pour cela, ce module s'adapte à chaque type de sonorité. Ceci ne sera jamais restitué par d'autres lecteurs "ROM" ou échantillonneurs.

DYNAMIQUES :

La qualité du son est importante, mais sans une bonne réponse, la "victoire" n'est que partiellement gagné. Le suivi des dynamiques sur la DDRUM 3 est unique. Des algorithmes spéciaux traitent digitalement les signaux venant des pads ou des capteurs DDRUM, afin de créer une réponse rapide et ultra dynamique, signant la réputation de ce système qui le met à part de tout ce qui existe dans cette matière.

NOUVEAUX PADS "PRECISION" DETECTION DE PRESSION ET POSITION

DDRUM 3 est le premier système à aller au delà d'une simple variation d'amplitude du son, selon la force de frappe sur les pads. Il tient aussi compte de l'endroit où vous le frappez. Ceci est obtenu grâce à une nouvelle technologie appliquée au sein des pads. Eux-mêmes sont en combinaison avec le traitement digital inclus dans la DDRUM 3. Le résultat : un système de percussion beaucoup plus expressif et créatif que certains systèmes incluant l'acoustique elle-même !

Par exemple : le dosage des harmoniques selon la position sur le pad. Essayez les sons suivants : Hi Conga, Timbale Small et Handbell 1 !

Les pads précision réagissent aussi à la pression qui vous permettent de contrôler des aspects importants du son, en appliquant la technique de jeu à la main, créant des "TALKING DRUMS", des tablas très réalistes, etc...

EXTENSIONS - ECHANTILLONNAGE ET SAUVEGARDE DES SONS :

En y ajoutant la carte "FLASH EXPANSION", la carte SCSI/SPDIF et la carte PCMCIA, vous obtiendrez un environnement créatif inépuisable. Ces options vous permettront d'augmenter le nombre des sonorités dans ce système, en échantillonnant ou en transférant des données via Midi ou SCSI.

CHAPITRE 3

UTILISATION DE LA DDRUM 3

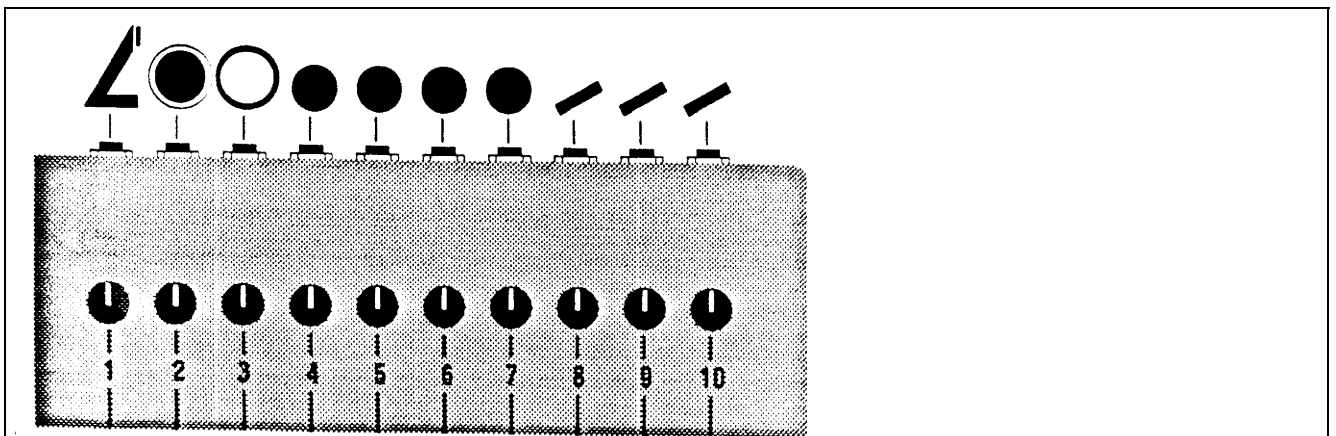
CHAPITRE 3 - UTILISATION DE LA DDRUM 3

BRANCHEMENT ET DEMARRAGE

1. Soyez sûr que tout est éteint.
2. Si vous utilisez des pads, montez le “kick” de grosse caisse et installez les pads sur leurs pieds. Veuillez vérifier que les papillons de serrage sont dévissés avant d’essayer d’ajuster l’angle des toms. Si vous avez quelques difficultés de montage du “Kick” ou des pads, veuillez vous référer à la page 87.

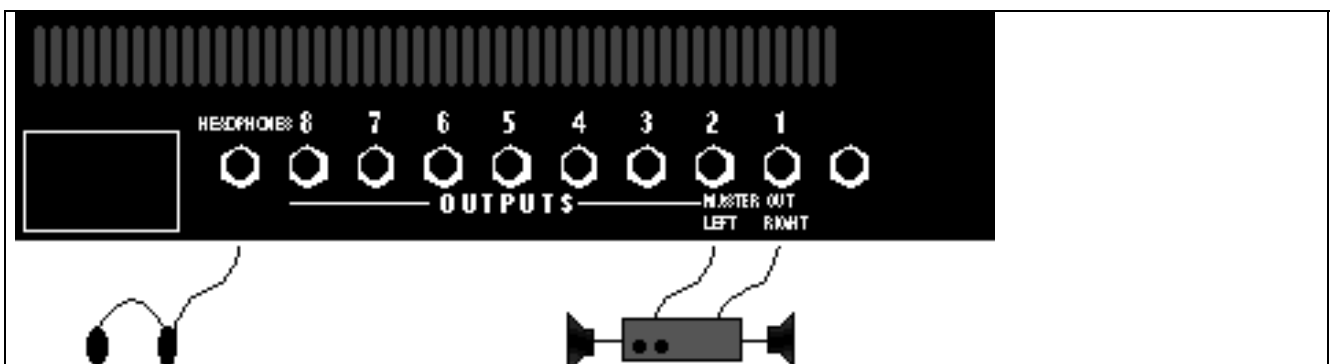
Ddrum 3 doit être utilisée seulement avec des pads Précision. Ne pas utiliser avec d’autres marques ou des pads Ddrum de l’ancienne génération. Quand vous déballez votre Ddrum, les réglages d’usine sont prévus pour des pads. Si vous utilisez des capteurs ou des Ddrum Tubes, chaque canal doit être réglé pour chacun. Lisez page 23.

3. Connectez chaque pad/capteur dans la Ddrum 3, comme le schéma l’indique. Si vous utilisez un pad “Caisse claire”, branchez les deux câbles selon leur utilisation (caisse ou bord de caisse). Si vous possédez plus de cinq pads ou Tubes pads, connectez-les dans les trois entrées restantes.



Branchez les pads comme indiqué ci-dessus

4. Connectez les sorties de votre Ddrum 3 vers votre système de sonorisation. Branchez un casque audio si vous le souhaitez, dans la prise prévue à l’arrière de l’appareil (Headphones).



Branchez les sorties audio comme indiqué ci-dessus.

5. Branchez votre câble d'alimentation secteur et allumez l'équipement dans l'ordre suivant :

A - La Ddrum 3

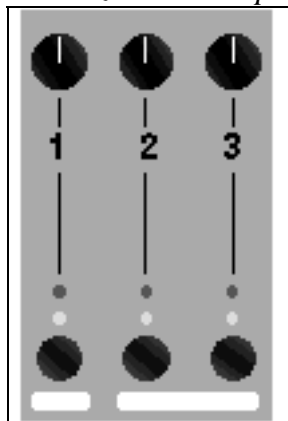
B - Votre console de mixage, processeurs d'effets, etc...

C - Votre amplification

6. Frappez chaque pad et regardez chaque voyant sur la face avant de la Ddrum 3.

Les voyants doivent s'allumer à chaque frappe. Si tel n'est pas le cas, tournez le bouton de sensibilité pour chaque canal.

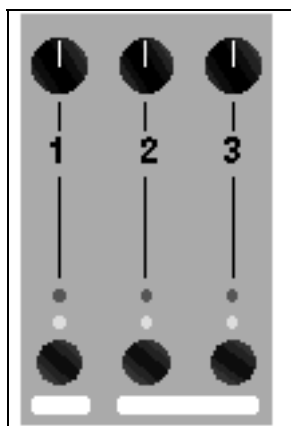
Tournez ce bouton pour le réglage de la sensibilité



Jusqu'à obtention du témoin lumineux.

7. Ajuster les boutons de sensibilité, le led rouge "Peak" doit seulement s'allumer lorsque vous tapez les pads au plus fort.

Ceci est très important pour obtenir la meilleure réponse. Lisez la page 24 pour plus de détails



Ce led doit s'allumer seulement lorsque vous frappez très fort les pads.

8. Montez le bouton de volume à "12 heures".

9. Montez doucement le volume de votre sonorisation tout en jouant sur les pads.

10. Asseyez-vous et jouez !

SELECTION DES KITS

Un kit dans la DDRUM 3 est une collection de sons. Un son pour chaque canal. Chaque son a ses propres réglages dans le kit.

1. Si l'un des boutons d'édition est activé appuyez sur EXIT pour sortir de cette fonction.

Les boutons d'édition se trouvent tout autour du grand bouton rotatif dial.. Quant un de ces boutons est allumé, vous êtes en mode édition et vous ne pouvez pas sélectionner les kits. C'est pour cela que vous devez appuyer sur EXIT et en sortir.

2. Tournez le bouton dial jusqu'à obtenir le kit souhaité.



3. Si vous avez une extension "Flash Expansion" ou la carte PCMCIA insérée dans la fente, vous pouvez sélectionner les kits qui s'y trouvent. Continuez tout simplement à choisir avec le bouton DIAL et écoutez tous les sons (voir plus loin pour plus d'informations).

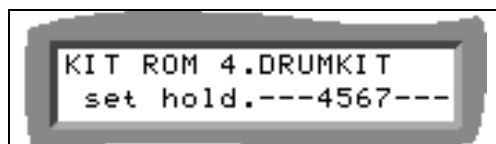
ACTIVER LES FONCTIONS "CHANNEL HOLD" (blocage des canaux)

Normalement, quand vous sélectionnez un nouveau kit, vous obtenez de nouveaux sons sur l'ensemble des dix canaux. Mais il se peut que dans certains cas, vous voulez seulement changer quelques canaux avec des nouveaux sons. Par exemple, vous avez trouvé un set de toms que vous aimez. Procédez comme suit :

1. Maintenez appuyer le bouton EXIT. L'écran vous affichera quelque chose comme ceci :



2. Tout en maintenant appuyé le bouton EXIT choisissez les canaux (de 1 à 10) que vous voulez conserver. Ces canaux sont à présent affichés sur l'écran. On dit qu'ils sont bloqués (HOLD).



3. Sélectionnez les nouveaux kits comme nous l'avons expliqué auparavant. Tous les autres canaux (non bloqués) changeront.

DESACTIVER “CHANNEL HOLD” (BLOCAGE DE CANAL)

Le blocage (“channel hold”) reste activé sauf si vous le changez ou si vous éteignez l’appareil. Si vous voulez désactiver cette fonction, procédez comme suit :

1. Maintenez appuyer le bouton EXIT
2. Tout en appuyant sur EXIT, appuyez sur les boutons de chaque canal que vous avez sélectionné. Sur l’écran, il seront indiqués par un trait (-).

MEMOIRE ET CANAUX DE SONS.

La DDRUM 3 est divisé en banques (BANKS). La seule banque dans la DDRUM 3 de base est la BANK interne (Internal Bank) (ROM). Si vous y ajoutez la carte “Flash expansion” vous aurez une “EX” BANK. Si vous branchez une carte externe vous aurez “C1” (carte 1) ou “C2” (carte 2) BANK.

Toute sorte de “bank” peut stocker des sons et des kits (la seule exception : la RAM sur le port SCSI/DAT qui ne peut pas stocker les kits). Nous disons donc que chaque banque contient les données de “son” et de “kit”.

CONTENU DU KIT

Lorsque vous tournez le bouton DIAL pour sélectionner un kit, vous voyagez dans l’ensemble des kits. Lorsque vous passez vers une BANK, vous continuez à lire des kits dans cette banque. Lorsque vous passez à la banque suivante, vous lisez les kits de cette banque, etc...

Un kit est une collection de sons, chaque son avec ses paramètres. Les DRUM KITS sont stockés indépendamment des sons qu’ils jouent. Un kit ne contient pas de sons, il contient seulement ses références. En un seul mot, si un kit utilise un son sur cette carte, celle-ci doit être insérée lorsque l’on joue ce kit.

Chaque “BANK” utilise ses propres caractéristiques selon la manière dont elle agit sur ces kits. Elle possède plus ou moins des kits comme on peut le lire dans le tableau qui suit :

NOM DE LA BANK (affiché)	NOMBRE DE KITS	TYPE DE MEMOIRE
INTERNAL	25 (00 à 24)	PROGRAMMABLE
INTERNAL (ROM)	100 (00 à 99)	FIXEE
FLASH EXPANSION BOARD (EX)	100 (00 à 99)	PROGRAMMABLE
PCMCIA CARD (C1 AND C2)	100 (00 à 99)	FIXEE OU PROGRAMMABLE SELON LE TYPE DE CARTE.

Comme vous pouvez le voir, la banque interne comporte 125 kits, les 25 premiers sont modifiables, les 100 autres sont figés.

Tous les kits programmables sont stockés dans une mémoire qui ne nécessite pas de pile pour l'alimentation pendant que l'appareil est éteint. Dès que vous l'avez stocké, il est aussitôt disponible pour l'utilisation instantanée.

SONS EN MEMOIRE

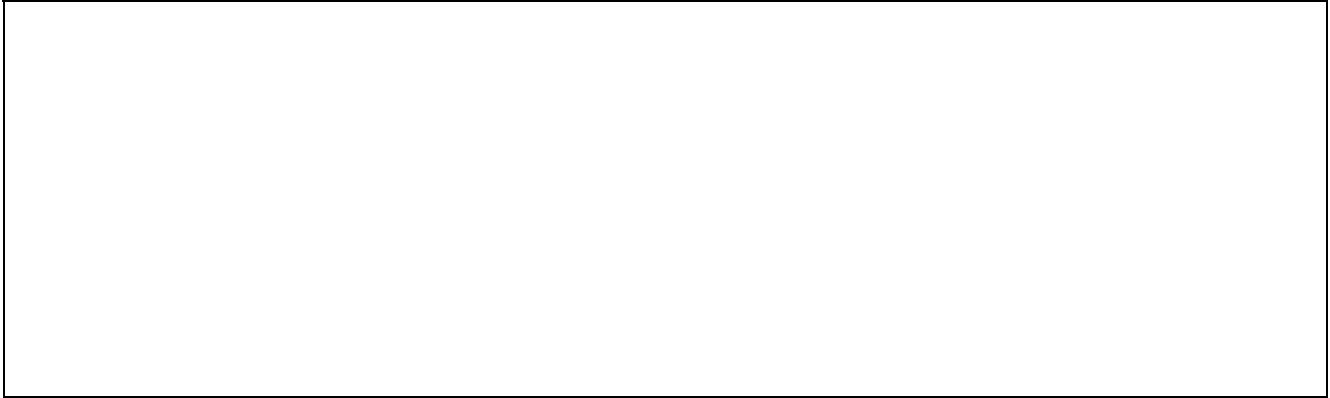
Les sons dans la mémoire de la DDRUM 3 sont aussi divisés en "Banks". La seule bank disponible dans la DDRUM 3 d'origine s'appelle ROM BANK. Cette BANK contenant un total de 4 MByte est remplie avec des sons de percussions et de batteries. D'autres banks peuvent être ajoutées : la FLASH EXPANSION Board (installée à l'intérieur de la DDRUM 3) et aussi la PCMCIA cards. Ce sont des cartes qui logeront dans les "slots" (fentes) qui se trouvent sur la face avant de cet appareil.

NOM DE LA BANK (AFFICHE)	CAPACITE	TEMPS EN SECONDES	TYPE DE MEMOIRE
INTERNAL ROM	4 MEGABYTE	47 S	FIGEE
FLASH EXPANSION BOARD (EX)	4,8 ou 16 MByte (théoriquement une extension peut-être de 256 MByte)	47,95 ou 190S	PROGRAMMABLE
PCMCIA CARD (C1 ET C2)	Selon le type de carte : ROM (lecture seule), RAM (lecture et écriture avec stockage permanent), la capacité théorique pour une carte est de 64 MByte. Les "Flash Card" ont couramment 4, 10 ou 20 MByte.	Dépend du type de la carte.	Figée ou programmable, selon le type de carte
RAM	512 KILOBYTE	5.8 S	Utilisée pour échantillonner. Celle-ci est effacée lors de la mise sous tension

LES CANAUX DE SONS

Un canal de son joue un son. Le canal 1 peut jouer une grosse caisse, le canal 2 une caisse claire, etc ...

Plusieurs canaux peuvent jouer la même forme d'ondes en même temps, mais avec des affectations différentes. Un exemple de ceci serait de prendre un son de timbale sur trois canaux (pads) mais accordés différemment. On peut jouer les trois canaux (ou plus) à la fois avec le même échantillon. Il n'y a pas de restrictions!



Dans l'exemple ci-dessus, les canaux 1 et 3 jouent le même son mais à des hauteurs différentes.

En plus de ceci, on peut affecter à un pad deux canaux différents avec deux sons différents. Ceci s'appelle "LINKING" (Lier). Cette fonction est expliquée à la page 46.

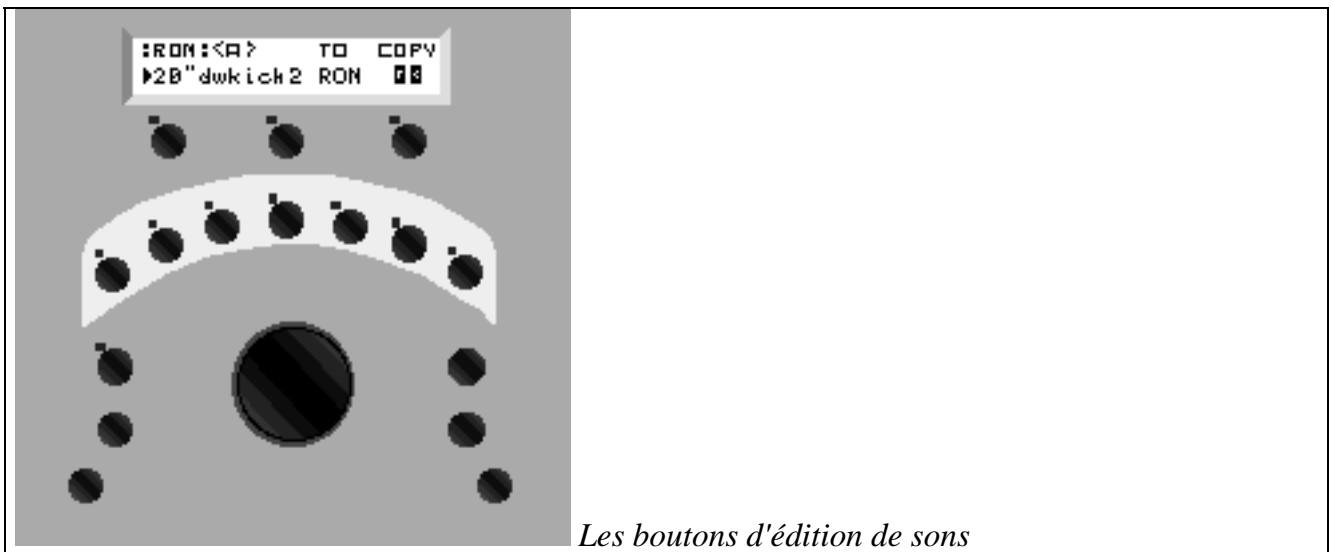
ACCES A L'EDITION

Editer est le fait d'ajuster des paramètres dans la DDRUM 3. Normalement l'édition est directement liée aux kits. Vous sélectionnez un son pour le kit, vous accordez chaque son etc ... puis vous sauvegardez le tout. Il y a d'autres paramètres qui fonctionnent à la manière des kits mais qui affectent les kits. Il y en a même qui concernent toute la DDRUM 3.

Dans ce chapitre, vous aurez l'initiation aux principes basiques concernant l'édition des "kit" en vous expliquant tous les paramètres;

NAVIGATION EN "EDIT MODE"

Aussitôt que vous appuyez sur un bouton d'édition (ceux situés sur l'arc de couleur grise sur la face avant) vous activez ce mode "EDIT" de DDRUM3.



Les boutons d'édition de sons

Le bouton concerné allume son témoin et l'affichage montre une des pages d'édition.



Un exemple d'affichage en mode édition

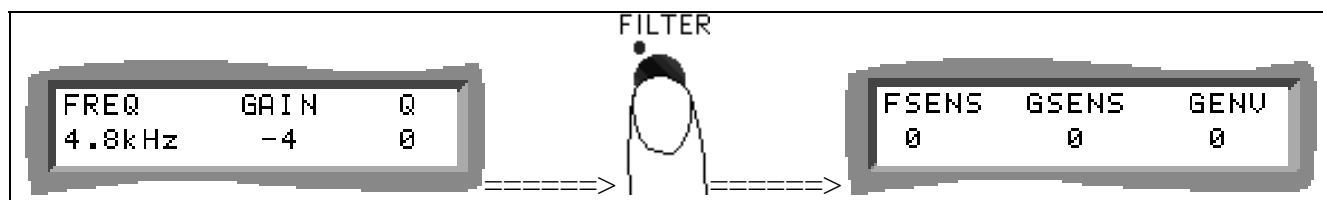
SELECTIONNER UN PARAMETRE

Les paramètres sont classés dans des "Parameter groups" (Groupe de paramètres). Chaque groupe a son propre bouton d'édition. Vous trouverez un groupe de sons, un groupe de paramètres d'auteur, un groupe d'enveloppes, etc...

PAGES

Pour certains types de groupes de paramètres, la fenêtre d'affichage ne suffit pas. Dans ce cas, il y a plusieurs pages de paramètres.

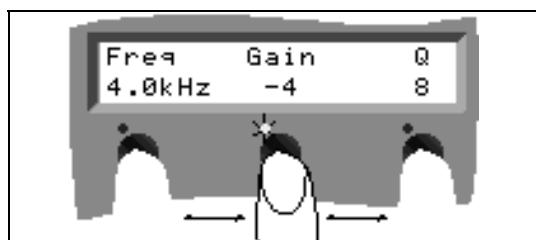
Pour tourner une à une les pages d'édition, appuyer sur le bouton d'édition concerné plusieurs fois de suite. Par exemple, les paramètres de filtre comporte deux pages. En appuyant sur "Filter", vous avancerez dans ces deux pages.



D'autres groupes peuvent avoir d'avantage de pages.

PARAMETRES INDIVIDUELS

Pour sélectionner un des paramètres sur la fenêtre d'affichage, il suffit d'appuyer sur l'un des boutons sous la fenêtre d'affichage. Généralement, il y a un paramètre par bouton. Certains groupes n'utilisent qu'un ou deux boutons individuels.



JOUER LES SONS A PARTIR DE LA FACE AVANT

En appuyant sur les boutons des canaux, vous pouvez jouer les sons, ce qui est commode lorsque vous les éditez. En maintenant appuyé ce bouton, le son peut-être joué en répétition (lire plus loin).

FONCTION "PANEL TRIG"

Quand vous sélectionnez "Panel Trig", l'affichage montre ceci :



Il y a trois paramètres dans cette fenêtre : ils sont utilisés pour déterminer de quelle manière ils "simulent" la frappe sur les pads.

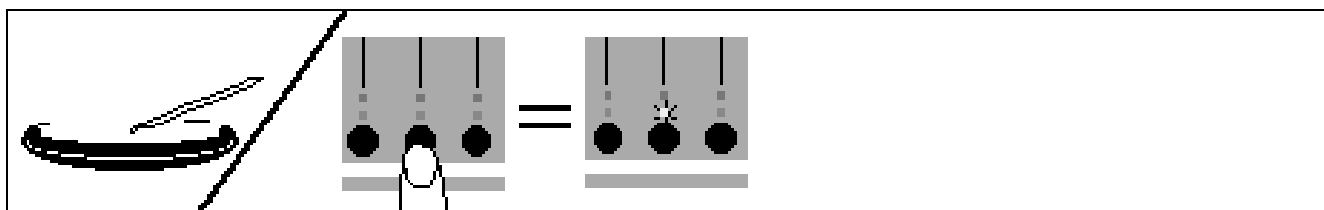
- * **LEVEL** : il simule la force de frappe. Comme vous le savez, la force de frappe agit sur le son, non seulement en volume mais aussi sur la hauteur et timbre.
- * **POS** : il simule la position sur le pad. Ceci peut avoir une incidence sur le son.
- * **REPEAT** : En ajustant ce paramètre, vous changerez la fréquence de répétition quand vous maintiendrez le bouton enfoncé.

EDITION SILENCIEUSE

Les boutons de canaux ne sont pas seulement utilisés pour déclencher des sons. Ils peuvent aussi servir à ajouter quelques paramètres ou faire une “vue d’ensemble” (panoramique, volume, etc...). Pour les rendre silencieux, mettre le “level” (niveau) sur off.

SELECTIONNER UN CANAL “PAD MODE VS” ”BUTTON MODE”

Quand vous éditez, vous devrez déterminer quel canal vous allez régler, la grosse caisse, la caisse claire, le tom, etc... Ceci peut-être fait en tapant sur les pads ou en appuyant sur les boutons des canaux. Le canal sélectionné s’allume.



MODE PAD

Quand vous entrez en mode Edit, vous sélectionnez les canaux en tapant sur les pads afin d’ajuster les volumes entre eux, les panoramiques en accordant les toms, etc...

MODE “BUTTON”

Quand vous sélectionnez des canaux en appuyant sur les boutons des canaux (et en jouant des sons) vous entrez en mode “Button”. Dans ce cas, les pads ne sélectionnent plus les canaux en tapant dessus.

QUEL MODE DOIS-JE PRENDRE “PAD” OU “BUTTON” ?

En frappant sur les pads, vous pouvez ajuster rapidement ce qui est relatif aux sons. Par exemple : ce mode “pad” est un excellent moyen pour accorder les toms entre eux. Tapez simplement sur chaque tom et accordez-les en tournant sur le bouton DIAL. D’une main vous tenez la baguette, de l’autre le bouton DIAL.

En revanche, si vous voulez ajuster le filtre de la caisse claire tout en comparant le résultat avec les autres sons sur les pads, bloquez le canal concernant la caisse claire en appuyant sur son bouton puis jouez-le en changeant la valeur du filtre avec le bouton DIAL.

PASSAGE DU MODE “BUTTON” AU MODE “PAD”

Lorsque vous sélectionnez un canal avec son bouton, vous passez automatiquement en mode “button”. Si vous voulez revenir en mode “pad” suivez la procédure suivante :

1. Appuyez sur le bouton EXIT
2. Appuyez sur le bouton d’édition de nouveau.

Vous venez tout simplement de sortir puis d'entrer à nouveau en mode EDIT. Ce que vous venez d'éditer reste inchangé, même si vous ne l'avez pas sauvegardé (plus de détails à ce sujet dans le chapitre "sortie d'édition sans sauvegarde").

ENTREZ DES VALEURS

Les valeurs sont entrées par le bouton DIAL :



En tournant le bouton DIAL, vous changez les valeurs du paramètre choisi :

Si vous tournez le DIAL lentement, vous changerez pas à pas les valeurs. Si vous le tournez rapidement, vous sauterez par "bonds" rapides les valeurs.

Les paramètres ayant des valeurs négatives et positives ont retrouvé la valeur zéro en maintenant le bouton appuyé sous la fenêtre d'affichage.

RETENUE DES PARAMETRES (PARAMETER HOLD) ET QUELQUES INSTRUCTIONS A PROPOS DES SONS.

Lorsque vous choisissez un nouveau son, tous les paramètres de hauteur (pitch), chute (decay), filtres (filter), etc, sont à leur état par "défaut". C'est-à-dire à leur état initial pour chaque son. Ceci permet d'entendre le son à l'état original lors de l'échantillonnage. Ces paramètres se divisent en deux groupes bien distincts. les paramètres d'édition (edit) et les paramètres d'échantillons (sample).

* **Paramètres d'édition (edit)** : se sont les paramètres décrits auparavant. Tous ces paramètres se trouvent sur l'arc gris du panneau avant de l'appareil.

* **paramètres d'échantillons (sample)** : (invisible sur cette version). Ils font toujours partie d'un son. Ils ne peuvent pas être séparés. Les paramètres d'échantillons (sample) sont utilisés pour faire réagir l'échantillon le plus naturellement possible selon les différents types de jeux.

PARAMETRE DE “RETENUE” (BLOCAGE) (PARAMETER HOLD) ET QUELQUES INSTRUCTIONS À PROPOS DES SONS

Si vous appuyez sur le bouton “Parameter Hold” (blocage), vous pouvez sélectionner des nouveaux sons sans changer leurs paramètres d’édition. Il y a une explication à ce sujet à la page 21.

SAUVEGARDE DES KITS (STORE).

Sauvegarder (store) veut dire “figer” les changements en permanence dans un kit. Tous les paramètres seront conservés tels que vous les avez laissés lors de la sauvegarde.

Pour pouvoir sauvegarder (store), vous devez placer l’interrupteur de protection de mémoire (memory protect) sur “off”

1. Appuyer sur STORE (sauvegarde)

l’affichage suivant apparaît



2. Si vous voulez sauvegarder le kit dans un autre emplacement, appuyez sur le bouton de gauche sous la fenêtre d’affichage et tournez le “DIAL” sur le numéro de kit souhaité.

Le kit sauvegardé dans cet emplacement effacera le précédent. Nous le verrons plus tard.

3. Le bouton DIAL et les boutons “LETTRES” sur le panneau avant de la DDRUM 3 serviront à changer le nom.

Pour plus de détails, voir la page 53.

4. Si vous changez d’avis et voulez sortir de cette édition, appuyez sur “exit” (voir plus loin).

5. Si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder vos modifications, appuyez sur le bouton de droite sous la fenêtre d’affichage.

SORTIE D’EDITION SANS SAUVEGARDE

Pour annuler toute modification, procédez dès le début de l’édition, comme suit :

1. Appuyez sur EXIT (sortie)

Actuellement vous êtes sortis du mode “edit” mais vos paramètres sont encore en mémoire “tampon”. Ils existent toujours.

2. Sélectionnez un autre kit

Un nouveau kit est appelé dans la mémoire, tous les changements effectués sont à présent “volatilisés”. Ils n’existent plus. Si vous voulez réécoutez le kit à son origine, sélectionnez à nouveau le avec le bouton DIAL.

PARAMETRE INIT (INITIALISATION)

En appuyant sur ce bouton, tous les paramètres concernant ce canal sont initialisés. Pour la plupart des paramètres, cela signifie revenir à “zéro”. Mais il y a des exceptions, lisez la page 54 pour plus de détails.

COPY

Si vous souhaitez copier les paramètres d’un canal audio vers un autre, procédez comme suit :

1. Appuyez sur le bouton “copy” (copier)



2. Sélectionnez le canal à copier soit en appuyant directement sur le bouton du canal choisi ou en le composant avec le bouton de gauche sous la fenêtre d’affichage et en tournant le bouton DIAL.
3. Appuyer sur le bouton COPY indiqué sur la fenêtre d’affichage.
Tous les paramètres sont à présent copiés dans le canal choisi.

Les paramètres concernant le MIDI et de LINK ne sont pas copiés.

4. Si vous voulez “coller” ces paramètres sur un autre kit, appuyez sur le bouton kit puis appuyez sur le bouton copy de nouveau.
5. Sélectionnez le canal audio dans lequel vous voulez “coller” les paramètres, de la même manière que vous avez choisi ce canal à copier.
6. Appuyer sur le bouton de droite sous l’affichage PASTE (coller).
A présent, les paramètres sont collés dans le canal choisi. Cependant, ils sont toujours en mémoire tampon, donc ils peuvent être collés aussi dans d’autres canaux si vous le désirez.

Tant que vous ne stockez pas les données en appuyant sur “store”, toutes les modifications sont temporaires; elles s’annulent si vous changez de kit ou si vous éteignez l’appareil.

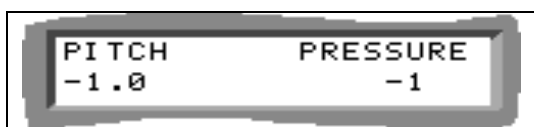
EXEMPLE D'ÉDITION 1 - ACCORD DES TOMS

L'exemple qui suit, décrit la manière dont on manipule les fonctions de hauteur de son (pitch) sur les trois toms. Vous verrez également comment on utilise le mode "PAD MODE".

1. Sélectionnez un kit
2. Appuyez sur le bouton pitch (hauteur de sons)
3. Soyez sûr que le paramètre "pitch" est actuellement sélectionné (le led sur le bouton de gauche sous l'affichage est allumé).

4. Jouez le premier tom

Le led du canal joué est allumé et le panneau d'affichage indique la hauteur (pitch) du son de tom joué.



Ceci est le paramètre de hauteur du tom.

5. Réglez la valeur du paramètre de hauteur (pitch) avec le bouton DIAL tout en jouant le tom
6. Jouez le tom suivant,
Le led du canal joué s'allume et le panneau d'affichage indique la hauteur (pitch) du son de tom joué.
7. Réglez la valeur avec le bouton DIAL.
8. Procédez de la même manière sur tous les toms jusqu'à ce que vous soyez satisfaits.
9. Pour confirmer vos modifications, appuyez sur le bouton store. Si vous voulez annuler, appuyez sur exit.

EXEMPLE D'ÉDITION 2 - SELECTIONNER UN NOUVEAU SON DE CAISSE CLAIRE

L'exemple qui suit décrit comment DIAL (changer) un nouveau son de caisse claire. Il vous montre la manière d'utiliser le mode "button mode":

1. Sélectionnez un kit
2. Appuyez sur le bouton SOUND
3. Il y a trois paramètres dans cette page. Soyez sûr que le paramètre de gauche est actif (SOUND). Les autres paramètres, Group et Bank sont expliqués à la page 34.
4. Appuyez sur le bouton du canal 2.

Vous êtes à présent en “Button Mode”. Vous pouvez actuellement jouer avec tous les pads sans changer de canal pendant l’édition. Vous pouvez le confirmer en regardant le panneau d’affichage, même si vous jouez de la grosse caisse (CH1), la fenêtre ne change pas. Le pad est bloqué sur la caisse claire (CH2).



Ceci est le son actuellement choisi

5. Ajuster la valeur avec le bouton DIAL

Ceci change le son sur le pad de caisse claire. Si la lettre “M” apparaît, ceci veut dire qu’il s’agit d’un multi-sons (sur la rangée supérieure, à droite du paramètre sound). Vous pouvez entendre ce “multi-sons” en jouant avec des frappes différentes ou sur des endroits différents. Pour plus de détails, voir la page 33.

6. Pour confirmer votre choix, passer par store; pour annuler appuyer sur exit.

EXEMPLE D’EDITION 3 - APPLICATION DES FILTRES SUR LA GROSSE CAISSE

L’exemple qui suit décrit l’utilisation du filtre sur la grosse caisse afin d’ajuster plus de “click” ou du “hoomf”. Cet exercice montre aussi l’application du paramètre “parameter hold” (blocage du paramètre).

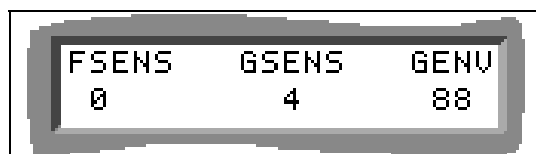
1. Sélectionnez un kit
2. Appuyez sur le bouton “sound”
3. Appuyez sur le bouton de gauche sous la fenêtre d’affichage
4. Appuyez sur le bouton du canal 1.

A présent, vous êtes en mode “ Button Edit” sur le canal de grosse caisse



Son actuellement sélectionné

5. Choisissez un son de grosse caisse bien riche en harmoniques
6. Appuyez sur le bouton Filter jusqu’à obtenir l’affichage suivant



7. Changez tous ces paramètres par la valeur zéro.

Cette manipulation évite toute confusion lors de l'application du filtre. La fonction de ces paramètres est décrite à la page 43.

8. Appuyez sur le bouton filtre à nouveau, pour passer dans l'autre page.

9. Mettez le "Gain" à la valeur 5 et "Q" à la valeur 3.

Ceci implique une hausse modérée du filtre ("Gain") en balayant un certain nombre de fréquences ("Q").

10. Jouez le pad de grosse caisse tout en ajustant la valeur de la fréquence.

Les valeurs incluses entre 43 HZ et 250 HZ amplifient le grave et la fin du son. Les valeurs incluses entre 900 HZ et 2.0 KHZ amèneront plus de click à la frappe sortie sur la peau de grosse caisse.

11. Appuyez sur le bouton "Parm Hold"

Celui-ci clignote pour vous informer que "Parm Hold" est activé.

12. Appuyez sur le bouton Sound

13. Report sur un autre Sound

Pendant que le paramètre "Hold" est activé, les valeurs des paramètres ne changent pas. Ce qui veut dire que le même filtre et ses valeurs seront appliqués sur le nouveau son.

14. Si vous le souhaitez, vous pouvez retourner et essayer d'autres réglages de filtres sur ce nouveau son.

15. Pour figer les paramètres changés, appuyez sur "Store" et procédez à la sauvegarde. Si vous voulez tout annuler et revenir sur "Kit", appuyez sur "Exit".

CHAPITRE 4

SENSIBILITE ET TYPES DE “TRIGGER” (DECLENCHEURS)

CHAPITRE 4 - SENSIBILITE ET TYPES DE “TRIGGER” (DECLENCHEURS)

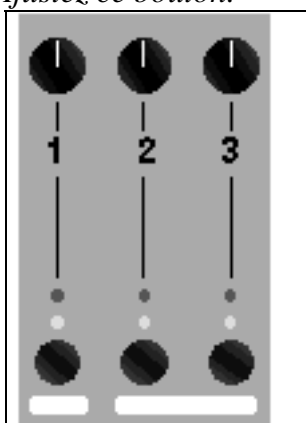
REGLAGE DE SENSIBILITE

Il est extrêmement important de bien régler les paramètres de sensibilité afin d’obtenir le meilleur de votre “machine” et obtenir toute la dynamique de la DDRUM3

Une des choses qui rend la DDRUM3 supérieure aux autres batteries électroniques est la plage dynamique. Elle est beaucoup plus grande qu’un autre système électronique. Elle rend possible l’imitation des toms acoustiques. Pour bénéficier de toute supériorité, vous devez suivre ce qui suit :

1. Jouez le pad que vous voulez régler
2. Tout en jouant ce pad, ajustez le bouton de sensibilité sur le canal concerné.
En tournant dans le sens des aiguilles d’une montre, vous augmentez la sensibilité. Dans le sens inverse, vous la diminuez.
3. Ajustez la sensibilité jusqu’à ce que le “led” lumineux rouge s’allume, en frappant avec force sur le pad.
le “led” rouge s’allume lorsque le signal d’entrée sature (ceci concerne seulement le niveau d’entrée du pad et non le son).

Ajustez ce bouton.



Jusqu’à ce que le led rouge s’allume lorsque vous frappez très fortement le pad.

4. Répétez toute la procédure pour les autres canaux.

Cette procédure est la même pour tous les kits. Il n’y a pas besoin de la mémoriser.

IMPORTANT :

- * Si vous changez les pads par des capteurs ou autres éléments, renouvelez cette opération.
- * La sensibilité n’est pas une fonction programmable. Elle est appliquée à tous les kits.
- * Ne pas utiliser ces réglages comme le réglage de volume.
- * Si vous changez de peau sur le pad, réajustez la sensibilité.

REGLAGES POUR LES CAPTEURS DDRUM, DRUM TUBES OU A LA MAIN (HAND)

Quand vous déballez votre DDRUM3, tous les canaux sont réglés pour le kick DDRUM, la caisse claire DDRUM3 et les pads de précision.

La caisse claire DDRUM est un pad particulier. C'est pour cela que nous vous conseillons de respecter ses entrées (SNARE ET RIM) sur l'arrière du module (canaux 2 et 3).

Si vous utilisez des capteurs DDRUM ou les DDRUM TUBE, vous devez changer les réglages afin d'optimiser le jeu.

1. Appuyez sur le bouton "Trig Input" au dessus de l'affichage
2. Sélectionnez le "type" de pad (affiché en dessous).

"type" de pad



3. Appuyez sur le bouton du canal 1. Il nous indiquera sûrement qu'il est réglé sur "kick" (grosse caisse).
 4. Tournez le bouton Dial jusqu'à affichage du type de pad désiré
 5. Procédez de même manière sur les autres canaux
 6. Lorsque vous aurez fini, appuyez sur EXIT
- Vous retournerez sur le menu basique de sélection des kits.

Si vous utilisez des capteurs sur une caisse claire

Sélectionnez le "type" acoustic 1. Si vous obtenez des "doublages", augmentez la valeur du paramètre "Threshold" (seuil) et/ou enlevez le timbre de la caisse claire pour réduire les "parasites".

Si vous utilisez des capteurs sur les toms ou toms de basse acoustique

Sélectionnez le "type" acoustic 1. Jouez le tom et procédez comme précédemment. Si les doublages persistent, passez en "type" acoustic 2, si cela ne fonctionne toujours pas, passez sur "type" acoustic 3 (ce dernier choix sera utilisé pour les toms graves ou peu tendus).

Si vous utilisez les DDRUM TUBES

Sélectionnez le "type" tube.

Si vous utilisez les pads avec vos mains

Sélectionnez le "type" hand (main).

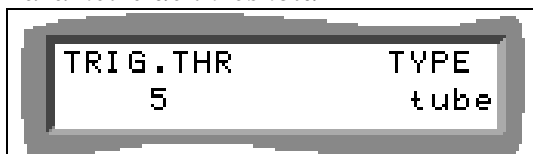
REGLAGE DU SEUIL DE DECLENCHEMENT (THRESHOLD)

Le paramètre “Threshold” (seuil) est utilisé pour optimiser la sensibilité et aussi pour diminuer certains bruits parasites qui peuvent occasionner des “répétitions” parasites lors du jeu ou à cause du bruit occasionné par un volume sonore élevé. Les conseils suivants vous expliqueront les réglages nécessaires :

REGIAGES

1. Appuyez sur le bouton “Trig Input” au dessus de l’affichage.
2. Assurez-vous que le paramètre “Threshold” est actif

Paramètre de threshold



3. Appuyez sur le bouton du canal 1
4. Tournez le bouton dial pour changer la valeur du seuil (threshold) pour le canal 1
5. Procédez de la même manière pour les autres canaux

Ce réglage est effectué une fois pour toute pour tous les kits. Toms et kits auront le même réglage. Il n’est pas nécessaire de passer par la fonction “Store”.

COMMENT FONCTIONNE “THRESHOLD”

Si le signal entrant n’excède pas celui de “Threshold”. Celui-ci est simplement ignoré. Le son n’est pas déclenché.

* Si vous réglez la valeur de “threshold” (seuil) très basse (ex : 0), le seuil est trop faible et vous aurez des problèmes de dynamiques et de parasites ambiants (bruit, isolation mécanique, etc..)

* Sur scène, le niveau sonore est souvent élevé, le son peut “frapper” le pad et déclencher le son. Pour le voir, il suffit de regarder les leds qui indiquent l’action de chaque canal (de couleur verte). Il faut augmenter le niveau de “threshold” pour éliminer ces effets indésirables.

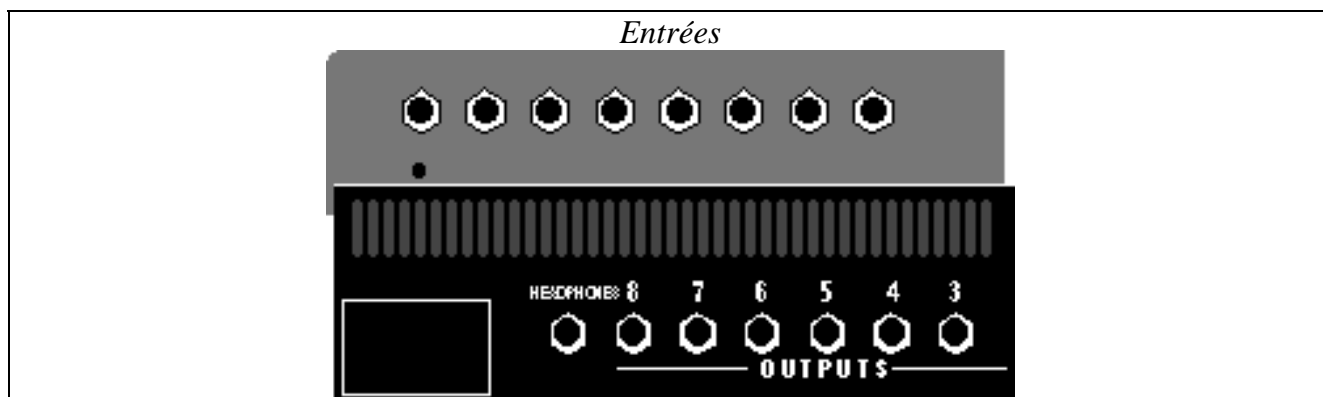
* Quand les pads ou capteurs sont montés sur un pied commun, il se peut qu’il y ait de mauvaises isolations mécaniques . Le son d’un pad “parasite” l’autre. Vous devez augmenter la valeur de “threshold” pour éliminer ce phénomène.

CHAPITRE 5

GENERALITES

CHAPITRE 5 - GENERALITES

ENTREES “TRIGGERS”



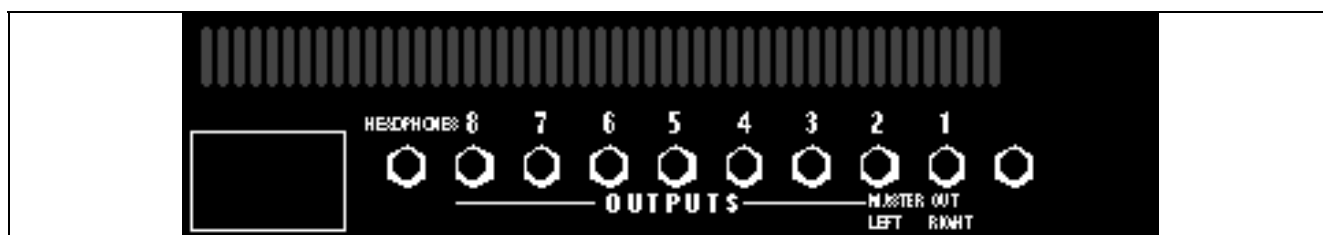
Il y a dix entrées situées en haut de la face arrière du module. Elles acceptent les signaux suivants

- * Les pads de précision et les pads de caisse claire DDRUM 3
- * Les DDRUM KICK (grosse caisse)
- * Les capteurs acoustiques DDRUM
- * Les DDRUM TUBE
- * Les signaux venant d'un magnétophone.

Ne pas utiliser d'autres pads ou capteurs ou des versions anciennes des pads DDRUM

Selon le type de source que vous connectez derrière le module, vous devez régler les paramètres de threshold et les types décrits à la page 23.

SORTIES AUDIO



Toutes les sorties audio sont en niveau Ligne. Elles doivent être branchées dans les entrées Ligne (Line) d'une console de mixage. Les sorties ne sont pas conseillées pour des amplificateurs de guitare ou similaires.

SORTIES PRINCIPALES 1 ET 2 (MASTER OUT 1/2)

Lorsque vous déballez votre DDRUM3, tout est mixé en stéréo sur les sorties principales. Les réglages de volume et de panoramique sont réglés dans chaque kit.

SORTIES AUDIO 1 A 8

Vous avez la possibilité de sortir les sons individuellement afin de les traiter avec une console de mixage séparément pour chaque canal (effets, etc...)

SORTIE CASQUE

Cette sortie vous permet de brancher un casque stéréophonique. La DDRUM3 produit des sons d'une grande qualité avec des changements d'amplitude importants. Pour cela, nous vous conseillons d'utiliser le casque de marque SONY série "Digital" qui fonctionnent parfaitement avec votre module.

MIDI, PEDALE ET REMOTE (TELECOMMANDE)

* Les trois prises MIDI standard IN, OUT et THRU sont utilisées pour brancher votre module vers un séquenceur, d'autres sources de son ou d'autres appareils MIDI.

* La télécommande (Remote) est utilisée pour sélectionner les kits à distance et sur la banque sélectionnée sur ce module.

* La prise "Pédale" vous permet de brancher une pédale d'expression ou de volume généralement utilisée avec les synthétiseurs ou claviers électroniques. Branchez-la simplement et remarquez l'effet produit. Pour plus d'informations, référez-vous à la page 64.

SWITCH DE PROTECTION MEMOIRE

Pour pouvoir modifier les paramètres de la DDRUM3, ce switch doit être sur OFF

PCMCIA SLOTS

Sur le panneau avant du module, vous trouverez deux logis pour les cartes appelées PCMCIA. Ces cartes vous sont proposées sous différentes formes. En RAM, FLASH et ROM. Les cartes RAM et ROM sont disponibles dans les boutiques spécialisées en informatique.

Chaque carte peut contenir 100 Kits et/ou un nombre de sons. Tout dépend de la taille de chaque son et bien sûr de la taille de la carte. Chaque seconde prend environ 88 Kilobyte. Par exemple, une carte Flash de 4 Megabyte peut contenir approximativement 47 secondes de son.

TYPES DE CARTES

CARTES RAM

Les cartes RAM se présentent sous deux formes :

* Sans pile de sauvegarde : celles-ci sont utilisées comme cartes de transfert pour échantillons comme décrits à la page 72. Lors de la mise hors tension, elles perdront leur contenu.

* Avec pile de sauvegarde : celles-ci sont utilisées comme cartes de transfert d'échantillons et pour stocker des kits. Vous utiliserez celles-ci seulement pour stocker les kits. Une carte avec 64 K de capacité suffit pour stocker 100 kits maximum.

Avant de pouvoir utiliser une carte RAM, vous devez la formater (voir page 58).

CARTES FLASH

Ces cartes peuvent contenir des sons et des kits de la même manière qu'une carte d'extension interne. Par exemple, vous pouvez transférer des sons via MIDI ou SCSI vers une carte Flash. Vous ne pouvez pas échantillonner directement vers une carte Flash. Les cartes Flash n'ont pas besoin de pile pour préserver son contenu lors de la mise hors tension.

Les cartes Flash ont couramment une capacité de 4,10 et 20 MByte.

Quand vous achetez une carte Flash, assurez-vous qu'elle est de "type 2" et "Intel compatible"
--

Avant d'utiliser une carte Flash, vous devez la formater, voir page 58.

CARTES ROM

Prochainement, CLAVIA mettra en vente des sons sous cette forme.

Manipulations :

Les cartes peuvent être insérées et enlevées à n'importe quel moment. L'affichage vous transmettra un bref message.

Chaque fois que vous formateriez une carte, on lui donnera un numéro d'identification (ID). Pour plus d'informations, voir la page 58. Cette manipulation rendra chaque carte unique.

Si vous insérez une carte non formatée, l'affichage indiquera "UNINIT" (non formatée).

Les cartes RAM ont un petit switch de protection. Pour pouvoir les "écrire", vous devez le positionner sur "off".

SCSI ET DAT CONNECTIONS

Ces possibilités sont des options. Elles sont livrées avec la carte d'extension SCSI/DAT.

SCSI

Ce port est utilisé pour le brancher à un ordinateur MACINTOSH ou un échantillonneur AKAI S1000 ou S1100

La mauvaise manipulation de ces ports peut occasionner des dysfonctionnements de votre DDRUM3 ou votre environnement SCSI. ne tentez rien avant de lire les précautions à prendre décrites à la page 79.

DAT

Ceci est une entrée S/PDIF. Ce port permet la lecture d'un DAT ou un C.D. ou similaire avec une fréquence de 44.1 ou 48 kHz. Pour plus de détails, lisez la page 72.

* Nous vous recommandons d'utiliser des câbles spéciaux surtout si vous utilisez des grandes longueurs.

PARAMETRES D'EDITION

Sound

Cette page vous permet de sélectionner les sons contenus dans la mémoire de la DDRUM3.

QU'EST UN SON ?

Le son est divisé en trois parties :

* Samples (échantillons). La plupart des sons sont digitalisés mais certains sont constitués de plusieurs sons. Ces sons élaborés sont appelés "Multi Sounds".

* Les paramètres de "sample" (échantillon). Ces paramètres sont invisibles. Ils sont seulement accessibles lors de l'échantillonnage (voir page 72).

* Edit Paramètres. Avec chaque son à l'origine, vient une liste de paramètres programmables afin d'obtenir l'expression que vous désirez. Vous pouvez les modifier à souhait et voir leur effet sur le son d'origine.

Vous pouvez initialiser les sons en appuyant sur "Parameter Hold", voir page 54.

A PROPOS DE MULTI SONS.

Parfois, lorsque vous sélectionnez un son, il portera la lettre "M" sur la file du haut de l'affichage. Ceci veut dire "Multi Sound". Il contient jusqu'à 16 sons (pas tous les sons sont aussi complexes). Ils réagiront selon la force de frappe ou selon l'endroit où vous frapperez sur le pad.

REPERER LES SONS D'UN "MULTI SOUND"

Vous pouvez voir les sons qui sont utilisés pour faire un "multi sound".

1. Appuyez sur le bouton "sound"
une flèche s'affiche à côté du mot "sound" sur la file supérieure de l'affichage.
2. En tenant enfoncé le bouton, tournez le bouton DIAL. La file du haut affichera 51, 52 etc.. Il y aura autant de sons que le multi-sons utilisés.
3. Lorsque vous avez trouvé le son qui vous plaît, lâchez le bouton.

SOUND PARAMETERS



Son *Groupe* *Bank*

- * ROM : ceci est la banque de son que tout module DDRUM3 possède.
- * C1: ceci représente les sons figurant sur les cartes optionnelles PCMCIA installées dans le port n°1 (voir page 31)
- * C2 : Même chose que précédemment mais sur le port n° 2.
- * Ex : ceci représente la carte optionnelle "DDRUM3 Flash Expansion Card". Cette carte est seulement utilisable lorsqu'elle est installée à l'intérieur des modules (voir page 72).
- * RAM : ceci est la mémoire "volatile" (non permanente). Elle correspond à la carte SCSI/DAT interface. Elle est utile lors de l'échantillonnage à partir d'un DAT ou similaire (voir page 72).

Les sons dans la RAM sont effacés lors de la mise hors tension du module.

GROUP

- Une banque peut contenir des centaines de sonorités. Pour rendre la gestion plus facile, nous l'avons classée dans des groupes. Par exemple, le groupe "A" correspond aux grosses caisses, le groupe "b" aux caisses claires, etc...

- Lorsque vous créez vos propres banques dans une carte PCMCIA, vous pouvez le faire selon votre volonté.

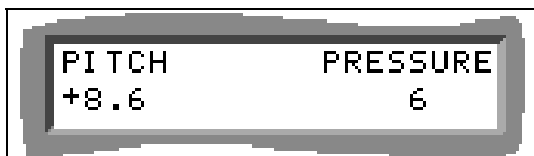
SOUND

Ceci sert à choisir un son et affiche son nom.

Si le nom pour un canal est appelé "No Sound", ceci indique que vous avez choisi une banque vide. Cela peut arriver lorsque vous essayez de sélectionner un son de la banque RAM quand elle est vide ou d'un slot avec une carte vide ou pas de carte du tout.

PITCH PAGE 1

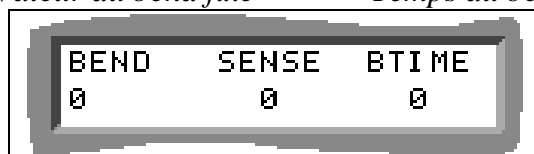
Il existe deux pages basiques pour le réglage de la hauteur du son



Hauteur *Sensibilité à la pression*

la deuxième page est destinée à créer des effets "Pitch Bend" et est décrit ci-dessous :

Valeur du bend fixe *Temps du bend*



Valeur du bend dynamique

PITCH (HAUTEUR)

Ce paramètre est utilisé pour régler l'accord basique d'un son. Avec des valeurs de demi-ton et décimal, la plage va de - 48.00 (quatre octaves vers le grave) via 00 (hauteur originale) jusqu'à + 12.00 (un octave plus haut).

Les données vous montrent la limite de manipulation en hauteur (cinq octaves) même si vous affectez un pitch band en dehors de ces plages.

Notez que l'accord tient aussi compte de l'effet du bend sur le son.

PRESSURE (PRESSION)

Ce paramètre est utilisé pour régler la hauteur du son selon la pression effectuée sur le pad. Vous obtiendrez l'effet d'un "Talking Drum" en appuyant sur le pad avec une main et en jouant avec l'autre.

Les valeurs vont de -10 à 10, les valeurs négatives auront pour effet de rendre le son grave et les valeurs positives vers les aigus. La valeur 0 ne change rien.

Notez que vous n'aurez jamais toute la plage de cinq octaves (-48 à + 12) pour n'importe quel son (Max 5 demi-tons).

PITCH PAGE 2 (HAUTEUR)

Dans cette seconde page vous donnerez l'effet de "pitch bend" afin d'imiter l'effet de hauteur d'un tom grave et des tom toms pour les rendre plus naturels. Pour vous familiariser avec cet effet, suivez l'exemple qui suit :

Avant de commencer, choisissez un son pas trop aigu, par exemple un son de tom médium.

Exemple :

FIXED BEND

1. Sense = 0

2. Changez la valeur de bend (BTIME) un peu. Par exemple 60
Vous aurez à choisir une valeur plus petite si ce son est trop court.

3. Augmentez la valeur de Bend tout en jouant sur le pad. Vous entendrez le son réagir à ce paramètre. Plus la valeur est grande, plus la hauteur est changée.

4. Descendre la valeur à des plages négatives
l'effet est l'inverse. Le son se désaccorde puis remonte à sa valeur d'origine.

5. Expérimentez avec le paramètre BTIME (Bend time). Vous remarquerez que l'effet de "bend" est plus lent lorsqu'on augmente cette valeur.

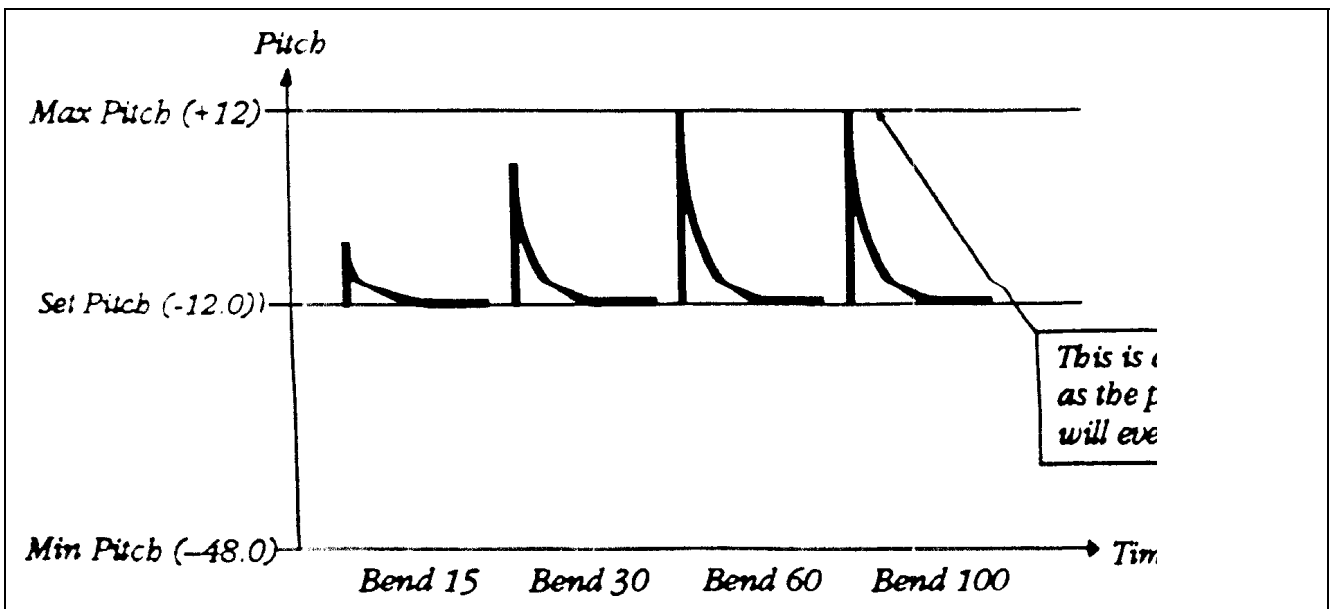
LIMITATIONS DE L'EFFET DE "BEND"

Notez que vous ne pouvez jamais dépasser les limites du pitch. Cinq octaves au total (-48 à +12) quelque soit le son. Prenons un son accordé à zéro. Quand vous augmentez le paramètre de bend, la hauteur du son augmentera jusqu'à la limite de ce paramètre (30). Au-delà, il n'y aura pas de changement possible, vous êtes au sommet du bend (+12).



Ce diagramme vous montre la limite de hauteur maxi (+12 demi-tons).

Si vous désaccordez le son, par exemple à -12, vous augmenterez la plage de hauteur. Vous constaterez que le paramètre "bend" pourra aller cette fois-ci jusqu'à 60. Vous obtiendrez jusqu'à 24 demi-tons de différence.

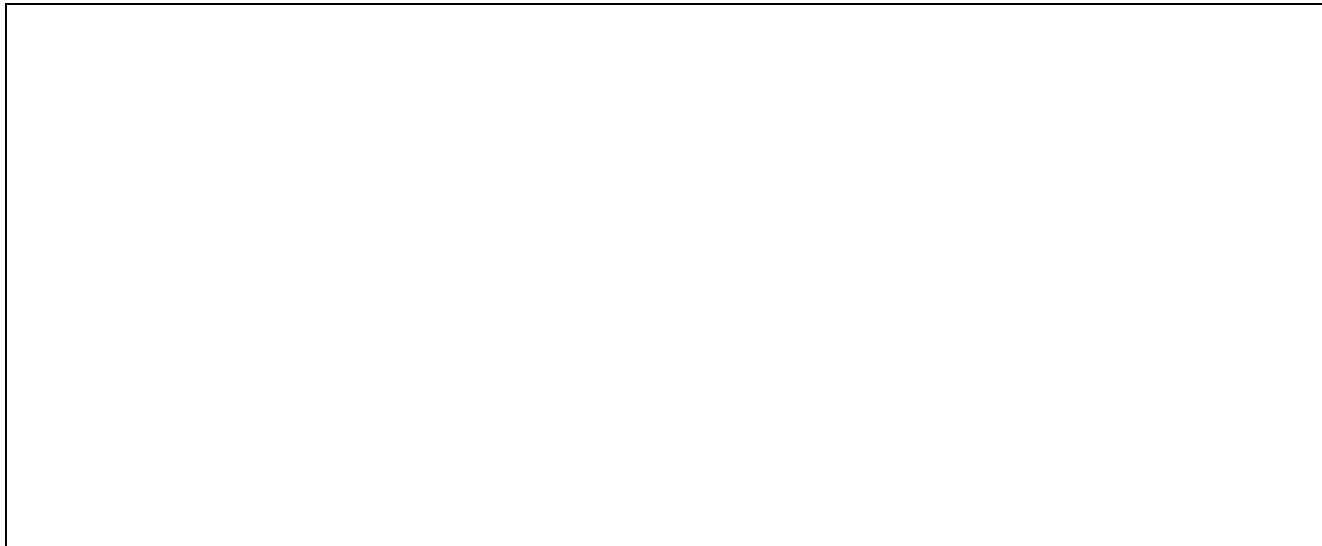


Voici la limite max.

BEND DYNAMIQUE

6. Donnez à Bend, la valeur zéro

7. Essayez à présent le paramètre Sense (sensibilité de bend). Vous noterez que l'effet de hauteur est obtenu avec la force de frappe sur le pad. Le paramètre Sense agit comme le paramètre Bend. L'effet de hauteur est obtenu grâce à la force de frappe sur le pad.



frappe douce frappe moyenne frappe forte

MELANGE DU BEND FIXE ET DYNAMIQUE

En mélangeant ces deux paramètres, vous obtiendrez des effets subtiles de hauteur. Nous allons l'illustrer avec quelques exemples.

* Si vous donnez une valeur positive à Bend et à Sense, vous obtiendrez un effet de pitch du haut en bas dont la hauteur est donnée par la force de frappe. En revanche, la chute du pitch sera toujours celle du pitch original. La hauteur maxi est toujours limitée à + 12 demi-tons.



* Si vous donnez une valeur négative à Bend et Sense, vous obtiendrez l'inverse de l'exemple décrit ci-dessus.

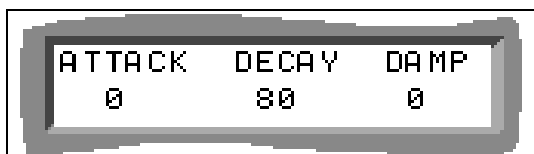
* Si vous donnez à Bend une valeur négative et une valeur positive à Sense, vous obtiendrez un pitch de haut en bas. En cas de frappe faible, nul en frappe moyenne et du bas en haut avec une frappe forte.



Le paramètre SENSE est dépendant de la force frappe. C'est pour cela que le réglage de sensibilité est très important au départ (voir page 19).

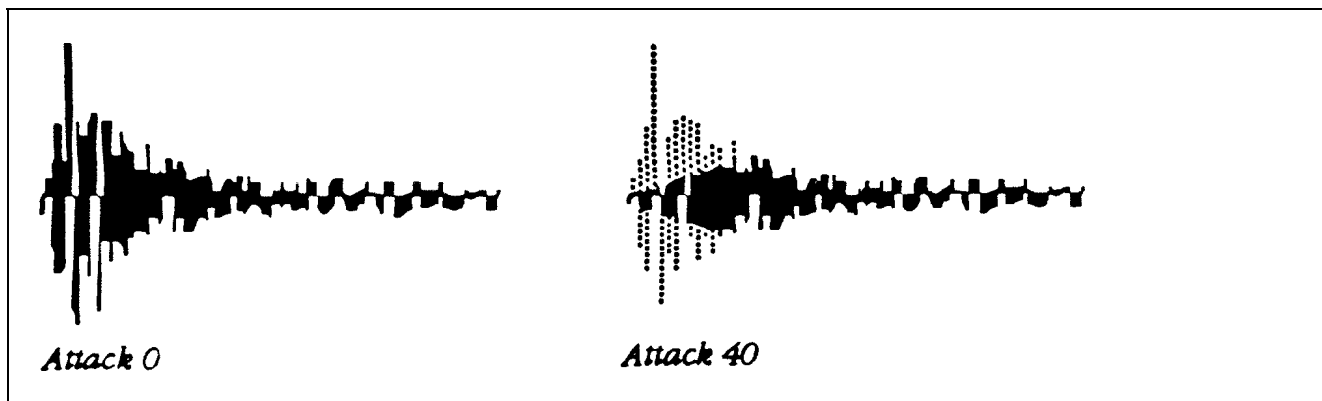
ENVELOPPE PAGE 1 - ENVELOPPE ET DAMP

Pour accéder à ces paramètres qui "gouvernent " le son dans le temps, pressez sur ENV jusqu'à obtenir l'affichage suivant :



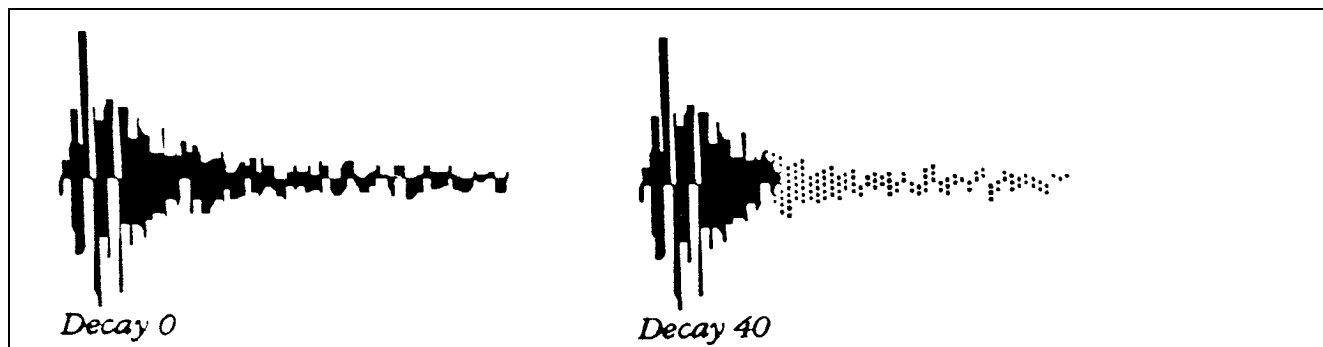
ATTACK

Ce paramètre est utilisé pour déterminer le laps de temps nécessaire pour atteindre son volume maximum. Plus on augmente la valeur ATTACK plus de temps il faut pour atteindre le sommet.



DECAY

Ceci est utilisé pour déterminer la longueur du son. Plus la valeur est petite, plus le son est court et vice et versa.



Quelques sons "bouclés" joueront presque indéfiniment lorsque vous donnerez la valeurs 100.

DAMP

Ce paramètre permet le contrôle de la longueur du son en appliquant une pression sur le pad (seulement avec les pads DDRUM Précision).

Pour les valeurs supérieures à 0, le son raccourcit avec une pression sur le pad. Les valeurs négatives auront pour effet d'allonger le Decay (la chute du son) selon la valeur de Decay.

ENVELOPPE PAGE 2 - PLAY MODE

Dans cette page, vous pouvez déterminer le mode de jeu : Poly du mono 1 à 10



* "Poly" est la valeur normale. Le son est joué entier même si vous en jouez un autre par dessus.

* Si vous sélectionnez le mode "Mono", l'opposé se produira. Le son se coupera lorsque vous en jouerez un autre.

Le chiffre (1 à 10) permet d'affecter des familles en mode mono. Par exemple, le canal affecté en mode "mono 1" sera indépendant par rapport à un canal affecté en "mono 2".

Ce mode est très utile dans certains cas. Voyons quelques exemples :

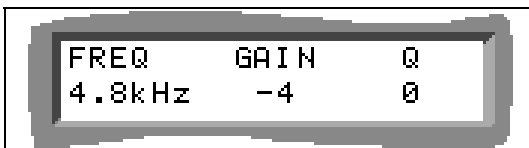
* Vous pouvez obtenir la fermeture d'un charleston ouvert.

* Quand vous avez un son bouclé (ex : Rythme) et de l'arrêter avec un son "silence" (volume à zéro).

FILTRE PAGE 1 - NOTIONS BASIQUES

Chaque canal possède un filtre dynamique. Ce filtre est paramétrique. Ceci veut dire que vous pouvez "Booster" n'importe quelle partie du son en allant du grave à l'aigu. Le fait qu'il soit dynamique veut dire qu'il peut varier dans le temps ou être contrôlé par la force de frappe. Pour vous familiariser avec le filtre, voici quelques explications :

Le filtre possède deux pages. La première comporte les valeurs basiques.



La deuxième page est pour l'assise de la dynamique.

Si vous manipulez pour la première fois un filtre, nous vous conseillons de mettre les paramètres de la page 2 à zéro. Cela permet d'obtenir un filtre statique.



Conseils pour les valeurs du filtre sur la page N°2.

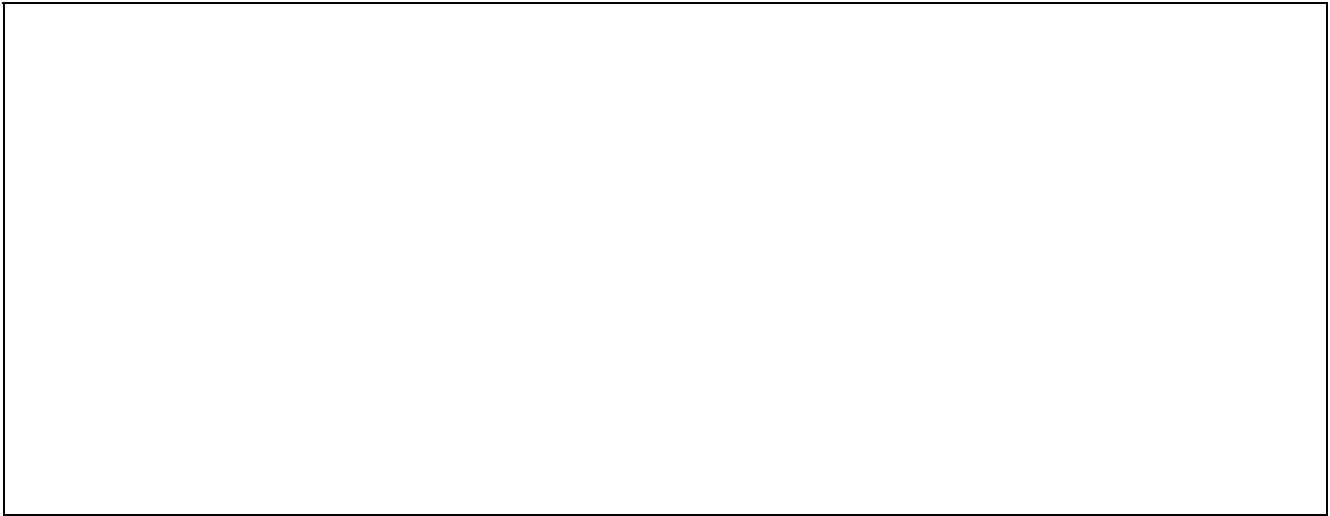
FREQUENCE

Ce paramètre permet de choisir la fréquence de coupure. La valeur s'affiche en HZ. Si vous lui donnez une valeur très basse, vous diminuez ou augmentez les graves fréquences. Si vous choisissez une fréquence haute, vous diminuez ou augmentez les aigus. Les fréquences médianes (l'ouïe humaine s'étale environ entre 20 HZ et 20 000 HZ)

Généralement les fréquences se divisent ainsi :

BASSES	20 HZ A 200 HZ
MEDIUMS	200 HZ A 2000 HZ
HAUTES	2000 HZ A 20000 HZ

Le filtre de la DDRUM3 opère entre 43Hz et 16 KHz. C'est une phase très longue pour un filtre de ce type et vous permet d'affiner vos réglages concernant ce spectre audio.



Le fait de changer le paramètre "fréquence" sans altérer "Q" modifiera les composants d'un son en fréquences (graves, médiums, aigus).

GAIN

Ce paramètre va de -10 à 10. Il vous permet de "couper" (valeurs négatives) ou de "booster" (valeurs positives) les fréquences autour du point de coupure.



Si vous changez la valeur du "gain" sans agir sur "Q", vous couperez ou "boosterez" certaines fréquences du son.

"Q"

Ce paramètre permet de travailler plus ou moins précisément autour de la fréquence de coupure.

Lorsque "Q" a une faible valeur, il affecte une grande plage de fréquences autour du point de coupure. Lorsque vous augmentez les valeurs de "Q" vous n'affectez que quelques fréquences autour du point de coupure.



Si vous changez la valeur de "Q", vous altérez le "Gain" ou la fréquence. Vous travaillez plus ou moins autour du point de coupure.

Ces paramètres sont à utiliser subtilement. En général entre 0 et 5. Des fortes valeurs sont généralement utilisées pour faire des effets de bruits etc...

FILTRE PAGE 2 - PARAMETRES DU FILTRE DYNAMIQUE



Sensibilité fréquence

gain sensibilité

gain enveloppe

SENSIBILITE DE FREQUENCE

Ce paramètre permet de varier la fréquence de coupure selon la force de frappe.

* En donnant une valeur positive, vous augmentez vers le haut selon la force de frappe.

* En affectant ce paramètre avec des valeurs négatives, celui-ci aura pour effet de descendre la fréquence selon la force de frappe.



Avec une valeur positive, vous "déplacerez" la valeur du filtre vers le haut, si vous frappez fort.

Ce paramètre peut, par exemple, imiter une grosse caisse (et certains sons de toms "détendus") qui lorsque vous frappez fort, fait varier les harmoniques par rapport à une frappe douce.

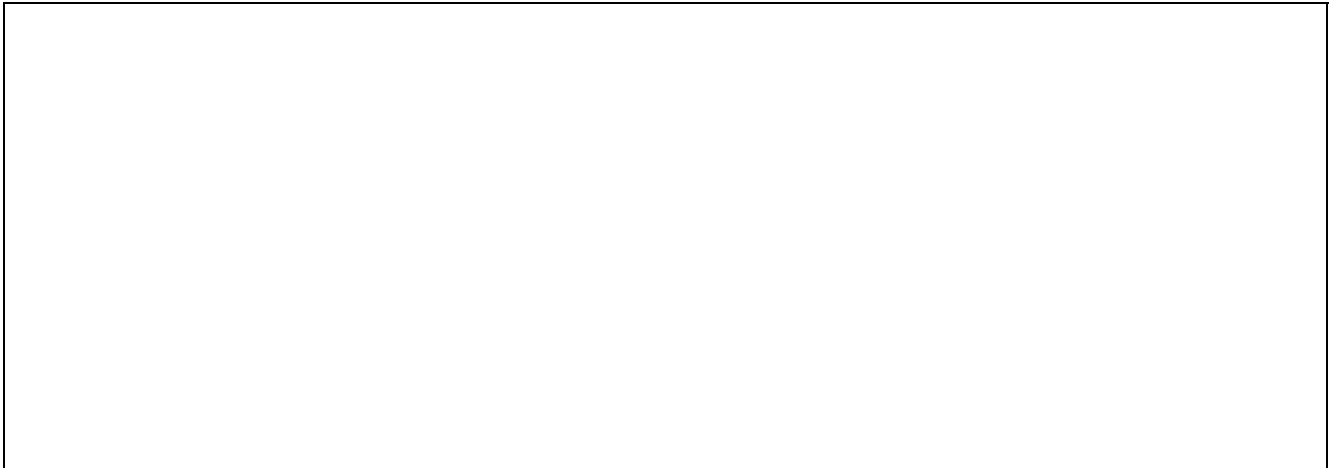
Notez que vous ne pouvez jamais dépasser la limite de la boucle passante du filtre (43 HZ à 16 KHZ).

SENSIBILITE DU GAIN

Ce paramètre permet de changer la valeur de "Gain" selon la force de frappe.



Ceci permet, par exemple, d'augmenter le volume du "Click" d'une grosse caisse lorsque celle-ci est frappée avec force.



Sur cet exemple, le gain est faible dans une valeur négative alors que la sensibilité de "gain" a une forte valeur positive. Ceci a pour effet de "booster" cette fréquence lors d'une frappe puissante.

ENVELOPPE DE "GAIN"

Ce paramètre est un simple "decay" (chute) du Gain de Filtre.

- * A la valeur 0, le gain suivra la chute du son normale
- * Plus vous augmentez cette valeur, plus la chute du gain sera courte.
- * A la valeur 100, vous avez l'effet uniquement sur le tout début du son. Il chutera aussitôt.



Ce paramètre vous permet de créer un "click" dans le son.

PARAMETRES DE LINK

"Linking" veut dire "additionner" un autre canal sur celui que jouez. Ainsi vous aurez les deux sons sur le même pad. Nous appelons le canal d'origine "Master", l'autre "Slave" (esclave).

Il y a une seule page de "Link".



APPLICATIONS DE "LINK"

Ces paramètres permettent d'additionner les canaux entre eux.

Les valeurs vont de off à 10. Le canal Master (Maître) est celui que vous éditez, le slave est celui que vous choisissez en mode "Link". Un canal ne peut pas se "Linker" lui-même.

Vous pouvez affecter ce paramètre autrement qu'en tournant le Dial. Voici un raccourci :

1. Appuyez sur le bouton Hold (en dessous de l'afficheur)
2. Choisissez le canal "Linker" en appuyant sur le bouton de canal (1 à 10).

Lorsque vous utilisez un canal comme "slave", il ne réagit pas à la pression prévue sur son canal. En revanche, le canal "Master" le déclenchera.

Un "esclave" avec plusieurs "masters"

Un "master" peut avoir seulement un "slave". Par contre, un "slave" peut avoir plusieurs "Maîtres".

MIX

Ce paramètre est utilisé pour déterminer le volume concernant le Maître et le Slave. Lorsque vous donnez la valeur 90 : 10, vous n'entendrez pratiquement que le Master. Quand la valeur est à 50 : 50, vous entendrez aussi bien l'un que l'autre. 10 : 90, vous n'entendrez pratiquement que le "slave".

LINK	MIX	MODE
ch1	10:90	LAYER

Canal devant être lié

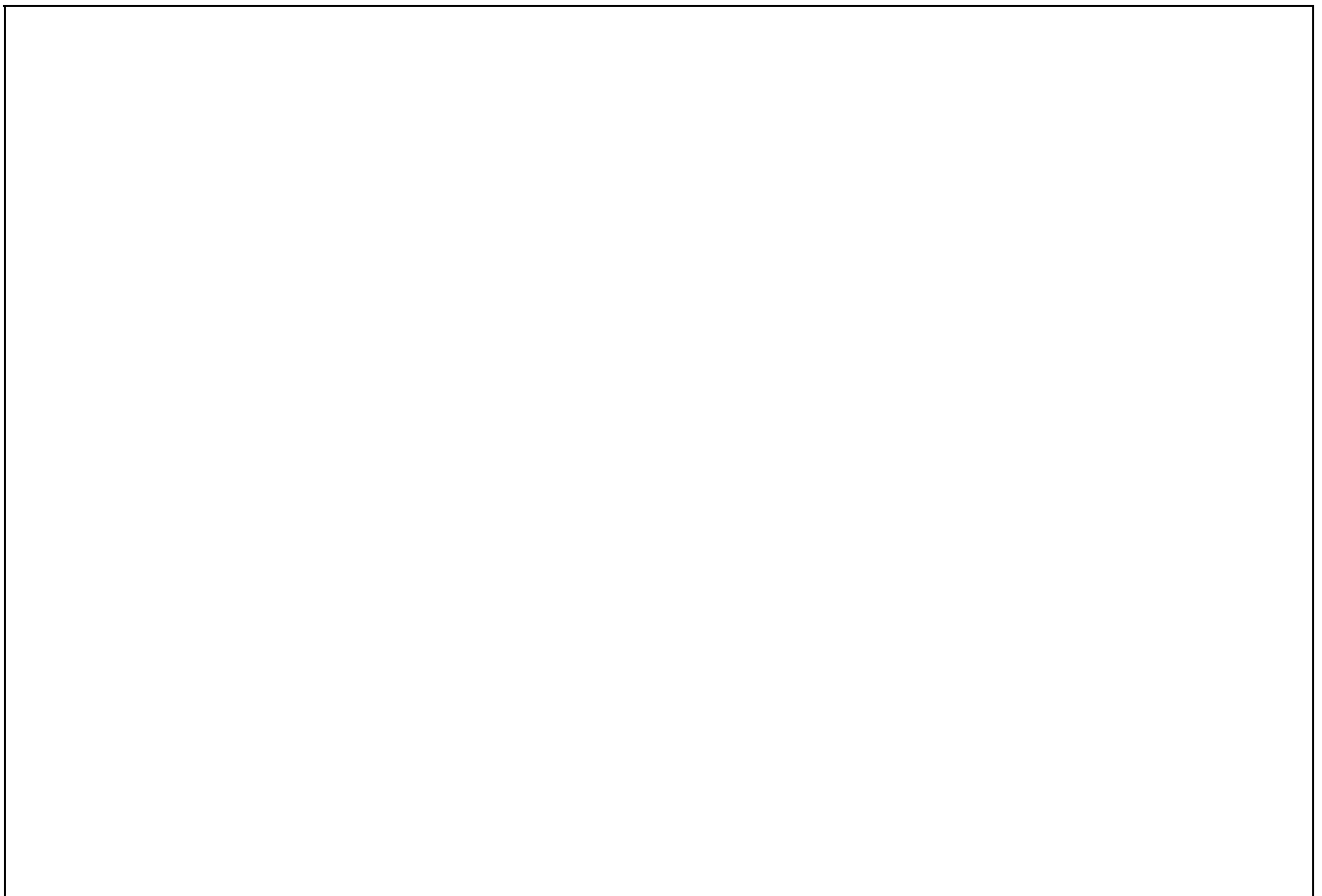
Mix entre les deux canaux

Type de lien

MODE

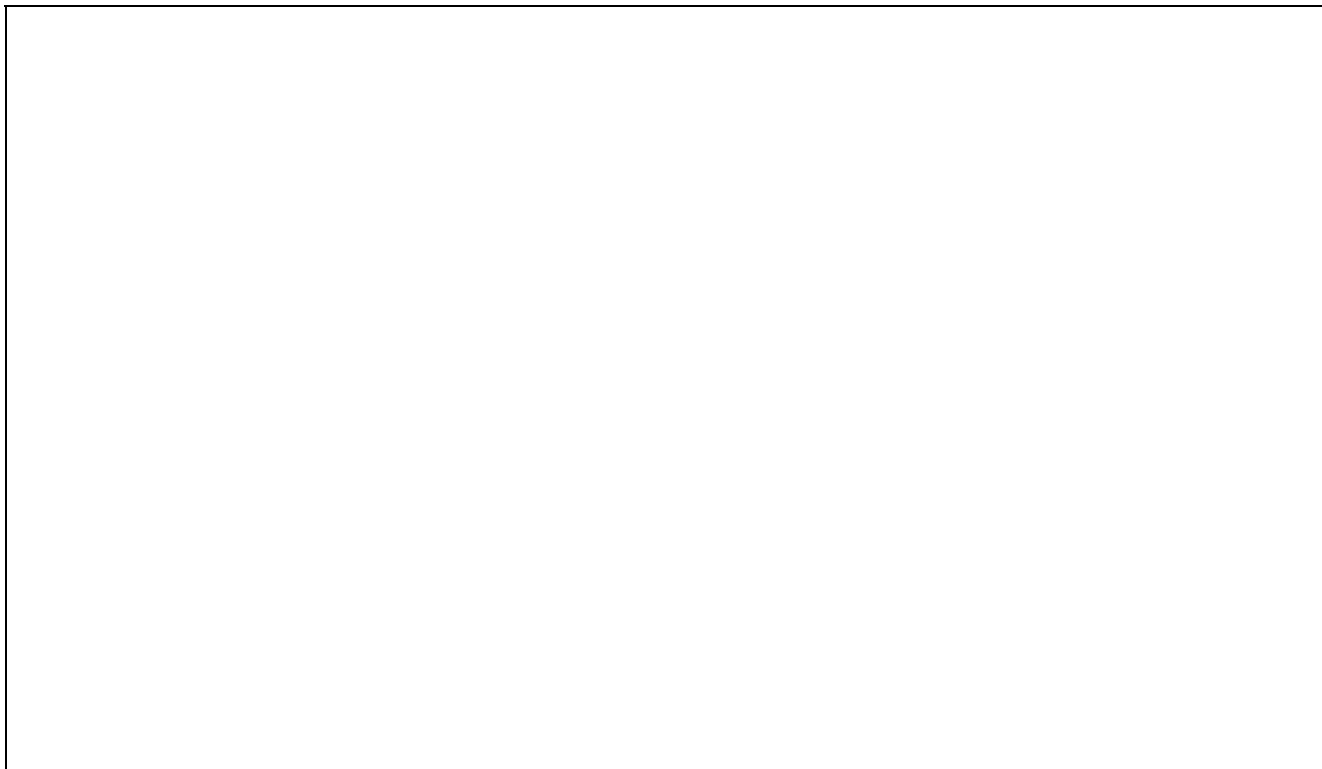
Il existe quatre modes destinés à agir de manières différentes entre le Master et le Slave.

* Layer : sur ce mode, les sons sont simplement additionnés.



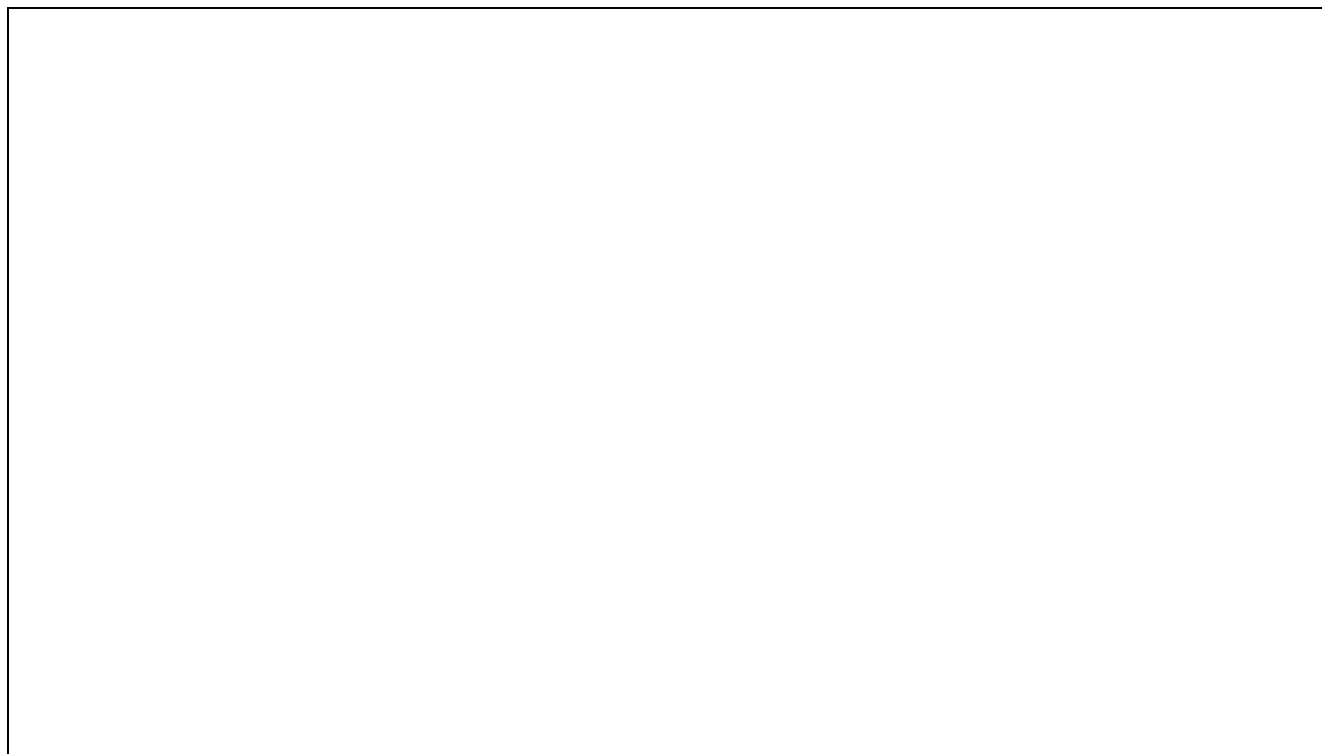
*** X FADE**

Les deux sons se mélangent selon la force de frappe.



*** EXPAND**

C'est un autre type de mixage des deux sons. Dans ce cas-là, vous entendrez toujours le Master, puis selon la force de frappe, le "slave" viendra s'y ajouter.



* **POSTFADE**

Ce mode de mixage lit les sons selon l'endroit où l'on frappe sur la surface du pad. Le Master vers le centre du pad et le Slave vers le bord.

POSTFADE ne fonctionne qu'en mode "DDRUM PAD" ou "HAND"



Pour que le XFADE et EXPAND fonctionnent correctement, vous devez régler comme il faut les paramètres de sensibilité (voir la page 24). Postfade ne fonctionne qu'avec les pads DDRUM3.

REGLAGES DES "LINKS"

Lorsque vous éditez le mode link, soyez attentifs sur le choix des canaux. Observez bien le canal sur lequel vous travaillez.

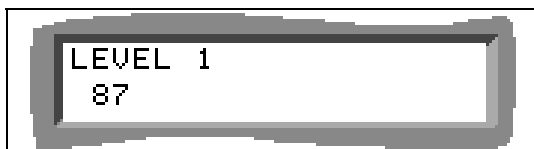
Lorsque vous êtes en "Pad Mode", le led du canal Master s'allume ainsi que tous ses Slaves.

Lorsque vous utilisez le mode "Button", vous déclencherez les sons à partir du panneau avant de l'appareil. Il réagissent de la même manière.

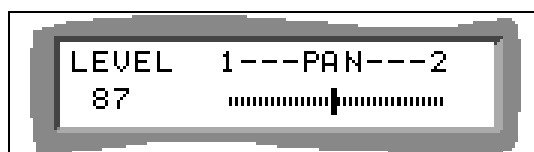
PARAMETRES DE SORTIES (OUT)

Les paramètres de sorties (out) sont utilisés pour régler le volume et le panoramique. il existe une seule page. L'affichage peut changer d'apparence selon le canal : soit il est réglé en stéréo, soit il est réglé en mono. Référez-vous à la page 59.

Si le canal sélectionné est en mode Mono, l'affichage montre ceci :



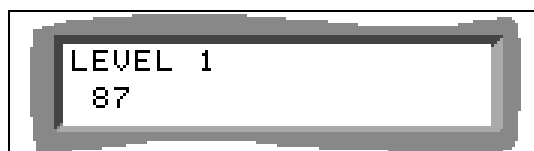
Si le canal sélectionné est en mode stéréo, l'affichage montre ceci :



LEVEL

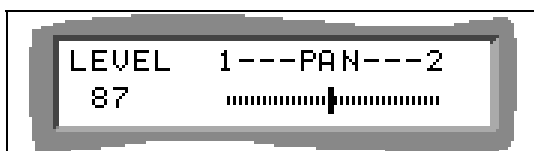
Ceci est simplement le volume de sortie relatif aux autres canaux (0 = silence jusqu'à 100).

Lorsque le canal est en mode mono, l'afficheur vous l'indique en mettant le numéro de sortie sur la file du haut de l'affichage.



PANORAMIQUE

Ce paramètre apparaît lorsque le canal est en mode Stéréo. Il vous permet de placer le son sur la droite ou sur la gauche.



PAGE N°1 - REGLAGES MIDI

L'affichage de cette fenêtre dépend du mode Midi actuellement choisi (voir page 60).

Dans les mêmes modes Midi : Global Mode 1 et Global Mode 2, l'affichage est le suivant



Ceci veut dire que tous les kits auront les mêmes réglages Midi.

Dans le mode "Kit mode", l'affichage montre ceci :



Ici, vous pouvez mettre un certain nombre de paramètres midi pour chaque canal.

CHANNEL NOTE NUMBER (CANAUX DE NOTE MIDI)

Ceci sert à définir la ou les notes midi que chaque canal aura : le module transmettra et recevra sur ces mêmes réglages.

La DDRUM est réglée comme suit d'origine. Ces numéros de notes midi sont conformes au "Général Midi".

ddrum 3 audio canal	MIDI note numéro	ddrum 3 audio canal (suite)	MIDI note numéro
1	35 (B0)	6	45 (A1)
2	38 (D1)	7	43 (G1)
3	37 (C#1)	8	42 (F#1)
4	50 (D2)	9	51 (D#2)
5	47 (B1)	10	49 (C#2)

CANAUX MIDI

Ceci détermine le numéro de canal midi sur lequel chaque canal audio recevra et transmettra les données de Midi.

MODE DE REPONSE

Il existe trois modes pour ce paramètre :

* **FIXED** : le canal audio répond et transmet sur une seule note Midi. Le mode Position sur les pads n'est pas transmis.

* **POS** (position) : ceci permet de coder les messages de position sur les pads. La note du centre du pad étant celle du milieu de la plage des notes midi déterminées.

* **TUNED** : Ce paramètre permet le jeu d'un son sur quatre octaves (type mélodique). La note de base est déterminée par "Channel Note Number".

PROGRAMMATION DES CANAUX ET DES NUMEROS MIDI VIA LE MIDI

1. Appuyez sur le bouton "Midi Channel" (au milieu de la fenêtre d'affichage)
La fenêtre d'affichage vous annonce que le module est prêt à recevoir les données via Midi.
2. Envoyez à partir d'un module Midi, la note et le N° de canal Midi souhaités.
3. Lâchez le bouton Midi Channel.

PAGE MIDI 2- TRANSMISSION DE CHANGEMENT DE PROGRAMME



Ce paramètre permet d'envoyer un changement de programme Midi lorsque le Kit est choisi. Les possibilités sont les suivantes :

- * **OFF** : aucun changement de programmes est envoyé
- * **KIT** : un changement de programmes avec le numéro du kit est envoyé
- * **0 à 127** : envoi du numéro de programme Midi souhaité.

STOCKAGE (SAUVEGARDE)

Lorsque vous avez effectué des changements dans un kit, vous devez sauvegarder les modifications afin de les conserver dans la mémoire permanente du module.

Pour pouvoir mémoriser les données, le "switch" de protection doit être sur Off derrière l'appareil.

KIT

Ceci est utilisé pour sélectionner l'emplacement de la mémoire dans laquelle vous souhaitez sauvegarder le kit dernièrement édité.

NAME (NOM)

Lorsque le bouton du milieu sous l'affichage est sélectionné en Mode Store, le nom se compose comme suit :

* Le dial sert à se déplacer de droite à gauche de l'écran



Tournez le bouton pour sélectionner

* Pour entrer une lettre dans l'actuel emplacement, appuyez sur les boutons du panneau avant du module. Certaines lettres nécessitent des appuis successifs. Par exemple : pour la lettre "F", il faut appuyer sur "Pitch" trois fois, etc...

Le bouton Parameter Init sert à faire les espaces.

* Les boutons des canaux audio servent de pavé numérique.

SAVE

Le bouton sous l'affichage à droite permet de confirmer votre acte de sauvegarde.

BOUTON "EXIT" (SORTIE) SANS SAUVEGARDER

Ce bouton permet de sortir du mode "Edition". Vous êtes actuellement en Mode "Sélection de Kits". Toutes les éventuelles modifications sont conservées tant que vous ne changez pas de kit. Pour continuer d'éditer, appuyez sur le paramètre voulu.

EXIT (SORTIE)

Ce bouton permet de sortir d'une page. En général vous retournez en mode "sélection de kit".

PARAMETER "HOLD"

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, il s'allume et vous êtes en mode "Hold". Lorsque vous sélectionnez un nom et un son, les paramètres d'édition ne sont pas initialisés. Ceci vous permet de sélectionner plusieurs sons et de les écouter avec les mêmes réglages.

PARAMETRE "INIT"

Quand vous activez ce bouton, vous initialisez le son qui se trouve sur le canal en édition. Pour la plupart, les paramètres reviennent à zéro. Pour d'autres, voyez le tableau ci-dessous :

PARAMETRE	VALEUR APRES PARAM.INIT
SOUND	PAS AFFECTE
DECAY	90
LINK	OFF
LEVEL	80
PAN	CENTRE
REGLAGES MIDI	PAS AFFECTES

COPIE (COPY)



Le procédé est décrit sur la page 19. Voici à quoi servent les boutons :

CHANNEL

Ceci est utilisé pour sélectionner un canal audio et le copier ou le coller à un autre.

COPIE (COPY)

Ceci copie les paramètres actuels et les place dans une mémoire tampon. Cette mémoire est invisible.

MIDI ET LINK NE SONT PAS COPIES

PASTE (COLLE)

Lorsque vous appuyez sur ce bouton, vous rappelez ce qu'il y a en mémoire tampon et vous le placez dans le canal choisi;

la mémoire tampon n'est jamais effacée. Elle reste active tant que le module est sous tension. Ce qui existe dans cette mémoire tampon peut-être copiée dans n'importe quel kit de votre choix.

PANNEAU "TRIGG"

Le bouton sert à déterminer la "force de frappe" simulée lorsqu'on appuie sur les boutons de canaux audio.

LEVEL

Ceci simule la "force de frappe" sur le pad.

POSITION

Ceci simule les différentes positions sur le pad

REPEAT

Lorsque celui-ci est sur une autre valeur que Off, le son se répète lorsque vous maintenez le bouton appuyé. Plus la valeur est grande, plus les répétitions sont rapides.

ENTREES "TRIGG"

Les paramètres suivants sont Globaux. Ils sont valides pour tous les kits.

Les paramètres sont décrits à la page 23. Voici quelques fonctions. Quand vous appuyez sur le bouton "Trigg Input", l'affichage indique ceci :



```
TRIG.THR    TYPE
   5         tube
```

La programmation se fait de la même manière que tous les paramètres de kit. On choisit le canal audio, on choisit le paramètre à changer avec les boutons sous l'affichage et on change les valeurs avec le Dial.

TRIGG THRESHOLD (SEUIL DE DECLENCHEMENT)

Ce paramètre permet de déterminer à quel moment la frappe du pad ou du capteur est tenue en compte. Plus la valeur est grande, plus il faut taper fort pour déclencher les canaux audio.

Normalement, tous les canaux ont la valeur 5. Dans certains cas, il faudra modifier ce paramètre :

* Lorsque plusieurs toms ou pads sont montés sur le même support (mauvaise isolation acoustique)

* Lorsqu'on utilise des retours à fort volume.

* Lorsque les capteurs DDRUM sont utilisés sur des toms qui ont beaucoup de résonance et une chute de son longue.

TYPE

Ce paramètre permet de choisir le "Type" de source branchée dans les entrées du module.

TRIGG SOURCE	TYPE D'ENTREE
DDRUM KICK	KICK
PAD CAISSE CLAIRE DDRUM	DD3 PAD
SORTIE RIM CAISSE CLAIRE	RIM
PAD PRESSION	DD3 PAD
TUBE DDRUM	TUBE
CAPTEURS DDRUM	ESSAIES D'ABORD "ACOUSTIC &" PUIS "ACOUSTIC 2" PUIS "ACOUSTIC 3"

GESTIONNAIRE DE SONS (SOUND MANAGER)

Page 1 - Copy Sound (copie de son)



Son à copier

Vers banque n°...

Faire la copie

SOUND

Ceci permet de sélectionner le son à copier. Vous devez déterminer la bank et le son (vous pouvez éventuellement utiliser le groupe afin de trouver le son précisément). Pour bouger le "focus" de l'édition entre Bank/Group/Son, appuyez rapidement sur le bouton gauche sous l'affichage. Une petite flèche apparaît indiquant l'emplacement du "focus".

TO

C'est la destination du son à copier

COPY

Ceci active le processus de copie. Si le module ne possède pas suffisamment de mémoire pour réaliser la copie, il vous mettra en alerte sur le panneau d'affichage.

PAGE 2 - ERASE (EFFACER)



Son à effacer

Faire l'effacement

Lors de l'effacement d'un son, deux étapes se succèdent :

D'abord on efface. A ce moment, l'emplacement est libéré du son. Puis on "Nettoie" la mémoire. La DDRUM 3 réorganise toute sa mémoire et remet à disposition le temps d'échantillonnage du son effacé.

Si vous voulez effacer plusieurs sons, vous devez d'abord tous les effacer puis nettoyer la mémoire.

SOUND

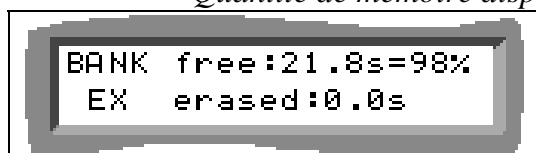
Ceci est pour déterminer le son que vous voulez effacer. Vous devez spécifier la banque et le son.

ERASE (EFFACEMENT)

Quand vous appuyez sur ce bouton, le son est effacé.

PAGE 3 - ESPACE DISPONIBLE

Quantité de mémoire disponible



Banque

Mémoire effacé mais non nettoyée

Si vous sélectionnez une banque vide, l'affichage indiquera "No Card".

PAGE 4 - BANK INFOS

Identification pour cette banque



Bank

Type de banque et taille

Le supposé numéro d'identification est utilisé pour différencier les cartes PCMCIA. Lorsque vous formatez une carte, vous lui donnerez un numéro d'identification unique. Cela vous permettra de savoir exactement sur quelle carte vous travaillez.

Si vous sélectionnez une bank ROM, vous verrez le numéro de version de la mémoire interne.

PAGE 5 - NETTOYAGE DE LA BANK ET FORMATAGE



BANK

Ceci vous permet de choisir la BANK à nettoyer ou à formater.

CLEAN

Ceci permet de réorganiser les sons dans la Bank. Cette fonction récupère la mémoire libre et la met à disposition de nouveaux sons. Cela permet aussi de nettoyer les sons destinés à être effacés.

Quand vous appuyez sur ce bouton, un message apparaît vous indiquant l'évolution du travail.

Vous ne devez pas éteindre le module lors de cette opération car tous les sons de la mémoire pourraient être à jamais perdus.

FORMAT

En appuyant sur ce bouton, un message de mise en garde apparaît. Dans cette page, vous pouvez aussi donner le numéro d'ID (identification) pour les cartes PCMCIA. Pour continuer le formatage, appuyez sur "format". Pour stopper, appuyez sur "Cancel". Cette banque sera préparée pour recevoir d'autres sons.

A PROPOS DES NUMEROS ID (IDENTIFICATION)

Dans le message de mise en garde lors du formatage d'une PCMCIA, apparaît une suggestion de N° ID pour la carte.

Le numéro d'ID est utilisé pour rendre chaque carte unique, de manière à ce que le module puisse la reconnaître. Cela vous permet de l'introduire dans n'importe quel port lors de l'utilisation. La première carte que vous utiliserez aura comme ID, le numéro 100, la deuxième, le 10, etc... Les numéros d'ID en dessous de 100 sont réservés aux Banks standards et pour les cartes Rom Clavia.

MIDI/SYSTEM

En appuyant sur le bouton Midi/System vous découvrirez les pages contenant tous les réglages Midi.

Les paramètres qui suivent sont globaux. Ils sont valables pour tous les kits.

PAGE 1 - SORTIES DES CANAUX ET MODES

Mode de sortie



Sortie(s) pour ce canal audio

Cette page vous permet de sélectionner les sorties audio pour tous les canaux audio.

MODE DE SORTIE

Ceci peut être en Mono ou Stéréo. Ces valeurs sont valables pour tous les canaux dans tous les kits.

SORTIE DES CANAUX AUDIO (1 A 10)

* Si le mode mono est sélectionné, chaque canal peut-être affecté à une seule sortie (1 à 8)



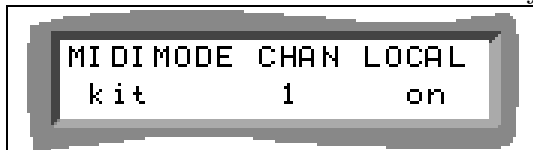
* Si le mode stéréo est sélectionné, chaque canal est assigné vers une paire de sortie stéréo, 1-2 ; 3-4 ; 5-6 ou 7-8.

Le son relatif entre chaque son est déterminé lors de la programmation du kit (voir page 50).



PAGE 2 - REGLAGES MIDI

Canal MIDI Local On/Off



Mode MIDI pour tout l'instrument

MIDI MODE

Midi mode est utilisé pour gérer l'implémentation Midi de toute la machine.

- * **Global 1** : dans ce mode, tous les canaux audio réagissent à un seul canal Midi (celui choisi dans cette page).
- * **Global 2** : Ici, chaque canal audio peut réagir à son propre canal Midi. Cependant, les paramètres de note Midi sont les mêmes pour tous les kits. Tous ces réglages se programment sur la page suivante.
- * **Kit** : Dans ce mode, chaque canal audio dans chaque kit possède son propre canal midi.

LOCAL ON/OFF

Ce paramètre standard Midi Local On/Off se retrouve dans la plupart des instruments Midi.

- * **Local on** : dans ce mode, le module réagit normalement . Les pads émettent des notes et des canaux midi. Les messages midi sont aussi reconnus.
- * **Local off** : dans ce mode, les pads émettent des messages midi (ex : séquenceurs). Les sons internes du module DDRUM3 ne sont pas entendus.

Notez que lorsque vous utilisez la DDRUM via Midi, la réaction est différente. La réponse est faussée. Le fait de "trigger" le module via le midi, ralentit la réponse (retard midi). Nous vous conseillons d'utiliser la DDRUM 3 en mode "Local On" autant que possible.

CHANNEL

Ceci est aussi appelé "Global midi Channel". Ses applications dépendent des affectations Midi décrites ci-dessous :

- * Lorsque la DDRUM est en Mode Global 1, ce canal est utilisé pour piloter tous les canaux audio. il sert aussi à recevoir les changements de programme midi pour sélectionner les kits.

* Lorsque la DDRUM est en mode 2 ou kit, ce canal midi sert à recevoir les changements de programme pour la sélection des kits.

PAGE 3 - REGLAGE DES CANAUX MIDI

Note *Canal* *Mode de réponse*

G.NOTE	G.CHAN	G.MODE
B0	1	fixed

NUMERO DU CANAL AUDIO

Ceci peut-être utilisé pour déterminer quel numéro de note ou quelle plage de numéro de note répondra ou transmettra via le midi.

Si vous donnez le même numéro de note à deux canaux différents, ils répondront en même temps via Midi

* **FIXED** : ce paramètre est simplement utilisé pour sélectionner un numéro de note Midi correspondant à ce canal audio. Lorsque vous tapez sur le pad, une note Midi est envoyée ; lorsqu'un message de note sur le bon canal Midi est reçu, le canal audio est joué. Dans ce mode, les messages de position ne peuvent pas être transmis ou reçus via le midi.

* **POS** : Ce paramètre permet de sélectionner la note de base parmi les huit numéros de note Midi. Ces différents numéros de note midi correspondent aux différentes positions sur le pad. Lorsque vous tapez sur le pad, une de ces notes midi est envoyée (selon la position sur le pad) afin de restituer le jeu en mode "Position".

* **TUNED** : Ici, le canal répond à une plage de numéros de note midi. La note originale se trouve trois octaves au dessus de la note la plus grave. Dans ce mode, la fonction Position ne peut-être transmise ou reçue via le Midi.

MIDI CHANNEL

* Si la DDRUM 3 est en mode Global 1, le paramètre affiche "Glob" pour indiquer que la valeur ne peut pas être changée.

* Si la DDRUM 3 est en mode Global 2 ou Kit, ce paramètre sert à déterminer le canal Midi pour chaque canal audio.

REPOSE MODE

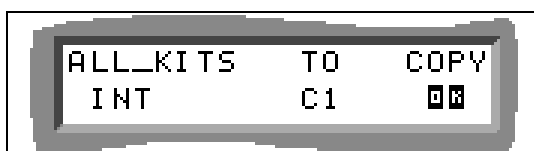
Il existe trois options pour ce paramètre :

* **FIXED** : Ceci veut dire que le canal audio émet et reçoit des notes midi. La fonction Position est ignorée via le Midi.

* **POS (Position)** : ceci veut dire que les détections de positions sont codées en numéros de notes Midi.

* **TUNED** : ceci veut dire que le son du canal audio est étendu sur quatre octaves (ex : pour créer des mélodies).

PAGE 4 - KIT COPY (COPIE DES KITS)



Fonction copie

Destination

Banque à copier

Cette page permet de copier tous les kits d'une banque vers une autre banque.

ALL KITS

Ceci est utilisé pour sélectionner la banque à copier

TO

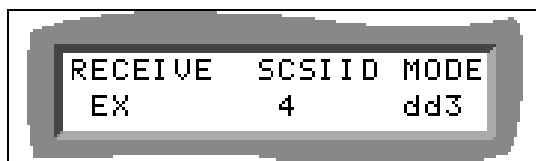
Détermine la destination de la banque

COPY

Ceci permet d'activer la fonction de copie. Si la mémoire est insuffisante, il sera possible d'aborder la manoeuvre.

Si vous choisissez "To" vers "Int" (la banque interne), les 25 premiers kits seront seulement copiés.

PAGE 5 - SCSI ET SAMPLE DUMP



SCSI mode

Numéro ID du SCSI

Banque réceptive

RECEIVE

Ceci déterminera la banque réceptive pour les sons reçus via SCSI ou midi. Ce paramètre est toujours sur Off lorsque vous allumez l'appareil.

SCSI ID

Ceci permet de déterminer l'Id de la DDRUM3 (voir page 79)

MODE

* **dd3** : ceci est le mode normal permettant de communiquer avec un ordinateur Apple Macintosh pour les échanges de sons

* **S1000** : ce mode permet de se connecter à un AKAI S1000. Ceci doit être seulement utilisé lors des transferts de sons entre un AKAI S1000/ S1100 vers la DDRUM 3.

PAGE 6 - MIDI DUMP



Fonction de dump

Son à changer via le Midi

Cette page est utilisée pour faire le transfert de sons via MIDI de la DDRUM 3 vers d'autres machines.

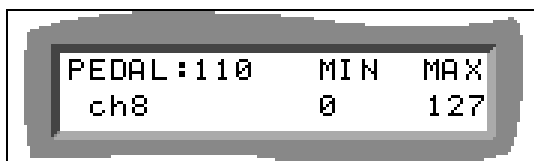
SOUND

Ceci est utilisé pour sélectionner quel DUMP faire par le MIDI. Vous devez spécifier la banque et le son (vous pouvez aussi utiliser le groupe pour trouver le son en question). Pour déplacer le "focus" de l'édition entre Bank/Group/Sound, presser le bouton de gauche sous le display de manière répétitive. Une petite flèche indiquera où le "focus" se trouve actuellement.

MIDI DUMP

Ceci active la fonction de transfert.

PAGE 7 - PEDAL



Cette page permet de voir l'effet de la pédale d'expression sur un son.

Lorsque vous bougez la pédale, vous verrez la valeur changer sur la file en haut de l'affichage. Ceci permet de déterminer la plage d'action de cette pédale.

CHANNEL

Ceci permet de déterminer sur quel canal la pédale d'expression aura l'effet.

MIN ET MAX

Ceci permet de déterminer la plage d'action de la pédale.

COMMENT LA PEDALE AFFECTE LE SON

La pédale agit comme l'effet de pression sur le canal choisi. Il peut par exemple agir sur la longueur du son via le "Paramètre Damp" dans l'enveloppe en page 1. Ceci est utile pour imiter un charleston ouvert/fermé. Vous pouvez aussi faire agir la pédale sur le paramètre Pitch, qui modifiera la hauteur du son (Pitch Page 1 - Pression).

Les autres manipulations sont identiques à celle décrite ci-dessus.

EDITION DE L'ECHANTILLON (SAMPLE EDIT)

SELECTIONNER LES ECHANTILLONS A EDITER

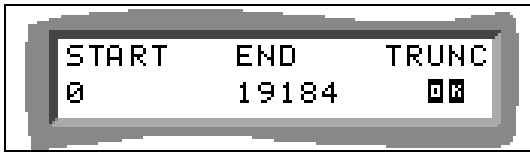
Ces paramètres sont utilisés pour déterminer l'édition basique d'un échantillon (sample) pour être ensuite modifié dans les paramètres de Kit.

Avant d'éditer l'échantillon, appuyez sur le bouton "Sample Edit", vous devez sélectionner un canal. Si ce canal ne possède pas l'échantillon à éditer, vous devez le choisir grâce au bouton rotatif Dial.

Lorsque vous appuyez sur le bouton "Sample Edit", vous éditez le son voulu. Pour faire le choix du son à éditer, vous devez passer obligatoirement par le bouton "Sound" puis revenir sur "Sample Edit".

Vous ne pouvez pas éditer un son contenu dans la Banque ROM

PAGE 1 - TRUNCATION (COUPURE)



Effacement de parties du son non utilisées

Fin de communication

Début de l'échantillon

Cette page est utilisée pour déterminer le début et la fin de l'échantillon.

Normalement, les valeurs sont ajoutées par grands pas. Si vous maintenez enfoncé le bouton correspondant, vous effectuez des réglages fins.

Vous pouvez modifier seulement les sons figurant dans les banques RAM

START :

Permet de déterminer le début de l'échantillon

END :

Détermine la fin de l'échantillon

TRUNCATE :

Efface et récupère la mémoire du son avant Start et après End. Ces parties du son sont définitivement perdues.

Si vous quittez cette page sans "TRUNCATE", le son reprendra son état original avant l'édition.

PAGE 2 - LOOP (BOUCLE)



Efface les portions non utilisées et active le loop

Fin du loop

Longueur du loop

Cette page est utilisée pour boucler le son (loop). Loop est un procédé qui permet de faire "tourner" le son indéfiniment sur lui-même.

Normalement, ces valeurs sont ajustées de manière très large, mais si vous gardez le bouton enfoncé, vous pouvez faire des ajustements plus fins sur ces valeurs.

Vous pouvez uniquement régler la longueur et la boucle des sons de la banque RAM.

LENGTH (TAILLE)

Ce paramètre permet de déterminer la "taille" de la boucle (loop). Veuillez vous référer aux illustrations ci-dessous.

LOOP AT

Ce paramètre est utilisé pour déterminer la fin de la boucle. Voyez l'illustration ci-dessous.

Taille de la boucle

Voici le son après bouclage

TRUNCATE

Lorsque vous appuyez sur TRUNCATE, le point de bouclage devient permanent. Le "Loop" sera aussi débarrassé du résidu du son après la fin de la boucle.

Si vous sortez de cette page sans activer le paramètre "Truncate", l'échantillon reprend son état original.

PAGE 3 - FADE ET COMPRESS



FADE (FONDUE)

Ceci vous permet de réaliser une fondue sur l'échantillon. C'est très utile lorsque vous avez un "click" ou un "pop". A la fin de l'échantillon cette fonction s'élimine.

La valeur est la longueur de la fondue (Fade). La fondue opère toujours sur la fin de l'échantillon. Si par exemple, vous choisissez la valeur 1000, les derniers 1000 échantillons seront "fondus". Le restant du son est non affecté.

COMPRESS (COMPRESSION)

Cet effet agit comme un compresseur audio. Plus la valeur est grande, plus l'effet est actif.

DO IT

Ce bouton active les paramètres. Notez que vous pouvez additionner la compression avec la Fondue.

PAGE 4 - NOM DE L'ECHANTILLON ET GROUPE



Changement
Assignment de groupe
Nom

Dans cette page, vous pouvez donner un nom à l'échantillon et l'attribuer à une banque (voir page 734).

NOM DE L'ECHANTILLON (SAMPLE NAME)

Ce paramètre nomme l'échantillon. Procédez de la même manière que pour nommer les kits (voir page 53).

GROUP

Ce paramètre attribue l'échantillon à un groupe. Lorsque vous chercherez plus tard le son, vous le retrouverez dans ce groupe.

SAVE

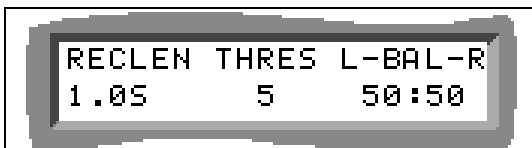
Ceci exécute les modifications portées ci-dessus.

Si vous quittez cette page sans activer "Save" l'échantillon reprendra sa forme initiale.

ECHANTILLONNAGE (SAMPLING)

Les détails concernant l'échantillonnage se trouvent à la page 67. Ce qui suit concerne une brève description des paramètres dans ces pages.

PAGE 1 - REGLAGES DE L'ECHANTILLONNAGE



Balance entre droite et gauche
Seuil d'échantillonnage
Taille par défaut de l'échantillon

Cette page détermine les réglages pour l'échantillonnage à partir de l'interface DAT optionnelle.

RECORDING LENGTH

Ceci permet de déterminer la longueur de l'échantillonnage. Les valeurs vont de "Auto 60" à "Auto 40" puis de 0.1s (seconde) jusqu'à la capacité de la RAM dans la carte (en secondes).

* **AUTO 60 A AUTO 40**

Quand vous sélectionnez une de ces valeurs, l'enregistrement est automatique. L'enregistrement s'arrête lorsque le son descend sous un certain niveau. Ce niveau est le numéro "entre Auto 60 et Auto 40". il s'exprime en décibels. En d'autres termes, les possibilités sont - 40 db, - 50 db et - 60 db. La valeur la plus grande vous donnera un enregistrement plus long.

* **0.1 SECONDS AND UP..**

Ceci détermine une valeur fixe estimée en secondes. La limite du temps d'échantillonnage est limitée par la carte RAM dans la carte SCSI/DAT.

THRESHOLD

Lorsque vous activez l'échantillonnage (voir page 72), l'enregistrement ne commence que lorsque le niveau d'entrée excède cette valeur. Ceci évite d'avoir de l'espace avant le son. Si vous souhaitez déclencher ce paramètre manuellement, vous devez donner la valeur OFF.

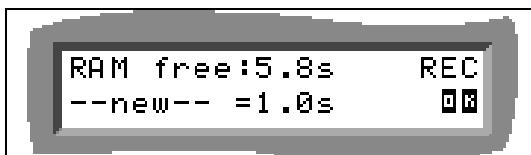
BALANCE

La DDRUM enregistre en mono. Cependant il crée un mixage des deux voies venant de l'interface DAT. Ce paramètre permet de faire la balance entre la sortie droite et gauche de la source d'échantillonnage.

* Si l'enregistrement est déjà en mono, pour pouvez choisir le réglage 0:100 (seulement le canal droit), 50:50 (même volume) ou 100:0 (le canal gauche seulement). Cela n'affecte en rien l'enregistrement.

* Si l'enregistrement est en stéréo, ajustez la balance à volonté. Vous pourriez rencontrer un enregistrement avec l'effet à droite et le son "sec" à gauche. Vous pouvez créer votre propre mix.

PAGE 2 - ENREGISTREMENT (RECORD)



Demande l'enregistrement

Nouvel échantillon/efface l'échantillon précédent

Cette page est utilisée pour sélectionner un son à enregistrer (--NEW--) ou à choisir un son existant à effacer.

SELECTION DU SON

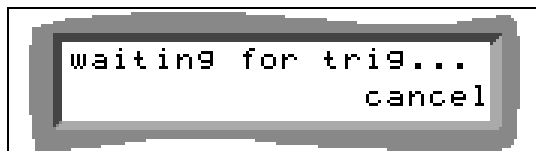
Ce paramètre peut être utilisé pour créer un nouvel échantillon (--new--) ou pour sélectionner un enregistrement existant à effacer (recording name). A la droite du nom vous verrez la longueur des échantillons présents, et la longueur spécifiée pour les nouveaux enregistrements "--new--".

TAILLE DE L'ENREGISTREMENT

Vous pouvez lire la taille du son à droite du nom de l'échantillon existant ou choisir la longueur du son à échantillonner.

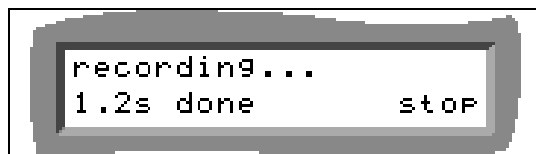
ENREGISTREMENT/EFFACEMENT

Lorsque vous choisissez (--NEW--), nous l'appelons "REC" et est utilisé pour effectuer l'échantillon. Si vous n'utilisez pas le paramètre Threshold, la procédure se bloque jusqu'à ce que vous appuyez sur "OK".



Ceci signifie que la DDRUM3 attend que le signal dépasse le seuil de déclenchement. Dès qu'il détecte le signal, l'échantillonnage commence. Vous pouvez l'arrêter en appuyant sur le bouton CANCEL.

Pendant l'échantillonnage vous verrez l'affichage suivant qui vous permet d'arrêter la procédure manuellement en appuyant sur STOP.



Lorsque l'enregistrement est terminé, le son sera automatiquement normalisé (le volume du son est optimisé).

* Lorsque le son sélectionné correspond à un son déjà existant, ce paramètre porte le nom de "Delete" (effacer). Il est utilisé pour effacer un son existant afin de récupérer la mémoire pour un nouvel enregistrement.

CHAPITRE 6

ECHANTILLONNAGE

CHAPITRE 6 - ECHANTILLONNAGE

TRANSFERT ET EDITION DES SONS.

INTRODUCTION

Ce chapitre vous explique comment enregistrer, transférer les sons via SCSI ou Midi et comment éditer les bases du son.

Le transfert via SCSI nécessite la carte optionnelle "SCSI/DAT expansion board". Contactez votre point de vente pour plus d'informations.

Vous devez ouvrir le switch de protection de mémoire (off) afin de permettre le transfert de données. La seule exception concerne la banque interne RAM

ECHANTILLONNAGE

ECHANTILLON ET KITS

Lorsque vous échantillonnez un son, celui-ci remplace le son se trouvant dans cet emplacement. Il est automatiquement placé au même endroit dans le kit. Cependant, ceci est seulement temporaire. Lorsque vous changerez de kit avec le Dial, tout rentrera dans l'ordre.

Ceci est pratique lorsqu'on veut par exemple échantillonner un son de caisse claire. Vous pouvez aussitôt le comparer avec un ensemble de toms et la grosse caisse. Cela permet de vérifier si le son "Sample" correspond ou non. Il suffit de choisir le canal audio 2 "Sware" et procéder à l'échantillonnage.

FREQUENCE D'ECHANTILLONNAGE

L'interface DAT accepte les deux standards, C.D.(44.1 KHZ) et DAT(48 KHZ). Cependant, les sons transférés à 48 KHZ seront accordés trop bas lorsque le paramètre de Pitch est à zéro. Afin de restituer le son approximativement à sa note originale, choisissez la valeur "1.6".

ENREGISTREMENT DU PREMIER ECHANTILLON

1. Connectez la fiche S/PDIF vers la source audio que vous souhaitez. Par exemple un lecteur de DAT.

La source peut-être une DAT, un C.D., un échantillonneur ou similaire tant que les fréquences sont standards 48 et 44.1 KHZ. Dans le texte qui suit, nous ne parlerons que d'un lecteur de DAT.

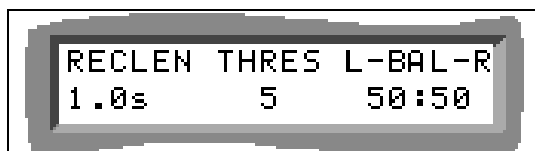
Pour le câblage, choisir de préférence du matériel destiné à cet effet. Si vous utilisez des câbles normaux (analogiques) faites en sorte qu'ils soient le plus court possible.

2. Appuyez sur le bouton de canal audio dans lequel vous voulez rejouer le son nouvellement échantillonné.

De la même manière qu'en mode édit, vous devez sélectionner un canal audio. Cependant, vous devez choisir ce canal avant d'entrer dans les pages d'échantillonnages. Vous ne pouvez pas choisir ce canal une fois entré dans les pages d'échantillonnages.

3. Appuyez sur le bouton "SAMPLING" (échantillonnage).

L'affichage suivant apparaît :



Les échantillons seront sauvegardés dans la banque souhaitée. Normalement, la banque RAM dans la banque interne. Mais si vous avez une carte PCMCIA dans un des deux ports, vous choisissez un canal audio comportant un son de cette carte (PCMCIA). Elle servira à stocker les sons échantillonnés.

4. Utilisez les paramètres servant à déterminer la taille du son (recording length) ou une des options automatiques pour l'arrêt de l'enregistrement (-40, -50, ou -60 db).

5. Déterminer le seuil d'échantillonnage (Threshold).

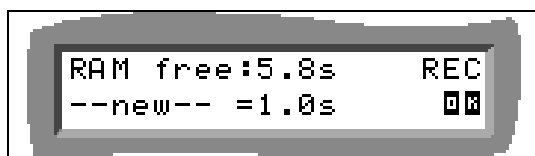
Il faudra certainement expérimenter ce paramètre avant de le maîtriser. Il s'agit de choisir la valeur la plus basse possible. En effet, le choix d'une valeur trop élevée aura comme effet la perte d'une partie du son. La valeur, en général, est 1 ou 2. Si la valeur est zéro, l'échantillonnage commencera dès que vous appuierez sur "Record".

6. Déterminez la balance droite et gauche.

(voir page 68 / Balance)

7. Appuyez sur le bouton "sampling".

L'affichage suivant apparaît



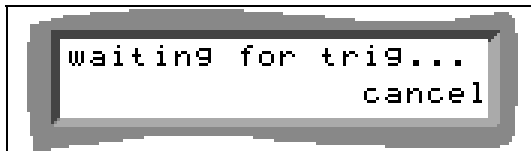
8. Utilisez le bouton de gauche pour déterminer un nouvel échantillon ou effacer un échantillon existant.

(voir page 68 / Enregistrement).

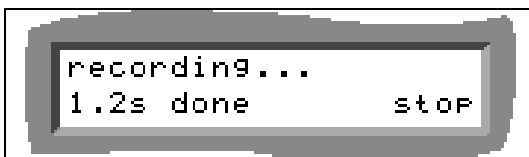
9. Collez votre DAT sur le son que vous souhaitez. Il ne doit pas y avoir un son avant celui-ci lorsque vous appuyez sur lecture.

10. Démarrez la lecture sur le DAT. Appuyez sur "REC" de la DDRUM3.

L'affichage montre ceci



Lorsque le niveau audio atteint le niveau "Threshold", l'affichage suivant apparaît



L'enregistrement se termine une fois :

- le temps déterminé achevé
- le son descendu sous le seuil déterminé (-40, -50, -60 db)
- la DDRUM dépassant sa capacité d'échantillonnage
- l'utilisateur appuyant sur STOP

Si rien ne se passe lorsque vous essayez d'enregistrer :

- les connections sont mal branchées (voir défectueuses)
- Le câble ne correspond pas.
- Le seuil (threshold) est trop haut

Si vous rencontrez ce type de problèmes, appuyez sur "Cancel". Trouvez le mal fonctionnement et essayez à nouveau.

Si le message "NOT ENOUGH MEMORY" apparaît, veuillez vous référer au paragraphe "A propos de mémoire" ci-dessous.

Après l'enregistrement, le niveau du son est optimisé automatiquement.

11 - Vérifier le son en le jouant sur le pad du canal audio correspondant

A PROPOS DE MEMOIRE

* PAGE 1 : le nombre de secondes que vous pouvez choisir en tournant le Dial dans la page 1 est toujours limité au maximum de la mémoire disponible.

* PAGE 2 : Ici vous trouverez des informations utiles concernant la mémoire RAM. Sur la file du bas, après le nom de l'échantillon, vous trouverez la taille de celui-ci.

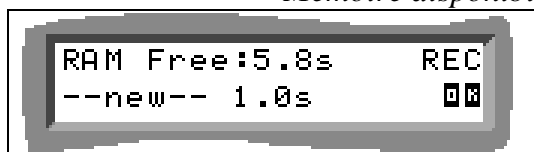


Taille de l'échantillon

Si vous choisissez "--new--", vous verrez la taille qu'aura l'échantillon après l'enregistrement.

Sur la ligne du haut, vous pouvez voir la taille de la mémoire RAM disponible.

Mémoire disponible



Taille de l'enregistrement

Ces deux nombres vous permettent de déterminer s'il y a suffisamment de mémoire disponible pour le prochain enregistrement.

SI VOUS ETES CONTENT DE VOTRE ENREGISTREMENT

Si vous êtes satisfait de votre enregistrement, vous pourrez passer à l'édition de celui-ci mais avant tout, vous devez effectuer une sauvegarde de sécurité. Peut-être sur une carte PCMCIA ou une banque EX.

Rappelez-vous, la RAM s'efface si vous mettez hors tension la DDRUM3

SI VOUS N'ETES PAS CONTENT RE-ECHANTILLONNER

Si l'enregistrement vous déplaît pour une raison quelconque, procédez comme suit :

1. Si besoin, recommencez tout le procédé (Threshold, taille, etc...)

2. Rentrez dans la page 2



3. Choisissez avec Dial l'échantillon à remplacer.

4. Le bouton de droite vous indique à présent "DELETE" (effacer).

Appuyez sur le bouton pour effacer le son indésirable.

A présent, l'affichage vous indique ("--NEW--") et la DDRUM 3 est prête pour un nouvel échantillon.

ENREGISTRER D'AUTRES ECHANTILLONS

Procédez de la même manière que pour le premier. Soyez sûr d'avoir suffisamment de mémoire.

COPIER LE SON VERS UNE AUTRE BANQUE

Ceci est utile afin d'avoir une copie de sécurité sur une carte externe par exemple. En cas de mauvaise manipulation, vous pourrez ainsi retrouver votre son favori. Ceci est aussi utile pour libérer de la mémoire RAM afin de procéder à d'autres enregistrements.

CONSTRUIRE UN KIT D'ENREGISTREMENT

Lorsque vous voulez créer un kit totalement nouveau avec de nouveaux échantillons :

1- Sélectionnez le canal audio 1 en Edit mode

2. Procédez à la manipulation d'échantillonnage. Choisissez un son à remplacer un autre son, peu importe, il jouera sur le canal 1

3 - Retournez en mode Edition et sélectionnez le canal audio 2. Entrez en mode échantillonnage et échantillonnez à nouveau. A présent, vous avez un son qui jouera sur le canal audio 2.

4 - Procédez de la même manière pour tous les sons que vous souhaitez préparer.

A présent, vous avez un kit pour échantillonnage. Il suffit de choisir le canal audio à échantillonner et échantillonnez. Vous pourrez ainsi comparer les nouveaux sons entre deux en jouant sur les pads.

TRANSFERTS MIDI

Le module DDRUM3 peut envoyer et recevoir des échantillons via le Midi.

* Il peut recevoir les sons d'un AKAI S1000/S1100 en format Sample Dump (système exclusif)

* Il peut recevoir et envoyer dans le format Midi Sample Standard. Utilisez ceci avec d'autres échantillonneurs utilisant cette norme ou des logiciels d'édition etc..

Certaines machines nécessitent la connection Midi "Allée/Retour" d'autres non.

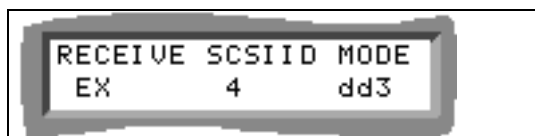
Pour le transfert AKAI S1000/S1100, la connection est nécessaire ("Allée/Retour").

RECEVOIR UN STANDARD SAMPLE DUMP OU UN S1000/S1100 SAMPLE DUMP

1 - Connectez le "Midi out" de la source vers le Midi IN de la DDRUM 3

2 - De préférence, connectez aussi le Midi out de la DDRUM vers la source

3 - Sur la DDRUM 3, appuyez sur le bouton System/Midi jusqu'à obtenir l'affichage suivant :



4 - Utilisez le paramètre "RECEIVE" pour sélectionner la banque dans laquelle le son va être reçu.

Ce paramètre est toujours sur off. Lorsque vous mettez sous tension l'appareil, la DDRUM 3 ignore ainsi toute émission de Sample Dump. N'oubliez pas de mettre ce switch de protection de mémoire sur o.

5 - Sélectionnez sur l'appareil d'émission le système exclusif ID sur "0" ou 1.

Certains appareils démarrent leur numéro d'Identification par 0 et d'autres par 1.

Si vous disposez d'un AKAI S1000 ou S1100, appuyez sur le bouton Midi et puis sur le bouton "F7" (SCSI) et donnez les valeurs suivantes :

MIDI VIA SCSI	OFF
S1000 SCSI ID	PEU IMPORTE
REMOTE SCSI ID	PEU IMPORTE

Puis appuyez sur F6 (EXCL) et incrémentez les valeurs suivantes :

CHANNEL	1
TYPE OF TRANSMISSION	SINGLE SAMPLE
SAMPLE PROTOCOLE	S1000 (PAS STANDARD !)
SINGLE PROGRAM	PEU IMPORTE
SINGLE SAMPLE	SELECTIONNEZ LE NOM DU PROGRAMME QUE VOUS VOULEZ TRANSFERER
SAMPLE NUMBER OVERRIDE	PEU IMPORTE

6 - Démarrez le "sample Dump" depuis le panneau avant de l'autre appareil.

Exactement de la même manière qu'il est indiqué sur le mode d'emploi, appuyez sur F8 (SEND) pour le AKAI S1000/S1100.

Une fois le transfert achevé, vous trouverez le son dans la banque d'accueil. Pour l'édition, référez-vous à la page 81 et 64 pour plus de détails.

TRANSMISSION DE SONS VIA LE "STANDARD SAMPLE DUMP"

- 1 - Connectez le Midi In de l'appareil récepteur et le Midi Out de la DDRUM 3**
- 2 - Connectez de préférence le Midi Out de la machine réceptive sur le Midi In de la DDRUM 3**
- 3 - Appuyez sur Midi/System de la DDRUM 3 plusieurs fois jusqu'à obtenir l'affichage suivant :**



4 - Choisissez le son à transmettre

Ceci s'effectue à l'aide du bouton de gauche sous l'affichage (Voir page 63)

5 - Si nécessaire, modifiez l'ID de l'appareil récepteur sur Sample Dump 00 (ou 01)

6 - Appuyez "Ok" sur la DDRUM 3

Le son est transmis vers l'autre appareil.

SPECIFICATIONS STANDARDS DE SAMPLE DUMP

	TRANSMISE	RECUE
COMMUNICATION MODE	OUVERT OU FERME	OUVERT OU FERME
NUMERO DE ID	0	0
FREQUENCE D'ECHANTILLONNAGE	44.1 KHZ	TOUTES*
BIT RESOLUTION	16	TOUTES, MAIS SERONT BAISEES OU REHAUSSEES A 16 BITS
LOOP (BOUCLAGE)	1	1, LE PREMIER

* Les échantillons avec une autre fréquence que 44.1 KHZ devront être accordés avec la fonction "Pitch"

TRANSFERTS SCSI

PREPARATION

Faire tous les branchements avec les appareils hors tension. Toute mauvaise manipulation pourrait endommager sérieusement la DDRUM 3 ou les autres appareils. Suivez bien toutes les instructions suivantes

Connectez la DDRUM 3 avec un AKAI S1000/S1100 ou avec un APPLE MACINTOSH.

Connectez les câbles avec les appareils éteints. Utilisez les câbles spécifiques. Vous les trouverez chez les marchands de micro informatique.

- Mettre toutes les unités avec des numéros d'ID différents. La DDRUM 3 est par défaut sur 4 mais il est possible de la changer (voir page 63). Les ordinateurs MACINTOSH sont toujours utilisés sur 0 et 7. Les échantillonneurs AKAI sur 6 (ceci peut être changé).
- Allumez toutes ces unités connectées. Si une des unités est hors tension, vous pourriez perdre les données.
- Allumez toujours les unités MACINTOSH en dernier.

UTILISATION DE LA DDRUM 3 AVEC UN "GROS" SYSTEME SCSI

Nous verrons ici que les principes basiques concernant le "SCSI" pour des systèmes complexes, référez-vous aux modes d'emplois des autres périphériques.

- Les unités branchées à la fin de votre chaîne SCSI doivent être "TERMINEES". La DDRUM en possède déjà mais elles peuvent être enlevées (contactez votre revendeur pour plus de détails). Si vous branchez des unités SCSI en dehors de la logique SCSI, certaines d'entre elles pourraient être endommagées.

- Si vous possédez un MACINTOSH, il doit être à la fin de votre chaîne. il est "TERMINE" d'origine. Vous ne devez pas vous soucier pour lui.
- Une règle d'or du système SCSI. Donnez un numéro d'ID différent à toutes les unités SCSI. La DDRUM3 est d'origine sur 4. Ceci peut être modifié (voir page 63), MACINTOSH sur 0 et 7, et AKAI sur 6 (peut-être modifié).
- Mettre toutes les unités SCSI sous tension. L'ordinateur MACINTOSH à la fin. Si une des unités est hors tension, vous pourriez perdre des données.
- Utilisez des câbles de bonne qualité, le plus court possible. C'est mieux !

RECEVOIR DES SONS A PARTIR D'UN AKAI S1000/S1100

Vous pouvez recevoir des sons via SCSI à partir d'un échantillonneur AKAI S1000/S1100

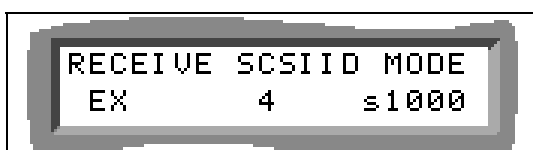
1. Assurez-vous que tous les câbles sont branchés correctement (voir ci-dessus)
2. Assurez-vous que votre AKAI S1000/S1100 possède une version 2.21 ou supérieure.
3. Appuyez sur le bouton Midi du AKAI S1000/1100, puis sur F7(SCSI) et donnez les valeurs suivantes :

MIDI VIA SCSI	ON
S1000 SCSI ID	PEU IMPORTE
REMOTE SCSI ID	LA MEME QUE POUR DDRUM3

4. Appuyez sur F6 (EXCL) et modifier les paramètres comme suit :

CHANNEL	1
TYPE OF TRANSMISSION	SINGLE SAMPLE
SAMPLE PROTOCOLE	S1000 (PAS STANDARD !)
SINGLE PROGRAM	PEU IMPORTE
SINGLE SAMPLE	SELECTIONNEZ LE NOM DU PROGRAMME QUE VOUS VOULEZ TRANSFERER
SAMPLE NUMBER OVERRIDE	PEU IMPORTE

Appuyez sur le bouton Midi/System de la DDRUM 3 jusqu'à obtenir l'affichage suivant :



5. Sélectionnez la banque réceptive

6. Sélectionnez le numéro d'ID SCSI identique à l'AKAI S1000/1100

7. Choisir le mode S1000

8. Appuyez sur F8 (SEND) du AKAI

Une fois la transmission achevée, le son se trouve dans la banque prévue. Procédez si nécessaire à l'édition du nouveau son transféré (si nécessaire). Voir page 81.

EDITION DES SONS ECHANTILLONNES ET TRANSFERES

Après avoir échantillonné ou transféré un échantillon, vous souhaitez peut-être l'éditer. Les fonctions "TRUNCATE", "LOOP" (bouclage) peuvent seulement être effectués en mémoire RAM.

- Les sons en provenance d'un AKAI S1000/S1100 auront déjà un nom et certainement "TRUNQUES" (!!) ou bouclés (Loop). La seule manipulation à faire, est de les assigner à un groupe.

- Les sons en provenance d'une autre unité via le midi, peuvent être déjà "TRUNQUES" (!!) ou bouclés (loop). Il ne reste qu'à leur donner un nom et les assigner à un groupe.

- Quelques sons auront peut-être besoin d'être "TRUNQUES" (!!) et/ou bouclés. Ils auront besoin d'être affectés à un groupe.

PROCEDURE GENERALE

1. Choisir dans un kit sur un canal audio le son à éditer

2. Sélectionnez ce canal audio

3. Appuyez sur le bouton "Sample Edit"

4. Editez le son grâce aux paramètres disponibles (voir page 64 et pages suivantes)

5. Si vous voulez éditer un autre son sur un autre canal audio, reprendre la procédure N°1 ci-dessus.

Lorsque vous éditez un son, il est actuellement dans la mémoire RAM. N'oubliez pas de le copier sur une banque EX ou sur une carte PCMCIA. Sans quoi, vous perdriez le son définitivement lors de la mise hors tension du module DDRUM3.
--