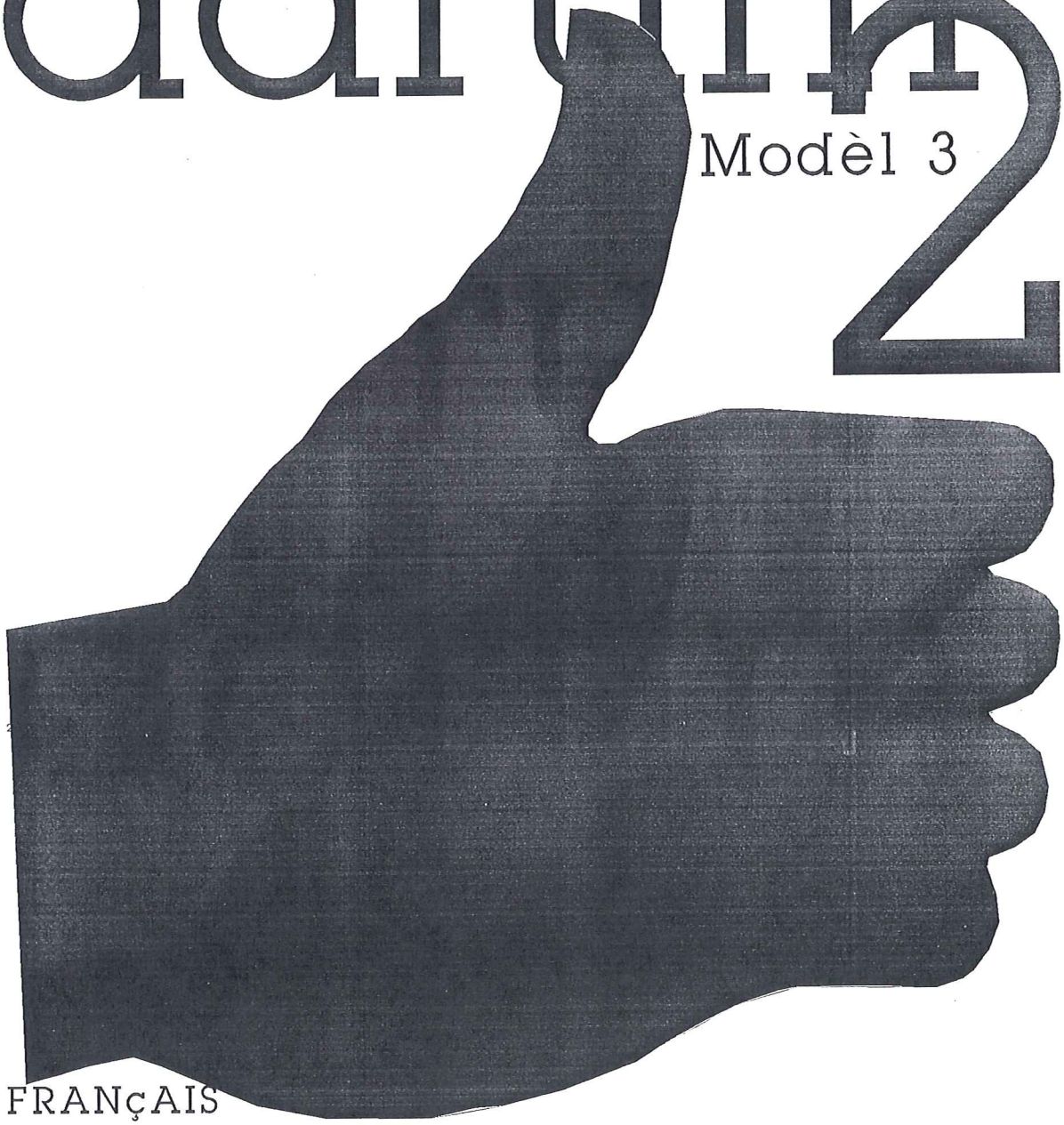
DDRUM AG info@ddrum.ch

TRIGGERHEAD DRUM www.TRIGGERHEAD.COM
Tinnitus? www.EarNoiseEliminator.com
2 BOX

MODE - D'EMPLOI

ddrum 2

Modèl 3

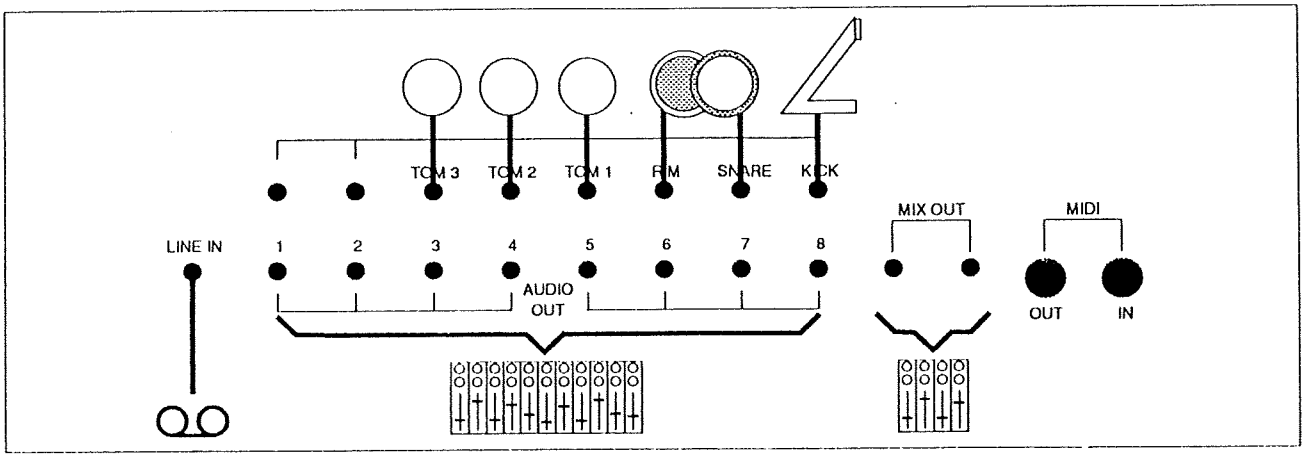


FRANçAIS

DDRUM AG • Riedstrasse 6 • Postfach • CH 8953 Dietikon • Tel. +41 44 742 26 00 • Fax +41 44 742 26 01

DDRUM 2

MISE EN PLACE ET DEMARRAGE



MISE EN PLACE

. Monter le **KICK** et la **CAISSE CLAIRE** et tous les **TOMS** sur leurs stands (en cas de difficultés, reportez-vous à la page 49 de ce mode d'emploi). Assurez-vous, avant de modifier l'angle des pads, que l'écrou à ailettes ne soit pas trop serré pour permettre aux **TOMS** de bouger librement.

. Connecter chaque pad à une entrée derrière la **ddrum2** comme décrit ci-dessus. Une des sorties **CAISSE CLAIRE** vient de la tête et l'autre du RIM. Connextez les respectivement aux entrées 2 et 3.

Connextez les sorties MIX aux canaux gauche et droit de votre système de son. Si un équipement MIDI ou un casque est utilisé, connextez les également. La prise du casque se trouve sur le tableau avant.

. Branchez et mettez le contact dans l'ordre suivant :
1. **ddrum2**
2. tout équipement extérieur utilisé
3. le mixeur externe (si utilisé)
4. l'amplificateur de son.

. Après que le display value s'efface, tapez sur chaque pad et vérifiez que la DIODE correspondante, appelée **TRIG** (en vert) clignote. Si ce n'est pas le cas, augmentez légèrement la **SENSIBILITE** (dans le sens des aiguilles d'une montre) pour ce canal. La DIODE appelée **PEAK** peut également s'éclairer, mais ne vous en souciez pas maintenant, cela n'affecte pas le son.

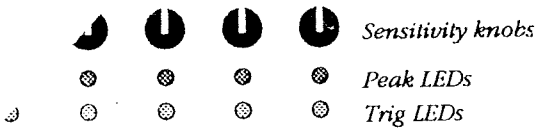
. Si les jacks **MIX OUT** sont utilisés, mettez le **NIVEAU MIX** sur 12h. Autrement, montez le **NIVEAU CASQUE** à la même valeur.

. Montez le volume sur l'ampli, asseyez-vous et jouez !

Pensez à ajuster les dynamiques avant de démarrer. C'est très important si vous voulez un feeling naturel qui sonne comme une batterie.

AJUSTEMENT DES DYNAMIQUES

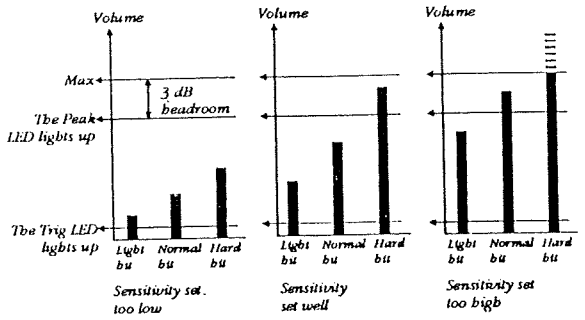
La gamme de dynamiques est une des choses rendant la **ddrum2** supérieure à d'autres batteries électroniques. Elle très proche de celle d'un jeu acoustique. Pour en tirer le meilleur parti, il est important de suivre la procédure suivante :



. Tapez sur le pad connecté au canal à ajuster avec la force optimum que vous utilisez lors d'un jeu normal, en ajustant en même temps la SENSIBILITE.

. La position est correcte lorsque la DIODE, appelée PEAK, s'éclaire brièvement pour les coups les plus forts.

. Répétez la procédure avec le reste des canaux.



Le diagramme ci-dessus montre 3 réglages différents de la sensibilité. Celle du milieu est la bonne.

La SENSIBILITE n'est pas une fonction programmable. Cela veut dire qu'elle peut être définie de façon différente pour chaque KIT. Les boutons indiquent toujours le bon réglage.

Le fait que la DIODE PEAK s'éclaire n'affecte pas la qualité du son, car c'est un signal du pad indiquant qu'il est au maximum, et non le son du canal lui-même.

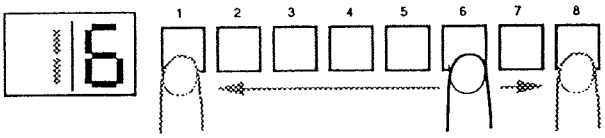
N'utilisez pas la SENSIBILITE comme un contrôle de volume. Rendre un canal plus sensible n'est pas la même chose qu'augmenter le volume.

SELECTION DES KITS

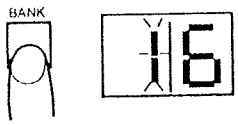
La **ddrum2** a, au départ, 64 Kits en mémoire. Ils peuvent tous être remplacés par les vôtres mais 32 d'entre eux (11 à 48) peuvent aussi être récupérés à tout moment en utilisant la fonction BACKUP.

Sélectionner un **KIT** parmi ceux en mémoire se fait comme suit :

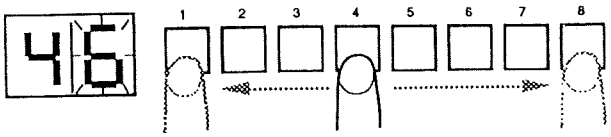
. **Un des 8 KITS dans une BANQUE** peut être sélectionné directement avec les boutons 1-8. Le display indique



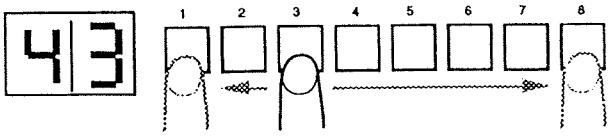
. **Pour passer à une nouvelle banque de 8 KITS,** appuyez d'abord sur **BANQUE.** Le chiffre gauche du display clignote.



. Sélectionnez la BANQUE désirée avec les boutons 1-8. Le chiffre droit du display clignote.



. Sélectionnez le KIT désiré avec les boutons 1-8 comme ci-dessus. Le display s'arrête de clignoter et indique le KIT sélectionné.



Vous pouvez aussi utiliser le **KitSelector** (option) pour sélectionner des Kits d'une manière plus facile. Le **KitSelector** est petit et assez léger et peut facilement être mis sur un stand parmi vos pads. De cette façon, vous pouvez pré-programmer l'ordre de vos Kits et garder l'unité **ddrum2** sur un rack avec d'autres équipements, à n'importe quelle distance de votre Kit.

MEMOIRE DE SONS INTERNE, VERS.2.0

Vous trouverez ci-dessous une liste des sons échantillonnés de la Mémoire Interne des ddrums. Ceux-ci peuvent être combinés de n'importe quelle façon pour les Kits. Certains Kits d'usine utilisent la fonction LINK (2 ou 3 sons par pad). La plupart d'entre eux utilisent les canaux de sons 3, 7 et 8 comme canal de lien. Les Kits utilisant le Canal de Son 3 (le RIM) comme un canal de lien ont l'entrée RIM sur OFF par le biais de la fonction LOCAL ON/OFF. Certains Kits d'usine on un effet stéréo intégré.

No	Category	Description
60	Large bongo	MP percussion glassfiber
61	Small bongo	MP percussion glassfiber
62	Timbales	LP timbales
63	Timbales	Cascara hit on a LP timbale
64	Tumba	GB tumbadore wood
65	Conga	GB Conga wood
66	Quinto	GB Quinto wood, open slap
67	Woodblock	LP Rosewood medium
68	Claves	Rosewood
69	Castanjettes	Studio 49
6A	Cabasa	LP Afuche. Contains two samples
6b	Cowbell	GB Cha-Cha open hit
6C	Cowbell	GB Cha-Cha closed hit
6D	Icebell	1 bell from a Ufip belltree
6E	Triangle	Medium size triangle from DDR
6F	Electric tom	SIM SDS5 high pitch
6H	Electric tom	SIM SDS5 low pitch
70	Snare	14" x 6 1/2" TA solid maple wood
71	Snare	14" x 6 1/2" YA metal
72	Snare	14" x 8" PRE wood
73	Snare	14" x 8" SO wood
74	Snare	14" x 7" No & Co
75	Snare	14" x 7" No & Co rimshot
76	Snare	14" x 6 1/2 LU supraphonic high pitch
77	Snare	14" x 6 1/2 LU without snare
78	Snare	14" x 6 1/2 YA wood
79	Snare	14" x 7" YA wood

No	Category	Description
7A	Snare	14" x 6 1/2" PE floating brass snare
7b	Rim	Cross stick on a 14" x 8" SO wood snare
7C	Rim	Cross stick on a 14" x 5" wood snare
7D	Rim	Rimshot on a 14" x 9" PRE heavy rock 9
7E	Cowbell	GB Large handbell
7F	Tambourine	Wood tambourine
7H	Kick	22" rock
7J	Kick	TA 22" x 14" with ambience
7L	Kick	TA 22" x 14" Rock
80	Kick	YA 20" x 16" Rock
81	Kick	Special mix, "yea man"
82	Kick	PE 20" x 14" tuned up Jazz
83	Kick	SO 20" x 16" with digital reverb
84	Tom	LU 12" acoustic tom
85	Tom	LU 13" acoustic tom
86	Tom	LU 16" acoustic floor tom
87	Tom	TA 10" acoustic tom
88	Tom	TA 12" acoustic tom
89	Tom	TA 14" acoustic tom
8A	Handclap	Mix with human hands
8b	Noise	High Frequency noise
8C	Noise	Dynamic timbre noise
8D	Noise	Low frequency noise

TABLE DES MATIERES

TABLE DES MATIERES 1

INSTRUCTIONS DE SECURITE 4

DIFFERENTES VERSIONS 5

SOFTWARE 5
HARDWARE 5

VUE D'ENSEMBLE 6

LE SYSTEME 6
LA MEMOIRE DE SONS 6
LA MEMOIRE DE KITS 7
LES CANAUX DE SONS 7

LE PANNEAU AVANT 9

LE PANNEAU ARRIERE 10

AJUSTEMENT DES DYNAMIQUES 11

SELECTION DES KITS 12

EDITION DES KITS - VUE D'ENSEMBLE 13

EDITION EN DETAIL 14

CONTROLE ET VALEUR 14
MODE PAD SELECT 15
MODE BUTTON SELECT 15
MAJUSCULE / SHIFT 16
MODE SORTIE D'EDITION 16
EDITION SILENCIEUSE 16

DEUX EXEMPLES 17

EXEMPLE 1 17
EXEMPLE 2 18

SAUVEGARDER ET COPIER DES KITS 19

SAUVEGARDER DES KITS 19
COPIER DES KITS 20

LA FONCTION COPIE 21

LES PARAMETRES DE SONS 22

LE SON 22
PITCH 23
PITCH BEND AMOUNT 23
PITCH BEND RATE 24
DECAY 25
BASSES 25
AIGUS 25
LIEN 25
PANORAMIQUE 29
GROSSE CAISSE HORS SERVICE 29
NIVEAU 30

PARAMETRES SHIFT EN GENERAL 31

BACKUP 32
SEUIL DE DECLENCHEMENT / TRIG THRESHOLD 35

LA DDRUM2 ET LE MIDI 36

CANAUX MIDI 37

PARAMETRES MIDI 38

MIDI IN 38
MIDI OUT 39
LOCAL ON/OFF 40
NOTE ASSIGN 40
GATE TIME 41
CHANGEMENTS DE PROGRAMMES 41
EXTENSION DES DYNAMIQUES MIDI 43

PLUS SUR LE MIDI 44

REGLAGES MIDI DEFECTUEUX 44
"DOUBLE NOTE ON" 44
RUNNING STATUS 44

DE BONS SONS DE BATTERIE 45

SYSTEME DE SONS 45
CASQUES 45
MIXEUR 45
DYNAMIQUES 46
CONSEILS GENERAUX DE PROGRAMMATION 46
CONSEILS DE LINK 47
ACCESSOIRES 48

LES PADS 49

LE KICK 49
LA CAISSE CLAIRE 50
LE TOM 50

LA DDRUM2 SUR SCENE 51

LA DDRUM2 EN STUDIO 53

LE DECLENCHEMENT / TRIGGERING 54

MAINTENANCE 55

LA DDRUM 2 55
LES PADS 55
LE TOM 55
LA CAISSE CLAIRE 56
LE KICK 56

VERIFICATIONS EN CAS DE PROBLEME 57

MIDI IMPLEMENTATION CHART 59

INSTRUCTIONS DE SECURITE

- *N'utilisez pas le rack près de l'eau, dans des lieux très humides ou dans un endroit extrêmement froid. Si l'unité est restée au froid pendant longtemps, assurez-vous qu'elle regagne une température normale avant de la brancher. Les spécifications électroniques autorisent une fourchette de travail allant de 0 à 40°C. Prévoir une ventilation !*

- *Vérifier le voltage. Assurez-vous que celui soit correct en fonction du pays où vous vous trouvez.*

- *Si la* **ddrum2** *est utilisée près d'une radio ou d'une télé, des interférences peuvent avoir lieu. Essayez de déplacer le rack ou éloignez le de ce genre de matériels.*

- *Lisez la section Maintenance de ce manuel. Il est important de prendre autant soin de votre* **ddrum2** *que vous le feriez pour une batterie acoustique.*

- *Pour éviter tout dommage au cordon d'alimentation ou aux jacks, ne les mettez pas dans des boites ou sur des stands, ou à des endroits où l'on pourrait s'assoir dessus. Assurez-vous que les jacks ne soient pas étirés sans nécessité.*

- *Le cordon d'alimentation doit être débranché quand la* **ddrum2** *n'est pas utilisée pendant longtemps.*

- *Si les pads sont exposés à de basses températures, soyez certains qu'ils regagnent une température ambiante normale avant de les utiliser. Lorsque le plastique est très froid, il devient fragile et peut dans ces conditions se casser.*

- *N'essayez, sous aucun prétexte, de réparer ou même d'ouvrir la* **ddrum2**. *Vous feriez encore plus de dégâts. Les réparations et SAV ne doivent être effectués que par un Centre de SAV agrée par Clavia.*

DIFFERENTES VERSIONS

Il y a quelques versions différentes de la **ddrum2** *sur le marché. Elles diffèrent par le software et le hardware.*

SOFTWARE

Ce manuel décrit la version 2.x, le x étant un chiffre. Toutes les **ddrum2** *sorties de Clavia depuis Mars 1989 sont en version 2.0 ou plus. Si vous avez une ancienne version (au delà de 1.7), nous vous recommandons fortement de contacter votre magasin pour un update (cela vous offrira beaucoup plus de nouvelles caractéristiques importantes).*

- *Les* **cartouches de sons** *contenant plus de 16 sons ne peuvent être utilisées qu'avec une version 2.0 et plus.*

Si vous n'êtes pas sûr de la version que vous possédez, regardez la valeur qui s'affiche à l'écran quand vous mettez en route. Vous voyez d'abord "d2" (ddrum2) et ensuite un nombre. Si la valeur affichée est, par exemple "21", cela signifie que vous possédez la version 2.1.

HARDWARE

La dernière version hardware est appelée "Modèle 3". Les différences entre celle-ci et les anciennes versions sont les suivantes :

- *Le Modèle 3 possède 5 emplacements pour les* **extensions de cartouches de sons** *au lieu de 6. La* **cartouche de sons** *"Assorted Percussion 3" qui était auparavant livrée avec la* **ddrum2** *fait maintenant partie intégrante de la mémoire de sons interne. Celle-ci a été affectée à la Banque n° 6, qui était auparavant le numéro de l'un des ports de cartouche de sons (qui n'existe plus maintenant). Ceux qui ont l'ancienne version n'ont qu'à se référer à la* **cartouche de sons** *au lieu de la Banque de sons interne 6.*

- *Sur le modèle 3, vous pouvez enlever le canal de son n° 1 qui est normalement utilisé pour la grosse caisse, des sorties MIX. Cela vous donnera une plus grande souplesse pour les différentes sorties audio.*
  La version précédente ne possédait pas cette caractéristique bien que la fonction "grosse caisse hors service" existait. Cette fonction n'était pas active sur les anciens matériels.

VUE D'ENSEMBLE

LE SYSTEME

*La **ddrum2** est un système à 8 canaux/16 voix basé sur des sons échantillonnés. Les sons que vous entendez ont, dans la plupart des cas, une origine acoustique. Ils sont enregistrés, digitalisés et stockés dans la mémoire de l'ordinateur.*

*Tous les sons de la **ddrum2** sont édités, traités et ensuite stockés avec un nombre de techniques coutumières, dissimulées pour l'utilisateur. Ces techniques s'appuient sur le fait que la **ddrum2** possède deux générateurs de sons très indépendants pour chaque canal et peuvant être combinés de différentes façons. Une méthode spéciale, appelée Drumhead Vibration Algorhythm, enlève les effets de "mitraillette" qui ont normalement lieu lorsque vous jouez des roulements et des coups secs avec un son échantillonné et assure également la parfaite reproduction des sons de toms. Il y aussi des modes spéciaux pour produire des sons de batteries à partir de boites à rythme analogiques et des kits qui sonnent comme l'original.*

Le but de ce procédé est d'assurer une reproduction parfaite que vous jouiez fort, doucement, des coups simples ou des roulements. Les différentes sortes de percussions se comportent différemment, aussi la technique varie-t'elle de son à son.

Cet ensemble forme un système de batterie surpassant toutes les batteries électroniques existant sur le marché. La qualité du son et le feeling de la ddrum2 ne peuvent en aucune manière être comparés à un échantillonneur ou à un ROM-player. Ceux-ci n'étant pas spécialement designés pour les sons de batterie et de percussion.

LA MEMOIRE DE SONS

*La mémoire de sons est divisée en deux parties : **Interne** et **Cartouche de sons**.*

*La **ddrum2** est chargée avec des sons d'usine, mais on peut ajouter d'autres sons au système par le biais des **ports d'extension de cartouches de sons**. Etant donné que tous les sons sont stockés dans la ROM, il n'y a pas besoin de lecteur de disquettes et d'attendre que les sons soient chargés.*

*La **ddrum2** traite la mémoire de sons, Interne et Cartouche de sons, comme une grosse banque de sons au sein de laquelle on peut choisir des échantillons de sons. Il n'y a pas de différence sur la façon dont sont traitées les deux.*

Une Cartouche de sons peut contenir entre 2 et 20 sons selon la longueur et la complexité des sons.

*Une Cartouche de sons peut être insérée ou enlevée à tout moment. Ni la **Cartouche de sons**, ni la **ddrum2** ne souffriront de dommage.*

Une Cartouche de sons doit toujours être insérée dans le même port, sinon les mauvais sons apparaîtront sur les pads. Par conséquent, libellez les Cartouches de sons avec le numéro du port sélectionné.

La ddrum2 a besoin d'un court moment de silence pour lire les contenus d'une cartouche lorsqu'elle est insérée pour la 1ère fois. Si vous enfichez une cartouche alors qu'un long son est joué, attendez quelques secondes.

LA MEMOIRE DE KITS

La prochaine étape est de mettre vos sons de batterie en Kits pouvant être stockés et récupérés intégralement, avec tous ses paramétrages, par simple contact d'un bouton. Ces Kits sont conservés en mémoire même si vous mettez sur OFF. 64 Kits peuvent ainsi être mémorisés dans la mémoire de Kits.

Un certain nombre de ***paramètres*** *peuvent être définis pour l'ajustement des sons, comme par exemple le PITCH, le DECAY et le TREBLE.*

Les Kits peuvent également être sauvegardés sur des cartouches spéciales appelées ***"Cartouches de Kit"*** *et via MIDI comme des codes en Système Exclusif.*

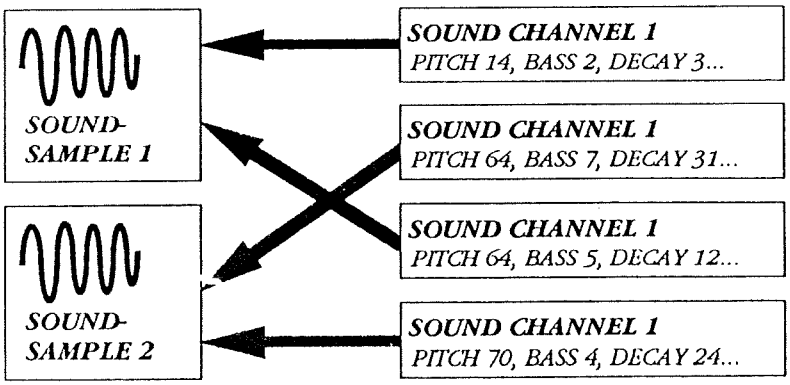
La Mémoire de Kits est stockée dans des circuits EEPROM qui conservent les informations sans avoir besoin de batterie de secours.

LES CANAUX DE SONS

Chacun des 8 canaux de sons a libre accès à la banque de mémoire de sons.

Chaque Canal de Son a toujours deux "voix" indépendantes à sa disposition. Cela signifie que selon les techniques plus ou moins avancées que vous utilisez, il n'y a aucun risque de perdre des sons. Ceci est différent de la plupart des autres unités, comme les échantillonneurs ou les ROM-players.

Différents canaux peuvent rejouer simultanément le même échantillon de son, même avec des paramétrages différents. Cela veut dire qu'un son échantillonné de tom peut être utilisé par tous les TOM-pads d'un KIT, mais avec un tuning et une longueur différents.

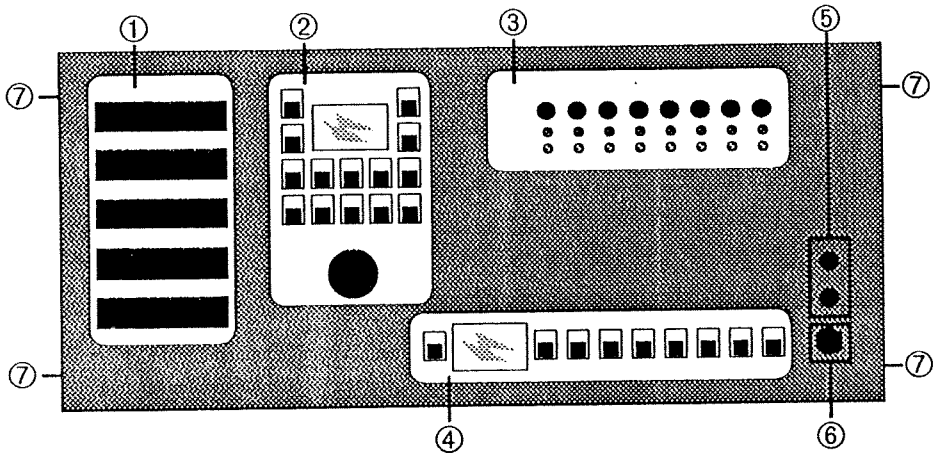


Ce schéma vous indique comment plusieurs Canaux de Sons peuvent lire le même son, mais chacun avec ses propres paramétrages.

Un échantillon de son peut faire partie d'un certain nombre de drumkits, et peut même être utilisé par plusieurs batteries à l'intérieur d'un Kit.

Un pad peut également jouer jusqu'à ***trois*** *sons à la fois en utilisant la fonction LINK décrite page 25.*

LE PANNEAU AVANT



1. ***Ports d'extension de Cartouche de Sons/Cartouche de Kits*** *- Il y a de la place pour 5/6 Cartouches de Sons, chacune contenant un maximum de 20 sons selon la longueur de chaque son. Ces ports sont aussi utilisés pour les Cartouches de Kits.*

2. ***La section Programmation*** *- Contient toutes les commandes nécessaires pour changer un son, copier des sons, définir les différentes fonctions MIDI et stocker tout cela dans la mémoire de KIT. Contient également le bouton d'entrée (CONTROL), et l'affichage à DIODES indiquant les différents paramétrages.*

3. ***Pad Input*** *- Comporte 8 paramétrages de boutons de SENSIBILITE avec les DIODES PEAK et TRIG. Les boutons sont utilisés pour personnaliser les dynamiques. Les diodes sont utilisées pour ajuster les dynamiques et pour un certain domaine lors de la programmation.*

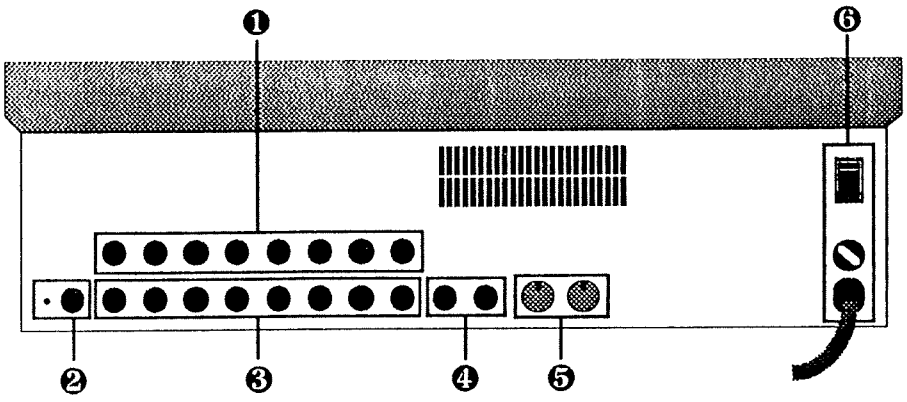
4. ***Sélection de Kit (Sélection de Canal)*** *- Les boutons appelés BANQUE et 1-8 servent à la sélection des KITS pré-programmés et à choisir l'endroit où stocker un nouveau KIT. Le display indique sur quel KIT vous êtes en train de travailler. Les boutons 1 à 8 sont également utilisés pour la sélection du canal en mode* ***EDITION*** *de sons.*

5. ***Master Level & Headphones Level*** *- Contrôle l'intégralité du niveau de mix à respectivement MIX OUT et HEADPHONES OUT.*

6. ***Headphone output*** *- Stéréo*

7. ***Bracket mounting holes*** *- Ces trous (M5-metric 5mm) sont là pour fixer les supports fournis pour le montage du rack de la* ***ddrum2****.*

LE PANNEAU ARRIERE



1. *Pad Input - Entrées des pads, mais aussi d'autres sources utilisées pour déclencher des sons.*

   Les entrées sont nommées (GROSSE CAISSE, CAISSE CLAIRE ...) suite à la façon dont les presets usine ont été mis en place. Mais c'est simplement une recommandation, toute entrée pouvant en fait être utilisée pour n'importe quel pad.

2. *Line In & Line In Level - Entrée mono pour le niveau de ligne des sources de sons externes comme les clicks, lecteurs de CD, magnétos à bandes, boites à rythme ou similaire. Le bouton contrôle le volume du signal d'entrée, et le signal est seulement mixé dans la sortie casques. Cette entrée n'est pas compatible avec des signaux directs tels qu'une platine disque.*

3. *Audio Out 1-8 - Sépare les sorties de sons pour chaque canal. Niveau de ligne.*

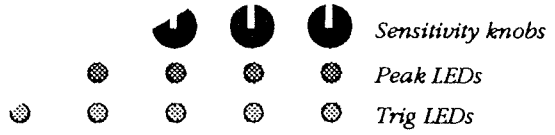
4. *Mix Out - Sort un mix stéréo des 8 Canaux de Sons. Niveau de ligne.*

5. *MIDI In & Out - Pour connection à d'autres équipements, également équipés d'une interface MIDI.*

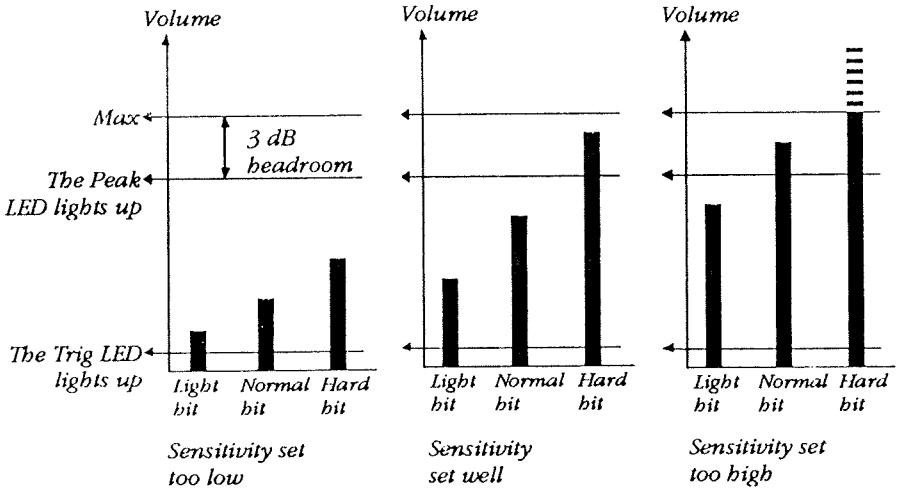
6. *Interrupteur, support de fusible et cordon d'alimentation*

AJUSTEMENT DES DYNAMIQUES

La gamme de dynamiques est une des choses rendant la **ddrum2** *supérieure à d'autres batteries électroniques. Elle très proche de celle d'un jeu acoustique. Pour en tirer le meilleur parti, il est important de suivre la procédure suivante :*



- *Tapez sur le pad connecté au canal à ajuster avec la force optimum que vous utilisez lors d'un jeu normal, en ajustant en même temps la SENSIBILITE.*
- *La position est correcte lorsque la DIODE, appelée PEAK, s'éclaire brièvement pour les coups les plus forts.*
- *Répétez la procédure avec le reste des canaux.*



Le diagramme ci-dessus montre 3 réglages différents de la sensibilité. Celle du milieu est la bonne.

La SENSIBILITE n'est pas une fonction programmable. Cela veut dire qu'elle peut être définie de façon différente pour chaque KIT. Les boutons indiquent toujours le bon réglage.

Le fait que la DIODE PEAK s'éclaire n'affecte pas la qualité du son, car c'est un signal du pad indiquant qu'il est au maximum, et non le son du canal lui-même.

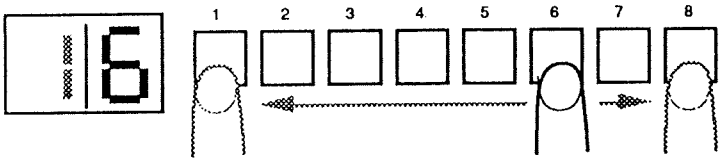
N'utilisez pas la SENSIBILITE comme un contrôle de volume. Rendre un canal plus sensible n'est pas la même chose qu'augmenter le volume.

SELECTION DES KITS

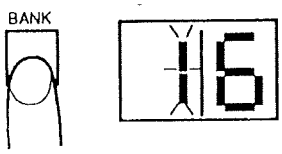
*La **ddrum2** a, au départ, 64 Kits en mémoire. Ils peuvent tous être remplacés par les vôtres mais 32 d'entre eux (11 à 48) peuvent aussi être récupérés à tout moment en utilisant la fonction BACKUP (voir page 32).*

*Sélectionner un **KIT** parmi ceux en mémoire se fait comme suit :*

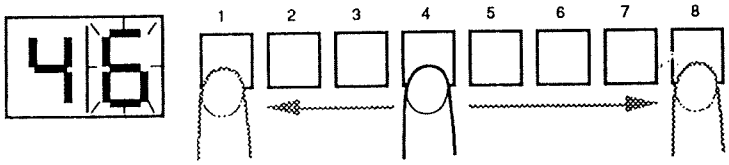
- ***Un des 8 KITS dans une BANQUE** peut être sélectionné directement avec les boutons 1-8. Le display indique le **KIT** sélectionné.*



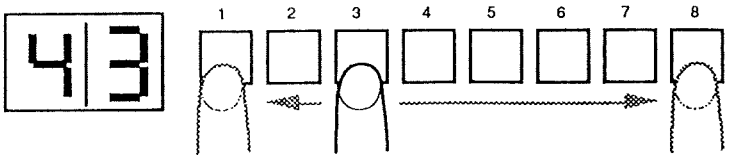
- ***Pour passer à une nouvelle banque de 8 KITS,** appuyez d'abord sur **BANQUE**. Le chiffre gauche du display clignote.*



- *Sélectionnez la BANQUE désirée avec les boutons 1-8. Le chiffre droit du display clignote.*



- *Sélectionnez le KIT désiré avec les boutons 1-8 comme ci-dessus. Le display s'arrête de clignoter et indique le KIT sélectionné.*

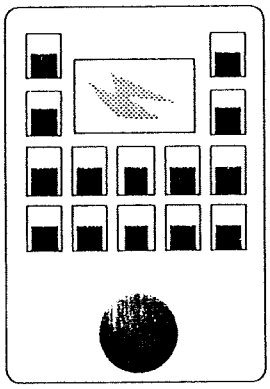


*Vous pouvez aussi utiliser le **KitSelector** (option) pour sélectionner des Kits d'une manière plus facile. Le **KitSelector** est petit et assez léger et peut facilement être mis sur un stand parmi vos pads. De cette façon, vous pouvez pré-programmer l'ordre de vos Kits et garder l'unité **ddrum2** sur un rack avec d'autres équipements, à n'importe quelle distance de votre Kit.*

EDITION DES KITS - VUE D'ENSEMBLE

Programmer un nouveau KIT est réalisable en éditant un KIT déjà existant et en le stockant à la même place ou dans un nouvel emplacement de mémoire.

Les contrôles de toutes les valeurs (ou paramètres) pouvant être modifiées sont regroupés dans une section du panneau avant, appelée PROGRAMMATION. Il y a aussi, dans cette section, quelques boutons spéciaux pour copier et stocker des sons.



La partie programmation du panneau avant

Faire votre propre drumkit est facile. Voici les étapes de base :

- *Sélectionnez un KIT pour démarrer,*
- *Appuyez sur le bouton EDIT (dans la boite PROGRAMMATION).*
- *Sélectionnez avec les boutons le paramètre à changer (PITCH, DECAY ...)*
- *Sélectionnez le canal à affecter en tapant sur son pad, ou en appuyant sur le bouton SELECT correspondant (1 à 8), 1 pour la grosse caisse, 2 pour la caisse claire, ...*
- *Changer la valeur avec le bouton CONTROL.*
- *Sélectionnez un autre canal et, si vous le voulez, un autre paramètre.*

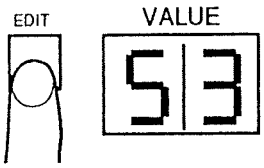
Vous n'avez pas à mémoriser vos changements avant de sélectionner le prochain paramètre ou Canal de Son.

- *Quand vous êtes satisfait, mémorisez tous vos changements en même temps comme décrit dans la procédure STORE page 19.*

EDITION EN DETAIL

Quand vous appuyez sur EDIT, la ***ddrum2*** *est en* ***mode EDITION*** *et c'est là que tous les changements sont faits.*

L'indication est donnée par le display nommé VALUE dans la boite PROGRAMMATION qui s'éclaire et affiche une valeur. Le bouton de paramètre correspondant s'éclaire aussi. Le display VALUE affiche la valeur pour le paramètre choisi.

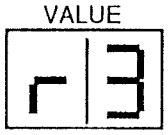


La DIODE TRIG du canal sélectionné pour l'édition s'éclaire et reste éclairé. Elle s'éteint momentanément quand vous jouez le son. On peut dire qu'elle marche à contre-courant par rapport à son fonctionnement normal.

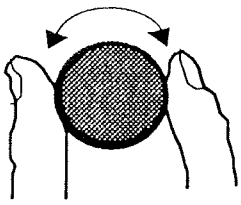
Le display du bas affiche toujours le KIT sur lequel vous êtes en train de travailler.

CONTROLE ET VALEUR

Le display VALUE affiche la valeur en cours du paramètre sélectionné. Souvent, ce ne sont pas des chiffres, mais différentes sortes de symboles et lettres.



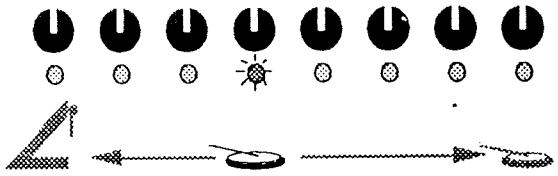
Avec le gros bouton appelé CONTROL, vous pouvez augmenter (dans le sens des aiguilles d'une montre) ou diminuer (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre) la valeur.



Il y a deux façons de choisir le Canal de Son à éditer :

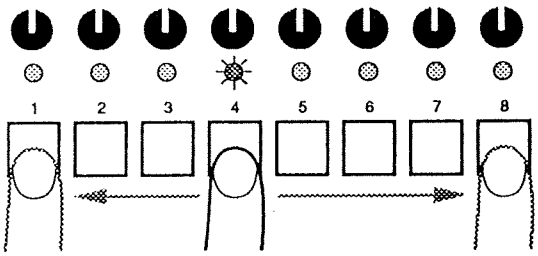
Mode Pad Select

Lorsque vous entrez en mode EDITION, le canal est sélectionné en tapant sur le pad correspondant. Cela veut dire que vous éditerez le Canal de Son que vous aurez frappé en dernier. Si vous tapez sur la caisse claire, vous l'éditerez. Si vous tapez ensuite sur un des Toms, vous l'éditerez. Ce mode convient pour des changements communs à plusieurs sons, comme par exemple pour assortir le pitch de trois toms. Le canal sélectionné est indiqué par la DIODE TRIG.



Mode Button Select

Si vous appuyez sur un des boutons 1 à 8 en mode EDITION, vous vous connecterez à un mode dans lequel les boutons sélectionnent le canal. Le canal sélectionné est indiqué par la DIODE TRIG. Le display dans la section SELECTION DE KIT indique toujours le KIT sur lequel vous travaillez.



Vous pouvez maintenant jouer sans avoir à changer le canal EDITION chaque fois que vous tapez sur un pad. Ce mode convient bien pour assortir une caisse claire avec le reste du kit, ou quand vous utilisez le rack sans les pads.

Appuyer sur les boutons renvoit les sons, mais avec le même niveau selon la façon avec laquelle vous avez tapé dessus.

Pour retourner au Mode Pad Select, appuyez sur EDIT deux fois (sortez du mode EDIT et entrez de nouveau). Cela n'efface pas les changements faits à un KIT tant que vous ne sélectionnez un nouveau KIT avant d'entrer à nouveau dans EDIT.

Une fois que vous êtes en Mode Pad Select, vous pouvez retourner au Mode Button Select en appuyant sur les boutons de 1 à 8 comme décrit plus haut. C'est une méthode pratique pour permuter entre les deux modes.

Sélectionner un nouveau canal tout en éditant n'affecte pas les changements effectués sur les autres canaux. Vous avez seulement à sauvegarder quand vous avez fini d'éditer le Kit.

MAJUSCULE / SHIFT

Les boutons de paramètre ont tous deux fonctions, une écrite au dessus du bouton, l'autre écrite au dessous. Vous permuttez entre les deux en appuyant sur le bouton SHIFT, en section programmation. Voir page 31 pour plus d'informations sur les paramètres SHIFT.

MODE SORTIE D'EDITION

Si vous appuyez sur EDIT à nouveau, vous retournez au drumkit d'origine.

La façon de sauvegarder le nouveau drumkit est décrite dans la procédure STORE page 19. Tous les paramètres de son d'un KIT sont mémorisés en même temps.

Le paramètre que vous avez sélectionné en dernier est celui qui est choisi quand vous entrez dans le mode EDIT à nouveau. Cela veut dire que si le DECAY est le paramètre sélectionné en dernier dans un drumkit, ce sera le paramètre que la ddrum2 prendra par défaut lorsqu'un nouveau drumkit sera sélectionné pour l'édition.

EDITION SILENCIEUSE

Vous pouvez écouter le son en travaillant ou en jouant sur les pads comme d'habitude ou en appuyant sur KIT SELECT (CHANNEL SELECT) de 1 à 8. Ce dernier renvoit les sons avec le même niveau selon la force avec laquelle vous tapez dessus.

Mais vous pouvez également mettre la fonction qui renvoit les sons sur OFF en appuyant sur SILENT EDIT (BANK) dès que vous êtes entré en mode édition. Ceci est appelé SILENT EDIT.

Ce mode convient bien si vous voulez éditer des paramètres de sons sans les entendre à chaque fois que vous sélectionnez un Canal de Son, pendant la répétition ou vérification par exemple.

Pour revenir à une édition normale, vous avez juste à sortir du mode Edition et y entrer à nouveau (appuyez sur EDIT deux fois).

DEUX EXEMPLES

EXEMPLE 1

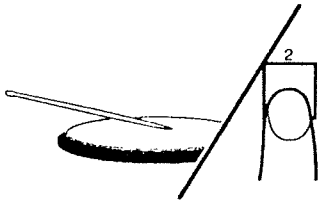
Vous voulez réaccorder la caisse claire dans le KIT 23 de la valeur 64 à 58.

. *Sélectionnez le KIT 23.*

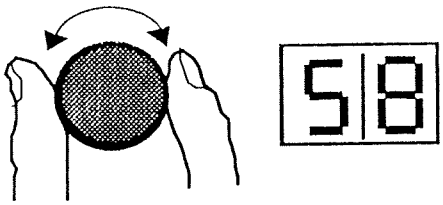
. *Appuyez sur EDIT*

. *Appuyez sur PITCH*

. *Tapez sur la caisse claire (Mode Pad Select) ou appuyez sur KIT SELECT (CHANNEL SELECT) 2 (Mode Button Select).*



. *Tournez le bouton CONTROL dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la valeur affiche 58.*



. *Mémoriser vos changements avec STORE.*

EXEMPLE 2

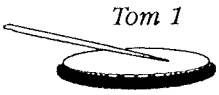
Vous voulez assortir la longueur des 3 toms dans le KIT 42 :

. *Sélectionnez le KIT 42.*

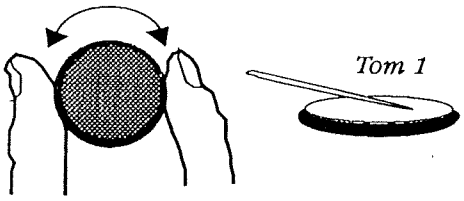
. *Appuyez sur EDIT.*

. *Appuyez sur DECAY*

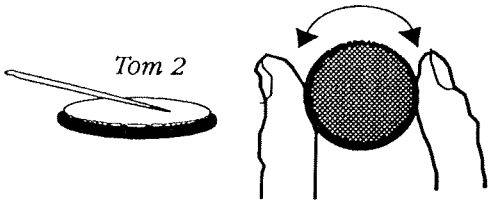
. *Tapez sur le premier tom (Mode Pad Select)*



. *Tournez le bouton CONTROL jusqu'à la valeur désirée. Ecoutez les changements en jouant sur le pad*



. *Tapez sur le tom suivant et ajustez le.* ***Vous n'avez pas à appuyer sur DECAY à nouveau.*** *Une baguette dans une main et le bouton CONTROL dans l'autre est tout ce que vous avez à faire.*



. *Tapez sur les différents pads et ajustez CONTROL jusqu'à ce que vous soyez satisfaits.*

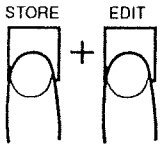
. *Mémorisez* ***tous*** *vos changements avec STORE (voir page suivante) ou retournez à l'ancien KIT en appuyant sur EDIT à nouveau.*

SAUVEGARDER ET COPIER DES KITS

SAUVEGARDER DES KITS

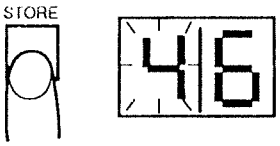
Si vous voulez mémoriser un drumkit modifié, il y a deux façons de le faire :

***Vous voulez le mémoriser sous le même numéro de KIT que celui d'origine** : appuyez juste sur STORE (le display d'en bas s'allume) et ensuite sur EDIT.*

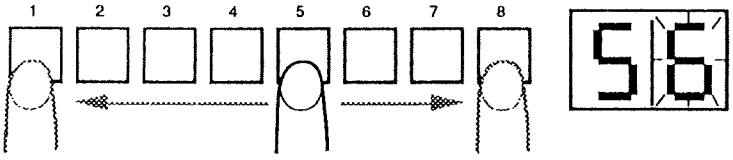


***Vous voulez le mémoriser sous un autre numéro de KIT** : voilà comment faire :*

. *Appuyez sur STORE. Le chiffre de gauche du display clignote.*

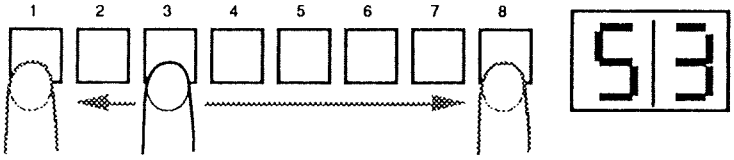


. *Appuyez sur le bouton (1 à 8) de la BANQUE désirée. Le chiffre de droite sur le display clignote.*



S'il vous arrive de choisir le mauvais numéro de BANQUE, appuyez sur BANK à nouveau pour un autre choix.

. *Appuyez sur le chiffre (1 à 8) du KIT dans la BANQUE où vous voulez mémoriser votre nouveau KIT.*



Si vous changez d'avis avant d'appuyer sur un des boutons 1 à 8, appuyez sur STORE à nouveau et la procédure s'arrête. Retournez en mode EDIT.

Quand vous avez terminé, le nouveau KIT est mémorisé et le KIT précédemment enregistré sous ce numéro est écrasé et ne peut donc être récupéré.

Si vous changez d'avis avant l'étape 4, tout ce que vous avez à faire est d'appuyer sur STORE à nouveau. Ensuite, retournez en mode EDIT.

COPIER DES KITS

La procédure STORE décrite en page précédente est également un moyen pratique de copier des KITS. Quand vous voulez, par exemple, faire une ou plusieurs versions un peu différentes d'un KIT existant, commencez par copier le KIT existant sous un ou plusieurs numéros de KIT et éditez les.

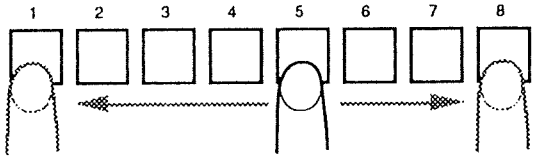
- *Sélectionnez le KIT à copier.*
- *Appuyez sur EDIT.*
- *Appuyez sur STORE et sélectionnez BANK et le numéro de KIT comme décrit plus haut.*

LA FONCTION COPIE

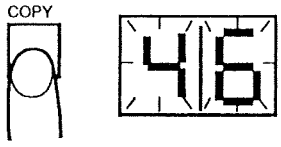
Cette fonction est utilisée pour copier les paramètres de son d'un certain Canal de Son sur un ou plusieurs autres Canaux de Son à l'intérieur d'un même KIT.

Chaque fois que vous sélectionnez un nouveau canal avec les boutons KIT SELECT (CHANNEL SELECT) en mode édition, tous les paramétrages de ce canal sont copiés dans une mémoire appelée le "copybuffer". Cela veut dire que la ***ddrum2 se souvient de tous les paramétrages pour le dernier canal sélectionné.*** *Ceux-ci pouvant être copiés plus tard sur un ou plusieurs canaux.*

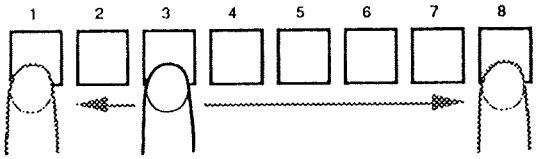
1. *Lorsque vous êtes en mode Edition, sélectionnez le son à copier en appuyant sur un des boutons 1-8.*



2. *Appuyez sur COPY. Le display VALUE clignote.*



3. *Appuyez sur le bouton (1-8) pour sélectionner le canal sur lequel le son doit être copié. Le son est alors copié et le display s'arrête de clignoter.*

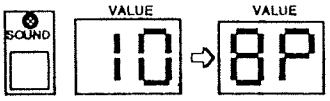


4. *Si le même son doit être copié sur différents canaux, répétez les étapes 2 et 3.*

Si vous changez d'avis avant l'étape 3, appuyez juste sur COPY à nouveau pour annuler la procédure.

Les paramètres MIDI et LINK ne sont pas copiés.

LES PARAMETRES DE SON



SON

Utilisé pour sélectionner quel son, d'une mémoire Interne ou Cartouche de sons, sera attribué à un pad spécifique.

Les sons gardés dans la Mémoire Interne sont listés sur une feuille séparée appelée "Mise en place et Démarrage" fournie avec chaque ***ddrum2****. Un listing numéroté est également fourni avec chaque Cartouche de sons.*

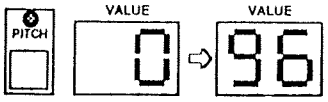
Les échantillons de son sont divisés en 8 blocs. Le numéro de gauche sur le display VALUE est le numéro du bloc. Celui-ci vous indique si le son est Interne ou provient d'une Cartouche de Sons. Les numéros de 1 à 5 sont les Cartouches de Sons et de 6 à 8 sont Internes.

Le chiffre de droite (ou lettre) vous indique quel son de la BANQUE est valide actuellement. Les 10 premiers sont nommés de 0 à 9 et les 10 derniers en tant que lettres A, b, C, d, E, F, H, J, L, P.

Comme différentes Cartouches de Sons contiennent différentes quantités de sons, il peut arriver que le display saute de 32 à 40 par exemple quand vous tournez le bouton. Cela signifie que la Cartouche de Sons dans le port n° 3 ne contenait que 3 sons (30, 31 et 32).

La ddrum2 sait automatiquement combien de sons il y a dans une Cartouche de Sons, mais elle ne peut pas distinguer une Cartouche de Sons d'une autre. Cela signifie qu'il est important de toujours utiliser une Cartouche de Sons dans le même port que celui dans lequel elle était auparavant. Dans ce but, il y a un petit endroit sur l'étiquette de la Cartouche de Sons où vous pouvez inscrire le numéro du port utilisé au moment de la programmation.

PITCH

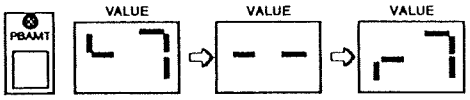


Contrôle le pitch de base d'un son. La gamme est une octave et chaque étape un huitième de demi-ton.

La valeur 64, dans la plupart des cas, correspond au pitch que le son d'origine avait au moment de l'enregistrement. Mais il va sans dire qu'il n'y a pas de garantie d'un accord absolu pour la mise au point avec d'autres batteries.

Le pitch d'un son est aussi déterminé par les paramètres PITCH BEND AMOUNT et PITCH BEND RATE.

PITCH BEND AMOUNT

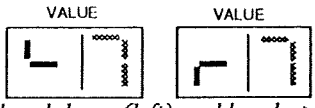


Le pitch d'un Tom acoustique redescend juste après qu'il ait été frappé. Ce paramètre affecte ou intensifie cet effet.

La plupart des sons de Toms de la **ddrum2** *ont été manipulés afin que le pitch bend naturel soit moins apparent, voire inexistant dans l'échantillon. Cela est fait pour qu'au moment où vous voulez le réintégrer dans les paramètres PITCH BEND, vous réalisiez un effet qui varie naturellement avec des dynamiques ; le PITCH BEND AMOUNT étant un* **paramètre dynamique**. *Voir quelques exemples de paramétrages en page 44.*

La valeur du milieu (--) indique qu'il n'y a pas de pitch bend appliqué. Les valeurs au dessus (1 à 7) sont précédées par un petit symbole illustrant un son **redescendant** *en pitch. Les valeurs en dessous de -- ont le même symbole tourné vers le bas. Cela signifie que le son* **commence au pitch le plus bas et augmente**. *Plus la valeur est élevée, plus l'effet est fort.*

Dans les deux cas, le pitch **final** *est celui défini avec le paramètre PITCH.*



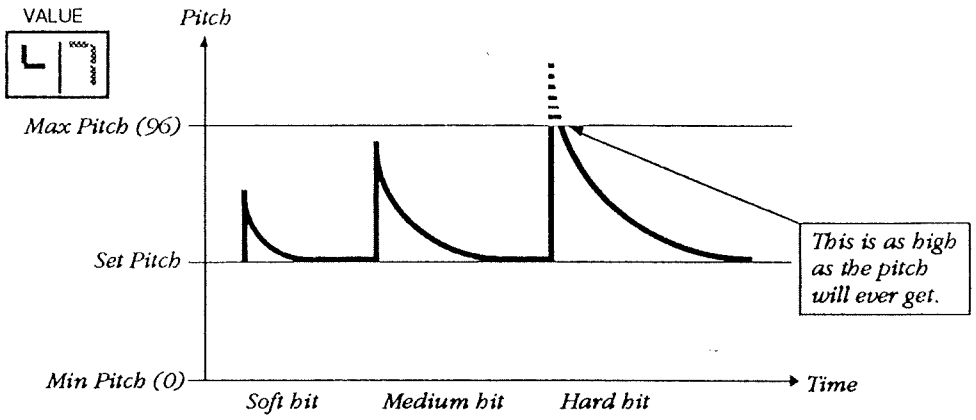
The two pictures above show bend down (left) and bend up (right), both with an amount of 7.

Le pitch bend amount détermine si le pitch est élevé (ou bas) au début du son, mais en ce qui concerne la manière dont vous le mettez en place, il n'y a aucun moyen de dépasser les limites de la gamme octave. L'effet diminue pour finalement disparaître quand vous approchez des valeurs extrêmes peuvant être définies avec le PITCH.

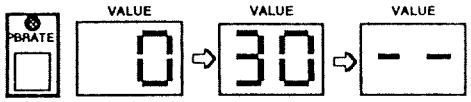
Le PITCH BEND AMOUNT (PB AMT) est dépendant de la force de frappe. Plus la force est importante, plus l'effet est important. Il est, par conséquent, important que les dynamiques soient proprement ajustées.

*Le paramétrage moyen des Toms est "***down bend 4***" et pour les timbales "***down bend 2***".*

Si vous mettez le taux de pitch bend (PB RATE) à 0 et le montant de pitch bend (PB AMT) à 7 pour un son court, vous obtenez un son avec une tension extrême qui varie avec la force de frappe. Cela peut être utilisé comme un Lien à un son de grosse caisse (voir page 25) qui vous donne une grosse caisse avec une attaque dynamique intéressante.



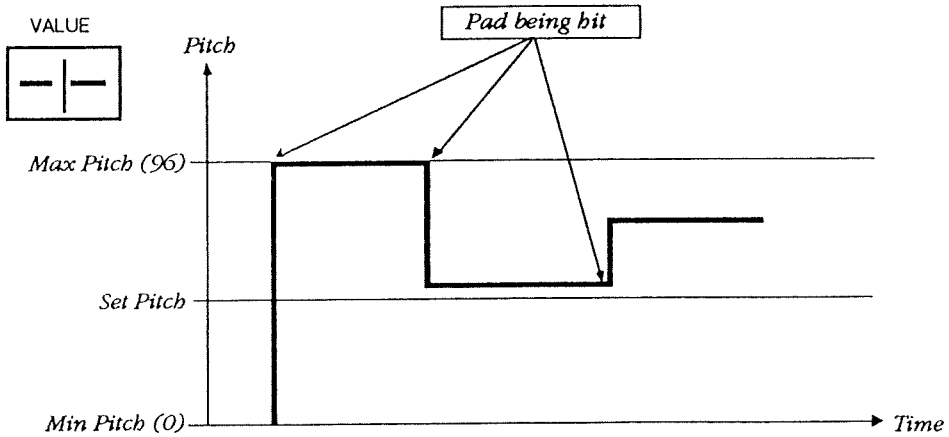
*The diagram shows how the Pitch Bend Amount parameter works with a **down bend of** 7, and how the pitch bend-effect is affected by the limited PITCH range.*



PITCH BEND RATE

C'est le temps que prend le pitch pour augmenter ou diminuer. Zéro est le plus court et 30 le plus long. Cette gamme correspond à 50 / 500 millisecondes.

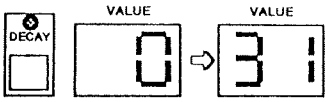
Après 30, la valeur affichée est --. Le temps est alors infini, mais le pitch varie avec les dynamiques. Cela signifie que le pitch est une fonction directement liée à la force de frappe sans aucune tension.



*The diagram shows the "jump" effect with a PITCH BEND AMOUNT setting of **down** 7.*

*Le **montant** de cet effet est également contrôlé avec le MONTANT DE PITCH BEND.*

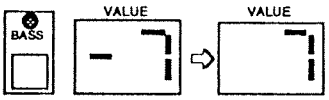
DECAY



Contrôle la longueur générale du son. Zéro est la plus courte et 31 la plus longue. Cela correspond à une gamme de 40 millisecondes jusqu'à la longueur des échantillons.

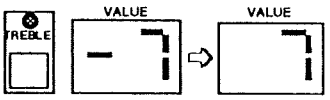
La ddrum2 connait automatiquement la longueur maximum de tous les sons échantillonnés. La gamme DECAY est automatiquement ajustée à celle-ci. Dans d'autres termes, des sons courts ont une gamme Decay courte et des sons longs ont une gamme Decay longue.

BASSES



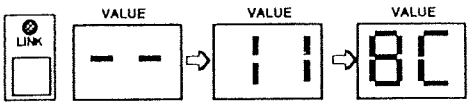
Un filtre de basses (très) actif. Avec ce paramètre, on peut ajouter des basses ou en enlever. Il relance/atténue de +/- 15 dB à une fréquence d'environ 600 hertz.

AIGUS



Un filtre d'aigüs actif. Avec ce paramètre, on peut ajouter des aigüs ou en enlever. Ce filtre relance/atténue de +/- 15 dB.

LIEN / LINK



Le lien est l'un des paramètres le plus important. Il vous permet de créer de nouveaux sons à partir de ceux déjà existants et de faire des sons qui varient de façon intéressante avec les dynamiques.

Chaque pad est relié à un canal, le ***Master****. Mais, vous pouvez relier un ou deux canaux de plus pour chaque pad. Ces canaux sont appelés* ***Slave channels****. Vous pouvez également sélectionner un des différents modes pour chaque slave qui sélectionne le type de lien.*

La fonction Link vous donne accès à des sons doubles ou triples. Elle peut également être utilisée pour ajouter un cliquetis à une grosse caisse terne ou pour d'autres effets spéciaux (voir page 45).

. *Si vous voulez Lier un Canal de Son à un autre, sélectionnez d'abord le Canal Master.*

C'est sur le Canal Master que vous faites tous les paramétrages qui affecteront le Canal Slave utilisé et la sorte de lien que vous voulez. Quand vous avez mis en place tous les paramétrages, vous pouvez sélectionner le Canal Slave et éditer ses paramètres de sons.

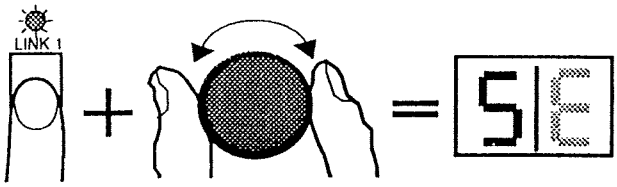
. *Appuyez sur LINK.*

. *Sélectionnez LINK 1 ou LINK 2 en appuyant sur SHIFT. Quand la DIODE Shift est éclairée, vous éditez LINK 2, et quand elle ne l'est pas, vous éditez LINK 1.*

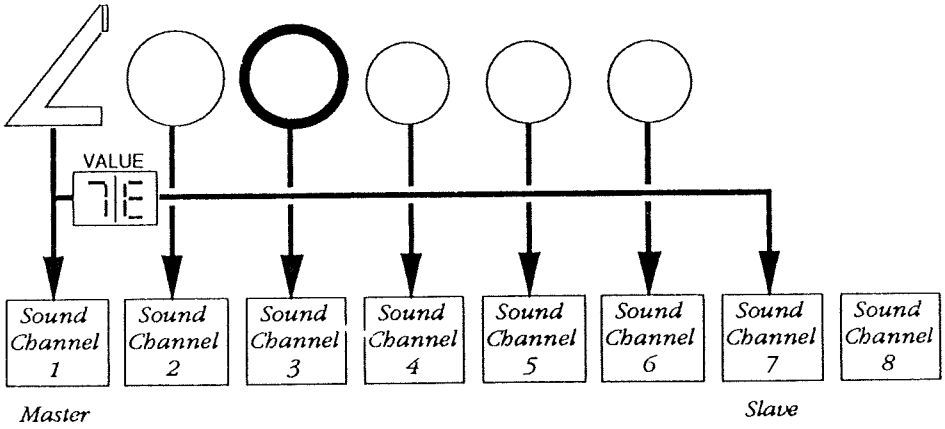
Editing Link 1 *Editing Link 2*

LE CANAL SLAVE

. *Sélectionnez le Canal Slave en maintenant en bas le bouton LINK et en tournant le bouton CONTROL. Le chiffre gauche du display EDIT affiche le Canal de Son sélectionné (1 à 8).*

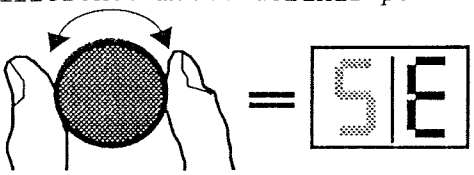


Un Canal ne peut être lié à lui même.



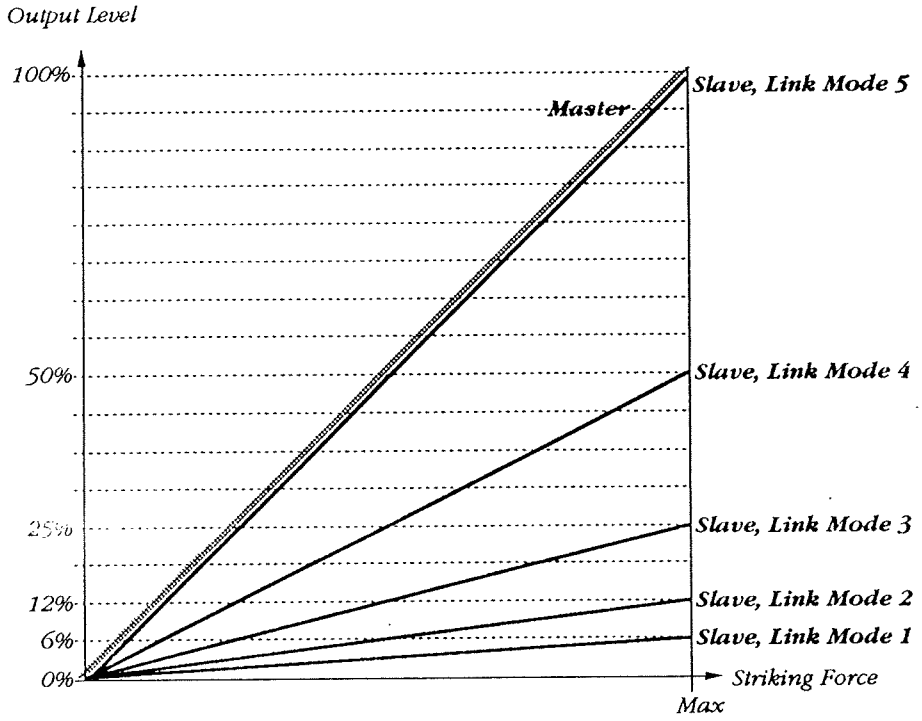
Cette figure montre comment le canal de la grosse caisse (Canal 1) est lié au Canal 7.

. *Vous sélectionnez un des sept modes LINK en tournant le bouton CONTROL sans appuyer sur LINK. Le chiffre droit du display EDIT affiche le mode LINK. Vous pouvez bien sûr avoir différents modes définis pour LINK 1 ou LINK 2.*



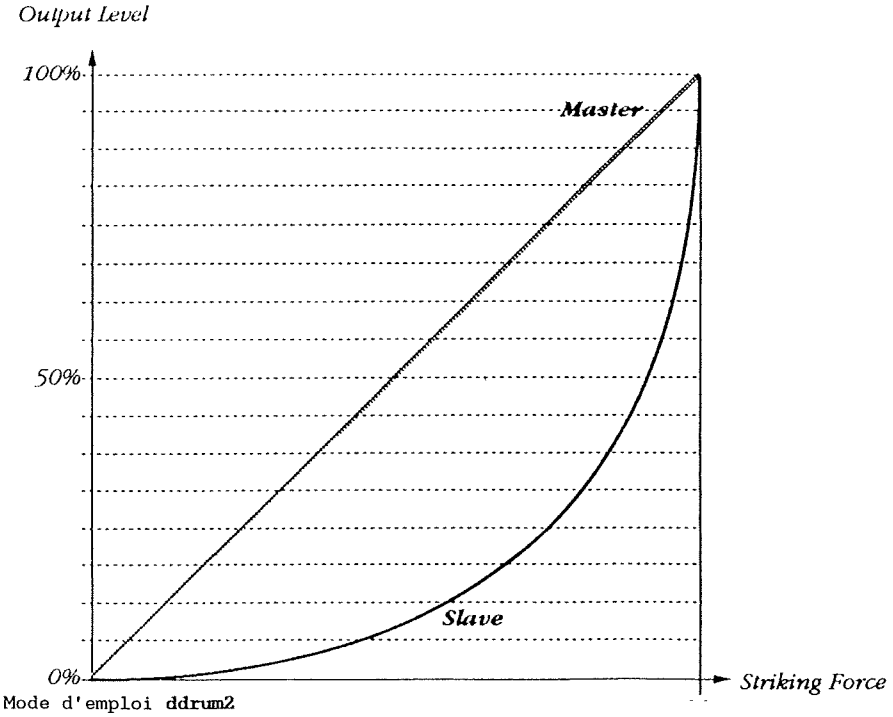
MODE LINK 1-5

Simplement, la balance en volume entre le Master et le Slave. Plus le numéro est élevé, plus le Slave est fort comparé au Master.



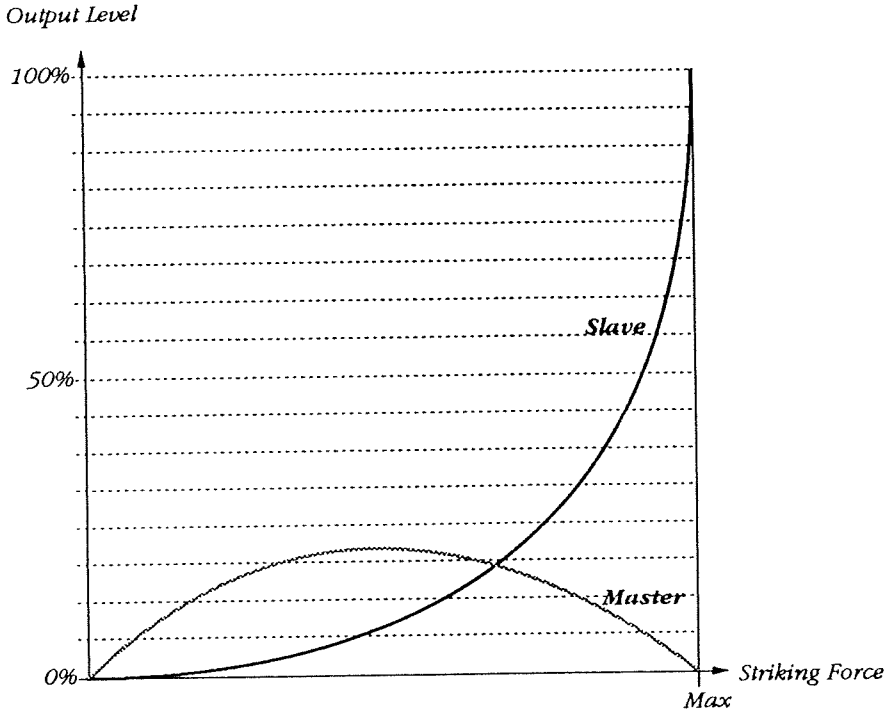
MODE LINK E

Expanded Slave. Le Canal Slave est exprimé par une courbe exponentielle dynamique afin qu'il ne soit mixé que quand vous jouez très fort. Cela est utilisé pour atteindre le Master avec un son Slave sur des coups forts.



MODE LINK C

Crossfade, ce qui signifie que la balance du volume entre le Master et le Slave dépend de la force avec laquelle vous jouez. Plus vous jouez fort, plus vous entendrez le Slave et moins le Master.



Souvenez-vous d'ajuster la sensibilité ! la DIODE ne devra seulement s'éclairer que sur le coup le plus fort.

- *Si vous ne voulez pas de lien du tout, ajustez soit le paramètre ou les deux (mode LINK ou canal Slave) à "-" (complètement dans le sens des aiguilles d'une montre).*

Plusieurs Masters peuvent utiliser les mêmes Canaux Slave et un canal peut fonctionner comme Master et Slave en même temps.

UN EXEMPLE DE LIEN

Dites que vous voulez doubler la caisse claire (Canal de Son 2) avec deux autres sons. Un de ceux-ci doit toujours être écouté et ce son est sur le Canal de Son 7. L'autre "n'apparaît" que quand vous frappez la caisse claire très fort et ce son est sur le Canal 8.

- *Entrez en mode EDIT et sélectionnez le Canal de Son 2.*
- *Appuyez sur LINK.*
- *Maintenez vers le bas le bouton LINK et tournez le bouton VALUE jusqu'à ce que le chiffre de droite du display EDIT affiche 7.*

. *Relâchez le bouton LINK et tournez le bouton VALUE jusqu'à ce que le chiffre de droite affiche un des chiffres de 1 à 5. Tapez sur la caisse claire et ajustez VALUE (1 à 5) jusqu'à ce que vous ayez le mix souhaité entre la caisse claire et le son lié.*

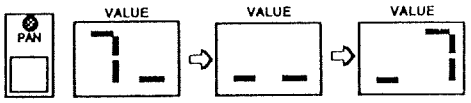
Vous avez maintenant lié le 1er canal Slave à la caisse claire. Le 2ème est fait de la même manière :

. *Appuyez sur SHIFT. Sa DIODE s'allume. Cela indique que vous éditez maintenant LINK 2.*

. *Maintenez vers le bas le bouton LINK et tournez le bouton VALUE jusqu'à ce que le chiffre de droite du display EDIT affiche 8.*

. *Relâchez le bouton LINK et tournez le bouton VALUE jusqu'à ce que le chiffre de droite affiche E (pour Expanded Slave).*

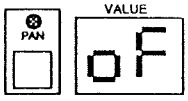
Ce second son lié ne s'entendra que quand vous jouerez fort sur la caisse claire. Vous aurez à éditer le paramètre VOLUME du Canal de Son 8 pour réaliser le mix souhaité entre celui-ci et le son de caisse claire de base.



PANORAMIQUE

Contrôle le placement de chaque son sur l'image stéréo. 7- est à l'extrême gauche, -- est au milieu et -7 est à l'extrême droit.

Si vous utilisez des sorties séparées, ce paramètre n'a pas de fonction.



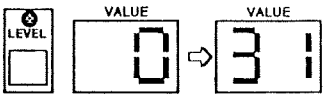
GROSSE CAISSE HORS SERVICE

Cette fonction assourdit la sortie du Canal de Son 1 dans les sorties MIX.

Il s'agit d'une fonction PANORAMIQUE spéciale disponible uniquement sur la ddrum2 modèle 3.

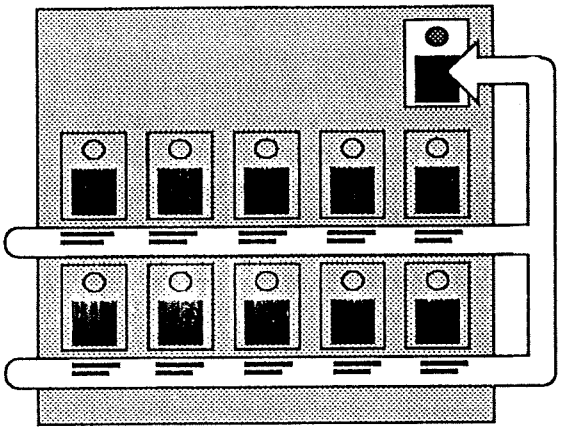
Si vous maintenez vers le bas le bouton PAN pendant un petit moment, le display affiche OF (OFF). En mode OFF, le Canal de Son 1 n'est pas sorti VIA les sorties MIX, seulement via sa sortie séparée. Cela est d'abord destiné pour que vous puissiez traiter la grosse caisse séparément dans un mixeur et le reste du Kit comme un ensemble stéréo. Mais chaque son peut bien sûr être renvoyé via le Canal de Son 1. Cette fonction est globale, ce qui signifie qu'elle est valable pour tous les Kits. Pour la désactiver, appuyez juste sur PAN à nouveau jusqu'à ce que le display retourne à une indication normale.

NIVEAU



Contrôle le volume de chaque son dans le mix. Zéro est bien sûr le silence et 31 le plein volume. Le NIVEAU affecte le volume du son pour les sorties MIX OUT et pour les sorties séparées.

LES PARAMETRES SHIFT EN GENERAL



Les 10 boutons de paramètres dans la section PROGRAMMATION ont leur principale fonction écrite ***au dessus*** *du bouton. Mais ils ont aussi une deuxième fonction. Cela a été brièvement présenté dans la description du paramètre LINK page 25.*

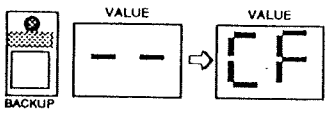
Pour activer cette seconde fonction, appuyez sur le bouton SHIFT. La DIODE s'allume et reste éclairée. La deuxième fonction de chaque bouton est maintenant disponible et le texte écrit ***au dessous*** *du bouton est applicable.*

Le mode SHIFT est activé jusqu'à ce que vous appuyez de nouveau sur SHIFT. La DIODE s'éteind alors. La ***ddrum2*** *se souvient de la mise en place du bouton SHIFT, même si vous sortez du mode EDIT et y entrez à nouveau.*

Tous les paramètres décrits dans la programmation du son sont mémorisés pour chaque Canal et pour chaque Kit. Cependant, cela n'est pas le cas avec les paramètres SHIFT. Le tableau ci-dessous le montre.

PARAMETER	STORED FOR EACH KIT?	STORED FOR EACH CHANNEL?	STORAGE METHOD
MIDI IN	NO	YES	AUTO
MIDI OUT (Global Mode)	NO	YES	AUTO
MIDI OUT (Non-Global Mode)	YES	YES	STORE
LOCAL ON/OFF	YES	YES	STORE
NOTE ASSIGN	YES	YES	STORE
GATE TIME	YES	YES	STORE
MIDI DYN EXP	NO	YES	AUTO
PROGRAM CHANGE (Global Mode)	YES	NO	STORE
PROGRAM CHANGE (Non-Global Mode)	YES	YES	STORE
TRIG THRESHOLD	NO	YES	AUTO

Les paramètres qui ne sont pas mémorisés individuellement pour chaque Kit n'ont pas à être écrits dans la mémoire avec la procédure STORE (voir page 19). Ils sont automatiquement sauvegardés chaque fois que vous changez leurs valeurs. STORE dans la colonne de la "STORAGE METHOD" ci-dessus signifie sauvegarde régulière et AUTO signifie sauvegarde automatique. Le Backup n'est pas dans la table car c'est plus une fonction qu'un paramètre.



BACKUP

C'est n'est pas vraiment un paramètre mais plutôt ***une fonction*** *accessible via le mode SHIFT. Elle est utilisée pour copier la mémoire de KITS vers et à partir d'une cartouche RAM (KitPac) et via MIDI. Le backup est aussi utilisé pour restaurer les 32 presets usine (Kit n° 11-28) et pour formater d'anciennes Cartouches de Kits.*

Seuls les paramètrages sont copiées. Aucun échantillon de son n'est affecté par ces opérations. Ces procédures écrasent les Kits dans la mémoire de la Cartouches de Kits/ddrum2.

Pendant toutes ces opérations, le display affiche quand une valeur est remplacée par une nouvelle valeur. Si, par exemple, vous sauvegardez deux fois successivement sur une ***Cartouche de Kits****, rien n'est changé bien sûr dans la Cartouche de Kits la 2ème fois. Par conséquent, aucune valeur n'est affichée sur la* ***ddrum2*** *à ce moment là.*

SUR ET A PARTIR D'UNE BIBLIOTHEQUE DE KITS

- *Pour utiliser une Cartouche de Kits pour sauvegarder ou récupérer des sons, mettez la d'abord dans un des ports de Cartouches de Sons.*

- *Appuyez sur BACKUP. Sélectionnez une des différentes fonctions BACKUP en utilisant CONTROL :*

  Cl *charge 64 Kits de la* ***Cartouche de Kits*** *à la* ***ddrum2****.*
  Cd *sauvegarde 64 Kits sur une* ***Cartouche de Kits****.*
  El *charge 8 Kits d'une* ***Cartouche de Kits*** *à la* ***ddrum2****. Les 8 Kits remplacent les Kits de la BANQUE 8.*
  Ed *sauvegarde les Kits dans la BANQUE 8 sur une* ***Cartouche de Kits****.*

- *Quand vous avez trouvé la bonne fonction, appuyez sur COPY. Le display "compte" pendant la procédure. Voici les combinaisons possibles :*

Observez ! Sauvegarder 8 Kits dans une Cartouche de Kits n'affecte pas la mémoire normale de 64 kits dans la cartouche. La Banque 8 de la ddrum 2 est sauvegardée comme une 9ème banque dans un endroit spécial de la mémoire dans la Cartouche de Kits. Cette fonction rend très facile l'utilisation de la Banque 8 en tant que "notepad".

Les anciennes ***Cartouches de Kits*** *ayant été utilisées sur les anciennes versions (avant 2.0) de la* ***ddrum2*** *doivent être reformatées avant utilisation. Mettre la Cartouche de Kits dans un des ports-cartouche, composez CF et appuyez sur COPY. Cela efface la Cartouche de Kits et la prépare pour les versions 2.0 et plus.*

SUR ET A PARTIR DU MIDI

Vous pouvez aussi transférer vos paramétrages de Kit via MIDI comme des codes en Système Exclusif. Cela vous permet de mémoriser vos Kits sur vos disquettes informatiques, avec les morceaux que vous avez créés avec votre programme séquenceur. Vous pouvez également spécialiser des programmes de librairie ou d'autres systèmes utilisés pour mémoriser ou charger des données MIDI.

Quand vous envoyez 64 Kits via MIDI, ils sont transmis comme 8 ensembles en Système Exclusif de chacun 8 Kits. Ils sont envoyés avec une courte pause entre chacun d'entre eux. Cette pause doit être préservée dans l'enregistrement quand vous renvoyez les Kits vers la ddrum2. Cela signifie que le logiciel de séquence utilisé pour enregistrer la musique marchera alors qu'un programme de librairie ou similaire qui ne considère pas le timing entre les ensembles ne marchera pas. Aussi, envoyer ou charger 64 Kits peut prendre un certain temps (jusqu'à 2 minutes).

Pour sauvegarder via MIDI (dump), vous devez connecter le MIDI OUT de la **ddrum2** *au MIDI IN de l'appareil de sauvegarde.*

. *Appuyez sur BACKUP et composez la bonne combinaison dans la fenêtre EDIT, en utilisant le bouton CONTROL.*

  d1 *transfère un Kit au MIDI. Le Kit envoyé est celui qui était choisi quand vous êtes entré dans EDIT*
  d8 *transfère une Banque au MIDI. La Banque envoyée est celle qui était choisie quand vous êtes entré dans EDIT.*
  dA *transfère un jeu complet de 64 Kits au MIDI.*

. *Mettez l'appareil de sauvegarde en mode enregistrement.*

. *Appuyez sur COPY. Le display "compte" pendant la procédure.*

Quand l'opération est terminée, la **ddrum2** *sort automatiquement du mode EDIT. Si possible, vérifiez sur l'unité réceptrice que le(s) Kit(s) a bien été enregistré.*

Pour charger via MIDI, vous devez connecter le MIDI OUT de l'appareil de sauvegarde au MIDI IN de la **ddrum2**.

. *Appuyez sur BACKUP et composez la bonne combinaison sur le display de la* **ddrum2**.

  11 *charge un Kit dans la* **ddrum2** *via MIDI. Le Kit est mémorisé sous le numéro du Kit sélectionné quand vous êtes entré dans EDIT.*
  18 *charge une Banque de 8 kits dans la* **ddrum2** *via MIDI. La Banque est mémorisée sous le numéro de Banque sélectionnée quand vous êtes entré dans EDIT.*
  1A *charge un jeu complet de 64 Kits dans la* **ddrum2** *via MIDI.*

. *Appuyez sur COPY.*

. *Rejoue ou transmet le(s) Kit(s) à la* **ddrum2**. *Le display "compte" pour afficher les messages qui arrivent.*

Après avoir chargé, la **ddrum2** *sort automatiquement du mode EDIT et c'est ainsi que vous pouvez vérifier que quelque chose a bien été chargé.*
Toutes les opérations MIDI décrites ci-dessus sont effectuées en utilisant des messages en Système Exclusif.

RESTAURER LES PRESETS USINE

Les Kits n° 11 à 48 peuvent automatiquement être remplacés par 32 Kits d'usine sans utilisation de cartouches ou de connections MIDI. Cela efface bien sûr les Kits précédemment mémorisés sous les numéros 11 à 48.

- *Entrez en mode EDIT*
- *Appuyez sur BACKUP*
- *Composez FP sur le display EDIT et appuyez sur COPY. Le display "compte" pendant la procédure.*

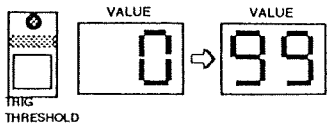
FORMATER DES BIBLIOTHèQUES DE KITS

D'anciennes Cartouches de Kits doivent être formatées avant de pouvoir les utiliser avec une version 2.0 ou plus. Cette fonction est au départ destinée aux personnes ayant réactualisé une ancienne **ddrum2** *et possédant des Cartouches de Kits qu'elles veulent utiliser après réactualisation.*

Les Kits sauvegardés dans l'ancien format ne peuvent être chargés dans le nouveau format.

Formater une Cartouche de Kits efface son contenu et la prépare à l'utilisation avec la version 2.0

- *Entrez en mode EDIT*
- *Appuyez sur BACKUP*
- *Composez CF sur le display EDIT et appuyez sur COPY.*



SEUIL DE DECLENCHEMENT / TRIG THRESHOLD

Le seuil de déclenchement peut être réglé individuellement pour chaque Canal mais reste le même pour tous les Kits.

Ce paramètre est la valeur de seuil pour les Entrées de Pads. Les signaux présents pour une entrée donnée sont lus par l'unité. Seuls les signaux étant **sur** *le niveau de SEUIL DE DECLENCHEMENT conduisent à un son ayant été déclenché.*

Le SEUIL DE DECLENCHEMENT est normalement défini à 10 pour tous les Canaux de Sons, sauf le numéro 2 qui est à 5. Cependant, des déclenchements involontaires de quelques pads d'un même stand peuvent parfois survenir. Même des sons extrêmement forts peuvent déclencher des sons. Essayez de monter un peu le SEUIL DE DECLENCHEMENT pour le Canal avec lequel vous avez un problème.

Il peut être également pratique de modifier le SEUIL DE DECLENCHEMENT lors d'un lancement de la **ddrum2** *à partir d'autres sources que les Pads. Dans un studio, vous pouvez vouloir remplacer un son étant déjà sur la bande par un son de la* **ddrum2**. *La méthode de déclenchement avec des sources externes est décrite en page 54.*

La fonction TRIG THRESHOLD dans ce contexte est d'éliminer par masquage des sons ou parties de sons étant sous un certain niveau. Cela est pratique quand vous voulez vous assurer que vous n'avez pas de déclenchements externes provenant de bruits environnants (par exemple, de pertes provenant d'autres pistes), ou quand vous voulez déclencher avec des sons longs, car ils n'ont pas l'habitude de donner des déclenchements doubles.

LA DDRUM 2 ET LE MIDI

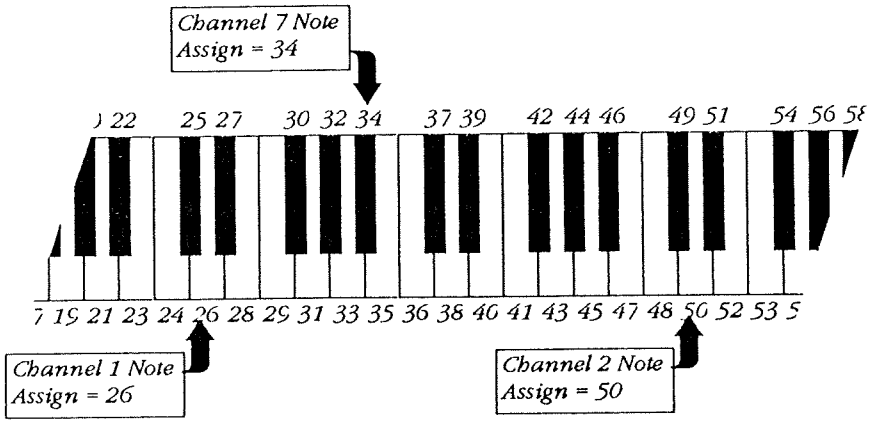
Quelques paramètres SHIFT contrôlent l'interface MIDI. Ce qui suit en est une description. Ceux qui se sentent sceptiques sur la façon dont la **ddrum2** *s'intègre à un système MIDI devraient lire les lignes suivantes.*

Le MIDI est un sigle pour Musical Instrument Digital Interface et est un standard pour la transmission de données entre des instruments de musique contrôlés par des micro-ordinateurs. Plus tard, le concept s'est étendu à tous les genres de produits musicaux (mixeur, effets, ...) et même aux ordinateurs personnels.

La spécification MIDI est divisée en une partie "électronique" qui dit (entre autres choses) quels circuits et quelles prises doivent être utilisés et une autre partie qui règle le langage lui-même. Différents messages (comme "joue la note C3 avec la force 45") sont représentés par différentes combinaisons de chiffres.

Le MIDI a été créé pour une communication entre pianos, tels que les claviers. Par conséquent, les applications pour batterie sont, quelque part, un compromis. Une note se compose d'un **chiffre clé** *(0 à 127, milieu C sur un clavier 5 octaves est 60), d'une* **vélocité** *(un code correspondant à la force avec laquelle vous frappez la touche, aussi 0-127) et d'un* **canal MIDI** *sur lequel l'ensemble est transmis (1-16). Quand une note est à éteindre, le même ensemble de données est transmis, mais un code supplémentaire informe l'unité réceptrice que la note est terminée.*

Avec la **ddrum2**, *chaque batterie (et de ce fait, Canal de Son) correspond à un numéro de note. C'est comme ça avec tous les instruments de batterie MIDI. Mais il n'y a pas de norme pour savoir à quel numéro devrait correspondre tel son de batterie. C'est pourquoi il y a un paramètre NOTE ASSIGN sur la* **ddrum2**.



Chaque note a un numéro dans le MIDI et vous pouvez assigner un Canal de Sons à l'une de ces notes via ces numéros.

Les valeurs de vélocité correspondent à la force de frappe. *Voir page 43, pour plus de détails.*

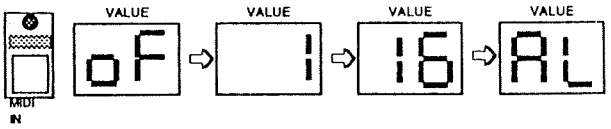
CANAUX MIDI

Les canaux MIDI sont identiques à ceux de la télé. Tous les canaux possibles sont disponibles dans l'air (dans notre cas dans le cable MIDI). C'est l'unité réceptrice qui détermine, par ses définitions, quel canal vous voyez (dans notre cas celui que vous entendez).

Cela rend possible la connection de plusieurs instruments MIDI et d'effets via MIDI IN, OUT et THRU et la reproduction de différentes parties d'une pièce de musique (batteries, cordes, cuivres, ...). Toutes les informations peuvent venir d'une seule source.

Le numéro de Canal MIDI est quelque chose qui est inclu dans chaque message MIDI transmis, comme par exemple un message note. Chaque unité dans un système MIDI peut être définie pour recevoir un ou plusieurs canaux. Cela signifie simplement qu'il ne joue que des notes ayant le même numéro de Canal MIDI que celui défini. Toutes les autres notes sont ignorées. Si, par exemple, une unité est définie pour le canal MIDI 10, il ignorera les notes provenant de tout autre numéro de canal MIDI.

LES PARAMETRES MIDI



MIDI IN

Ce paramètre est positionné individuellement pour chaque Canal de Son, ***mais une fois pour tous les Kits****. Une fois mis en place, vous n'avez pas à le mémoriser avec la fonction STORE. Cela est fait automatiquement.*

Chaque Canal de Son peut être défini pour recevoir sur un certain canal MIDI. Quand un code de note MIDI est présent dans le jack MIDI IN de la ***ddrum2****, un son de batterie sera envoyé s'il y a un canal* ***ddrum2*** *mis en place dans le bon canal MIDI et avec un numéro de NOTE ASSIGN correspondant. Le code de vélocité correspond à la force de frappe.*

La première valeur (OF) signifie que le canal de son est complètement fermé pour les signaux MIDI entrants.

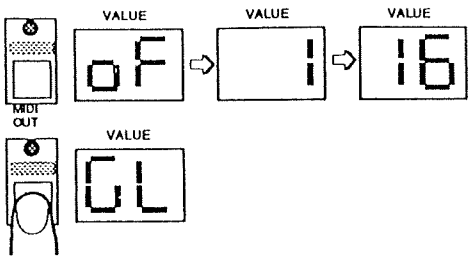
Les valeurs au dessus de OF (1-16) correspondent au canal MIDI sur lequel le Canal de Son est reçu. Ce n'est pas nécessairement le même que celui qui est envoyé.

La dernière valeur (AL) est la même que le mode OMNI. Cela signifie que le Canal de Son réagit à toutes les informations MIDI selon le Canal dans lequel il arrive.

Normalement, vous ne définirez pas chaque Canal de Son à un canal MIDI différent, mais vous grouperez plutôt les différentes catégories de percussion sur chaque Canal MIDI.

Si le numéro du canal des unités transmettrices ne correspond pas à celui défini avec le paramètre MIDI IN, le Canal de Son de la ddrum2 réagira comme si le MIDI était complètement coupé.

Le Canal MIDI défini pour le canal de son 8 est appelé le Canal de base. Les changements de programmes sont seulement reçus sur ce canal MIDI.



MIDI OUT

MODE GLOBAL

C'est une valeur spéciale pour le paramètre MIDI Out. Quand la ddrum2 sort de l'usine, elle est réglée en Mode Global.

Dans ce mode, le paramètre MIDI Out ne peut pas être réglé directement par l'utilisateur. Il est, au contraire, automatiquement réglé à la même valeur que le paramètre MIDI In. Cela signifie que le paramètre MIDI In positionne à la fois le MIDI In et le numéro de canal MIDI Out.

Le paramètre MIDI In est mis en place individuellement pour chaque Canal de Son mais une fois pour tous les Kits. Cela signifie qu'en Mode Global, quand le MIDI Out suit le MIDI In, vous pouvez envoyer chaque Canal de Son sur un canal MIDI différent, mais tous les Kits ont les mêmes définitions.

Ce mode est probablement le meilleur à utiliser quand vous voulez simplement enregistrer votre morceau dans un séquenceur et quand vous ne jouez pas sur des unités externes à partir des pads.

Voilà comment entrer et sortir du Mode Global :

- *Allez en mode EDIT.*
- *Appuyez sur le bouton MIDI Out et maintenez la pression pendant 1 ou 2 secondes. Le display affiche GL (Global).*
- *Si vous appuyez et maintenez le bouton à nouveau, le display revient afficher le numéro du canal MIDI.*

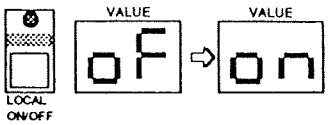
Le Mode défini (Global ou Non Global) affecte aussi le paramètre Program Change (voir page 41).

MODE NON GLOBAL

En Mode Non Global, vous pouvez avoir des définitions de Canal MIDI individuelles pour chaque Canal de Son dans chaque Kit. Ces définitions sont sauvegardées avec le Kit lors de sa mémorisation. Ce mode est parfait quand vous jouez sur des unités externes ou utilisez une définition MIDI plus grande d'une manière autre, plus complexe.

Le fait que chaque Canal de Son puisse être défini pour envoyer un certain Canal MIDI vous permet de jouer des sons externes par MIDI et de choisir de nouveaux sons sur de nouveaux canaux MIDI quand vous permuttez sur un nouveau Kit.

La première valeur (OF) signifie que la **ddrum2** *n'envoie pas de signaux MIDI à partir de ce Canal de Son.*
Les valeurs au dessus de OF (1-16) disent au Canal de Son d'envoyer une information de MIDI Out sur le canal MIDI affiché sur le display VALUE. C'est pas nécessairement le même canal MIDI que celui vous "entendez" (celui défini avec le MIDI IN).

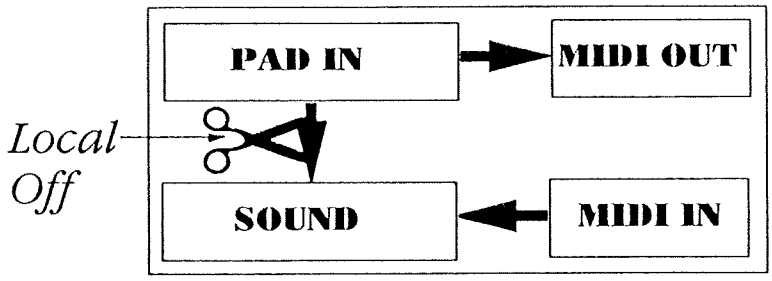


LOCAL ON/OFF

Le paramètre est mis en place individuellement pour ***chaque Canal*** *dans* ***chaque KIT*** *et est mémorisé avec le Kit quand vous passez par la procédure STORE.*

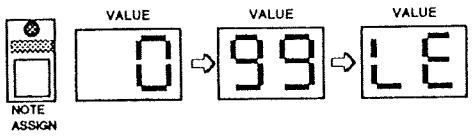
Quand LOCAL est sur On, la ***ddrum2*** *travaille comme d'habitude. Quand LOCAL est sur OFF (OF), le signal venant du pad ne produira pas de son.*

Les signaux venant des pads sont cependant encore transmis comme des codes note sur MIDI (si le MIDI n'est pas sur OFF bien sûr). Les canaux sont toujours définis pour recevoir et rejouer des sons correspondant à des signaux d'entrée MIDI dans ce mode (à nouveau si le MIDI n'est pas sur OFF).



Local Off cuts off the internal communication between pads and sounds.

Quand votre ***ddrum2*** *contrôle un équipement externe, il est souvent souhaitable de diviser les choses afin qu'un pad joue un son sur un échantillonneur (par ex.) alors que les autres jouent des sons* ***ddrum2****. Quand la* ***ddrum2*** *est contrôlée par un autre équipement, il est possible d'avoir, par exemple, le son de grosse caisse joué par un séquenceur et les autres sons venant des pads. Cette fonction vous permet aussi de traiter vos informations MIDI dans un appareil externe avant de les renvoyer à la* ***ddrum2*** *pour "balancer" les sons.*



NOTE ASSIGN

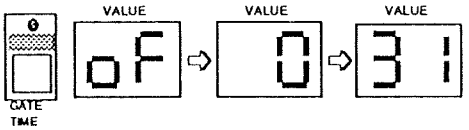
Cette fonction est aussi mémorisée individuellement pour ***chaque Canal*** *dans* ***chaque KIT*** *et mémorisée avec le KIT dans la procédure STORE. Il est possible avec ce paramètre, de choisir quel numéro de note MIDI doit correspondre à un canal de la* ***ddrum2****. De cette façon, vous pouvez harmoniser la définition des sons de batterie d'une boite à rythme ou d'un échantillonneur avec vos sons de la* ***ddrum2*** *afin que la caisse claire joue un son de caisse claire et ainsi de suite.*

Les valeurs (00-99) correspondent aux 99 premiers chiffres de note MIDI. La figure du paragraphe "DDRUM2 AND MIDI" explique ce paramètre plus en détail.

Vous pouvez également définir le numéro de la note en jouant sur un appareil MIDI connecté ce qui est pratique si, par exemple, vous connaissez quelle touche sur un échantillonneur renvoit le bon son mais si vous n'êtes pas sûrs du numéro de note auquel la touche correspond.

- *Sélectionnez le paramètre NOTE ASSIGN et composez la valeur LE (court pour apprendre, montré après 99).*
- *Appuyez sur une touche du clavier ou envoyez de n'importe quelle façon un message NOTE ON sur le MIDI In de la* ***ddrum2****.*

Le Canal de Son est maintenant programmé pour réagir à ce numéro de note. Si vous voulez répéter cette procédure pour plusieurs Canaux de Son, vous devez sélectionner chacun d'entre eux et composez LE individuellement pour chacun d'entre eux.

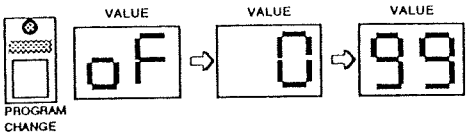


GATE TIME

Cette fonction est également mémorisée individuellement pour ***chaque Canal*** *dans* ***chaque KIT*** *et mémorisée avec le KIT dans la procédure STORE.*

Comme il n'y aucun moyen de jouer un drum legato, le système MIDI avec NOTE On et Off n'est pas le meilleur pour des applications de batterie. Cependant, vous devez être capable de définir le ***temps entre le code On et le Off*** *transmis quand vous jouez sur les pads afin que les sons sur les synthés ou les échantillonneurs jouent avec une longueur convenable. Cela se fait avec GATE TIME.*

Ce paramètre peut être défini de 0 à 31 ce qui correspond à 3 millisecondes/30 secondes et à Off ce qui signifie qu'aucun message MIDI n'est envoyé de ce Canal de Son.



CHANGEMENTS DE PROGRAMMES

Dans la spécification MIDI, il y a aussi des mesures prises pour envoyer ou recevoir des informations connectant simultanément plusieurs instruments ou unités MIDI à de nouveaux programmes. Cela peut être utilisé pour récupérer de nouveaux sons sur un échantillonneur, pour se connecter à une nouvelle définition sur un effet ...

EN MODE GLOBAL

Quand le paramètre MIDI OUT est mis en Mode Global, un seul changement de programme est envoyé quand vous sélectionnez un KIT à partir du tableau avant. Ce message de changement de programme est envoyé sur le Canal MIDI défini pour le Canal de Son 8.

Avec le paramètre Program Change, vous pouvez sélectionner si le numéro de changement de programme doit être envoyé. La première valeur (OF) signifie qu'aucun numéro n'est envoyé. Les valeurs suivantes (00-99) constituent les 100 premiers numéros de changements de programme comme défini par la norme MIDI.

EN MODE NON GLOBAL

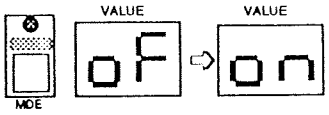
Quand le MIDI Out est en Mode Non Global, un message de changement de programme est envoyé pour chaque Canal de Son quand vous sélectionnez un KIT à partir du tableau avant. Les messages de changement de programme sont envoyés sur le canal MIDI défini pour chaque Canal de Son utilisant le paramètre MIDI OUT. Cela signifie que 8 messages de changement de programme sur n'importe quelle combinaison de plus de 8 canaux MIDI différents peuvent être envoyés quand vous sélectionnez un Kit.

La première valeur (OF) signifie qu'aucun numéro de Program Change n'est envoyé. Les suivantes (00-99) constituent les 100 premiers numéros de changements de programme comme défini par la norme MIDI.

Quand vous avez sélectionné le paramètre Program Change en mode EDIT, les numéros de Program Change sont envoyés de façon continue quand vous tournez le bouton CONTROL. Cela simplifie la recherche du bon Programme dans une unité externe.

Le paramètre PROGRAM CHANGE n'a pas d'effet sur les messages d'entrée du Program Change. Ceux-ci sont seulement reçus sur le Canal MIDI défini pour le Canal de Son 8. Un numéro d'entrée Program Change connecte la ddrum2 au KIT affiché comme le numéro du Program Change MIDI transmis. Cela signifie que si vous envoyez le Program Change "23" (décimale) à la ddrum2, cela branchera au KIT 23.

*Vous pouvez aussi utiliser le **KitSelector** (option) pour sélectionner les Kits d'une façon encore plus pratique. Le **KitSelector** est petit, léger et peut être facilement mis sur un stand parmi vos pads. De cette façon, vous pouvez pré-programmer l'ordre de vos Kits et garder l'unité de la **ddrum2** dans un rack, avec un autre équipement et à n'importe quelle distance de votre Kit. Le Kit Selector n'envoie normalement pas de messages de changements de programme en MIDI à la **ddrum2** mais plutôt des messages de changements de Kit en Système Exclusif. La **ddrum2** peut donc envoyer jusqu'à 8 messages de Program Change aux autres unités.*



EXTENSION DES DYNAMIQUES MIDI

La vélocité MIDI est divisée en 128 paliers. Cela correspond approximativement à 40 dB. La vélocité de la **ddrum2** *est bien meilleure avec approximativement 60 dB. Le paramètre d'extension des dynamiques MIDI définit comment ces deux mondes de dynamiques doivent correspondre entre eux.*

Quand vous utilisez la **ddrum2** *comme un appareil MIDI playing et playback (comme quand vous enregistrez votre morceau dans un séquenceur MIDI), vous devez mettre ce paramètre sur ON. Cela assure que l'ensemble de la gamme dynamique de la* **ddrum2** *peut être utilisée.*

D'autre part, quand vous alimentez la **ddrum2** *avec des données MIDI venant d'autres appareils tels que des claviers, boites à rythme, ... ou quand vous utilisez des pads de la* **ddrum2** *comme source d'entrée pour un appareil de son MIDI, ce paramètre devrait être mis sur OFF (OF). Cela assure une relation de l'un à l'autre entre chaque palier dynamique dans la* **ddrum2** *et le système MIDI. Mais en mode OFF, vous ne pouvez pas accéder aux parties inférieures du registre dynamique de la* **ddrum2**.

PLUS SUR LE MIDI

REGLAGES MIDI DEFECTUEUX

Les paramètres MIDI sont réglés aux valeurs suivantes dans les programmes usine :

- *Le MIDI In est sur le Canal 1 pour tous les Canaux de Son.*
- *Le MIDI Out est en Mode Global (GL).*
- *Le paramètre Note Assign est défini comme suit :*

Canal de Son	Numéro de note MIDI
1	37
2	49
3	51
4	58
5	56
6	54
7	0
8	0

- *Le Program Change est défini au même numéro que le numéro du KIT.*
- *Le Game Time est sur 5.*

"DOUBLE NOTE ON"

Certains fabricants de boites à rythme avec des sons accordés sortaient de la norme MIDI et utilisaient des notes doubles spéciales sur des messages rendant possible la transmission d'informations sur la batterie en question et ses accords.

La **ddrum2** *n'utilise que le numéro de note MIDI réel et ignore les informations sur la façon dont la batterie est accordée. Cela assure une compatibilité avec tous les genres d'équipement.*

RUNNING STATUS

La **ddrum2** *envoie toujours des ensembles complets de Note Off, mais reconnait les deux types de message ("Complete Note Off et Running Status").*

La **ddrum2** *ne peut aujourd'hui manier le Running Status pour les numéros de Program Change.*

DE BONS SONS DE BATTERIE

SYSTEME DE SON

*La **ddrum2** est un drumkit complètement électronique et par conséquent, totalement dépendant d'un bon système de son. Tous les sons sont enregistrés dans les meilleurs studios. Aussi, pour de meilleurs résultats, utilisez une amplification de bonne qualité.*

Le son ne sera jamais meilleur que le système de son utilisé.

- *Nous recommandons un système qui reproduise tous les sons aussi clairs, forts et inaltérés que possible. Les systèmes PA, les moniteurs de studio avec de bon amplis et les systèmes spécialement conçus pour des batteries électroniques appartiennent à cette catégorie. Les parties d'attaque des sons de batterie et percussion sont très riches en transitoire, et par conséquent, demandent une puissance de son adéquate et un ampli de puissance rapide pour sonner bien (pas pour sonner fort). Ne sous-estimez pas les besoins de vitesse et d'effet de l'ampli.*

- *Un système Hi-fi peut être utilisé et sonnera probablement bien. Il y a cependant un risque de dégâts sérieux à des niveaux plus élevés et ce n'est, par conséquent, pas recommandé.*

- *Les ampli pour basses et guitares sont, dans la plupart des cas, un mauvais choix. Ils sont faits pour colorer le son de l'instrument de façon pas très adéquate pour les batteries.*

CASQUES

Choisissez une paire avec une basse impédance et une haute sensibilité. Un spécialiste Hi-fi ou un magasin de musique peut vous aider à la choisir. Les casques SONY - série DIGITAL - sont excellents !

MIXEUR

*la **ddrum2** a un mixeur intégré. Pour ceux qui veulent mixer le son avec plus d'instruments ou désirent utiliser des effets très différents, il peut devenir nécessaire d'acheter une console de mixage plus importante. Votre magasin sait ce qu'il vous faut.*

Toutes les sorties ddrum2 sont line level. Si possible, utiliser la ligne d'entrée sur le mixeur externe. S'il ne possède pas de telles entrées, faites attention aux réglages de Gain d'entrée. Une trop grande amplification d'entrée peut entraîner des sons déformés.

DYNAMIQUES

Ajustez les dynamiques correctement ! C'est si facile à faire et la différence est grande au niveau de la perception des sons.

CONSEILS GENERAUX DE PROGRAMMATION

- ***Faites attention aux basses et aux aigüs.*** *Il est tentant de les monter pour avoir plus de "puissance" au niveau du son. Au lieu de cela, baissez les et augmentez le volume. C'est très vrai pour les grosses caisses et le paramètre BASSE. D'un autre côté, l'aigü est une bonne façon de mettre en évidence le "coup" d'un batteur.*

- ***Pitch naturel.*** *La plupart des sons sont à leur pitch naturel avec un PITCH à 64 (et le MONTANT DE PITCH BEND à "--" bien sûr).*

- ***Decay long.*** *Un son qui paraît bon en lui-même peut être trop long lorsqu'il est joué avec d'autres batteries du kit. Les toms ont spécialement tendance à devenir indistincts. Plusieurs sons de caisse claire sont enregistrés avec une compression qui augmente le volume du bruit de caisse claire. Pour éviter un son "sale", il peut être bon de baisser légèrement le decay.*

- ***Le Pitch bend*** *est à son top avec les toms. Les sons de toms de la* **ddrum2** *sont spécialement préparés pour cela. Le Bend sur les batteries acoustiques est une fonction qui varie avec la force de frappe. Il est, par conséquent, aussi dynamique dans la* **ddrum2**. *Si la fonction Bend marche normalement, le Gain doit être bien ajusté. Nous vous donnons ci-dessous quelques réglages recommandés pour différents types de sons.*

Instrument	PbAmt	PbRate
Toms	L 4	20
Timbales	L 2	20
Kicks	L 5 - 7	0
Timpanies	L 3	25
Roto Toms	L 4	--
Chinese Op. gong	Γ 7	29

Le TAUX DE PITCH BEND réglé sur "--" fait "sauter" le son en pitch selon la force avec laquelle vous tapez sur les pads (page 24). Si vous faites attention à cet effet, il peut être utilisé pour ranimer un peu les sons de caisse claire.

. ***Even levels.*** *Les sons vifs sont perçus plus forts que les sons ternes. Il est, par conséquent, important de régler avec précaution le niveau des sons vifs de façon à faire un bon mix. Un niveau trop bas conduit à un bruit de fond, aussi il vous faut trouver une position intermédiaire.*

. ***Tuned percussion.*** *Dans la librairie de la Cartouche de Sons, vous pouvez trouver des Bibliothèques avec des sons accordés (comme les timbales). Utilisez le fait que 8 paliers en PITCH équivalent un demi-ton et mettez votre drumkit dans une mallette.*

CONSEILS DE LINK

LINK est l'une des fonctions les plus intéressantes dans la ***ddrum2****. Voici quelques conseils :*

. ***Exemple de Kit.*** *Si vous voulez vérifier ce que la fonction LINK peut faire pour vous sans programmer vous-même, appelez le Kit usine 21. La caisse claire utilise le son 74 et est liée au Canal de Son 8 qui joue le son 75. Les Toms sont tous des Expanded Slave liés au Canal de Son 7 qui joue un son court. Vérifiez comment les sons varient avec les dynamiques.*

. ***Doubles.*** *Créez un nouveau son en mettant deux sons ensemble.*

. ***Stéréo.*** *Mettez le même son sur le canal Master et Slave et faites un panoramique dans des directions différentes. Essayez aussi de les faire différer un peu, quelques paliers en pitch par exemple.*

. ***Click.*** *Associez un son court avec un son long. Si le son court est très dynamique (par exemple avec de grandes différences en pitch), vous pouvez l'interrompre avec un son ayant une dynamique d'attaque extrême mais avec un decay égal.*

. ***Noise.*** *Il y a trois sons noise dans la Mémoire de Sons Interne*
8b noise à blanc
8c noise avec timbre dynamique
8d noise basse fréquence
Utilisez les en tant que sons Slave aux Toms timbales et sons similaires pour rehausser le son de la baguette contre la peau.

. ***Sympathetic vibrations.*** *Une caisse claire acoustique sonne un peu même lorsque vous tapez sur d'autres drums. Mettez un canal de son caisse claire avec d'autres drums. Mettez un canal de son caisse claire avec très peu de BASSES comme un Slave à* ***tous*** *les drums. Le son du Slave ne doit pas être trop fort.*

. ***Crossfade.*** *Dans la Banque de Sons Interne, vous trouverez plusieurs exemples de la même caisse claire enregistrés deux fois avec des styles de jeux différents, ex. 74 et 75, ou 76 et 77. Il y a aussi des sons de percussion faits de la même manière, le cowbell sur 6b et 6c et les sons de congas sur 65 et 66 par ex. Si vous utilisez un de ces sons comme un Master, l'autre est parfait pour un mode C LINK.*

Exemple :

a. Sélectionnez le son 74 pour le canal de son Master (probablement Canal 2, caisse claire).

b. Réglez le canal de son 7 pour jouer le son 75

c. Réglez un crossfade Link du canal 2 au canal 7 en définissant LINK 1 à 7C pour le canal de son 2.

Le son est maintenant plus fort quand vous tapez plus fort et prend complètement le dessus aux coups les plus forts.

. ***Expanded Slave.*** *Cette fonction incorpore un nouveau son (le son lié) quand vous tapez fort. Utilisez la pour :*

. *Mixer une très courte version (valeur DECAY basse) des sons 8b, 8c ou 8d avec vos toms. Cela vous donne un son de baguette très naturel.*

. *Faire des sons extrêmes à incorporer à vos sons réguliers. Enlevez tous les aigüs et basses et utilisez un DECAY bas. Cela vous donne des effets de dynamiques intéressants.*

. *Mettre en place un son avec un effet de pitch bend extrême et lier ceci à des sons de grosse caisse pour obtenir un son dynamique et intéressant.*

ACCESSOIRES

Nous en profitons pour vous dire quelques mots sur quelques accessoires pour votre Kit de ***ddrum2.***

. ***Le KitSelector*** *- Cet appareil télécommandé de permutation de Kit accélère la sélection des Kits et vous libère de la place parmi les pads. Le branchement est rapide. La permutation est si rapide (tapez dessus une fois avec la baguette) que vous pouvez très bien sélectionner un nouveau Kit au cours d'un morceau, ce qui a pour effet d'étendre votre drumkit par plusieurs Canaux de Sons. Une alternative plus onéreuse est d'acheter plusieurs* ***ddrum2 !***

. ***Le Tube ddrum*** *- Le Tube en métal rouge convient bien pour jouer des sons de forte percussion comme les cowbells. En utilisant la fonction Crossfade, vous pouvez attribuer deux sons à un Tube et jouer des patterns de cowbells d'une main. Le Tube a la même gamme dynamique que les pads.*

. ***La Cartouche de Sons ddrum*** *- Nous avons une librairie de plus en plus importante de sons supplémentaires sur cartouche. Demander la dernière liste à votre magasin !*

. ***La Cartouche de Kits ddrum*** *- Il s'agit d'une cartouche RAM vous permettant de faire des backups de vos Kits et qui peut, dans le même temps, être utilisée comme un album. Sauvegardez tous vos Kits sur une Cartouche de Kits et il vous restera toujours de la place pour une Banque de 8 sons dans la Cartouche pour une utilisation temporaire.*

LES PADS

Beaucoup de stands TomTom et Rack s'adaptant aux supports de type TAMA peuvent être utilisés pour les toms et les caisses claires de la **ddrum.** *Vous trouverez facilement les stands correspondant à vos besoins.*

LE KICK

Le kick est livré en trois parties principales :

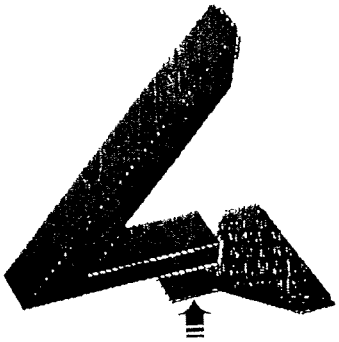
1. "L'angle" avec la tête

2. Le plateau

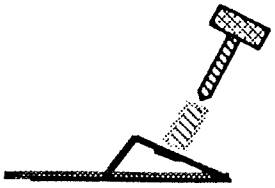
3. Le socle sur lequel vous mettez la pédale.

Quelques vis, ressorts et deux clés Allen sont aussi inclus. La petite clé Allen est pour le TOM et la CAISSE CLAIRE.

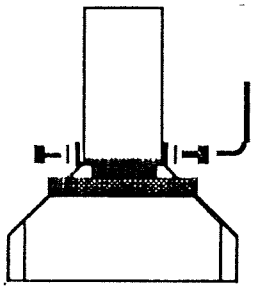
. *Attachez le plateau à l'angle avec les trois vis (une pièce peut être utilisée) avec la surface caoutchoutée dessus.*



. *Insérez les deux vis (avec les ressorts) dans le plateau.*



. *Attachez le socle de la pédale, avec la surface caoutchoutée dessus, au bout du Kick. Utilisez le clé ALLEN. Ne le serrez pas. Utilisez votre pédale de grosse caisse pour ajuster le socle à la hauteur correcte.*



. *Serrez le socle avec la clé Allen.*

. *Ajustez la batte afin qu'elle touche le centre de la tête du Kick.*

Il est important, pour la sensibilité et la durée de vie du Kick, que la batte touche exactement le centre de la tête.

Utilisez un feutre pour un jeu plus confortable et moins d'usure. Souvenez-vous que la qualité de la batte n'affecte pas du tout le son.

Dans les Kits pré-programmés, tous les sons de grosse caisse sont sur le canal 1, appelé ***Kick*** *à l'arrière. Nous vous recommandons d'utiliser cette entrée pour le Kick.*

CAISSE CLAIRE

La caisse claire diffère du Tom car elle a deux sorties. Un signal vient de la tête et un autre du rim (une sortie est appelée RIM). Cela vous permet de jouer deux sons à partir d'un seul Pad en connectant la caisse claire à deux canaux. Un design complètement unique rend le RIM totalement isolé de la peau.

La caisse claire s'adapte à tous les stands de caisse claire. Elle est attachée comme une caisse claire ordinaire, mais pensez à laisser de la place pour les deux sorties.

Dans les Kits pré-programmés, tous les sons de caisse claire sont sur le Canal 2 et tous les sons RIM sur le Canal 3. Nous vous recommandons d'utiliser ces entrées (appelées SNARE et RIM à l'arrière).

TOM

Quand vous réglez le tom sur son stand, assurez-vous, avant d'essayer de changer l'angle du pad, que l'écrou à ailettes ne soit pas trop serré pour permettre au tom de bouger librement.

Dans les Kits pré-programmés, tous les sons de toms sont sur les Canaux 4, 5 et 6. Nous vous recommandons d'utiliser ces entrées (appelées TOM 1, 2 et 3 à l'arrière). Le tom 1 est plus haut en pitch.

LA DDRUM 2 SUR SCENE

*La **ddrum** 2 est de premier choix lorsqu'elle est utilisée sur scène. Aucun autre drumkit ne sonne aussi bien et demande aussi peu d'entretien que la **ddrum** 2.*

*La **ddrum** 2 peut être montée sur un rack de 19" avec les attaches fournies.*

*Le **KitSelector** (option) de la **ddrum** 2 est réellement la seule chose dont vous ayez besoin près des pads.*

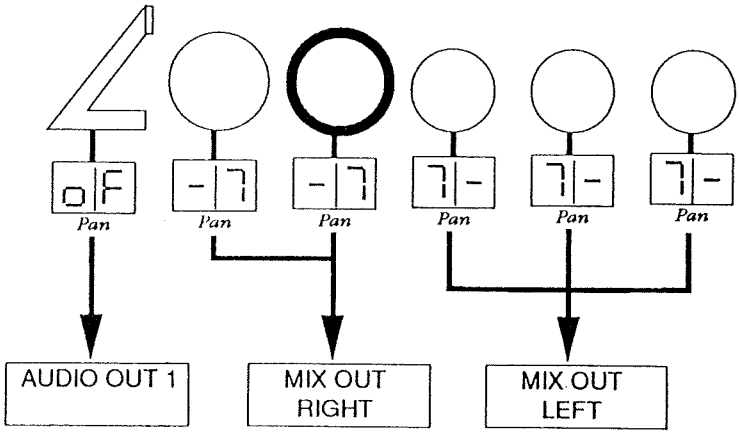
Sur scène, quand vous avez envie d'avoir plus de canaux dans le mixeur, les sorties stéréo peuvent très bien faire office de moniteur séparé pour le système d'amplification des batteurs.

Toutes les sorties sont à un niveau de ligne non équilibré.

Même si vous utilisez des sorties séparées, une ou les MIX OUT peuvent être connectées au mixer P.A. De cette façon, vous pouvez réaliser 3 mix différents. Un à partir du moniteur externe, et deux à partir des MIX OUT.

*Le fait que le canal de son 1 puisse être enlevé du MIX stéréo en utilisant la fonction PAN sur tous les modèles 3 de la **ddrum** 2 peut être d'une grande aide lorsque vous n'avez pas autant de canaux dans le mixeur externe que vous le désirez. Essayez ceci :*

- *Faites un panoramique avec le RIM à droite. Utilisez le jack MIX OUT de droite comme une sortie caisse claire.*
- *Faites un panoramique avec les toms à gauche. Utilisez le jack MIX OUT de gauche comme une sortie tom seulement.*
- *Utilisez le paramètre "Bass drum defeat" pour enlever la grosse caisse des jacks MIX OUT, et utilisez AUDIO OUT 1 comme une sortie pour la grosse caisse.*



*Cette méthode vous donne 3 mix des 3 parties les plus importantes de votre Kit, la caisse claire, la grosse caisse et les toms, directement de votre **ddrum** 2.*

Pensez à faciliter les contrôles sur les BASSES et les AIGUS. Ce qui sonne bien dans un petit studio de répétition serait peut être trop dans une grande salle de concert.

Souvenez-vous également que monter le niveau du moniteur peut conduire à des doubles déclenchements des pads. Essayez d'augmenter un peu la sensibilité du Canal de Son avec lequel vous avez un problème.

L'interface MIDI de la **ddrum** *2 peut être utilisée de plusieurs façons sur scène. Comme les LOCAL ON/OFF, MIDI OUT et NOTE ASSIGN peuvent être programmés individuellement pour chaque canal dans chaque KIT, il est facile de mettre en place un système où quelques pads jouent d'autres instruments MIDI (comme des boites à rythme ou des échantillonneurs). De la même manière, vous pouvez automatiser quelques sons de la* **ddrum** *2 en les jouant sur MIDI (d'une boite à rythme ou séquenceur) pendant que d'autres sons sont joués à partir des pads. Vous pouvez même utiliser des synthés et jouer différentes notes à partir de différents pads en définissant des numéros de NOTE ASSIGN.*

Lorsque vous vous connectez à un autre Kit, jusqu'à 8 numéros différents de changements de programme définis avec le Program Change peuvent être transmis. Cela peut être utilisé pour assortir les effets (comme les reverbs. et echoes) ou définitions dans les échantillonneurs et similaires.

LA DDRUM 2 EN STUDIO

Les sorties séparées vont bien sûr à l'endroit qui leur est propre dans un studio et les deux sorties MIX peuvent être utilisées pour le monitoring si les canaux mix sont courts.

Toutes les sorties sont à un niveau de ligne non équilibré.

L'interface MIDI peut bien sûr être utilisée pour contrôler d'autres instruments ou pour faire fonctionner la **ddrum** *2 à partir d'autres appareils MIDI comme vous pourriez le faire sur scène (voir chapitre précédent).*

En studio, vous pouvez sauvegarder la batterie en cours en jouant dans un séquenceur via MIDI. Vous pouvez ensuite l'éditer et la rejouer avec la **ddrum** *2 ou tout autre appareil de batterie MIDI. Mettez la* **ddrum** *2 en mode MIDI Expansion Dynamic ON (MDE) et souvenez-vous que la gamme de dynamique ne peut pas entièrement être conservée sur MIDI. Cela est principalement apparent quand vous jouez doucement.*

Quand vous enregistrez la **ddrum** *2 dans un séquenceur, chaque pad frappé arrivera à l'autre bout du cable MIDI environ 2 à 5 millisecondes plus tard. Le même délai s'applique quand vous rejouez la musique du séquenceur. L'interface MIDI de la* **ddrum** *2 est plus rapide que la plupart des autres batteries à convertisseurs MIDI et des batteries avec MIDI. Un délai de 2 à 5 millisecondes correspond au temps que met le son pour traverser l'air sur 0,6 à 1,5 mètres. Vous trouverez probablement la plupart des synthés plus lents. Si vous êtes sensibles à ce décalage, vous devrez compenser dans le séquenceur en faisant "glisser" la piste à temps. Le manuel du séquenceur vous expliquera comment faire.*

En utilisant un séquenceur, vous pouvez stocker et avoir un contrôle complet sur les batteries jusqu'au mix final, sans avoir à utiliser de pistes à bande.

Le déclenchement utilisant un jack d'entrée de pad provenant d'autres sources que des pads est décrit page suivante.

TRIGGERING

Quand vous travaillez en studio, vous voulez souvent remplacer un son existant se trouvant soit sur une bande ou venant d'une boite à rythme. Dans ce dernier cas, vous pouvez quelquefois le faire sur MIDI, mais pas toujours.

La solution est de "déclencher" un son à partir d'un autre. Contrairement aux délais digitaux avec les entrées TRIG, la **ddrum 2** *est* **dynamique**. *Le signal TRIGGER transfère son volume au son déclenché.*

Quand vous déclenchez un son, vous remplacez les signaux venant des pads par les signaux venant des enregistreurs à bande, micros, boites à rythme, mixeurs ou similaires. Pour obtenir les meilleurs résultats possibles, suivez ces tuyaux :

- *Le signal TRIG doit être approximativement au niveau de ligne, ou monter à 5 volts.*
- *Pensez à ajuster la SENSIBILITE comme vous le feriez pour les pads.*
- *Le son déclenché a, jusqu'à un certain point, le même contour ou enveloppe, que le signal de déclenchement. Si le son résultant semble "lent", la raison peut être que le signal a une attaque lente.*
- *Les signaux mettant un certain temps à atteindre le plein niveau de volume (comme les grosses caisses - croyez le ou non !) peuvent nécessiter une "pêche" d'aigüs supplémentaire avant utilisation en tant que signaux de déclenchement pour la* **ddrum2**.
- *Si le bruit environnant trouble le déclenchement, celui-ci peut être masqué avec un SEUIL DE DECLENCHEMENT élevé.*
- *Si un double déclenchement survient quand vous jouez des roulements, ceci peut également être ajusté avec le SEUIL DE DECLENCHEMENT ou en filtrant les basses dans le son de source du déclenchement. Veillez a ce que le signal ne varie pas trop en niveau.*
- *S'il ne sonne toujours pas bien, essayez de raccourcir le signal avec un noise gate.*

MAINTENANCE

LA DDRUM 2

*La **ddrum2** n'est habituellement pas exposée à de sérieuses détériorations et ne devrait pas avoir besoin d'un réel entretien. Nettoyez la avec un chiffon doux et légèrement humide. N'utilisez pas de solvants.*

*Evitez d'utiliser ou d'entreposer la **ddrum2** dans des endroits froids et humides. Les électroniques sont conçues pour travailler à des températures se situant entre 0 et 50°C. Si l'unité est restée dans un endroit froid, elle a besoin de regagner une température ambiante avant utilisation.*

*La mémoire de KIT dans la **ddrum2** est gardée dans un EEPROM quand le contact est coupé. Cela signifie qu'il n'y a pas besoin de piles de rechange. Les échantillons de son sont dans l'EEPROM et ne peuvent être accidentellement effacés par l'utilisateur.*

*Il y a un fusible dans un support à l'arrière de la **ddrum2**. C'est un 150 mA pour 230 V et un 500 mA pour 115 V et de longue durée dans les deux cas. Assurez-vous de toujours avoir une pièce de rechange.*

LES PADS

Soyez toujours sûrs que les pads regagnent une température normale s'ils sont restés dans un endroit froid. Le plastique devient fragile quand il est froid et peut craquer. Evitez aussi une chaleur extrême.

LE TOM

Les toms sont faits d'un matériel plastique qui doit être nettoyé avec un chiffon doux. N'utilisez pas de solvants.

La tête devrait être remplacée quand elle est usée. Si elle devient trop inégale, le pad perd sa sensibilité et des "taches" peuvent apparaître. Quand vous remplacez la tête, vérifiez que la couche de mousse située dessous n'est pas devenue poreuse. Cela réduit la sensibilité. La couche de mousse est une pièce qui peut se changer. Contactez votre magasin pour un remplacement.

Rappelez-vous que jouer avec des têtes usées ou endommagées détruit la sensibilité et le toucher et use la mousse. N'importe quelle tête de 10" peut être utilisée.

LA CAISSE CLAIRE

Nettoyez la caisse claire comme les pads. N'utilisez pas de solvants.

La caisse claire est le pad que vous utilisez le plus. Il est donc important de remplacer la tête dès qu'elle est usée afin que la couche de mousse ne soit pas abimée. Si celle-ci devient poreuse et perd son élasticité, il faut la remplacer. La couche de mousse est une pièce qui peut se changer. Contactez votre magasin.

La caisse claire nécessite une tête de 12".

LE KICK

Le kick est d'une construction solide. Il est laqué, aussi n'utilisez pas de solvants pour le nettoyer.

La tête du Kick est conçue pour se comporter comme une tête de grosse caisse. Voici quelques conseils pour faire durer votre Kick :

Utilisez un feutre. Cela vous donnera un meilleur confort et prolongera la vie de la tête. Le type de batte utilisé n'a pas d'incidence sur le son.

Il est important que la batte frappe le centre de la grosse caisse. Le kick est fait pour correspondre à une grosse caisse de 22".

Si vous apportez toujours des têtes supplémentaires quand vous travaillez, vous pourriez donc apporter également une tête de kick supplémentaire. Une tête dure un an dans des conditions normales mais une année passe vite !

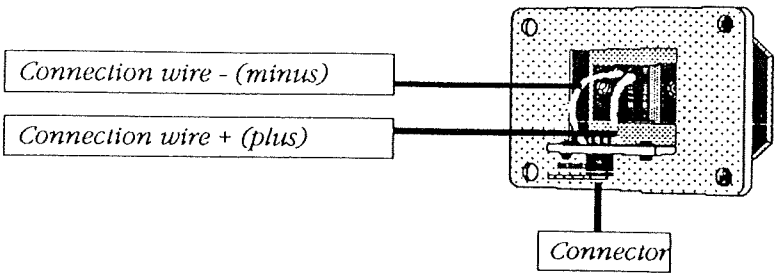
Si la tête du kick doit être remplacée, voici comment faire :

1. *Dévissez les quatre vis, serrez fermement la tête et tirez la vers vous doucement.*

2. *Sous la tête, vous trouverez un cable avec un petit connecteur femelle qui s'enlève facilement en soulevant la languette qui coince le contact au kick.*

3. *Prenez la nouvelle tête, assurez-vous que les deux branchements ne soient pas court-circuités et branchez la comme vous avez débranché l'ancienne.*

4. *Remettez les vis et vous pouvez jouer à nouveau. La procédure d'ensemble ne devrait pas vous prendre plus de quelques secondes.*



VERIFICATIONS EN CAS DE PROBLEMES

Si quelque chose ne fonctionne pas comme elle le devrait, vérifiez les points suivants. Si cela ne marche toujours pas, contactez alors votre magasin.

Le rack est complètement "mort"

Vérifiez le fusible. S'il est coupé, vérifiez le taux de l'ancien fusible et remplacez le.
Y a t'il du courant à la prise au mur ?

Toutes les lampes sont allumées comme d'habitude, mais il n'y a aucun son

Vérifiez les niveaux du mix et des casques.
Sélectionnez un autre KIT.
Est-ce que les cartouches sont dans les bons ports ?

Il n'y a pas de son sur un des canaux, pourtant le TRIG LED fonctionne normalement

Vérifiez que la SENSIBILITE n'est pas réglée trop bas.
Les cartouches sont-elles dans les bons ports ?
Y a t'il un SON assigné à ce canal dans ce KIT ?
Est-ce que LOCAL est sur OFF pour ce canal ?
Est-ce que LEVEL est sur zéro pour ce canal ?
Est-ce que le panoramique du son est complètement à droit ou à gauche ?

Pas de son sur le canal de son 1 dans les sorties MIX.

Vérifiez le paramètre Bass Drum Defeat.

Le son est déformé

Vérifiez le système de son. Cela ne ressemble à la **ddrum 2** *de causer ce genre de problèmes. Souvenez-vous que toutes les sorties sont line level.*
Le problème n'est pas que le PEAK s'éclaire sur les canaux. ***Cette indication n'a rien à voir avec le son en lui-même, mais seulement avec les dynamiques.***

Le MIDI ne fonctionne pas

Est-ce que les cables MIDI sont correctement connectés ?
Vérifiez les paramètres MIDI IN et MIDI OUT.
Vérifiez le canal MIDI.
Vérifiez que les numéros de note vont bien avec les NOTE ASSIGN.
Vérifiez les autres appareils MIDI.
Envoyez-vous quelque chose que la **ddrum 2** *ignore ? Vérifiez le MIDI Implementation Chart, page 59.*

D'étranges doubles notes ou effets apparaissent quand vous utilisez le MIDI

Vérifiez que le séquenceur utilisé ne soit pas sur THRU ON, ou que vous n'ayez pas fait une boucle MIDI quelque part. Une boucle MIDI se passe quand vous jouez les sons directement à partir des pads, mais aussi quand vous envoyez les signaux du pad comme des messages MIDI, et que ces messages MIDI sont aussi immédiatement renvoyés à la ***ddrum*** *2, jouant chaque son une deuxième fois.*

Un des pads ne répond pas comme il le devrait

Vérifiez le cable.

Chaque fois que vous frappez un pad, vous obtenez des doubles déclenchements ou quand vous frappez un pad, un autre son est déclenché

Augmentez le SEUIL DE DECLENCHEMENT pour le Canal de Son avec lequel vous avez un problème.

Un des pads répond irrégulièrement

C'est probablement parce que la tête est usée ou parce que la couche de mousse est devenue poreuse (ou les deux).
Vérifiez que la SENSIBILITE soit correctement ajustée.

Le KICK répond irrégulièrement

Vérifiez que les couches de mousse ne sont pas complètement usées. Si c'est le cas, la tête du Kick doit être remplacée.
Vérifiez que la SENSIBILITE soit correctement ajustée.

MIDI IMPLEMENTATION CHART

Model : **ddrum2**

Date : July 6, 1989
Version 2.2

FUNCTION		TRANSMITTED	RECOGNIZED	REMARKS
Basic Channel	Default Channel	1-16 1-16	1-16 1-16	Individual for each Sound Channel
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 x *******	Mode 1, 3 x x	Individual for each Sound Channel
Note Number	True Voice	0-99 *******	0-99 x	
Velocity	Note ON Note OFF	o v=1-127 x	o V=1-127 x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bender		x	x	
Control Change		x	x	
Program Change	True	0-99 *******	11-88 See Notes	Sent on Base Channel only (the MIDI Channel selected for Sound Channel 8)
System Exclusive		0	0	"Kit Change" Commands only
System	:Song Pos :Song Sel :Tune	x x x	x x x	
System Real Time	:Clock :Commands	x x	x x	
Aux Messages	:Local ON/OFF :All notes OFF :Active Sense :Reset	x x x x	x x x x	

Notes : 1. ddrum2 accepts Running Status but sends complete Note Offs.
2. Recognized Program Change numbers are : 11-18, 21-28, 31-38, 41-48, 51-58, 61-68, 71-78, 81-88, others are ignored

MODE 1 : OMNI ON, POLY
MODE 2 : OMNI ON, MONO
MODE 3 : OMNI OFF, POLY
MODE 4 : OMNI OFF, MONO

o = yes
x = no