

Mode d'emploi DrumIt Five

OS version 1.24



DrumIt
Five



www.2box.se

2box et DrumIt Five sont des marques commerciales
de 2box AB Sweden

0 Sommaire

1	Introduction	5
2	Face arrière	7
3	Face supérieure	9
4	Pour commencer	11
5	Branchements	13
6	Fichiers	15
7	Édition	17
8	Description des pages	18
9	Fonctions utilitaires	40
10	Addenda	42

O

Précautions



Veillez vous assurer que l'adaptateur secteur fourni convient à la tension du secteur en vigueur dans votre pays. Ne l'ouvrez pas et n'essayez pas de le modifier. Si vous utilisez un autre adaptateur, assurez-vous qu'il fournit un CA 18 V de 500 mA (9 VA). Il n'est destiné qu'à l'utilisation en intérieur, aussi évitez les environnements humides.

La DrumIt Five n'a qu'une entrée d'alimentation en basse tension, donc aucun danger ne peut découler de son utilisation. Toutefois, faites preuve de bon sens quand vous l'utilisez. Ne répandez pas de liquide sur l'unité, ne l'utilisez pas dans des conditions de chaleur (> 40° C) ou de froid (< 0° C) extrêmes, laissez le dessous et l'arrière libres pour que l'air puisse circuler et n'employez pas de force excessive pour manipuler l'unité. En résumé, prenez-en soin comme vous le feriez avec tout autre équipement électronique.

La mémoire Flash interne ne doit pas être reformatée. Cela empêcherait le système de fonctionner correctement.

Attention

A sa sortie d'usine, la sauvegarde est désactivée. Pour pouvoir sauvegarder n'importe quel changement, activez la sauvegarde dans la page UNIT-PREF.

Par défaut, le volume de l'entrée ligne est à 0 pour éviter que du bruit entre dans le mixage par l'entrée ligne si rien n'est connecté. Montez le volume en page UNIT-MIX quand l'entrée ligne est utilisée.

Avant la première utilisation, la charleston doit être calibrée. Cela est décrit en détail dans la page UNIT-HPED.

1 Introduction

Vue d'ensemble

La DrumIt Five est une unité de batterie "open sound" (ses sons peuvent être changés) disposant de 10 entrées de déclenchement à double fonction, de 15 canaux de batterie indépendants, de 8 sorties audio et d'une mémoire Flash de 4 Go pour stocker les sons. Avec les cinq pads et le rack DrumIt Five, elle forme une batterie électronique complète offrant à l'utilisateur des sensations très proches du jeu sur une batterie acoustique.

Flexibilité

La DrumIt Five offre 100 kits de batterie configurables avec des sons d'une bibliothèque sonore sans cesse en expansion. Avec le logiciel DrumIt Five Editor pour PC/Mac, on peut configurer les kits et créer des sons personnalisés. Quand la DrumIt Five est connectée par USB à un ordinateur hôte, elle apparaît comme un support de stockage externe (pas besoin d'installer de pilote). Les sons peuvent alors être copiés dans la DrumIt Five aussi simplement que l'on copie des fichiers sur un disque dur externe.

Déclenchement

L'interface de déclenchement, rapide et souple, offre une faible latence et une ample plage dynamique. De plus, selon le type de pad, différents types de son peuvent être déclenchés à partir de différentes zones du pad. Par exemple, tous les pads de caisse claire et de tom ont des déclencheurs de peau et de cercle et tous les pads de cymbale ont des déclencheurs de dôme, de corps et de bord (tranche).

Sons

Les plupart des sons de la DrumIt sont enregistrés avec plusieurs microphones à différentes distances puis réduits en stéréo, certains avec l'ambiance de la pièce, d'autres de façon plutôt sèche. Les sons peuvent être constitués de jusqu'à 128 couches pour que le changement progressif d'une frappe douce à une frappe forte puisse être fidèlement reproduit. N'importe quel canal de batterie peut recevoir n'importe quel son, toutefois certaines sonorités sont multiples et ne peuvent être jouées que lorsque le canal est associé à un pad approprié. Chaque son de batterie est conservé dans un fichier à part et tous sont organisés en dossiers pour une sélection pratique.

1

Accompagnement

Pour jouer par-dessus une piste audio, il est possible de télécharger des fichiers audio au format wave de qualité CD (stéréo, 16 bits, 44,1 kHz) par USB. Ceux-ci peuvent ensuite être sélectionnés et sauvegardés avec chaque kit. Sinon, on peut brancher un lecteur de média à l'entrée ligne, qui peut également servir à brancher d'autres instruments ou un mixage de retour des autres musiciens du groupe.

Avec le métronome, on peut travailler sa technique de jeu. Vous pouvez choisir parmi de nombreux formats de mesure et ceux-ci, en plus du tempo (BPM), peuvent être réglés individuellement pour chaque kit. Pour lancer un morceau au bon tempo, le métronome peut jouer continuellement ou effectuer un décompte d'une ou deux mesures puis s'arrêter.

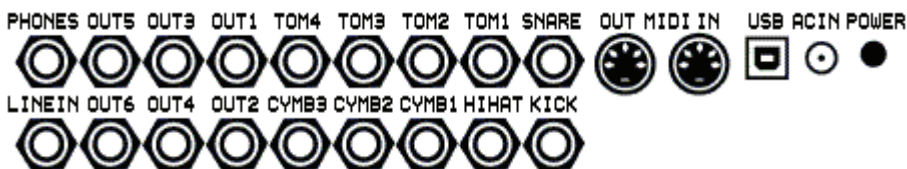
Éditeur pour Mac et PC

L'éditeur DrumIt Five Editor permet d'éditer les kits et de créer des sons ou boucles personnalisés sur PC ou sur Mac. En affichage Kit, un fichier de son peut être sélectionné et déposé sur n'importe lequel des pads de batterie. On peut également accorder le son et régler sa balance et son volume. En affichage Sound, on peut sélectionner les fichiers wave (comme des enregistrements d'instruments multi-couches) et les déposer sur la case de couche de son afin de créer des sons ou boucles personnalisés. Toutes ces caractéristiques sont décrites dans un mode d'emploi séparé.



2 Face arrière

Agencement



Alimentation

- POWER Interrupteur d'alimentation.
AC IN Entrée pour l'adaptateur secteur CA 18 V.

Attention ! Brancher un adaptateur secteur fournissant une tension de CA supérieure à 18 V ou une tension CC peut endommager la DrumIt Five.

Ports de données

- USB Port USB pour raccordement à un hôte USB.
MIDI IN Entrée pour données venant d'un autre équipement MIDI.
MIDI OUT Sortie pour données à destination d'un autre équipement MIDI.

L'USB est en version 1.1 pleine vitesse (12 Mbits/s), compatible avec des hôtes USB 1.1 et 2.0. La DrumIt Five est détectée comme une unité de stockage de masse USB standard, aussi aucun pilote de périphérique n'est-il nécessaire pour les principaux systèmes d'exploitation. Quand la DrumIt Five est en mode USB et est branchée à un ordinateur hôte, elle apparaît comme un dispositif de stockage externe.

Entrées de déclenchement

- KICK Déclencheur sur la pointe, source de courant pour DEL sur la bague.
SNARE Déclencheur sur la pointe, déclencheur sur la bague.
HIHAT Déclencheur sur la pointe, amplificateur de détection pour la position de pédale sur la bague.
TOM1-4 Déclencheur sur la pointe, déclencheur sur la bague.
CYMB1-3 Déclencheur sur la pointe, détection de commutation de zone et d'étouffement sur la bague.

2

Toutes les entrées de déclenchement ont des prises jack TRS (3 points). La fonction de déclenchement sur le contact de la pointe est la même pour tous, celle du contact de la bague peut être différente.

Sachez que n'importe quel pad peut être branché à n'importe quelle entrée de déclenchement. La fonction du pad associée au contact de la bague peut alors ne pas fonctionner comme attendu, mais cela n'entraîne aucun dommage. Les entrées SNARE (caisse claire) et TOM peuvent servir à brancher 5 déclencheurs supplémentaires pour un total de 15 entrées de déclenchement indépendantes. Utilisez un câble divisé (câble en Y) avec un jack stéréo (3 points ou TRS) du côté entrée de déclenchement et deux jacks mono (2 points ou TS) de l'autre côté, vers deux pads séparés. Certains pads peuvent perdre certaines de leurs fonctionnalités lorsqu'ils sont raccordés de cette façon. Par exemple, le cercle d'un pad de caisse claire ou de tom ne sera plus actif et la détection de bord et d'étouffement d'un pad de cymbale sera désactivée.

Entrées et sorties audio

LINE IN	Entrée stéréo de niveau ligne pour lecteurs audio ou instruments.
OUT1-6	Sorties mono de niveau ligne avec contact de bague à la masse.
PHONES	Sortie stéréo pour casque (32 à 600 ohms).

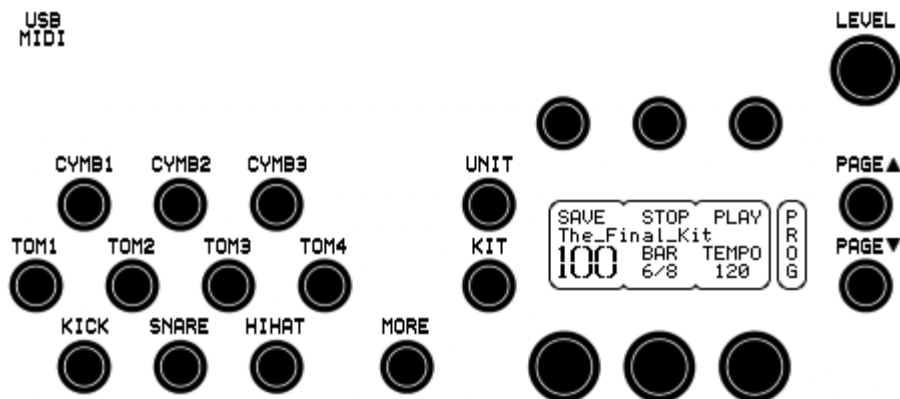
L'entrée LINE IN peut être réglée pour accepter des signaux mono ou stéréo (voir page UNIT-OUT). En mode mono, seul le signal de la pointe sert, à la fois pour la gauche et la droite, tandis qu'en mode stéréo, la gauche est sur la pointe et la droite sur la bague.

Les sorties OUT1-6 ont leur contact de bague à la masse. Donc si un câble symétrique jack 3 points (TRS) vers XLR est utilisé, le signal négatif du connecteur XLR est mis à la masse.

La sortie casque (PHONES) est indépendante des autres sorties. Elle peut être utilisée comme deux sorties supplémentaires de niveau ligne pour un total de 8 sorties audio. Utilisez un câble divisé (en Y, comme décrit ci-dessus) pour obtenir un signal gauche et un signal droit séparés. Veuillez noter que le niveau maximal de signal est deux fois (6 dB) plus élevé qu'aux sorties de niveau ligne. Si le bus 7+8! à niveau fixe est sélectionné pour la sortie casque (voir page UNIT-OUT), le niveau nominal de signal est calé sur les niveaux des sorties OUT1-6 pour faciliter la connexion des 8 sorties à une table de mixage externe.

3 Face supérieure

Agencement



Canaux de batterie

KICK	Déclenche la peau.
SNARE, TOM1-4	Déclenche la peau, maintenez MORE pour déclencher le cercle.
HIHAT, CYMB1-3	Déclenche le corps.
MORE	Utilisée avec d'autres touches pour des fonctions étendues.

Chaque touche correspond à l'entrée de déclenchement portant le même nom à l'arrière de l'unité. Les noms se réfèrent à la fonction suggérée mais chaque canal de batterie peut accueillir n'importe quel type de son. Quand on maintient MORE avec SNARE ou TOM1-4, on peut accéder aux cinq canaux de percussion supplémentaires. Si aucun son ne leur est assigné, ils déclenchent le son de cercle des canaux de caisse claire ou de tom.

Presser une touche de canal de batterie sélectionne le canal et déclenche le son associé (le niveau de déclenchement par la touche est programmable, voir page UNIT-PREF). Si le canal contient une boucle, une seconde de cette boucle est jouée, ceci ayant pour but d'éviter que la totalité de la boucle ne soit lue jusqu'à la fin. Pour lancer la totalité de la boucle, maintenez la touche une demi-seconde. Une fois que la boucle a démarré (si elle est lue en entier), une courte pression sur la touche sélectionne le canal mais n'intervient pas sur la boucle). Maintenez la touche pour stopper la boucle.

Note : la zone déclenchée par les touches dépend du type de déclencheur sélectionné pour ce canal.

3

Mode/Page

UNIT	Sélectionne le mode Unit.
KIT	Sélectionne le mode Kit.
Page ▲	Fait passer à la page précédente.
Page ▼	Fait passer à la page suivante.

Le mode Unit et le mode Kit ont chacun leur propre jeu de pages. Le nom de la page actuelle est affiché verticalement sur le côté droit de l'écran LCD. Comme sa taille est limitée à 4 caractères, certains noms de page sont abrégés.

Paramètres

Écran LCD	Affiche jusqu'à 6 paramètres plus le nom de page.
PAR1-3	Touches pour les paramètres de moitié haute de l'écran LCD.
PAR4-6	Molettes pour les paramètres de la moitié basse de l'écran LCD.

Chaque paramètre a un nom et une valeur associée en dessous. Pour certains paramètres, une valeur supplémentaire peut s'afficher, par exemple le nom du kit apparaît séparément en seconde ligne de l'écran LCD. Certains paramètres sous les touches n'ont pas de valeur associée. Ils sont le plus souvent utilisés pour activer une fonction comme par exemple STOP et PLAY.

Divers

USB/MIDI	Signale une activité USB ou MIDI.
LEVEL	Règle le volume de la sortie casque et des sorties 1 et 2.

4 Pour commencer

Pads et déclencheurs

Selon les pads connectés, les réglages de déclenchement peuvent devoir être changés. Cela se fait en page UNIT-TRIG individuellement pour chaque canal. Les réglages de déclenchement d'usine sont faits pour l'emploi avec les pads DrumIt. La façon de configurer et de connecter ceux-ci est expliquée dans un mode d'emploi à part.

Charleston

Avant la première utilisation, la charleston doit être calibrée en page UNIT-HPED. Branchez votre charleston à l'entrée charleston (HITHAT) à l'arrière. Si un tiret s'affiche sous CALIB, c'est que la charleston n'est pas connectée. Un symbole de charleston fermée clignotera si la charleston n'est pas encore calibrée sinon, pressez CALIB pour lancer le calibrage. Desserrez maintenant la charleston et laissez-la reposer sur son support. Pressez CALIB pour mémoriser la position fermée et maintenant un symbole de charleston ouverte clignote. Ouvrez la charleston jusqu'à la position où le son doit juste atteindre l'ouverture complète et pressez une fois encore CALIB pour mémoriser la position ouverte

Si le calibrage est réussi, Done (terminé) s'affiche, sinon NoChg (pas de changement) apparaît pour indiquer qu'aucun réglage n'a été changé. Cela peut être dû à un intervalle trop faible entre les positions ouverte et fermée. Enfin, fixez la charleston en position ouverte (éventuellement plus haute) de façon à convenir à votre style de jeu.

Écoute (Monitoring)

Pour l'écoute, vous pouvez utiliser un casque (de préférence à basse impédance) connecté à la sortie casque (Phones) ou un amplificateur et des enceintes, branché aux sorties ligne 1 et 2. Le niveau de volume se règle avec le bouton LEVEL de la face supérieure. Normalement, le mixage est produit par la sortie casque et par les sorties 1 et 2, mais cela peut être changé en page UNIT-OUT.

Veillez noter que la sortie de la DrumIt Five peut être assez forte et que les sons sont souvent très riches en transitoires. Cela peut facilement endommager un système Hi-Fi normal. Faites donc attention au type de système d'écoute utilisé. Commencez toujours à bas volume et montez progressivement jusqu'à un niveau confortable.

4

Sélection de banque

En maintenant pressée la touche KIT au démarrage, il est possible de choisir quel fichier de banque de kits ouvrir. Pressez PREV ou NEXT pour sélectionner un fichier dkit, puis pressez OPEN. Par défaut, c'est le fichier DrumIt.dkit qui est ouvert.

Sélection du kit

Le programme de kit peut être changé en page KIT-PROG. Tournez la molette de gauche pour sélectionner un programme. Il y a 100 programmes parmi lesquels choisir dans une banque. Un kit peut être copié ou déplacé dans un autre programme pour qu'il ait un numéro de programme différent, mais cela reste toutefois le même kit (à moins que certains de ses réglages n'aient également été changés). Des kits simples sont placés après le programme 100, ils peuvent être sauvegardés dans le même fichier ou copiés dans un emplacement de programme dans la même banque de kits.

Volumes

Les niveaux de volume pour le mixage se règlent en page UNIT-MIX. Les 6 premiers faders contrôlent les volumes des canaux de batterie. Les 3 derniers faders contrôlent les volumes de l'effet, de l'entrée et de l'accompagnement. Les réglages de mixage sont communs à tous les kits et sont sauvegardés avec les réglages de l'unité. Les volumes individuels des canaux de batterie pour chaque kit peuvent se régler en page KIT-DRUM. Ces réglages sont sauvegardés par kit.

Sons

En page KIT-DRUM, on peut sélectionner des sons pour chacun des 15 canaux de batterie. S'il n'y a pas de sons sélectionnés sur les canaux de percussion (MORE plus SNARE ou TOM1-4), alors le déclenchement de percussion (vraisemblablement depuis le cercle du pad) est redirigé en zone 8 vers le canal de caisse claire ou de tom. Selon le son sélectionné ici, cela peut déclencher le cercle d'une caisse claire ou d'un tom. Sinon, le son du canal de percussion sera indépendant avec ses propres réglages individuels de canal.

Changement des réglages

Utilisez les touches PAGE ▼ et PAGE ▲ pour sélectionner une autre page d'unité ou de kit. Quand des réglages de paramètre ont été changés, ils peuvent être sauvegardés en pressant SAVE en page UNIT-MIX ou KIT-PROG (veuillez vous assurer que la sauvegarde est activée en page UNIT-PREF).

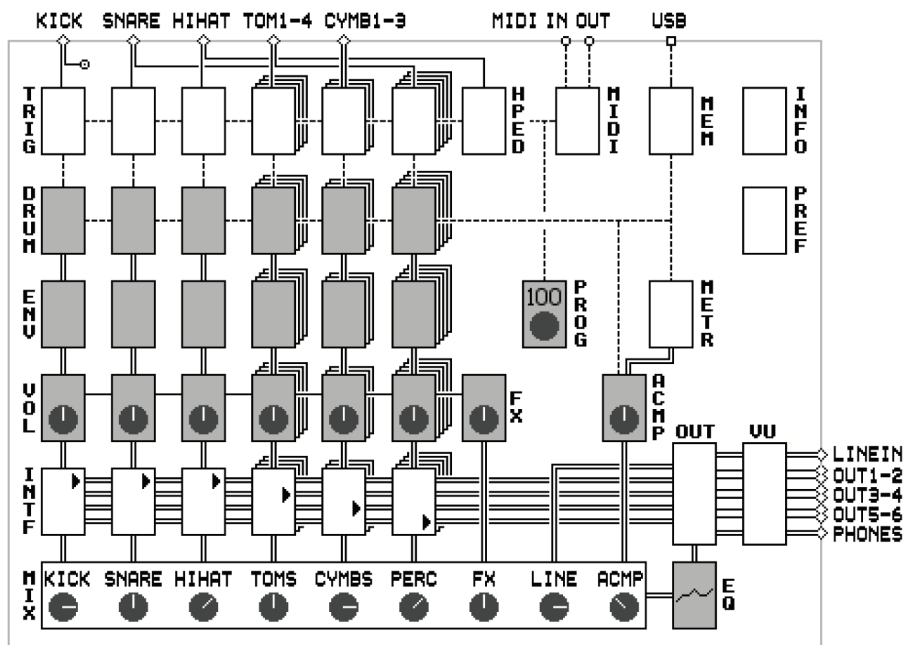
5 Branchements

Schéma synoptique

L'architecture interne de la DrumIt Five est mieux décrite par l'organisation de toutes les pages et leur fonction dans le schéma synoptique ci-dessous. Celui-ci montre le trajet du signal depuis l'entrée de déclenchement jusqu'à la sortie audio (les signaux MIDI et autres signaux de données sont représentés par des lignes pointillées). Le signal audio stéréo de chaque canal est toujours envoyé au bus de mixage et peut également l'être aux bus (paires) 1 à 8.

- 1+2, envoi optionnel aux sorties 1 et 2.
- 3+4, toujours envoyé aux sorties 3 et 4.
- 5+6, toujours envoyé aux sorties 5 et 6.
- 7+8, envoi optionnel à la sortie casque.
- Mix, envoi optionnel aux sorties 1 et 2 et/ou à la sortie casque.

Il existe également un bus de mixage auxiliaire (submix) qui est composé d'une combinaison de canaux de mixage. La sélection de bus pour la sortie se fait en page UNIT-OUT. Voir le chapitre 8 pour des descriptions de page détaillées.



Les pages grisées sont en mode Kit, les autres en mode Unit.

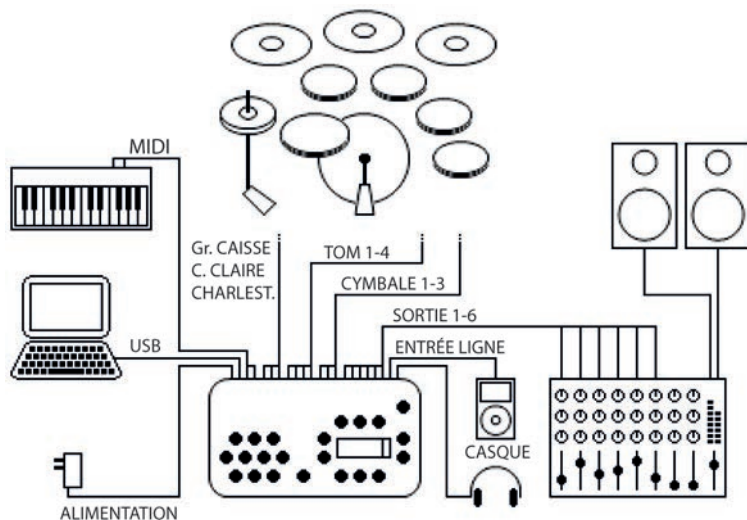
5

Exemple de branchement

L'illustration suivante montre une des méthodes possibles de branchement de la DrumIt Five. Bien entendu, de nombreuses autres configurations sont possibles. Quelques-unes des entrées ou sorties peuvent être reconfigurées pour s'adapter à d'autres types de connexion (voir les pages UNIT-TRIG et UNIT-OUT).

Les entrées SNARE et TOM peuvent être divisées pour brancher 2 pads à chaque entrée en vue d'obtenir un total de 15 déclencheurs indépendants. L'entrée LINE IN peut être réglée pour accepter des signaux mono ou stéréo. Les sorties OUT1 et OUT2 peuvent produire le mixage (Mix), le mixage auxiliaire (Submix) ou le bus 1+2. La sortie casque (PHONES) peut produire le mixage, le mixage auxiliaire, les bus 1+2, 3+4, 5+6 ou 7+8.

Pour 8 sorties séparées puissent être raccordées à une table de mixage ou à un enregistreur externes, la sortie casque peut être employée comme deux sorties ligne supplémentaires. Assignez d'abord chaque canal de batterie à un bus spécifique en page UNIT-INTF. Puis passez en page UNIT-OUT et réglez le paramètre OUT1.2 sur 1+2! et le paramètre PHONS sur 7+8!. Dans ce cas, les réglages de mixage de la page UNIT-MIX n'ont plus d'impact puisque le mixage est déconnecté de la sortie.



6 Fichiers

Mémoire flash

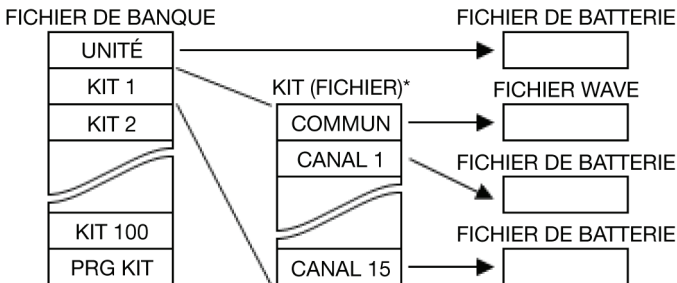
Toutes les données utilisées par la DrumIt sont conservées dans des fichiers qui se trouvent en mémoire flash. Cet espace de stockage fonctionne comme un disque dur standard à formatage FAT32. Quand la DrumIt est en mode USB et est connectée à un ordinateur, on peut accéder à tous les fichiers comme sur n'importe quel disque dur connecté en USB. Les fichiers suivants sont utilisés par la DrumIt.

- DrumItxyz.bin, fichier du système d'exploitation.
- DrumIt.dkit, fichier contenant les données de l'unité et de banque de kits.
- *.dkit, fichiers de simple kit (taille de 1536 octets).
- *.dsnd, fichiers contenant les sons de batterie ou les boucles.
- *.wav, fichiers wave standard pour l'accompagnement.
- *.pdf, fichiers de documentation.

La plupart de ces fichiers peuvent se trouver n'importe où dans la mémoire, à l'exception du système d'exploitation (OS) et des fichiers de banque de kits qui doivent se trouver dans le dossier racine (niveau supérieur). À la sortie d'usine, les fichiers de simple kit, boucle et wave sont organisés selon une structure pratique en dossiers. Toutefois, vous êtes libre de réorganiser ces fichiers comme bon vous semble, le système d'exploitation (OS) les repèrera automatiquement. Les fichiers propres à la DrumIt sont expliqués ci-dessous.

Banque de kits

Le fichier DrumIt.dkit contient les données de l'unité, une banque de 100 kits et le tableau des programmes de kit. Les données de l'unité servent à la totalité de la DrumIt Five (sont communes à tous les kits), et comprennent une référence au fichier de son de métronome. Les données de chaque kit se composent de 15 canaux de batterie et de données communes comme l'égaliseur, l'effet et l'accompagnement. Chaque canal de batterie et l'accompagnement contiennent des références aux fichiers de batterie et aux fichiers wave. L'illustration suivante montre ces relations.



* Un kit peut faire partie du fichier de banque de kits ou être un fichier de simple kit à part.

6

Simple kit

Chaque fichier dkit de 1536 octets contient les données pour un kit. Ceux-ci apparaissent par ordre alphabétique après le programme de kit 100. Ils fonctionnent exactement comme les kits de la banque de kits excepté que le nom de kit est tiré du nom de fichier. Ils peuvent être sauvegardés dans le même fichier (sans changement de nom) ou copiés dans n'importe quel programme de la banque de kits (avec changement de nom). Actuellement, il n'est pas possible de copier des kits de la banque de kits dans de simples kits car le système d'exploitation de la DrumIt OS ne peut que lire et écrire des fichiers existants, pas en créer de nouveaux. Pour créer de nouveaux simples kits, démarrez en mode USB, copiez le fichier Empty.dkit, renommez-le comme vous le désirez et redémarrez. Puis choisissez le nouveau simple kit (qui apparaît après le programme 100) et éditez-le en choisissant ses sons de batterie et en changeant d'autres réglages.

Batteries et boucles

Les fichiers dsnd contiennent les données de son pour les batteries et les boucles (dans ce contexte, batterie se réfère à tout instrument de type tom, cymbale, percussion etc.). Chaque fichier de batterie contient toutes les composantes de l'instrument complet. Donc, un fichier pour tom peut contenir les sons de peau et de cercle, et un fichier de cymbale les sons de dôme, de corps et de bord. Chacun de ces éléments peut être composé de nombreuses couches dynamiques (un tom type peut avoir 80 dynamiques de peau).

Les fichiers de boucle ne contiennent qu'une seule section audio qui est éditée pour être lue de façon transparente en mode continu. Le tempo d'une boucle dépend de la longueur des données audio, donc par exemple une boucle de mesure 4/4 à 120.0 BPM doit avoir une longueur exacte de deux secondes, sinon elle ne sera pas correctement lue.

Système d'exploitation

Le fichier DrumItxyz.bin contient le système d'exploitation (OS) X.YZ. Au démarrage de la DrumIt, le programme d'amorce charge toujours la dernière version de l'OS. Toutefois, en maintenant enfoncée la touche au-dessus d'OS au démarrage, on peut choisir un autre fichier d'OS. Avant de charger le fichier, celui-ci est vérifié pour être sûr qu'il contient un OS correct et compatible.

7 Édition

Concept

L'édition des réglages de la DrumIt Five est très simple. Sélectionnez le mode avec la touche UNIT ou KIT, choisissez une page avec PAGE ▼ et PAGE ▲, puis pressez une touche de paramètre ou tournez une molette de paramètre pour régler la valeur. Tous les paramètres de la DrumIt Five sont organisés de cette façon et peuvent donc être facilement identifiés par leur mode, leur page et leur nom, par exemple KIT-DRUM-FILE.

Modes

Le mode se sélectionne avec la touche UNIT ou la touche KIT. Le mode Unit contient les paramètres concernant la totalité de la DrumIt Five (communs à tous les kits) et le mode Kit contient les paramètres propres à chacun des 100 kits.

Pages

Chaque mode a plusieurs pages qui se sélectionnent avec les touches PAGE ▼ et PAGE ▲. Certaines pages contiennent des paramètres ayant des valeurs indépendantes pour chaque canal, auquel cas le canal concerné est allumé. Pressez n'importe quelle touche de canal (éventuellement en tenant enfoncée MORE) pour afficher les valeurs des paramètres lui correspondant. Maintenez MORE et pressez UNIT ou KIT pour accéder à la dernière page visitée dans chaque mode.

Paramètres

Chaque page peut contenir 6 paramètres, 3 sous les touches de paramètre et 3 au-dessus des molettes de paramètre. S'il y a une flèche après le nom du paramètre, on peut cliquer sur la molette pour sélectionner une partie spécifique de la valeur à éditer ou pour accomplir une autre fonction spécifique de ce paramètre.

Sauvegarde

En mode Unit ou Kit, les réglages se sauvegardent en pressant SAVE en première page de chaque mode (veuillez vous assurer que la sauvegarde est activée en page UNIT-PREF). En mode Kit, on peut changer le nom du kit et/ou sa position de programme (pour annuler, pressez KIT). Pour recharger les réglages d'origine, maintenez la touche MORE et pressez UNDO. Pour reprendre l'édition, maintenez la touche MORE et pressez REDO.

8 Description des pages

Introduction

Ce chapitre contient une description de toutes les pages et de tous les paramètres de la DrumIt Five. Notez que les pages marquées d'un * ont des paramètres avec des réglages individuels pour chaque canal de batterie.

Certains paramètres ont une flèche après leur nom. Cela indique que l'on peut cliquer sur la molette de paramètre correspondante pour sélectionner une partie spécifique de la valeur du paramètre à éditer ou pour accomplir une autre fonction propre à ce paramètre.

Pages Kit

PROG	Programme
DRUM	Instrument de la batterie*
ENV	Enveloppe*
VOL	Volume*
EQ	Égaliseur
FX	Effet
ACMP	Accompagnement

Pages Unit

MIX	Mélangeur
TRIG	Trigger* (déclencheur)
HPED	Pédale de charleston
INTF	Interface*
OUT	Output (sortie)
VU	VU-mètres
METR	Métronome
MIDI	MIDI
PREF	Préférences
MEM	Mémoire
INFO	Informations

8

KIT-PROG (chargement de programme)



PROGRAMME (en bas à gauche) sélectionne le programme du kit. Les kits simples apparaissent par ordre alphabétique après le programme 100. Cliquez et tournez pour sélectionner la lettre initiale, cliquez à nouveau pour sélectionner kit par kit.

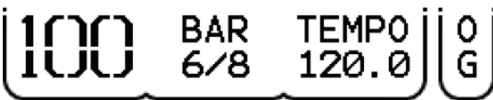
SAVE fait passer en sauvegarde de kit pour éditer le nom du kit et sélectionner son emplacement de sauvegarde (assurez-vous que la sauvegarde est activée en page UNIT-PREF). Un point d'interrogation à côté de SAVE indique que le kit a été édité. Pour recharger les réglages d'origine, maintenez la touche MORE et pressez UNDO. Pour rétablir l'édition, maintenez la touche MORE et pressez REDO.

STOP arrête l'accompagnement. Maintenez-le une demi-seconde pour arrêter toutes les boucles.

PLAY/PAUSE lance l'accompagnement. Un fichier wave peut également être mis en pause.

TIME (kit avec fichier wave) indique la durée de lecture du fichier sélectionné. Si aucun fichier n'est sélectionné, le temps affiché est 0:00.

PITCH (kit avec fichier wave) peut être réglé entre 0.50 et 1.0. Cela permet de vous entraîner à vitesse plus basse.



BAR (kit avec métronome) affiche le type de mesure sélectionné. Pendant que le métronome joue, cela affiche la mesure et le temps actuels.

TEMPO (kit avec métronome) règle le nombre de battements par minute. Cliquez pour choisir de changer la valeur par unités ou par dixièmes. La flèche indique la partie que vous pouvez changer, et elle redevient un point après une seconde.

8

KIT-PROG (sauvegarde de programme)

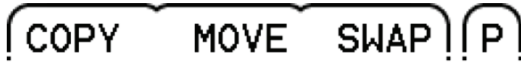


PROGRAMME (en bas à gauche) sélectionne l'emplacement de programme où le kit sera sauvegardé, copié, déplacé ou échangé (voir ci-dessous).

SAVE (même programme) sauvegarde le kit et rappelle la page de chargement de programme.

KEY change le caractère marqué par le curseur. Cliquez pour insérer un espace. Quand vous cliquez directement après avoir changé un caractère, le curseur est d'abord déplacé, ce qui est pratique pour écrire à la suite.

CUR fixe la position du curseur. Cliquez pour supprimer le caractère actuel. Maintenir MORE et tourner CUR décalera le nom vers la gauche ou la droite.



COPY (autre programme) copie le kit et rappelle la page de chargement de programme. Le kit présent dans l'emplacement de programme choisi sera écrasé (remplacé).

MOVE (autre programme) déplace le kit et rappelle la page de chargement de programme. Les kits compris entre l'emplacement d'origine et celui sélectionné pour le programme seront par conséquent décalés d'un emplacement (c'est comme prendre une carte dans une pile et la remettre ailleurs dans la pile).

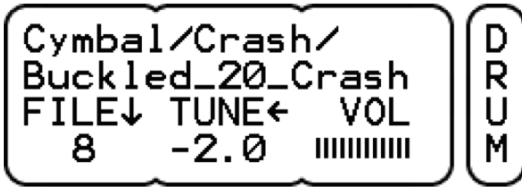
SWAP (nouvel emplacement de programme) échange le kit de l'emplacement d'origine avec celui du nouvel emplacement et rappelle la page de chargement de programme.

À n'importe quel moment, on peut presser KIT pour annuler.

Note : les kits simples ne peuvent qu'être sauvegardés dans le même fichier (sans changement de nom) ou copiés dans un emplacement de programme de la banque de kits (avec changement de nom). Actuellement, il n'est pas possible de copier des kits de la banque de kits dans de simples kits car le système d'exploitation de la DrumIt OS ne peut pas créer de nouveaux fichiers.

8

KIT-DRUM (par canal)



Fichier (FILE)/Dossier (FOLD) sélectionne le son de batterie devant être déclenché sur ce canal. Le nom de dossier s'affiche sur la première ligne et le nom du fichier sur la seconde. Cliquez sur la molette pour choisir de naviguer dans les dossiers ou dans les fichiers. Si le fichier sonore auquel il est fait référence n'existe pas, il n'y a pas de nom de dossier et un point d'interrogation (?) s'affiche à la place du numéro de fichier.

TUNE (accordage) règle la hauteur du son. La hauteur la plus basse est située à -12 demi-tons (une octave plus bas), la hauteur la plus haute dépend de l'encodage du son, une valeur aux environs de 4 demi-tons plus haut étant courante. Cliquez sur la molette pour alterner entre des pas de 100 centièmes (un demi-ton) et des pas de 10 centièmes de demi-ton.

VOL règle le volume de la batterie. Ce volume se trouve aussi en page KIT-VOL. Notez que le volume dans le mixage est également affecté par le volume de mixage de la batterie (page UNIT-MIX).

Les touches de paramètre peuvent déclencher jusqu'à 3 types de son différents depuis l'instrument sélectionné. Par exemple, quand une caisse claire ou un tom est chargé, vous pouvez déclencher les sons de peau et de cercle, pour une cymbale les sons du corps, du dôme et du bord (tranche).

8

KIT-ENV (enveloppe, par canal)

SOUND	LAYER	VOICE	E N V
♦♦-	Var	Poly	
ATTACK	HOLD	DECAY	
.047	.68	1.6	

SOUND choisit entre les différents types de son dans un fichier de batterie. Après avoir sélectionné un nouveau fichier (KIT-DRUM-FILE), tous les types de son sont activés avec une affectation de zone par défaut. Sélectionner une autre combinaison répartira équitablement les types de son entre toutes les zones. Cela permet par exemple d'assigner n'importe lequel des sons de cloche, ride ou crash d'une cymbale au pourtour d'un pad.

Quand le fichier de batterie est une boucle, on peut utiliser le paramètre SOUND pour sélectionner Loop (boucle continue avec start/stop) ou Solo (lecture unique avec redéclenchement). Le ! indique un volume fixe indépendant du niveau de déclenchement. Le seuil est rehaussé à -24 dB pour éviter un déclenchement accidentel. De plus, les paramètres LAYER et VOICE sont réglés sur Fix et Mono.

LAYER a 3 réglages.

- Var (variable), un certain niveau de déclenchement lancera une couche de façon semi-aléatoire tant qu'elle est proche du niveau de déclenchement.
- Fix (fixe), un certain niveau de déclenchement lancera toujours la même couche qui correspond le mieux au niveau de déclenchement.
- Top (haute), n'importe quel niveau de déclenchement lancera la couche la plus haute.

Dans les 3 cas, l'amplitude de la couche choisie a l'amplitude du déclencheur.

VOICE peut être Poly ou Mono. Dans ce dernier cas, une seule note jouera le son de batterie et le seuil est monté à -36 dB pour éviter les déclenchements accidentels. C'est particulièrement utile pour les sons de batterie de type synthétique.

ATTACK règle la durée d'attaque (par défaut 0 s).

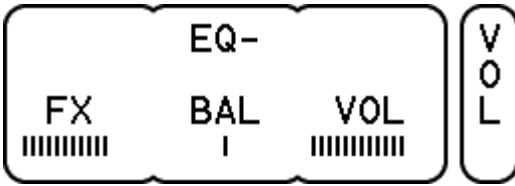
HOLD règle la durée de maintien (par défaut 0 s).

DECAY règle la durée de déclin (par défaut infinie).

Avec les paramètres de maintien et de déclin, on peut créer des sons de type "gated" (limités dans le temps). Réglez HOLD sur la durée désirée et DECAY sur une valeur assez courte.

8

Kit-VOL (volume, par canal)



EQ permet de choisir de faire passer ou non le canal de batterie par l'égaliseur. Il n'est disponible que quand le paramètre KIT-EQ-BUS est réglé sur Drum (note : la sortie directe du canal ne transite pas par l'égaliseur).

FX règle le volume de départ vers l'effet. Le son est pris après le volume général (on dit qu'il est pris "post-fader").

BAL règle la balance des sons stéréo.

VOL règle le volume de la batterie. Ce volume se trouve aussi en page KIT-DRUM. Notez que le volume dans le mixage est également affecté par le volume de mixage de la batterie (page UNIT-MIX).

8

KIT-EQ (égaliseur)



CURVE affiche la réponse en fréquence de l'égaliseur. Pressez pour initialiser l'égaliseur (courbe plane), pressez à nouveau pour restaurer les réglages précédents (pratique pour comparer les sons avec et sans correction).

FREQ règle la fréquence de la bande moyenne de 125 Hz à 8 kHz par pas d'une octave ou, pour un contrôle plus précis, cliquez sur la molette MID et tournez pour balayer les fréquences de 100 Hz à 10 kHz par pas d'un tiers d'octave.

BUS sélectionne le bus sur lequel agit l'égaliseur, que ce soit le bus Mix, Sub ou Drum. Ce dernier est une combinaison des 15 canaux de batterie, utilisez le paramètre KIT-VOL-EQ pour sélectionner les canaux qui passeront par l'égaliseur.

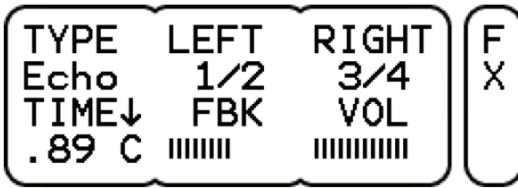
LOW est la bande basse (à 80 Hz) avec correction en plateau ou coupe-bas sur ± 12 dB.

MID est la bande moyenne (entre 100 Hz et 10 kHz) avec correction en cloche ou en creux sur ± 12 dB. Cliquez et tournez pour régler la fréquence centrale.

HIGH est la bande haute (à 12 kHz) avec correction en plateau ou coupe-haut sur ± 12 dB.

8

KIT-FX (effet écho)



TYPE sélectionne le type d'effet.

LEFT règle le temps de retard gauche sous forme de fraction du temps de retard total.

RIGHT règle le temps de retard droit sous forme de fraction du temps de retard total.

TIME règle le temps de retard total jusqu'à 1 s. Le réglage Syn synchronise le temps de retard sur le tempo du métronome. Cliquez pour sélectionner Center (centre), Left (gauche) ou Right (droite) pour la sortie du retard.

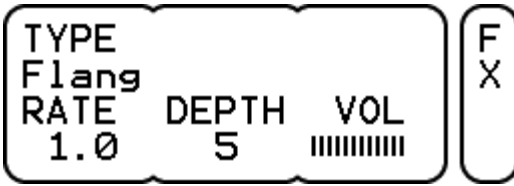
FBK (feedback ou réinjection) règle le volume du signal retardé pris en sortie du delay et réinjecté à l'entrée du delay.

VOL règle le volume de l'effet. Notez que le volume dans le mixage est également affecté par le volume de mixage d'effet (page UNIT-MIX).

Notez que quand LEFT et RIGHT ont les mêmes réglages, le son obtenu apparaît au centre.

8

KIT-FX (effet flanger)



TYPE sélectionne le type d'effet.

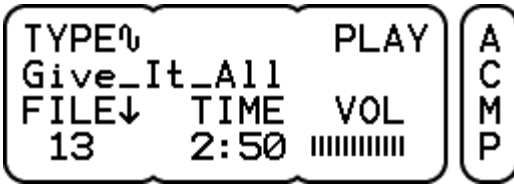
RATE règle la vitesse de modulation, entre 0,1 et 10 Hz.

DEPTH contrôle l'intensité du flanger, de 0 à 10.

VOL règle le volume de l'effet. Notez que le volume dans le mixage est également affecté par le volume de mixage d'effet (page UNIT-MIX).

8

KIT-ACMP (fichier wave d'accompagnement)



TYPE sélectionne la lecture d'un fichier wave ou la production d'un métronome.

PLAY/STOP lance ou arrête le fichier wave.

FILE sélectionne un fichier wave. Tous les fichiers sont affichés quel que soit le dossier dans lequel ils se trouvent. Si le fichier wave auquel il est fait référence n'existe pas, il y aura un point d'interrogation (?) à la place du numéro de fichier. Cliquez pour sélectionner le canal gauche pour la musique et le canal droit pour la piste de clic (ou vice versa selon la façon dont le fichier wave est enregistré). Cela permet d'avoir dans le mixage (par exemple au casque) à la fois la musique et le clic, et uniquement la musique dans le mixage auxiliaire (submix, par exemple vers la sortie ligne).

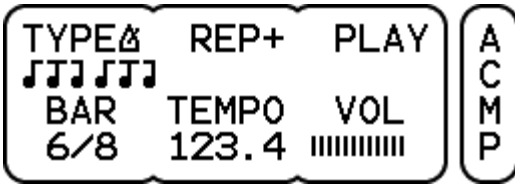
TIME affiche le temps total de lecture en minutes et secondes.

VOL règle le volume. Notez que le volume dans le mixage est également affecté par le volume de mixage d'accompagnement (page UNIT-MIX).

Quand vous sélectionnez un autre fichier wave durant la lecture, celui-ci est immédiatement lu.

8

KIT-ACMP (accompagnement, type métronome)



TYPE sélectionne la lecture d'un fichier wave ou la production d'un métronome. Le son de métronome est commun à tous les kits et peut être sélectionné en page UNIT-METR.

REP règle le nombre de répétitions. Vous avez le choix entre + (continuellement) et 1 ou 2 mesures ("bars" en anglais).

PLAY/STOP lance/arrête le métronome.

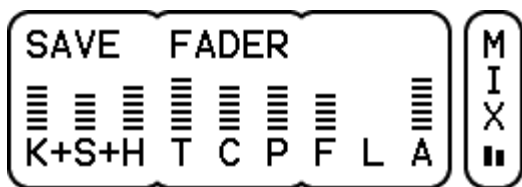
BAR détermine le format de mesure. Choisissez de 1/4 à 7/4 et de 3/8 à 12/8. Les mesures composées 5/8 et 7/8 ont plusieurs formats. La mesure 1/4 est pratique lorsqu'un simple accent est suffisant.

TEMPO règle le nombre de battements par minute. Cliquez pour choisir un changement de valeur par unités ou par dixièmes. La flèche indique quelle partie est changée, puis redevient un point après une seconde.

VOL règle le volume du métronome. Notez que le volume dans le mixage est également affecté par le volume de mixage d'accompagnement (page UNIT-MIX).

8

UNIT-MIX (mélangeur)



SAVE sauvegarde les réglages de l'unité, y compris les volumes du mélangeur (veuillez vous assurer que la sauvegarde est activée en page UNIT-PREF). Un point d'interrogation à côté de SAVE indique que les réglages ont été changés. Pour revenir aux réglages d'origine, maintenez la touche MORE et pressez UNDO. Pour rétablir l'édition, maintenez la touche MORE et pressez REDO.

FADER sélectionne les 3 faders de volume qui seront contrôlés par les 3 molettes de paramètre. Selon le réglage UNIT-PREF-MIXER, 9 faders verticaux sont affichés avec juste leur initiale (les noms complets sont affichés quand on sélectionne ou règle les faders) ou 3 faders horizontaux sont affichés avec leur nom complet. Cliquez sur les molettes de paramètre pour directement sélectionner les 3 faders indiqués au-dessus de chaque molette.

Le **VU**-mètre montre le niveau des signaux gauche et droit du mixage. Il se trouve soit sous le nom de page soit en haut à droite



KICK, SNARE, HIHAT ou **TOMS, CYMBS, PERC** contrôlent chacun le volume d'un ou plusieurs canaux de batterie. Ce volume vient en complément du volume réglé en page KIT-DRUM. L'assignation de chaque canal à un fader particulier se fait en page UNIT-INTF. Les noms des faders peuvent être changés en page UNIT-PREF pour refléter les volumes qu'ils contrôlent.

FX, LINE, ACMP contrôlent respectivement le volume d'effet, de l'entrée ligne et de l'accompagnement. Ce volume vient en complément du volume réglé dans les pages KIT-FX et KIT-ACMP (le volume d'entrée ligne ne se trouve qu'en page MIX).

8

UNIT-TRIG (déclenchement, par canal)



TYPE doit être réglé pour correspondre à la source de déclenchement connectée.

- Kick1 ou 2 : pad DrumIt de grosse caisse avec réponse plus rapide ou plus lente.
- Pad8, 10 ou 12 : pads DrumIt de caisse claire et de tom.
- Rim : cercles des pads DrumIt.
- Cym12 ou 14 : pads DrumIt de cymbale avec fonction d'étouffement.
- CyCup ou CyEdg : pads de cymbale génériques avec déclencheur de cloche ou de tranche.
- HiHat : pad DrumIt de charleston.
- AcTr1, 2 ou 3 : micros de déclenchement acoustique sur des fûts de tailles croissantes.

XTALK réduit la diaphonie avec les pads d'autres canaux, le paramètre XTALK peut être réglé sur Off (pas de suppression), Low, Med ou High (suppression maximale).

LEVEL affiche la zone et le niveau de déclenchement en dB. Presser LEVEL affiche les 4 derniers événements de déclenchement. Pressez-le à nouveau pour afficher la note et la dynamique MIDI.

GAIN doit être réglé pour que seule une frappe forte donne le plein niveau de déclenchement (0 dB). Le gain maximal est de 24 dB. A partir de 12 dB et au-dessus, le seuil est relevé pour éviter les faux déclenchements.

Quand TYPE est réglé sur Cym12 ou 14, le paramètre GAIN a une valeur de cloche réglable entre Low, Medium et High. Tournez d'abord GAIN pour que seules les frappes fortes sur le corps donnent un plein niveau en zone 4. Puis cliquez sur GAIN pour que seules les frappes fortes sur la cloche donnent un plein niveau en zone 1 (note : seules les frappes relativement fortes sur la cloche donnent la zone 1, sinon elles donnent la zone 4).

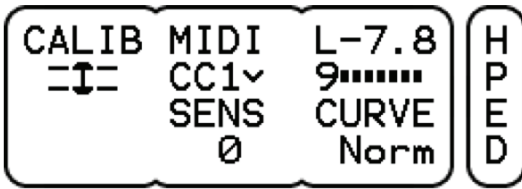
THRES (seuil) doit être réglé suffisamment bas pour laisser passer les frappes douces mais suffisamment haut pour éviter les faux déclenchements. La valeur peut être réglée entre -48 dB et -12 dB.

CURVE règle la courbe de rapport entre force de frappe et niveau de sortie de déclenchement.

- Neg2 ou 1 donnent des niveaux plus bas pour des frappes moyennes.
- Norm donne une relation linéaire entre force de frappe et niveau de déclenchement.
- Pos1 ou 2 donnent des niveaux plus élevés pour des frappes moyennes.
- Lin1 ou 2 sont penchées et démarrent à -36 ou -24 dB pour une force de frappe faible.
- Max1 ou 2 donnent un niveau fixe de -6 ou 0 dB quelle que soit la force de frappe.

8

UNIT-HPED (pédale de charleston)



CALIB calibre la charleston. Si un tiret s'affiche, c'est que la charleston n'est pas connectée. Un symbole de charleston fermée clignote si la charleston n'est pas encore calibrée, sinon pressez CALIB pour lancer le calibrage. Desserrez maintenant la charleston et laissez-la reposer sur son support. Pressez CALIB pour mémoriser la position fermée et maintenant un symbole de charleston ouverte clignote. Ouvrez la charleston jusqu'à la position où le son doit juste atteindre l'ouverture complète et pressez une fois encore CALIB pour mémoriser la position ouverte.

Si le calibrage est réussi, Done (terminé) s'affiche, sinon NoChg (pas de changement) apparaît pour indiquer qu'aucun réglage n'a été changé. Cela peut être dû à un intervalle trop faible entre les positions ouverte et fermée. Enfin, fixez la charleston en position ouverte (éventuellement plus haute) de façon à convenir à votre style de jeu.

MIDI permet de choisir entre les changements de commande (CC) 1 ou 4. La plage de valeur d'un CC peut être réglée de 0 à l'ouverture à 127 à la fermeture (flèche vers le bas) ou de 0 à la fermeture à 127 à l'ouverture (flèche vers le haut). Normalement, les données de pédale MIDI ne sont envoyées que juste avant un message de jeu de note (Note On), mais les sélections avec un point d'exclamation indiquent que les mouvements de pédale sont continuellement envoyés. L'enfoncement de pédale transmettra les messages de changement de commande CC et de note On, le note Off correspondant étant envoyé quand la pédale remonte. Si l'intervalle entre descente et montée est court, cela donne un jeu au pied avec relâchement des cymbales ("foot splash"), s'il est plus long, cela donne un jeu au pied en les gardant fermées ("foot chick").

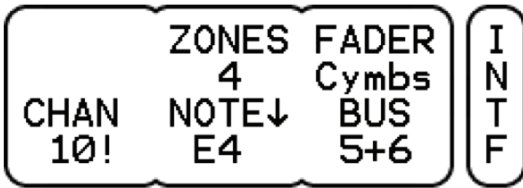
LEVEL affiche le niveau de déclenchement de la pédale en dB. Il est également affiché en page UNIT-TRIG quand le canal de charleston est sélectionné.

SENS règle la sensibilité sur +/-6 dB. Ajustez-la pour qu'un enfoncement ferme de la pédale donne un niveau de déclenchement plein (0 dB).

CURVE a 9 réglages (voir la description en page UNIT-TRIG).

8

UNIT-INTF (interface, par canal)

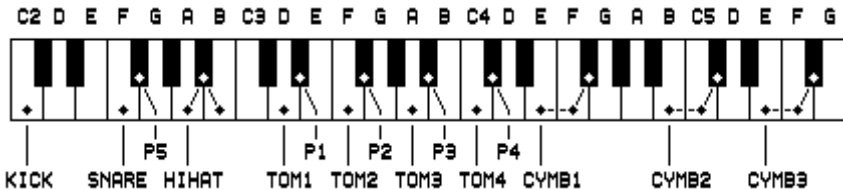


ZONES affiche le nombre de zones pour chaque canal. Il dépend du type de déclencheur (voir UNIT-TRIG) et correspond au nombre de notes MIDI utilisées. Donc si NOTE est réglé sur E4 et ZONES sur 4, les notes MIDI utilisées seront E4, F4, F#4 et G4.

FADER sélectionne le fader qui contrôle le volume dans le mixage.

CHAN (canal) sélectionne le canal MIDI sur lequel les messages Note On et Note Off sont reçus et transmis. La dernière sélection portant un point d'exclamation (!) est le canal MIDI commun (voir UNIT-MIDI).

NOTE sélectionne la note MIDI pour les messages Note On et Note Off. Si le type de déclencheur associé a plusieurs zones (comme dôme, corps, bord et étouffement), les zones supplémentaires sont associées aux notes de numéro immédiatement supérieur. Cliquez sur la molette pour alterner entre nom et numéro de note. La note MIDI 0 correspond à C-1 et la note 60 à C4.

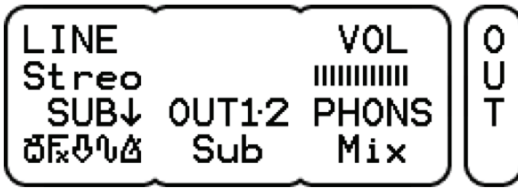


L'illustration ci-dessus montre les réglages d'usine pour NOTE (Px correspondent aux canaux de percussion sélectionnés avec MORE plus TOMx ou SNARE). Cette configuration permet à tous les canaux de batterie d'être joués depuis un clavier MIDI standard avec la molette de modulation comme pédale de charleston. Si vous enregistrez dans un séquenceur, vous pouvez régler les canaux de la batterie sur des canaux MIDI individuels pour qu'ils terminent sur des pistes différentes.

BUS sélectionne le bus pour la sortie directe. Cela peut être n'importe quel bus (ou paire) de 1 à 8 ou aucun (off). Notez que le volume de batterie, réglé en page KIT-DRUM, affecte le niveau de sortie directe, ce qui n'est pas le cas du volume de mixage de batterie.

8

UNIT-OUT (sortie)



LINE (entrée ligne) peut être mono ou stéréo. En mono, seul le signal de la pointe de l'entrée ligne est utilisé, à la fois pour la gauche et la droite. En stéréo, le signal de la pointe est le canal gauche et le signal de la bague le canal droit.

VOL affiche le volume du bouton LEVEL.

SUB sélectionne une combinaison de canaux de mixage pour le bus auxiliaire (submix). Tournez pour sélectionner une source et cliquez pour l'incorporer ou la sortir du mixage auxiliaire. Il existe 5 sources différentes :

- Drums : grosse caisse, caisse claire, charleston, toms, cymbales et percussions
- Fx : effet
- Line : entrée ligne
- Wave : fichier wave d'accompagnement
- Metr : métronome d'accompagnement

Cela permet par exemple de faire un mixage pour l'enregistrement ou la sonorisation avec seulement la batterie et les effets tout en gardant tous les canaux au casque. Les volumes des canaux dans le mixage auxiliaire sont les mêmes que ceux du mixage et sont réglés en page UNIT-MIX.

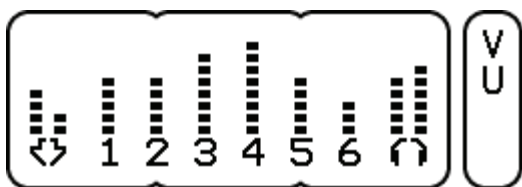
OUT1.2 sélectionne le bus audio routé vers les sorties 1 et 2. Cela peut être le bus Mix, Mix!, Sub, Sub!, Out 1+2!. Mix et Sub sont contrôlés la commande LEVEL, les autres ont un niveau fixe.

PHONS sélectionne le bus audio qui est routé vers la sortie casque. Cela peut être le bus Mix, Sub, 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 ou 7+8!. Le niveau est contrôlé par le bouton LEVEL, sauf en cas de sélection du bus 7+8! qui a un niveau fixe égal à celui des autres sorties ligne.

Les sélections de bus avec point d'exclamation ont un niveau de sortie fixe, aussi faites attention au réglage de volume de l'appareil connecté.

8

UNIT-VU (VU-mètres)



Le premier (symbole de flèche) affiche le niveau d'entrée ligne. Comme l'entrée n'a pas de commande de niveau analogique, le niveau de sortie de l'appareil connecté doit être réglé pour garder le signal ligne entrant en dessous du maximum. Le mode de l'entrée (mono ou stéréo) se règle en page UNIT-OUT. Le niveau de volume dans le mixage peut être réglé en page UNIT-MIX.

1 à 2 affichent le niveau des sorties 1 et 2. Elles peuvent fournir le bus 1+2, le bus mix ou le bus submix. Les deux derniers peuvent être contrôlés par la commande LEVEL ou avoir un niveau fixe (voir UNIT-OUT).

3 à 4 affichent le niveau des sorties 3 et 4. Elles fournissent toujours le bus 3+4 à un niveau fixe.

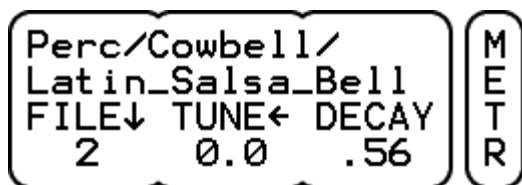
5 à 6 affichent le niveau des sorties 5 et 6. Elles fournissent toujours le bus 5+6 à un niveau fixe.

Le symbole **CASQUE** affiche le niveau au casque. Le casque peut fournir le bus mix, submix, 1+2, 3+4, 5+6 ou 7+8. Le volume se règle avec la commande LEVEL sauf en cas de sélection du bus 7+8! (voir UNIT-OUT).

Les VU-mètres affichent le niveau crête actuel du signal dans les entrées et sorties audio. Pour conserver une qualité de signal optimale, il est recommandé de garder ces signaux à un niveau raisonnablement élevé. Toutefois, pour éviter tout écrêtage, assurez-vous que le segment supérieur du VU-mètre ne s'allume pas trop souvent. Chaque segment du VU-mètre représente 6 dB.

8

UNIT-METR (métronome)



Fichier (FILE)/Dossier (FOLD) sélectionne le son qui est joué par le métronome (voir KIT-ACMP). Le nom de dossier s'affiche sur la première ligne et le nom du fichier sur la seconde. Cliquez pour choisir de naviguer dans les dossiers ou dans les fichiers. Si le fichier sonore auquel il est fait référence n'existe pas, il n'y a pas de nom de dossier et un point d'interrogation (?) s'affiche à la place du numéro de fichier.

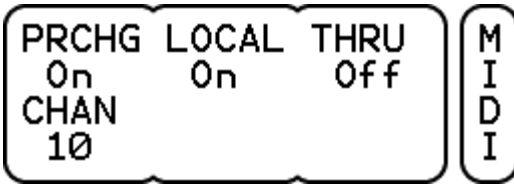
TUNE (accordage) règle la hauteur du son. La hauteur la plus basse est située à -12 demi-tons (une octave plus bas), la hauteur la plus haute dépend de l'encodage du son, une valeur aux environs de 4 demi-tons plus haut étant courante. Cliquez pour alterner entre des pas de 100 centièmes (un demi-ton) et des pas de 10 centièmes de demi-ton.

DECAY règle la durée de déclin (par défaut infinie). Tournez sur la gauche pour raccourcir les durées. C'est utile pour rendre les sons plus compatibles avec un clic de métronome.

Note : le son de métronome est toujours joué en zone 1.

8

UNIT-MIDI



PRCHG (Program Change ou changement de programme) peut être réglé sur On ou Off. Cela est valable à la fois pour la réception et pour la transmission.

LOCAL peut être réglé sur On ou Off. Sur Off, les déclencheurs ne sont plus reliés aux sons internes pour éviter un double déclenchement lorsqu'un séquenceur externe renvoie les données de note On/Off.

THRU peut être réglé sur On ou sur Off. Il détermine si les données reçues par MIDI sont renvoyées ou non par la sortie MIDI. Cela permet à un instrument de commande MIDI de contrôler la DrumIt Five plus des instruments MIDI supplémentaires connectés à la DrumIt Five (note : les messages exclusifs (sysex) seront transférés à vide).

CHAN (canal) est le canal MIDI commun sur lequel sont reçus et transmis les messages de changement de programme et de déclenchement de note. Chaque canal de batterie peut avoir son propre canal MIDI pour le déclenchement des notes (voir UNIT-INTF).

8

UNIT-PREF (préférences)



SAVE (sauvegarde) peut être réglé sur On ou Off. Cela est valable en mode Unit et en mode Kit.

VOL peut être réglé sur Bar pour afficher les paramètres de volume avec un bargraph ou sur Num pour les afficher avec une valeur numérique en dB.

MIXER sélectionne la façon dont les faders sont affichés en page UNIT-MIX. Soit 3 faders horizontaux à la fois avec des noms complets, soit 9 faders verticaux avec juste leurs initiales (les noms complets sont affichés quand on sélectionne ou règle les faders).

TRIG règle en dB le niveau de déclenchement par la touche de façade. Le maximum est 0 dB et le minimum -48 dB. Il peut également être réglé sur Off.

FAD sélectionne le nom du fader à éditer ; tournez pour choisir entre les faders 1 à 6. Cliquez pour placer le curseur sur le premier caractère et tournez pour le changer. Cliquez pour faire avancer le curseur. L'assignation d'un canal de batterie à un fader spécifique se fait en page UNIT-INTF.

8

UNIT-MEM (mémoire)

	FOLDS	FILES	M E M
	15	183	
FLASH	USED	FREE	
4GB	97%	3%	

FOLDS (dossiers) affiche le nombre de dossiers (hormis le dossier racine ou root).

FILES (fichiers) affiche le nombre de fichiers dans tous les dossiers. Ce n'est la même chose que le nombre de fichiers sonores, car cela comprend également les fichiers du système d'exploitation (OS) plus tous les autres fichiers.

FLASH est la taille de la mémoire Flash en Go.

USED est le pourcentage de mémoire occupée par les dossiers et fichiers.

FREE est le pourcentage de mémoire encore libre pour les dossiers et fichiers.

8

UNIT-INFO (informations)

DrumIt_Five			I N F O
SERNR	BOOT	OS	
00123	1.34	1.24	

SERNR est le numéro de série de la DrumIt Five.

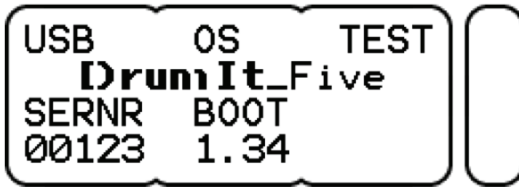
BOOT est la version du programme d'amorçage.

OS est la version du système d'exploitation.

9 Fonctions utilitaires

Mode de démarrage (Boot)

Quand la DrumIt Five s'allume, l'écran LCD affiche la signature DrumIt, le numéro de série, la version du système d'amorçage (Boot) et la taille de la mémoire Flash. Juste après la mise sous tension, vous pouvez choisir entre le mode de stockage de masse USB, le mode de sélection de système d'exploitation (OS) et le mode TEST. Si aucun choix n'est fait, c'est le système d'exploitation par défaut de la DrumIt qui est chargé et le fonctionnement normal commence. Comme la procédure de démarrage est assez courte, vous pouvez maintenir pressée la touche voulue avant de mettre sous tension pour être sûr que le mode correct sera sélectionné. Toute erreur durant le démarrage sera indiquée en bas à droite de l'écran LCD.



Le mode **USB** permet à la DrumIt Five de passer "aux yeux" de l'ordinateur hôte pour un dispositif de stockage externe. Si elle n'est pas connectée ou pas reconnue par l'ordinateur hôte, le statut `USB_Disconnected` (USB déconnecté) s'affiche. Si elle est correctement reliée, le statut sera `USB_Connected` (connectée en USB). Vous pouvez maintenant copier des fichiers entre l'ordinateur hôte et la DrumIt Five. Les lettres R (Read) et W (Write) indiquent respectivement une activité de lecture et d'écriture, aussi ne débranchez rien durant celles-ci car cela entraînerait une altération des données.

Le mode **OS** vous permet de sélectionner n'importe quelle version disponible du système d'exploitation. Pressez `PREV` (Précédente) ou `NEXT` (Suivante) pour parcourir toutes les versions disponibles puis pressez `LOAD` pour lancer l'OS sélectionné. La version d'OS (ou toute erreur) s'affiche en bas à droite de l'écran LCD. Si l'OS a un numéro de série ne correspondant pas au numéro de série de la DrumIt Five, le numéro de série licencié s'affichera.

Le mode **TEST** lancera un test de SDRAM pour lequel il chargera le fichier `DrumItTest.bin` et démarrera en mode test. Si aucun programme de test n'est disponible, la DrumIt Five démarre en mode USB.

Mise à jour du système d'exploitation (OS)

Pour mettre à jour le système d'exploitation, téléchargez le dernier fichier d'OS depuis le site web 2box. Branchez la DrumIt Five à l'ordinateur hôte à l'aide d'un câble USB et démarrez en mode USB. Puis copiez le nouveau fichier DrumItxyz.bin (xyz étant le numéro de version) dans le dossier racine (root) de la DrumIt Five et faites-la redémarrer (éteindre, rallumer).

Si tout s'est bien passé, le numéro de la nouvelle version d'OS s'affiche en bas à droite de l'écran LCD, sinon un message d'erreur apparaîtra. Le programme d'amorçage (Boot) chargera automatiquement la version la plus récente, mais pour économiser de l'espace, il est possible de supprimer les versions précédentes.

Veillez faire une copie de sauvegarde du fichier DrumIt.dkit d'origine. Si vous sauvegardez vos réglages UNIT ou KIT avec l'OS 1.20, ils seront aux formats 1.20, format qui n'est pas rétro-compatible avec les versions d'OS antérieures.

Réinitialisation

Pour ramener le système aux réglages d'usine par défaut, il y a deux possibilités.

Téléchargez le fichier DrumIt.dkit depuis le site web 2box. Branchez la DrumIt Five à l'ordinateur hôte à l'aide d'un câble USB et démarrez en mode USB. Ouvrez le support DrumIt et faites une copie du fichier DrumIt.dkit d'origine. Puis copiez le nouveau fichier DrumIt.dkit dans le dossier racine de la DrumIt Five (choisissez l'écrasement "overwrite" si cela vous est demandé) et redémarrez.

Sinon, vous pouvez utiliser la fonction Initialiser en page UNIT-PREF. Cela copiera les réglages Unit ou Kit du fichier DrumItInit.dkit dans le fichier DrumIt.dkit.

Si la bibliothèque de sons de la DrumIt Five a été changée, certains kits peuvent être incomplets (canaux de batterie muets). Néanmoins, le nom du fichier sonore d'origine reste affiché en page KIT-DRUM, mais sans nom de dossier et avec un point d'interrogation à la place du numéro de son. Pour que le kit soit de nouveau complet, veuillez recopier le ou les fichiers sonores manquants dans la DrumIt Five.

10 Addenda

Caractéristiques techniques

10 entrées de déclenchement à double fonction (jack 6,35 mm TRS)
1 entrée ligne audio stéréo (jack 6,35 mm TRS)
6 sorties ligne audio mono (jack 6,35 mm TS)
1 sortie casque stéréo (jack 6,35 mm TRS)
USB 1.1 pleine vitesse
Entrée et sortie MIDI

Écran LCD 20 x 4 caractères
18 touches (boutons poussoirs)
3 molettes rotatives
1 bouton de volume

Mémoire Flash de 4 Go
Alimentation électrique externe CA 18 V

Dimensions de l'unité avec pieds en caoutchouc et boutons
(largeur x profondeur x hauteur)
260 x 166 x 65 mm
1,25 kg

Glossaire

dB	décibel
VU	Unité de volume
AC	Courant alternatif (CA)
DC	Courant continu (CC)
LED	Diode électroluminescente
LCD	Écran à cristaux liquides
TS	Connecteur jack 2 points, pointe/manchon (pointe : signal, manchon : masse)
TRS	Connecteur jack 3 points, pointe/bague/manchon (pointe : gauche/point chaud, bague : droite/point froid, manchon : masse)
XLR	Connecteur audio symétrique (1 : masse, 2 : point chaud, 3 : point froid)
USB	Bus série universel
MIDI	Interface numérique pour instruments de musique