

L'ÉDITEUR 2BOX - Vue d'ensemble :

Editeur logiciel pour Mac (OSX et les Mac à processeur Intel uniquement) ou PC (Windows XP ou version ultérieure) pour gérer les kits DrumIt et les sons. Editez les kits DrumIt et créez vos propres sons à partir de fichiers Wav qui pourront être joués directement sur votre système DrumIt.

Fonctions de l'éditeur de kit :

- Editez les kits et écoutez les sons sur votre Pc ou Mac.
- Glissez Déposez les sons depuis le gestionnaire de sons vers les Kits.
- Sauvegardez vos modifications et réorganisez les kits dans la bibliothèque DrumIt.

Fonctions de l'éditeur de sons :

- Créez vos propres sons DrumIt mutipistes à partir de sons Wav.

Information :

CE LOGICIEL EST FOURNI «TEL QUEL». TOUTES LES GARANTIES, EXPLICITES OU IMPLICITES, INCLUANT ET S'ETENDANT A DES GARANTIES COMMERCIALES ET ADAPTABLES POUR UN USAGE PARTICULIER SONT, PAR LA PRESENTE, EXCLUES. LE LOGICIEL EST SUSCEPTIBLE DE CONTENIR DES ERREURS, L'USAGE DU LOGICIEL SE FERA A VOS RISQUES ET PERILS. NOUS NE SOMMES EN AUCUN CAS RESPONSABLES DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS OU CONSECUTIFS CAUSES A TORT OU A RAISON (INCLUANT LES NEGLIGENCES OU TOUTES AUTRES CHOSES) RESULTANT DE L'USAGE DU LOGICIEL. CE DISCLAIMER EST REGI PAR LA LOI SUEDOISE EN VIGUEUR.

Ce dont vous avez besoin :

Le logiciel d'édition (téléchargeable sur le site web 2BOX en version Windows et en version Mac OS X).

- Votre système DrumIt .
- Un PC (Windows XP ou version ultérieure) ou Mac (OSX et les Mac à processeur Intel uniquement).
- Un câble USB.

Avant d'utiliser le logiciel d'édition :

Pensez toujours à faire une sauvegarde du fichier drumit.dkit sur votre PC / Mac avant de commencer toute édition.

Conseils importants :

N'oubliez pas de toujours fermer le logiciel d'édition avant de déconnecter le câble USB de la DrumIt.

Lancer l'éditeur et le DrumIt :

- Connectez votre DrumIt à un PC / Mac avec un câble USB et démarrez l'appareil en mode USB (allumez l'appareil et appuyez sur le bouton gauche au dessus de l'écran).



- Après le téléchargement, double-cliquez sur le fichier d'installation DrumIt Beta 0.9.16 (Windows uniquement). Lorsque l'installation est terminée., démarrez le logiciel d'édition DrumIt.
- Au démarrage, l'éditeur recherchera le fichier drumit.dkit. (le fichier qui contient tous les paramètres du DrumIt.)
- Naviguez dans le lecteur du DrumIt et choisissez le fichier drumit.dkit à la racine du lecteur. L'éditeur démarre avec le kit n° 1.
- Les symboles des pads sont disposés selon les paramètres des toms de la DrumIt. Ils ne reflètent pas obligatoirement le type de son chargé sur chaque canal.
- Choisir Audio Settings dans le menu Setup et sélectionnez la sortie audio. Vous pouvez utiliser le bouton Test pour vérifier que la sortie audio est bien opérationnelle.

L'Editeur de kit :

Par défaut, l'éditeur va démarrer dans un mode d'édition de Kit.

Lancement des sons dans l'Éditeur :

Cliquez sur un pad pour entendre le son de batterie. Certains de ces pads ont plusieurs zones. Les cymbales possèdent 3 zones (bord, cloche et dessus), toms et caisse claire 2 zones (peau et cerclage) et le charleston 3 zones (bord, cloche et pied). Appuyez sur le clic gauche de la souris pour lancer le son d'un pad, si vous maintenez enfoncé le bouton de la souris le son se répète. Le taux de répétition est réglable (300 - 1000 ms) en choisissant User Preferences dans le menu Setup. Si vous maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et déplacez la souris vers le haut ou vers le bas la vitesse du son déclenché changera en conséquence. Le charleston a un comportement un peu différent, le clic gauche déclenche les sons en position fermée et faire le clic droit déclenche les sons position ouverte. Un clic sur la pédale déclenche un son de grosse caisse.

Un son en gras peut aussi être lancé en appuyant sur la barre d'espace de votre clavier.

Edition d'un son dans un Kit :

Pour chaque son, vous pouvez modifier la tonalité, la balance et le volume. Vous pouvez modifier les valeurs des réglages du son du dernier pad sélectionné (il sera mis en évidence). Dès qu'un paramètre dans un kit est modifié * apparaît après le nom du kit pour indiquer qu'un changement a été effectué.

Changement des sons dans un kit :

Pour modifier les sons, glissez et déposez des fichiers DSND de n'importe quel dossier du DrumIt vers un pad. Le son précédent sera remplacé. Si vous faites glisser des sons sur le cerclage d'un tom ou peau de caisse claire, le nom du nouveau son apparaîtra sous le pad et le curseur de volume sera divisé en deux curseurs pour permettre un mix plus aisé entre les deux sons. Si vous souhaitez supprimer un son assigné à un pad vous pouvez le faire très facilement en sélectionnant le pad (le nom du son sera en surbrillance) puis en appuyant sur la touche Suppr de votre clavier. Dans ce cas, il ne sera plus assigné au pad et il s'affichera « No sound » à la place du nom indiqué sous le pad. Vous pouvez supprimer n'importe quel son du pad de votre choix en appuyant sur la touche Suppr.

Copier ou Renommer les kits :

Lorsque vous en avez fini avec l'édition des kits, le kit peut de manière optionnelle être copié dans un autre emplacement de la banque de kits DrumIt. Choisissez Kit sur la barre de menu, une liste déroulante apparaîtra, affichant tous les kits de la banque, choisissez Copy/Rename Kit. Une boîte de dialogue apparaîtra. Tapez le nouveau nom du kit et choisissez l'emplacement. Le changement est désormais temporairement sauvegardé. Pour faire une sauvegarde définitive de vos modifications, vous devez sauvegarder entièrement la banque de kits comme décrit dans la section suivante.

Sauvegarde de la Banque de Kits :

Lorsque vous avez terminé de modifier les kits, vous devez enregistrer toutes les modifications apportées au fichier de banque de kits DrumIt (drumit.dkit) avant la fermeture du programme. L'éditeur vous demandera toujours si vous voulez sauver la banque de kits avant la fermeture, s'il y a des modifications qui ont été apportées. Vous pouvez toujours vérifier avant d'enregistrer quels kits ont été édités. Choisissez le menu Kit, une liste avec tous les noms des kits sont affichés. Les kits ayant un * après le nom sont les kits ayant été édités.

Editeur de son :

Dans l'éditeur de son, vous avez la possibilité de glisser/déposer des fichiers Wav vers la zone d'édition et ainsi créer vos propres sons multipistes et les sauvegarder dans le format *.dsnd.

Créer des sons Utilisateurs dans l'éditeur de sons :

Faites un clic gauche sur le bouton nommé Sound dans l'éditeur pour accéder à l'éditeur de son. Un symbole grisé apparaît avec une zone vide au centre numérotée de 0 à -36db. Le navigateur de fichier « Sound Browser » devient « Audio File Browser ».

Quelques conseils utiles à propos des fichiers wav :

Les fichiers Wav ont besoin d'être pré édités avec un point de départ et une fin correcte. Chaque fichier doit contenir une seule frappe. Pour une meilleure qualité sonore et une meilleure réponse de jeu nous vous recommandons d'utiliser des enregistrements avec plusieurs vitesses différentes. Lorsque vous enregistrez des sons, veuillez enregistrer chaque frappe à sa valeur initiale en dB. Ne normalisez pas le niveau des enregistrements, pour ne pas créer « un effet mitraille » lorsque vous jouerez.

Créer vos propres sons :

Glissez déposez vos fichiers Wav pré édités dans la zone graphique. Ils seront placés selon leur niveau de valeur pic (dB). Le premier fichier Wav fichier sera toujours à 0 dB (valeur maximum). Les autres fichiers Wav seront placés au-dessus ou en dessous du précédent, en fonction de leur niveau relatif.

Continuez à faire glisser et déposer des fichiers Wav jusqu'à ce que vous soyez satisfaits. Vous pouvez cliquer sur chaque piste pour vérifier que le son est correct et s'incorpore bien dans le mix global. Vous pouvez supprimer une seule piste en la surlignant et en appuyant sur Suppr. Vous pouvez continuer à faire glisser et déposer des sons dans la zone graphique pour ajuster le son selon vos goûts. La barre d'espace peut également être utilisée pour lancer les pistes pendant que vous basculez entre les différentes pistes grâce aux touches fléchées.

Assigner le son à des zones différentes :

Dans cette version beta, l'éditeur ne supporte qu'une seule zone. Si vous créez un son de cymbale sur trois zones, les trois zones déclencheront le même son.

Sauvegarder un son :

Lorsque vous avez terminé de déposer des fichiers Wav et que vous êtes satisfaits du son, choisissez Save Sound dans le menu File. Enregistrez le son dans

un dossier approprié (ou créez un nouveau dossier) sur la DrumIt. Veuillez noter que la sauvegarde de sons d'une durée importante et / ou de sons composés de plusieurs pistes peut prendre un certain temps avant d'être enregistrée sur la DrumIt (en raison de limitations de vitesse USB). Il est plus facile de sauvegarder d'abord vos sons sur votre disque dur.

Attribution de votre son à un pad dans le kit :

Lorsque les sons sont enregistrés sur le disque DrumIt, revenez en mode édition de kit et recherchez le ou les fichiers dans le « Sound Browser ». Faites glisser le nouveau son vers le pad auquel vous voulez l'assigner. Lorsque vous avez terminé, sauvegardez la banque de kits.

Lecture de votre son sur la DrumIt :

Pour jouer vos propres sons, vous aurez besoin de redémarrer la DrumIt en mode de fonctionnement normal. Sélectionnez ensuite le kit composé de vos sons puis jouez!

Les spécifications sont sujettes à changement sans préavis. DrumIt et 2BOX sont des marques déposées appartenant à 2BOX AB.

