

DrumStation Rack

DRUM SYNTHETISER MODULE

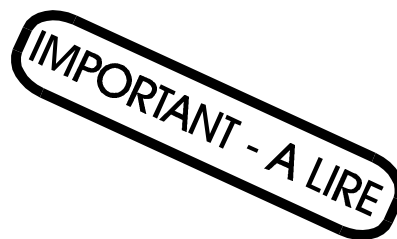
MODE D'EMPLOI



Analogue Sound Modelling

novation

DrumStation Rack



ADENDUM AU MANUEL

Page 2 - Panneau arrière

La sortie principale marquée 'Right (Mono)' **ne délivre pas** un signal mono.

Page 5 - Pavé numérique / Section Programme

Le tempo d'Auto-trigger est un réglage Global et n'est donc **pas sauvegardé** avec chaque Programme

Page 9 - Polyphonie

A cause de changements de spécifications, un maximum de 8 sons de percussion peuvent être déclenchés simultanément.

Page 17 - Section Mode Utility (Utilitaire)

A cause de changements dans la gestion des Contrôleurs MIDI, la fonction de banque d'assignation est désormais une fonction simple concernant uniquement les banques d'assignation de pitch. Les valeurs disponibles sont maintenant: 'AA' - 'Ab' - 'AC' - 'Ad'. Veuillez ignorer toute référence concernant les contrôleurs MIDI dans cette section.

Page 22 - Section paramètres MIDI

Contrôleurs MIDI

L'implémentation des contrôleurs MIDI a été changée par rapport à celle décrite dans le manuel.

Les contrôleurs MIDI sont maintenant définitivement assignés à un paramètre déterminé et ne peuvent plus être modifiés. Voir la feuille séparée 'Chart 'B'' en anglais pour la liste complète.

Utiliser le BassStation Rack ou Clavier pour changer les paramètres de TR909

Certains paramètres du mode utilitaire (Distorsion, Front Cut, Pan) concernant la grosse caisse, la caisse claire et le charleston de TR909 ont été établis sur les mêmes numéros de contrôleurs MIDI que les paramètres de filtre et d'enveloppe que le BassStation. Vous pouvez maintenant utiliser les boutons d'un BassStation pour 'tripoter' ces paramètres en temps réel. Essayez!

Page 20 - Section paramètres MIDI

Tables de Percussions MIDI

Les toms basse des kits 909 et 808 sont tous les deux assignés dans la table GM aux notes MIDI **41 et 43** et non 45 comme indiqué sur le manuel. La liste de sons suivants sont dupliqués sur plusieurs touches dans la carte GM.

N° Note MIDI	Instrument
38 & 40	Snare Drum
42 & 44	Closed HiHat
41 & 43	Low Tom
45 & 47	Mid Tom
48 & 50	High Tom

Page 21 - Appendice

Dépannage

Si un paramètre de la face avant est réglé pour répondre à la vélocité MIDI (voir page 15) ce réglage semblera ne pas fonctionner quand vous utiliserez le bouton 'Audition' pour déclencher le son. Testez toujours cette fonction par MIDI, le bouton 'Audition' n'est pas sensible à la dynamique et transmet systématiquement à une vélocité de 127.

SOMMAIRE

Introduction	1
Panneau avant et panneau arrière	2
Connexions et guide rapide	3
Comment fonctionnent les réglages	4
Section Master Volume	4
Pavé numérique/Section programme	4
Changement de programme	5
Canaux de réception et de transmission MIDI	6
Sauvegarde des programmes en Sysex	6
Chargement des programmes en Sysex	6
Modifier et écrire un programme en mémoire	7
Architecture sonore/ASM	8
Sons des TR808 - TR909/Polyphonie	8
Section Grosse Caisse (Bass Drum)	10
Section Caisse Claire (Snare Drum)	10
Sections Tom Rim Shot/Handclap/Cowbel	11
Section Charleston (Hi Hat)	12
Section Cymbales	13
Section Congas/Maracas/Claves	13
Utilitaires	14
Sélection de la Percussion/Front Cut	15
Contrôleur MIDI ou Dynamique	15
Reconnaissance du Note-Off/Setup GM	16
Sorties/ Banque d'assignation	17
Distorsion	18
Démonstration	18
Paramètres MIDI	19
Contrôleurs MIDI	19
Tables de percussions MIDI	20
Sortie Synchro DIN	20
Appendice	21
Dépannage	21

INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté le Synthétiseur de percussions électroniques DrumStation Rack. Le module que venez d'acheter est idéal pour produire ces sortes de sons de batterie synthétique qui sont redevenus populaires ces dernières années dans divers styles de musique dance.

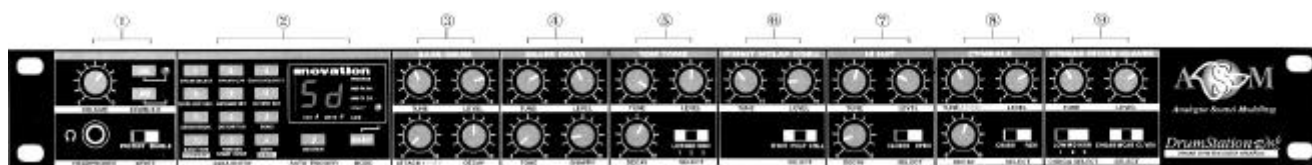
Les deux machines les plus célèbres qui produisaient à l'origine ces sons - les Roland TR808 & TR909 *- ne sont plus fabriquées et, ceci a pour résultat que leur prix de vente d'occasion dépassent actuellement de très loin leurs valeur originale (ainsi que celle du DrumStation d'ailleurs). Le DrumStation vous permet de reproduire ces sons avec un réalisme étonnant et vous permet de "bidouiller" leurs paramètres en utilisant les techniques de synthèse analogique de l'original, à l'opposé des machines basées sur du sampling (PCM) , qui ne sont capables de reproduire qu'un seul aspect figé de ces sons, sans possibilité de les modifier. Cependant, grâce aux mémoires numériques modernes, il vous est possible créer et de stocker des kits complets de sons que vous avez personnalisés avec une précision totale, et, comme des machines fonctionnant avec des échantillons, de les rappeler avec une précision totale, tout en bénéficiant de sons d'une chaleur et d'une vie que seule des machines analogiques peuvent avoir. Pour vous aider à commencer, 35 Kits d'usine ont été fournis et il y a 15 programmes utilisateurs que vous pouvez utiliser pour stocker vos propres kits, une fois que vous êtes devenu familier avec l'édition des paramètres. Le DrumStation possède une sortie Stéréo droite gauche et 6 sorties individuelles assignables, afin que vous puissiez traiter vos sons de batterie individuellement au travers de l'équaliseur de votre table de mixage ainsi que par vos effets.

Le DrumStation est déclenché par un signal MIDI, vous permettant de programmer vos lignes de batterie sur votre séquenceur MIDI préféré (hardware ou software). Il est aussi fourni avec 2 kits Général MIDI vous permettant d'accéder aux kits de TR808 et de TR909 simultanément. Les contrôleurs MIDI sont transmis quand les sons, sont "tripotés" en temps réel, ceci aussi peut être enregistré sur un séquenceur MIDI et reproduit lors du play back. Pour ceux d'entre vous qui ont l'habitude d'utiliser des méthodes de déclenchement en traditionnel, le DrumStation peut utiliser un signal entrant d'horloge MIDI pour générer une synchro Roland sur la prise DIN, située sur le panneau arrière.

Bienvenue dans le monde des percussions analogiques des années 90.

** TR808 & TR909 sont des marques déposées de Roland Corporation, Japon*

PANNEAU AVANT



1) Section Master Volume

Cette section contient le potentiomètre de volume général, les boutons de sélection Drum Kit, une prise casque et un sélecteur d'autorisation d'écriture des programmes.

2) Pavé Numérique/Section programme

Cette section contient le pavé numérique à 12 boutons, un afficheur et 5 LEDs de menu, un bouton de sélection de Mode et un bouton d'Audition.

3) Section Grosse Caisse (Bass Drum)

Cette section comprend les réglages de niveau de grosse caisse, d'accord, d'Attack/tonalité et de Decay.

4) Section Caisse Claire (Snare Drum)

Cette section comprend les boutons de volume de caisse claire, d'accord, de tonalité et de Snappy.

5) Section Tom

Cette section comprend les boutons de niveaux des toms, d'accord, de Decay et un sélecteur de Tom.

6) Section Rim Shot/HandClap

Cette section comprend les réglages de niveau du Rim Shot et du HandClap, d'accord, et un sélecteur de percussions.

7) Section Charleston (Hi Hat)

Cette section comprend les boutons de réglage de niveau du Charleston, d'accord, de Decay et un sélecteur ouvert/fermé.

8) Section Cymbales

Cette section comprend les boutons de niveau des cymbales, d'accords, de Decay et un sélecteur de cymbales.

9) Section Congas/Maracas/Claves

Cette section contient les réglages de niveau des Congas/Maracas/Claves de la 808, d'accord et un sélecteur de Conga.

PANNEAU ARRIERE



1) Prise de sortie Synchro Din

Ce connecteur est utilisé pour contrôler le tempo d'une boîte à rythme (ou synthé) analogique à partir de l'horloge MIDI.

2) Sortie individuelle

Les six jacks de cette section sont utilisés pour séparer les sons de batterie de la sortie stéréo principale. Les sons peuvent être alors égalisés ou traités individuellement.

3) Sortie Master

Ces deux Jacks 6.35 mm délivrent un signal stéréo de niveau ligne. Ils peuvent être branchés sur une table de mixage ou un amplificateur.

4) MIDI

IN - Cette prise est utilisée pour recevoir des données MIDI à partir d'un système externe.

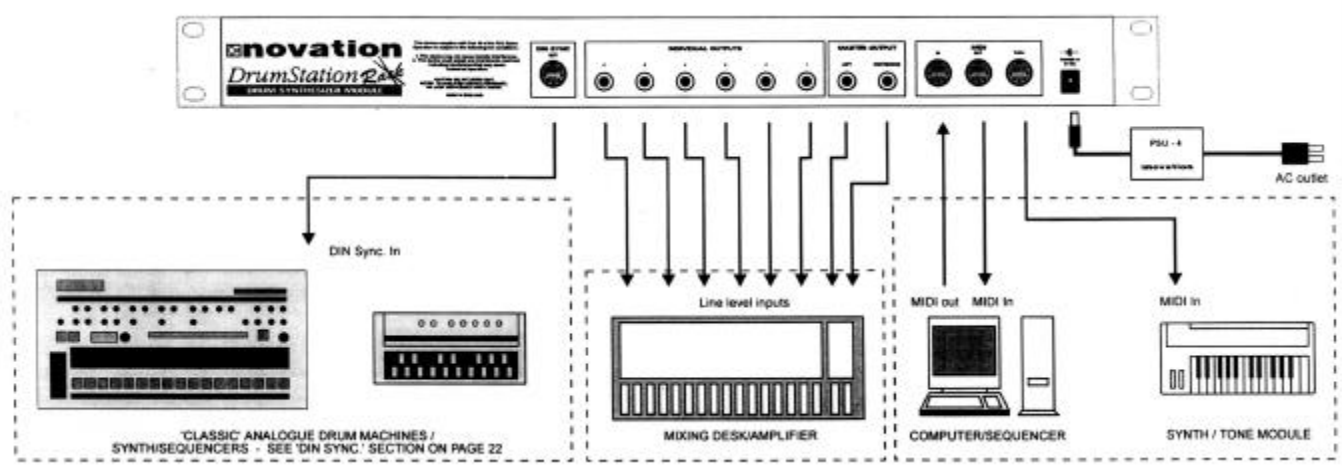
OUT - Cette prise est utilisée pour transmettre des données MIDI vers un système externe.

THRU - Cette prise retransmet les données MIDI entrant par la prise MIDI IN vers un appareil externe.

5) Entrée 9vDC

Connectez dans cette prise l'adaptateur fourni avec le DrumStation Rack.

CONNECTIONS



GUIDE RAPIDE

Branchez les sorties Master du DrumStation à un amplificateur ou à une console de mixage stéréo et ajustez le bouton de volume du panneau avant à un niveau raisonnablement haut (9 -10). Ceci vous permettra de conserver un bon rapport signal sur bruit en sortie du DrumStation. Assurez-vous que le volume de sortie de votre amplificateur ou de votre mélangeur est réglé initialement à une faible valeur, afin d'éviter d'endommager votre système d'amplification ou vos oreilles par des niveaux excessifs quand vous jouerez vos premières notes. Connectez la prise MIDI Out de votre clavier Master ou de votre séquenceur MIDI dans la prise MIDI In du DrumStation Rack et vérifiez que le bouton entre 'Write' est dans la position 'Protect'. Maintenant branchez l'adaptateur Secteur à la prise marquée 'Power In 9VDC', et, bien sûr, sur une prise de courant 220v.

L'afficheur doit maintenant s'allumer vous montrant le programme sélectionné. Si rien ne se passe vérifiez que l'alimentation est du bon type et qu'elle est connectée comme décrit ci-dessus.

Maintenant vous pouvez utiliser votre clavier maître ou votre séquenceur pour jouer les sons de batterie du programme sélectionné (le DrumStation Rack est initialement réglé pour recevoir le Canal MIDI 10). Pour écouter les 35 mémoires d'usine assurez-vous que la LED 'Program' est allumée (si ce n'est pas le cas appuyez sur le bouton 'Mode' pour le re-sélectionner) et ensuite utilisez le pavé numérique pour appeler les programmes de '00 à 34' - voir page 4, ainsi que la feuille séparée où vous trouverez les informations sur les programmes d'usine. Vous pouvez utiliser aussi le bouton 'Audition' pour déclencher les sons.

Le DrumStation Rack fournit aussi un mode 'Démon'. Pour faire exécuter la démo, utilisez le bouton 'Mode' pour sélectionner 'Utility' et appuyez sur le bouton 'Démon'.

Pour arrêter la Démon, appuyez simplement sur le bouton 'Démon' à nouveau.

Le fait de lire le chapitre suivant "Comment fonctionnent les réglages" en détail vous permettra de comprendre totalement le potentiel sonore du DrumStation Rack.

SECTION MASTER VOLUME

Potentiomètre : Master Volume

Ce potentiomètre vous permet d'ajuster le volume global de la DrumStation. Le volume sera affecté à la fois sur les sorties principales droite et gauche et sur la sortie casque. Le volume d'un son de batterie est réglé individuellement par le bouton 'Level' dans chaque section.

Note : ce contrôle de volume peut être supplanté par une information de volume MIDI. Si une information de volume MIDI d'une valeur '0' a été reçue par le DrumStation aucun son ne pourra être produit quelle que soit la position du bouton de la face avant. Pour remettre du volume, vous pouvez soit manipuler le bouton de la face avant, ceci reprendra automatiquement la priorité au volume MIDI, ou transmettre en MIDI une information de volume au niveau convenable.

Boutons : Drum Kit

Ces deux boutons sont utilisés pour sélectionner quel Drum Kit (TR808 ou TR909) sera valide quand vous utiliserez les boutons de la face avant ou n'importe laquelle des fonctions du Mode Utility.

Sélecteur : Write *(écriture)*

Ce sélecteur vous permet de protéger vos programmes d'un effacement accidentel. En utilisation normale cet interrupteur doit rester dans la position 'Protect'. Cependant, quand vous avez modifié ou créé un nouveau programme et que vous voulez le sauvegarder, placez ce bouton sur la position 'Enable', ceci vous permettra d'écrire par dessus un programme existant - voir "Ecrire un programme en mémoire" à la page 7.

Prise : Casque

Utilisez ce Jack 6.35mm pour écouter le son de la DrumStation Rack grâce à un casque. Cette sortie permettra de piloter n'importe quel casque.

PAVE NUMERIQUE/SECTION PROGRAMME

C'est ici que vous sélectionnerez les programmes que vous avez précédemment créés sur le DrumStation Rack, réglez les canaux MIDI de transmission et de réception, utilisez les divers fonctions utilitaires et stockez vos sons nouvellement modifiés. Quand vous modifierez un programme, la position courante d'un bouton sera probablement totalement différente de celle stockée dans le programme sélectionné, quand vous tournerez un de ces boutons de quelques degrés ou quand vous manipulerez un sélecteur, le son "s'accrochera" à cette nouvelle position.

Boutons : Pavé numérique

Les 12 boutons du style "calculatrice" sont utilisés pour rappeler ou pour régler les différents paramètres de chaque mode. Vous pouvez utiliser 2 méthodes pour entrer un chiffre.

1) En utilisant les boutons de '0 à 9'

Note : Il doit toujours y avoir deux chiffres entrés, par exemple pour entrer la valeur 8 vous devez taper 08.

2) En utilisant les boutons Incrément/décrément, utilisez le bouton '+' pour passer à la valeur ou au programme supérieur, utilisez le bouton '-' pour la valeur ou le programme précédent. Ces boutons peuvent être utilisés pour faire défiler les valeurs en appuyant et en maintenant jusqu'à ce que la valeur soit atteinte.

PAVE NUMERIQUE/SECTION PROGRAMME - Suite

Bouton : Audition/Auto-Trigger

Ce bouton est utilisé pour déclencher un son de batterie à partir du programme sélectionné. Il vous fournit une manière pratique d'écouter un son pendant que vous travaillez sur la face avant. Le bouton Auto-Trigger joue le son que vous êtes en train de modifier automatiquement à un tempo prédéterminé.

Audition

Appuyez sur le bouton Audition pour déclencher le son en cours de modification. Quand un potentiomètre ou un sélecteur d'une autre section est manipulé, le bouton Audition changera automatiquement pour déclencher son nouveau son.

Exemple : Manipulez un réglage quelconque dans la section 'Hi Hat' - le bouton Audition va déclencher le son de Charleston, ensuite manipulez un contrôle dans la section 'Snare Drum' - le bouton Audition déclenchera un son de caisse claire etc..

Note : Dans les sections 'Tom', 'Rimshot/Handclap/Cowbell', 'Hit Hat', 'Cymbals' et 'Conga/Maracas./Claves' la position physique d'un sélecteur 'Select' déterminera quel son de batterie sera joué.

Auto-Trigger

L'Auto-Trigger joue à un rythme de 4 battements par mesure.

Pour démarrer l'Auto-Trigger appuyez et maintenez le bouton 'Audition' et appuyez sur '0' - sur le pavé numérique. Le son que vous êtes en train de modifier va se déclencher automatiquement au tempo réglé. Quand un réglage sur un son différent et manipulé l'Auto-Trigger va sauter sur ce nouveau son et le déclenchera.

Exemple : Si le dernier bouton manipulé était dans la section Snare Drum, l'Auto-Trigger va jouer le son de caisse claire. Manipulez un bouton dans la section 'Hi Hat', l'Auto-Trigger jouera alors le son de Charleston etc..

Pour arrêter la fonction Auto-Trigger, appuyez sur le bouton 'Audition' et appuyez sur '0' à nouveau.

Pour ajuster le **tempo**, démarrez la fonction Auto-Trigger comme décrit ci-dessus, appuyez et maintenez sur le bouton 'Audition' et utilisez les touches '+' ou '-' pour accélérer ou ralentir le tempo.

Ces réglages sont sauvegardés avec chaque programme.

La fonction d'Auto-Trigger peut être aussi utilisée dans les différents modes utilitaires - voir le Mode Utilitaire à la page 15.

Bouton : Mode

Ce bouton est utilisé pour sélectionner l'un des cinq modes disponibles sur le DrumStation Rack. Le mode sélectionné est indiqué par l'une des cinq LEDs à droite de l'afficheur. Note : Quand le DrumStation Rack est allumé le mode 'Program' est automatiquement sélectionné. A chaque fois que le bouton Mode est appuyé le Mode suivant, dans le menu, sera sélectionné.

Mode 1 : Changement de programme

C'est ici que vous sélectionnez l'un des 50 programmes du DrumStation. Le mode 'Program Change' est automatiquement sélectionné quand vous allumez le DrumStation et le programme affiché sera le dernier sélectionné avant que vous éteignez l'appareil. Pour sélectionner un programme différent, vérifiez tout d'abord que la LED 'Program' est allumée. En utilisant le pavé numérique comme décrit ci-dessus vous pouvez rapidement appeler n'importe lequel des 50 programmes du DrumStation. Les numéros valides sont compris entre '00' et '49'.

Vous pouvez aussi utiliser des 'Programm Change MIDI' pour commander ces changements à partir d'un séquenceur ou d'un autre appareil MIDI externe.

NOTE 1 : Etant donné que le premier programme du DrumStation Rack porte le numéro '00', vous devrez toujours envoyer le numéro supérieur de changement de programme : par exemple pour appeler le programme '18' envoyer en MIDI le Program Change 19.

NOTE 2 : Les 35 programmes d'usine sont stockés au numéro '00' à '34', les 15 mémoires utilisateurs vont de '35' à '49'.

PAVE NUMERIQUE/SECTION PROGRAMME - Suite

Mode 2 : Canal de réception MIDI

C'est ici que vous sélectionnerez le Canal de réception du DrumStation Rack. Utilisez le bouton 'Mode' pour sélectionner 'MIDI RX Ch', et le pavé numérique pour entrer votre sélection. Les numéros reconnus sont compris entre '01 et 16'.

NOTE : La LED 'MIDI RX CH' clignotera quand vous recevrez des informations sur ce Canal.

Mode 3 : Canal de Transmission MIDI

C'est ici que vous sélectionnerez le Canal de transmission du DrumStation Rack. Utilisez le bouton 'Mode' pour sélectionner 'MIDI TX Ch' et le pavé numérique pour entrer votre sélection. Les valeurs reconnues sont comprises entre '01 et 16'.

NOTE : Les canaux de réception et de transmission sont mémorisés lorsque l'alimentation est éteinte.

Mode 4 : Utility

C'est ici que vous accéderez aux diverses fonctions utilitaires du DrumStation Rack. Voir page 16 pour plus de détails sur ce mode.

Mode 5 : Save (sauvegarde)

C'est dans ce mode que vous pourrez sauvegarder vos programmes de DrumStation Rack sur un ordinateur ou sur toute autre système de stockage MIDI, en utilisant des dumps SysEx. Il y a deux types de sauvegarde voir tableau ci-dessous :

Typ e	Fonction	Affichage
1	Sauvegarder un programme simple	S S
2	Sauvegarder tous les programmes	S A

Assurez-vous que votre système de stockage est prêt à accepter vos données. Utilisez le bouton 'Mode' pour sélectionner le mode 'SAVE'. L'afficheur indique : **SS**. **NOTE :** Le programme sauvegardé sera le dernier qui a été sélectionné dans le mode 'Program'. Si vous étiez en train de modifier un programme, la version modifiée de ce programme sera sauvegardée. Appuyer sur le bouton 'SAVE' ('+') pour transmettre un seul programme.

Pour sauvegarder tous les programmes du DrumStation Rack, appuyez une fois sur le bouton 'SAVE TYPE' ('-') l'affichage indique maintenant : **SA**. Assurez-vous que votre ordinateur ou que votre système de stockage est prêt à accepter le dump SysEx. Appuyer sur le bouton 'SAVE' ('+') pour transmettre tous les programmes. Les réglages globaux (les canaux MIDI de réception et de transmission seront aussi sauvegardés).

NOTE : L'afficheur va s'éteindre brièvement pendant que les données sont transmises.

Charger des programmes**Un seul programme :**

1) Si vous voulez écrire par-dessus un programme existant, sélectionnez le dans le mode 'Program'. Maintenant placez le bouton 'Write' sur la position 'Enable' et transmettez le SysEx à partir de votre ordinateur. La LED 'Write' clignotera pour confirmer la réception. Remettez le bouton 'Write' sur sa position 'Protect' quand vous aurez fini.

2) Si voulez entendre un programme avant de l'écrire définitivement en mémoire, sélectionnez le mode 'Program' (peu importe quel numéro de programme est sélectionné). Assurez-vous que le bouton 'Write' est sur la position 'Protect' et transmettez le dump SysEx à partir de votre ordinateur. La LED 'Edit' sur l'afficheur va s'allumer pour vous signaler que le programme que vous entendez est différent de celui qui est stocké en mémoire. Maintenant vous pouvez utiliser la procédure de comparaison 'Compare' pour sélectionner un endroit convenable pour stocker le son que vous venez d'importer.

PAVE NUMERIQUE/SECTION PROGRAMME - Suite

Tous les programmes :

Si vous voulez écrire par-dessus tous les programmes existants, positionnez le bouton 'Write' sur la position 'Enable' et transmettez le dump SysEx à partir de votre ordinateur. La LED 'Write' sur l'afficheur va clignoter pour confirmer la réception. Remettez le bouton 'Write' sur sa position 'Protect' quand vous aurez fini.

Note: Si le bouton 'WRITE' est sur 'Protect', lorsque le dump SysEx sera transmis à partir de l'ordinateur, l'afficheur clignotera pour indiquer que les données ne peuvent pas être reçues.

Modifier un Programme

Pour modifier un programme ('Edit' en anglais), modifiez simplement les paramètres désirés. La LED 'Edit' sur l'afficheur va clignoter pour vous montrer que vous n'êtes plus en train d'écouter le son stocké en mémoire. Si vous ne stockez pas ce son modifié, avant d'en appeler un autre il sera perdu.

NOTE : Certains sons ne sont disponibles que sur certains Kits. **Exemple** : Le Kit de TR909 ne contient pas de cloche (Cowbell).

Si, pendant que vous modifiez un Kit de batterie, vous sélectionnez un son qui n'appartient pas à ce Kit, alors la DrumStation appellera automatiquement le Kit correspondant. Le Kit sélectionné est toujours affiché par la LED 'Drum Kit' dans la section Master Volume.

Ecrire un programme en mémoire

La mémoire de programme du DrumStation Rack est divisée comme suit :

'00' à '24' 25 sons d'usine ROM (ne peuvent pas être effacés)
'25' à '39' 15 emplacements utilisateurs en RAM (peuvent être réécrits).

Si vous modifiez un programme d'usine, vous pouvez le sauvegarder uniquement dans l'un des 15 emplacements utilisateurs - considérez que les 25 programmes d'usine vous sont donnés en tant que librairie de référence. Si vous voulez créer votre propre Kit de batterie à partir de 0, utilisez l'un des Kits initialement stocké dans la mémoire utilisateur.

Pour stocker un programme que vous venez de modifier, positionnez le bouton 'Write' sur la position 'Enable' - La LED clignote. Maintenant en utilisant le pavé numérique (boutons de '0' à '9' seulement) sélectionnez le numéro où vous voulez effectuer votre stockage. Pour écrire le programme au même endroit (de '25' à '39' seulement) appuyez simplement sur le bouton 'Write'. Si vous voulez écouter un programme avant de l'effacer, utilisez la fonction de comparaison comme suit :

COMPARAISON : Quand vous avez modifié un programme, positionnez le bouton 'Write' sur la position 'Enable' - la LED clignote. En appuyant sur le bouton 'COMPARE' la LED 'Edit' clignote à une vitesse plus rapide, pour vous indiquer que le mode de comparaison est actif. Vous pouvez maintenant écouter le programme original avant de décider si vous voulez écrire par-dessus ou pas - écoutez le programme en utilisant un clavier externe, un ordinateur ou le bouton 'Audition' sur la face avant. En appuyant à nouveau sur le bouton 'COMPARE' vous retournerez au programme que vous avez modifié. Si vous voulez stocker votre programme à cet endroit, appuyez sur le bouton 'Write' - la LED 'Write' sur l'afficheur, va clignoter momentanément. Si vous ne voulez pas stocker le programme à cet endroit, vous pouvez en choisir un autre simplement en entrant un autre numéro entre '25' et '39' en utilisant le pavé numérique (boutons de '0' à '9' seulement-les boutons '+' et '-' ne peuvent pas être utilisés). A nouveau vous pouvez vérifier le programme original en utilisant la fonction de comparaison et, quand vous avez trouvé un endroit qui vous convient, appuyez sur le bouton 'Write', le programme est maintenant sauvegardé - repositionnez le bouton 'Write' sur sa position 'Protect' quand vous avez terminé.

NOTE 1 : Souvenez-vous bien de toujours remettre le bouton 'Write' sur sa position 'Protect' après avoir fini une opération de sauvegarde. Ceci vous permettra d'éviter tout effacement accidentel d'un programme - la LED 'Write Enable' clignote pour vous montrer que vous êtes dans cet état.

NOTE 2 : Les programmes peuvent seulement être stockés dans les mémoires utilisateur ('25' à '39'). Si vous essayez de sauvegarder un programme dans l'une des positions d'usine ('00' à '24') les chiffres de l'afficheur vont clignoter rapidement pour vous prévenir que cette opération ne peut pas être réalisée.

Architecture sonore

Dans les TR808 et TR909 originales, divers circuits analogiques étaient utilisés pour produire des imitations des différents sons de batterie. Les sons principaux, produits par des peaux (Grosse Caisse, Toms) étaient basés principalement sur des éléments sonores accordés, ceux produits par du métal frappé (Charleston et cymbales) étaient basés sur des sources sonores multiples et les sons combinés tels que les Caisses Claires et les Rimshots utilisaient tout naturellement une combinaison des deux. Dans tous les cas, seuls quelques rares paramètres étaient requis pour personnaliser ces sons.

De ce fait, il existe pour chaque son de batterie, différents paramètres suffisamment intéressants pour créer des variations sonores dans chaque catégorie de sons, mais nous restons très loin des possibilités des synthétiseurs analogiques tel que le BassStation, qui nécessitent de couvrir une palette de timbre beaucoup plus variée.

Certains paramètres sont disponibles seulement sur un ou deux sons (par exemple l'Attack sur la Grosse Caisse de la TR909) parce que ces paramètres sont figés sur d'autres sons. Chacun des paramètres est décrit dans la section appropriée afin que vous puissiez comprendre comment il agit sur ce son particulier.

Certains autres paramètres se retrouveront sur l'essentiel des sons (par exemple le Decay, l'Accord et le Niveau). Le Decay permet de régler la vitesse à laquelle le son vient mourir, l'accord vient donner la hauteur sonore du son et le niveau correspond au volume maximum d'un son quand il est joué.

Analogue Sound Modelling

Le DrumStation recrée ces timbres analogiques originaux des TR808/909 en utilisant un nouveau système de synthèse digitale spécialement développée par Novation qui s'appelle Analogue Sound Modelling ou A.S.M.

Un son typique de batterie à une forme d'onde très complexe constituée de beaucoup de formes d'onde simples qui agissent toutes en même temps. La technologie A.S.M. travaille en identifiant et en isolant chacune de ces formes d'onde. Quand ces formes d'onde simples ont été identifiées, elles peuvent alors être converties en code numérique. Les formes d'onde digitalisées sont alors additionnées des unes aux autres pour reproduire avec une fiabilité totale le son original, tout en gardant la possibilité de changer le son en temps réel en utilisant des différents boutons de réglage.

Notes des TR808/TR909

Instruments

Les instruments disponibles sur la TR808 et TR909 ne sont pas identiques. Pour référence la liste des sons originaux et la méthode utilisée pour les recréer et décrites ci-dessous :

	TR 808	TR909	A S M	SAMPLE
GROSSE CAISSE - BD	♩	♩	√	
CAISSE CLAIRE - SD	♩	♩	√	
RIM CHOT - RS	♩	♩		√
HANDCLAP - HC	♩	♩		√
CHARLESTON FERME - CH	♩	♩	√	√
CHARLESTON OUVERT - OH	♩	♩	√	√
CYMBALE RIDE - RC		♩		√
CYMBALE CRASH - CY	♩**	♩	√**	
TOM BASSE - LT	♩	♩	√	√
TOM MEDIUM - MT	♩	♩	√	
TOM AIGU - HT	♩	♩	√	
CLOCHE - CB	♩			√
CONGA GRAVE - LC	♩		√	
CONGA MEDIUM - MC	♩		√	
CONGA HAUTE - HC	♩		√	
MARACAS - MA	♩			√
CLAVES - CL	♩			√

Réglages disponibles sur les différents instruments

Les TR808 et TR909 avaient aussi des différences concernant la modification possible de leurs sons. Afin de donner au DrumStation des capacités sonores supplémentaires, les réglages disponibles dans chacune des sections affecteront les deux Kits disponibles. Pour votre référence les réglages disponibles sur chacun des appareils sont décrits ci-dessous :

808 KIT	BD	SD	RS	HC	CH	OH	CY	LT	MT	HT	CB	LC	MC	HC	MA	CL
LEVEL																
TUNE																
tone																
ATTACK																
DECAY																
SNAPPY																

TR808
DrumStation +

909 KIT	BD	SD	RS	HC	CH	OH	CY	LT	MT	HT	RC					
LEVEL																
TUNE																
tone																
ATTACK																
DECAY																
SNAPPY																

TR909
DrumStation +

Polyphonie

La polyphonie (nombre de sons de batterie jouables simultanément) du DrumStation est déterminée par le nombre de sons modélisés (ASM) qui sont utilisés en même temps. Les sons produits par l'ASM utilisent plus de puissance de traitement que les sons échantillonnés et ceci affecte directement la polyphonie (qui se réduit au fur et à mesure que les sons ASM sont joués). En utilisation normale ceci ne doit pas causer le moindre problème, cependant vous pouvez vous référer au tableau suivant pour utiliser vos sons afin d'être sûr de ne pas "bouffer" un son. Ce tableau vous donne la répartition des polyphonies sur le total de 12 voix.

Sons ASM	Sons Echantillonnés
3	9
5	7
6	6

Section Grosse Caisse (Bass Drum)

Cette section permet de régler le timbre de la grosse caisse, l'instrument le plus grave dans un Kit de batterie qu'il soit électronique ou acoustique. Ce son est le plus crucial dans la Dance Music ainsi que dans beaucoup d'autres styles musicaux, étant donné qu'il marque le plus souvent les temps forts de la mesure.

NOTE IMPORTANTE : Etant donné que la TR808 et la TR909 avaient des réglages différents, un bouton à double fonction a été utilisé. Les réglages spécifiques de la TR808 sont marqués en gris sur la face avant, ceux de la TR909 apparaissant en noir.

Potentiomètre : Niveau *(Level)*

Ce bouton permet de régler le volume de la grosse caisse à la fois sur la sortie stéréo et sur la sortie séparée. Quand le son est assigné sur la stéréo ce bouton vous permet de régler le niveau relatif de la grosse caisse à l'intérieur du mix.

Potentiomètre : Accord *(Tune)*

Ce bouton permet de régler la hauteur sonore de la grosse caisse. Tourné vers la gauche le son sera plus grave, si vous manipulez le bouton à l'opposé le son deviendra plus aigu, comme si la peau de la grosse caisse était tendue.

NOTE : Ce réglage n'était pas disponible sur la TR808. Pour reproduire la hauteur original de la grosse caisse de la TR808, réglez ce bouton sur la position 12 heures.

Potentiomètre : Attack/Tone

Ce bouton a deux fonctions, dépendant de quel 'Drum Kit' est sélectionné.

Attack : Quand le Kit de TR909 est sélectionné, ce bouton va affecter le temps que met le son de grosse caisse à "démarrer" en accélérant ou en ralentissant le temps de montée. A la position '0' le temps d'attaque va être le plus rapide, produisant ainsi un 'click' audible au début du son. Au fur et à mesure que le bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le son deviendra moins "pointu", plus doux.

Tone : Quand le Kit de TR808 est sélectionné, ce bouton affectera la nature du son de grosse caisse en changeant le contenu harmonique du son. Tourné à fond dans le sens des aiguilles d'une montre, toutes les fréquences seront présentes dans le son, vous donnant le son le plus brillant possible. Au fur et à mesure que le bouton est tourné dans le sens inverse, les fréquences les plus hautes seront enlevées, donnant ainsi un son plus rond.

Potentiomètre : Decay

Ce potentiomètre permet de régler le temps que met le son à mourir après qu'il est atteint son volume maximum. A '0', le son tombe immédiatement produisant un son très sec. Au fur et à mesure que le bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le temps de chute s'allonge. Un temps de chute très long sur la grosse caisse est souvent utilisé dans les 'grooves' de Dance Music.

Section Caisse Claire (Snare Drum)

Le son de la caisse claire se trouve dans le centre du registre audible et contient l'essentiel de ces fréquences dans cette zone (c'est pourquoi des bruits multiples sont additionnés à un son accordé pour le synthétiser).

En deuxième position vis à vis de la grosse caisse en terme d'importance dans la plupart des styles musicaux (et parfois même plus important pour certains) la caisse claire est généralement placée sur les temps faibles de la mesure (temps 2 et 4 dans une mesure à 4/4) et utilisée pour des roulements lors de transitions lors du morceau. 4 paramètres sont fournis pour ajuster le timbre de la caisse claire dans chaque kit de batterie.

Potentiomètre : Niveau *(Level)*

Ce bouton permet d'ajuster le volume de la caisse claire soit sur la sortie stéréo, soit sur la sortie séparée. Quand la caisse claire est assignée sur la sortie stéréo, ce bouton vous permet de régler son niveau relativement au reste du mix.

Potentiomètre : Accord *(Tune)*

Ce potentiomètre contrôle la hauteur sonore de la caisse claire. Tourné vers la gauche le son deviendra plus grave, à l'opposé montera comme si l'on tendait la peau.

NOTE : Ce réglage n'est pas disponible sur la TR808. Pour reproduire la hauteur originale de la caisse claire de la TR808, positionnez ce bouton sur la position 12 heures.

Section Caisse Claire (Snare Drum) - Suite

Potentiomètre : Snappy

Ce potentiomètre permet de régler le taux de bruit blanc, qu'il y aura dans le son de caisse claire. Le son de caisse claire est unique du fait qu'il est composé de deux parties, un élément sonore accordé qui correspond à la peau et un son de bruit blanc correspondant au timbre. Ce paramètre permet de décider quelle est la proportion de cet élément sonore. A '0' il est totalement annulé. A '1' l'élément de bruit est introduit, et au fur et à mesure que le bouton est tourné vers la droite, il va s'accroître.

Potentiomètre : Tone

Ce bouton permet de modifier la personnalité du timbre de caisse claire de la TR808 et TR909 de plusieurs manières.

TR808 : Sur ce son le potentiomètre change la tonalité générale. A '0' le son est le plus plein. Au fur et à mesure que le bouton est tourné vers la droite, l'élément accordé du son perd ses fréquences basses et, si du 'snappy' est appliqué à ce son, l'élément de bruit deviendra plus aigü.

TR909 : Sur ce son il changera la durée de l'élément de bruit introduit par le réglage de 'snappy'. A '0' l'élément de bruit est au plus court, produisant ainsi un son plus sec. Au fur et à mesure que le bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, la durée s'allonge donnant un son de caisse claire plus traînant.

Section Toms

Un Kit de batterie traditionnel contient plusieurs toms, accordés dans un ordre descendant, utilisés le plus souvent (en conjonction avec la caisse claire) pour faire des roulements. La DrumStation possède trois toms pour chaque Drum Kit nommé 'Low' (grave - 1), 'Mid' (Médium - 2), et 'High' (aigü - 3). Chacun de ces sons possède trois paramètres que l'on peut ajuster, ainsi qu'un sélecteur à trois positions pour choisir sur quel tom vous intervenez.

Potentiomètre : Niveau *(Level)*

Ce potentiomètre permet de régler le volume des Toms à la fois sur la sortie stéréo et sur les sorties individuelles. Quand le son est présent sur la sortie stéréo, ce bouton vous permet de régler le niveau relatif du Tom à l'intérieur du mix.

Potentiomètre : Tune

Ce bouton vous permet de changer l'Accord du Tom. Une fois que vous avez sélectionné le Tom sur lequel vous voulez intervenir grâce au sélecteur, vous tournerez le bouton vers la gauche pour baisser la tonalité et, dans le sens opposé, le son montera comme si la peau était tendue.

Potentiomètre : Decay

Ce bouton permet de régler le temps de chute du son à partir de son niveau maximum. A '0' le son retombe immédiatement produisant un son très sec. Au fur et à mesure que le bouton est tourné vers la gauche, le temps de chute va augmenter. Un temps de chute plus long est souvent utilisé pour des roulements.

NOTE : Ce réglage n'existait pas sur la TR808. Pour reproduire le son original de la TR808, réglez ce bouton sur la position 12 heures.

Sélecteur : Sélect

Ce sélecteur vous permet de sélectionner lequel des trois Toms sera affecté par les réglages de Niveau Tune et Decay.

NOTE : Chaque son de Tom a son propre contrôleur MIDI donc, quand vous enregistrez les variations grâce à un système MIDI vérifiez bien que ce sélecteur est toujours positionné sur le Tom que vous voulez changer. Quand vous rejouez votre séquence MIDI la position de cet interrupteur est ignorée. C'est à dire que le contrôle des trois Toms de chaque Kit peut être manipulé simultanément par MIDI - Voir la Section Contrôleurs MIDI page 19.

Section Rim Shot/Handclap/Cowbell

Ces trois sons spécifiques de percussion de cette section sont facilement reconnaissables grâce à leurs noms. Etant donné que les TR808/909 originales possédaient simplement un bouton de niveau pour ces sons (aucun changement de son dynamique ne pouvait être effectué) ils sont reproduits dans le DrumStation en utilisant les échantillons. Un potentiomètre d'accord a été ajouté dans cette section pour donner au son une plus grande souplesse.

Potentiomètre : Niveau *(Level)*

Ce potentiomètre permet de régler le volume du Rim Shot, du Handclap ou du Cowbell sur la sortie du stéréo ou les sorties individuelles. Quand ce son est dirigé vers la sortie stéréo ce bouton permet alors d'en régler le niveau relatif à l'intérieur du mix.

Potentiomètre : Accord *(Tune)*

Ce potentiomètre vous permet de changer de la hauteur sonore de chacun des sons de cette section. Tourné vers la droite, le son baisse à l'inverse il montera.

NOTE : Ce réglage n'était pas disponible sur les TR808/909. Pour reproduire la hauteur originale des sons de TR808/909 positionnez ce bouton sur la position 12 heures.

Sélecteur : Sélect

Ce sélecteur permet de sélectionner lequel des trois sons sera affecté par le bouton Level et Tune.

NOTE : Chacun des sons a son propre contrôleur MIDI donc, si vous enregistrez sur un système MIDI vérifiez toujours que ce bouton est en train de pointer sur le son que vous voulez changer.

Quand vous rejouez votre séquence MIDI, la position du bouton est ignorée. C'est à dire que tous les réglages de ces sons peuvent être manipulés simultanément par MIDI - Voir la Section Contrôleurs MIDI page 19.

Section Charleston *(Hit Hat)*

Cet instrument, le plus aigu de tous, est souvent utilisé dans des mouvements rapides (des croches ou éventuellement des doubles croches sont les plus fréquentes). Quand le Charleston est fermé le son meurt très rapidement, mais s'il est frappé ouvert il peut sonner pendant quelques secondes, à moins qu'un son fermé ne soit déclenché pour l'arrêter. Un charleston réel, est en fait constitué de deux cymbales opposées maintenues ensembles ou séparées à l'aide d'une pédale au pied, pour obtenir les sons fermés et ouverts. La version synthétisée est composée d'un bruit blanc et, deux sons différents de Charleston peuvent être sélectionnés, correspondant au position ouverte ou fermée.

Potentiomètre : Niveau *(Level)*

Ce bouton permet de contrôler le volume du Charleston à la fois sur la stéréo et sur les sorties séparées. Quand le son est assigné à la stéréo, ce bouton permettra de régler le niveau relatif du Charleston dans le mix.

Potentiomètre : Accord *(Tune)*

Ce potentiomètre permet de régler la hauteur sonore du Charleston. Tourné vers la gauche, le son sera plus grave à l'inverse il deviendra plus aigu, donnant ainsi un son plus sec.

NOTE : Ce réglage n'était pas disponible sur les TR808/909. Pour reproduire la hauteur originale des TR808/909, positionnez ce bouton sur la position 12 heures.

Potentiomètre : Decay

Ce bouton permet de régler le temps que met le son de Charleston pour mourir. A '0' le son tombe immédiatement produisant un son très sec. Au fur et à mesure que le bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le temps de chute va s'allonger.

Sélecteur : Sélect

Ce sélecteur permet de sélectionner lequel des Charleston ouvert ou fermé sera affecté par les boutons Level, Tune et Decay.

NOTE : Les sons de Charleston ouverts ou fermés possèdent leur propre contrôleur MIDI séparé, donc, si vous enregistrez sur un système MIDI, vérifiez toujours que le sélecteur est positionné sur le son que vous voulez changer. Quand vous rejouez votre séquence par MIDI, la position de ce sélecteur est ignorée - C'est à dire que tous les contrôleurs de Charleston de chaque Kit peuvent être manipulés simultanément par MIDI - Voir la Section Contrôleurs MIDI page 19.

Section Cymbales

Cette percussion aigu à nouveau est dérivée dans sa forme électronique de source de bruits multiples. Le son de Crash a le son le plus plein et un temps de chute très long, cependant le son de Ride (disponible seulement sur la TR909) est plus court .

Potentiomètre : Niveau *(Level)*

Ce potentiomètre permet de régler le volume des cymbales, soit sur la stéréo soit sur la sortie individuelle. Lorsque le son est assigné à la stéréo, ce bouton permet d'en contrôler le niveau relatif à l'intérieur du mix.

Potentiomètre : Tune/Tone

Ce potentiomètre a deux fonctions, en fonction du 'Drum Kit' est sélectionné.

Tune : Quand le Kit de TR909 est sélectionné, ce bouton permet de changer la hauteur sonore de la Crash et de la Ride. Vers la gauche, le son sera plus grave correspondant à une cymbale plus grosse. A l'inverse la hauteur sonore montera comme si, une plus petite cymbale était frappée.

Tone : Quand le Kit de TR808 est sélectionné, ce bouton affectera la personnalité du son de Crash de TR808 en changeant le contenu harmonique du son. Tourné à fond vers la droite, toutes les fréquences du son seront présentes, vous donnant le son le plus brillant possible. Au fur et à mesure que vous tournerez ce bouton vers la gauche , les fréquences les plus aiguës seront ôtées, donnant ainsi un son moins agressif.

Potentiomètre : Decay

Ce bouton permet de contrôler le temps que met le son de cymbale pour mourir. A '0' le son tombe rapidement. Au fur et à mesure que le bouton est tourné vers la gauche, le son mettra de plus en plus longtemps pour tomber à zéro. Le réglage de temps de chute des cymbales est particulièrement important, surtout si elles sont frappées de manière répétitive dans la mesure. Réglez un temps de Decay long seulement si vous utilisez votre son de cymbale de manière occasionnel dans vos patterns.

Sélecteur : Sélect

Ce sélecteur permet de sélectionner quelle cymbale sera affectée par les potentiomètres Level, Tune et Decay.

NOTE : Chaque son de cymbale a son propre contrôleur MIDI, donc si vous enregistrez sur un système MIDI externe vérifiez bien que ce sélecteur est sur la bonne position. Quand vous rejouez votre séquence MIDI, la position de cet interrupteur est ignorée. C'est à dire que tous les contrôleurs de cymbale de chaque Kit peuvent être manipulés simultanément par MIDI - Voir la Section Contrôleurs MIDI en page 19.

Section Congas/Maracas/Claves

Les sons de cette section sont seulement disponibles sur la TR808. Ils sont tous basés sur des instruments de percussion ethniques. Les Congas qui sont des tambours d'origine africaine, sont généralement joués soit par paire soit par trois. Les Maracas (Instrument de percussion latin tenu à la main) et les Claves (Instrument de percussion en bois) sont joués individuellement.

Etant donné que la TR808 originale avait seulement un réglage de niveau pour les Maracas et les Claves (aucun changement de son dynamique ne pouvait être effectué) ils sont reproduits dans le DrumStation en utilisant des échantillons.

Potentiomètre : Niveau *(Level)*

Ce bouton permet de régler le volume de chacun des sons, soit sur la stéréo soit sur les sorties individuelles . Quand le son est assigné à la sortie stéréo, ce bouton permet d'en régler le niveau relatif à l'intérieur du mix.

Potentiomètre : Accord *(Tune)*

Ce bouton vous permet de changer la hauteur sonore de chacun des sons. Tourné dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, la hauteur sonore baissera.

NOTE : Ce contrôle d'accord n'était pas disponible sur les sons de Maracas et de Claves de la TR808. Pour reproduire les réglages d'origine de ces sons, positionnez ce bouton sur la position 12 heures.

Sélecteur : Conga Select

Ce sélecteur vous permet de sélectionner lequel des trois congas sera affecté par les potentiomètres Level et Tune, quand le sélecteur 'Sélect' est dans la position Congas.

NOTE : Chaque son de Conga a son propre contrôleur MIDI, donc si vous enregistrez sur un système MIDI, vérifiez toujours que ce bouton est en train de pointer le Conga que vous voulez modifier.

Quand vous rejouez votre séquence MIDI, la position de cet interrupteur est indifférente. C'est à dire que les contrôleurs des trois Congas peuvent être manipulés simultanément via MIDI - Voir la Section Contrôleurs MIDI en page 19.

Sélecteur : Sélect

Ce sélecteur permet de sélectionner lequel des trois sons sera affecté par les boutons de Level et de Tune.

NOTE : Chacun des trois sons a son propre contrôleur MIDI, donc si vous enregistrez sur un système MIDI, vérifiez toujours qu'il pointe le son que vous voulez changer.

Quand vous rejouez votre séquence en MIDI, la position de cet interrupteur est indifférente. C'est à dire que tous les contrôleurs de ces sons peuvent être manipulés simultanément par MIDI - Voir Section Contrôleurs MIDI en page 19.

Mode Utility (Utilitaire)

Utilisation

NOTE IMPORTANTE : La manière d'utiliser le pavé numérique dans ce mode est différente (toutes les fonctions de ce mode sont repérées sur la face avant par du texte orange). Les boutons '0' à '9' sont maintenant utilisés pour appeler des fonctions du mode utilitaire et les boutons '-' et '+' sont utilisés pour changer leur valeur pendant que l'afficheur clignote alternativement entre la valeur et les codes de fonction. Les neuf fonctions sont décrites ci-dessous :

Bouton	Fonction	Affichage
1	Drum Sélect	Code de l'instrument
2	Front Cut	'FC'
3	Controller / Velocity	'tu'-'to'-'At'-'dE'-'Sn'-'VL'
4	Note OFF Recognition	'nO'
5	Général MIDI	'Gn'
6	Output Set	'01' à 'r4'
7	Assign Banks	'A1' à 'A6' et 'AA'-'Ab'-'AC'-'Ad'
8	Distortion	'dS'
9	Demo	'dE'

Chaque son de batterie dispose de son propre code qui, en conjonction avec la sélection de 'Drum Kit' permet d'identifier quel son de batterie est couramment sélectionné ou modifié.

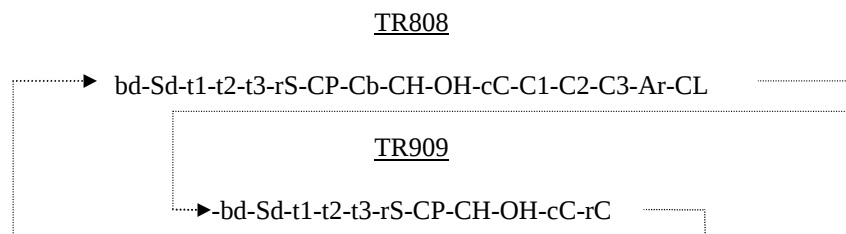
TR808 Bass Drum	- bd	TR808 Maracas	- Ar
TR808 Snare Drum	- Sd	TR808 Claves	- CL
TR808 Low Tom	- t1		
TR808 Mid Tom	- t2	TR909 Bass Drum	- bd
TR808 High Tom	- t3	TR909 Snare Drum	- Sd
TR808 Rim Shot	- rS	TR909 Low Tom	- t1
TR808 Hand Clap	- CP	TR909 Mid Tom	- t2
TR808 Cowbel	- Cb	TR909 High Tom	- t3
TR808 Closed HiHat	- CH	TR909 Rim Shot	- rS
TR808 Open HiHat	- OH	TR909 Hand Clap	- CP
TR808 Crash Cymbal	- cC	TR909 Closed HiHat	- CH
TR808 Low Conga	- C1	TR909 Open HiHat	- OH
TR808 Mid Conga	- C2	TR909 Crash Cymbal	- cC
TR808 High Conga	- C3	TR909 Ride Cymbal	- rC

Mode Utility (Utilitaire) - Suite

Utilisez le bouton 'Mode' pour sélectionner 'UTILITY'.

Fonction 1 : Drum Sélect

C'est ici que vous sélectionnez quel son de batterie sera modifié pendant que vous utiliserez les fonction 2 - 3 - 4 - 6 - 8 (et celui qui sera déclenché par le bouton 'Audition/Autotrigger'). A chaque fois que vous entrez dans le mode utilitaire, le son de batterie sélectionné sera automatiquement le dernier modifié. Vous pouvez sélectionner les sons de batterie dans l'ordre suivant :



Utilisez les boutons '+' et '-' pour faire défiler les différents sons.

Fonction 2 : Front Cut

Cette fonction vous permet d'ôter jusqu'à 99 millisecondes sur le départ d'un son de batterie, afin de créer des effets similaires à une édition d'échantillon. Pour entendre l'effet que ceci a sur le son de batterie, écoutez la démo en vous référant à la Chart A sur la feuille séparée.

Réglée sur '00' cette valeur n'aura aucun effet, vous pouvez l'augmenter jusqu'à '99' chaque pas correspondant à 1 milliseconde.

Tout d'abord sélectionnez la fonction 'Drum Sélect' pour sélectionner le son de batterie sur lequel vous voulez travailler. Appuyez ensuite sur le bouton 'FRONT CUT' une fois, l'afficheur alternera entre **FC** et la valeur sélectionnée. Utilisez les boutons '-' et '+' pour changer la valeur. Utilisez la fonction 'Drum Sélect' à nouveau pour changer ces réglages sur d'autres sons de batterie. Ce réglage peut être sauvegardé avec le programme. Voir - Ecrire un programme à la page 7.

NOTE : Le réglage 'Front Cut' peut être aussi accédé par MIDI. Ceci permet d'obtenir en temps réel des changements dynamiques pendant le jeu. Voir la section Contrôleurs MIDI en page 14.

Fonction 3 : ContrôleurMIDI ou Dynamique

NOTE : Tous les potentiomètres de la face avant du DrumStation peuvent être réglés pour transmettre et recevoir des données MIDI, permettant l'enregistrement et le jeu de tout changement effectué en direct. Pour plus d'information voir la Section Contrôleurs MIDI en page 19.

Cette fonction vous permet de choisir, si un bouton de la face avant répond (reçoit) soit un contrôleur MIDI soit une information de Vitesse. Ce réglage n'affecte pas les données transmises c'est à dire que le panneau avant transmettra toujours des contrôleurs MIDI.

Exemple : Si un réglage dit que le 'Snappy' de la caisse claire est réglée pour recevoir la vitesse MIDI, plus vous frapperez votre note fort, plus de 'snap' sera appliqué. Un nombre quelconque de réglage de ces sections peuvent être paramétrés de cette manière. Dans cet exemple le 'Tune' le 'Tone' et le 'Snappy' peuvent tous répondre à la vitesse, permettant de créer une vaste combinaison d'effets. La vitesse (ou le volume) d'un son peut être fixé à une valeur prédéterminée de telle manière que seul les contrôleurs prédéterminés seront affectés par la donnée de vitesse. Pour entendre l'effet que ceci peut avoir sur un son de batterie, écoutez la démo en prenant pour référence la 'Chart A' sur la feuille séparée.

Mode Utility (Utilitaire) - Suite

Paramètre	Afficheur
Tune	'tu'
Tone	'to'
Attack	'At'
Decay	'dE'
Snappy	'Sn'
Vélocité	'VL'

Seuls les paramètres disponibles sur le son de batterie concerné sont utilisables dans cette section à l'exception de la vélocité qui peut être appliquée à chaque son de batterie. Voici quelques exemples typiques :

Instrument	Potentiomètre	Affichage
TR808 Bass Drum	Tune - Tone - Decay	tu - to - dE - VL
TR909 Bass Drum	Tune - Attack - Decay	tu - At - dE - VL
TR808 Tom 2 Mid	Tune - Decay	tu - dE - VL
TR909 Crash Cymbal	Tune Tone	tu - to - VL
TR808 Crash Cymbal	Decay - Tone	dE - to - VL
TR909 Snare Drum	Tune - Tone - Snappy	tu - to - Sn - VL

Tout d'abord, utilisez la fonction utilitaire 'Drum Sélect' pour sélectionner l'instrument que vous voulez modifier. Les valeurs possibles sont '**OF**' & '**On**'

La réponse pour les paramètres **tu - to At - dE - Sn** :

'**OF**' répondra à un contrôleur MIDI - '**On**' répondra à une donnée de vélocité MIDI.

La réponse pour le paramètre **VL** :

'**OF**' a une vélocité fixée (100)

'**On**' répondra à la vélocité MIDI

Appuyez une fois sur le bouton 'CONT.VELLOCITY' l'afficheur alternera entre '**tu**' et la valeur sélectionnée. Utilisez les boutons '-' et '+' pour changer la valeur. Appuyez sur le bouton 'CONT./VELOCITY' à nouveau pour sélectionner '**to**' (Tone), '**At**' (Attack) etc.. l'affichage reviendra à '**tu**' (tune) après '**VL**' (vélocité). Utilisez la fonction 'Drum Sélect' à nouveau pour changer ces réglages sur un autre instrument. Ces réglages peuvent être sauvegardés avec le programme.

NOTE : l'affichage 'VL' sera affiché comme 'UL', ceci est dû à la limitation de l'afficheur 7 segments.

Fonction 4 -Note-Off Recognition (Reconnaissance du Note-Off)

Cette fonction permet de déterminer si un instrument répondra à l'information MIDI Note-Off ou non. Normalement, quand un message de Note-On est reçu, un instrument jouera pendant toute sa durée normale (un Decay long sur une grosse caisse ou une cymbale etc..) en ignorant tout message Note-Off. Quand vous aurez réglé ce paramètre ('**re**'), la durée du son sera déterminée par la longueur de la note tenue. Quand vous réglerez ce paramètre sur ignore ('**IG**') le son jouera pendant toute sa longueur normale, indépendamment de la longueur de la note. Pour écouter l'effet que ceci aura sur un son, écoutez la Démo en prenant référence à la 'Chart A' fournie à la feuille séparée.

Tout d'abord, utilisez la fonction Utilitaire 'Drum Sélect' pour sélectionner l'instrument que vous voudrez modifier. Les valeurs de ce réglage sont : '**re**' (reconnu) & '**IG**' (ignoré).

En appuyant une fois sur le bouton 'Note-Off Rec' l'afficheur alternera entre '**no**' et la valeur choisie.

Utilisez les boutons '-' et '+' pour changer la valeur. Utilisez la fonction 'Drum Sélect' à nouveau pour changer ces réglages sur un autre instrument. Ce réglage peut être sauvegardé avec le programme.

Fonction 5 - Réglage Général MIDI

Cette fonction est utilisée pour sélectionner lequel des Kits de batterie (TR808 ou TR909) sera reconnu en tant que Kit Général MIDI.

Les valeurs de ce paramètre sont '**80**' (TR808) & '**90**' (TR909). En appuyant une fois sur le bouton 'GEN.MIDI SET' l'afficheur alternera entre '**Gn**' et la valeur choisie. Utilisez les boutons '+' et '-' pour changer cette valeur. Une indication visuelle supplémentaire vous est fournie par le clignotement de la LED 'Drum Kit' qui clignotera sur le Kit correspondant. Ce réglage peut être sauvegardé avec le programme. Voir la Section Ecrire un programme en mémoire à la page 7.

Mode Utility (Utilitaire) - Suite

Note : Etant donné que la TR909 a moins de sons de batterie que la TR808 (Les Congas, les Maracas, Cloches etc..) Seuls les sons communs à ces deux Kits, seront modifiés dans cette opération - voir la description des Kits à la page 19.

Fonction 6 - Réglage des Sorties

Les sorties du 'DrumStation' comprennent une sortie stéréo, droite gauche, et 6 sorties individuelles qui permettent de traiter les sons de batterie de manière indépendante.

Cette fonction est utilisée pour sélectionner la position d'un instrument dans la stéréo ou l'une des 6 sorties mono individuelles.

Sortie	Affichage	Sortie	Affichage
Sortie Individuelle n°1	'01'	Sortie Stéréo Gauche 2	'L2'
Sortie Individuelle n°2	'02'	Sortie Stéréo Gauche	'L1'
Sortie Individuelle n°3	'03'		
Sortie Individuelle n° 4	'04'	Sortie Stéréo Centre	'Ct'
Sortie Individuelle n° 5	'05'		
Sortie Individuelle n° 6	'06'	Sortie Stéréo Droite 1	'r1'
		Sortie Stéréo Droite 2	'r2'
Sortie Individuelle Gauche n° 4	'L4'	Sortie Stéréo Droite 3	'r3'
Sortie Individuelle Gauche n° 3	'L3'	Sortie Stéréo Droite 4	'r4'

Utilisez la fonction 'Drum Sélect' pour sélectionner l'instrument que vous voulez modifier. Appuyez sur le bouton 'OUTPUT SET' l'afficheur alternera entre '**Sd**' par exemple et la valeur sélectionnée. Utilisez les boutons '+' et '-' pour changer la valeur. Utilisez la fonction 'Drum Sélect' à nouveau pour changer les réglages sur un autre instrument. Ce réglage peut être sauvegardé avec le programme. Voir la Section Ecrire un programme en Mémoire à la page 7.

Un nombre quelconque d'instruments peuvent être dirigés vers la même sortie séparée permettant un empiement de sons qui pourront être ainsi traités de la même manière.

Exemple : En dirigeant la caisse claire de TR808, la caisse claire de TR909 et le Handclap de TR909 sur la même sortie, tous seront traités par la même réverb, la même compression, la même égalisation etc..

NOTE 1 : Lorsqu'un instrument est dirigé vers une sortie individuelle, il est ôté de la stéréo et de l'écoute au casque.

NOTE 2 : Le réglage de panoramique sur la sortie stéréo, peut être aussi accédé via MIDI. Cette fonction permet un contrôle en temps réel. Voir la Section 'Contrôleurs MIDI' à la page 19.

Fonction 7 - Banques d'assignation

Cette double fonction est utilisée pour déterminer les banques d'assignation des contrôleurs MIDI et les banques d'assignation des 'Pitch Play'. Les valeurs sélectionnables vont de '**A1**' à '**A6**' puis '**AA**' à '**Ad**'.

1 - Banques d'assignation des contrôleurs MIDI : Les six premières banques sont utilisées pour déterminer quels instruments vont jouer en MIDI. Chaque banque consiste en 6 ensembles de contrôleurs MIDI (un maximum de 36 contrôleurs sur 6 sons sont possibles en même temps). Chaque son de batterie peut être assigné de cette manière afin qu'il puisse bénéficier d'un contrôle en temps réel par le MIDI de ses paramètres. Voir : Banque d'assignation des contrôleurs et des paramètres à la page 19 pour plus d'informations.

N° de Banque	Affichage	Contrôleur MIDI
Banque 1	'A1'	20 - 25
Banque 2	'A2'	26 - 31
Banque 3	'A3'	85 - 90
Banque 4	'A4'	102 - 107
Banque 5	'A5'	108 - 113
Banque 6	'A6'	114 - 119

Mode Utility (Utilitaire) - Suite

En appuyant une fois sur le bouton 'ASSIGN BANK' l'afficheur alternera entre :

'A1' (par exemple) et la valeur choisie.

Utilisez les boutons '-' et '+' pour changer la valeur (code de l'instrument). Ce réglage peut être sauvegardé avec un programme. Voir la Section Ecrire un programme en mémoire à la page 7.

A chaque fois que vous appuyez sur le bouton 'ASSIGN BANK' les banques défileront entre 1 et 6.

NOTE 1 : Nous vous recommandons qu'un "système" d'assignation de banque soit utilisé que les sons les plus fréquents afin que vous gardiez un certain degré d'uniformité sur vos contrôleurs MIDI. C'est à dire, par exemple, utilisez la Banque 1 pour la grosse caisse, la banque 2 pour la caisse claire etc..

NOTE 2 : Voir la Section Contrôleurs MIDI à la page 19, pour plus de détails sur les paramètres réglables sur chaque instrument et les allocations des numéros de contrôleurs MIDI.

2 - Banque d'Assignation 'Pitch Play' : Ce réglage permet de placer un instrument au centre d'une zone de clavier d'une octave. Le son peut alors être joué avec un clavier pour suivre une échelle musicale. Pour entendre l'effet que ceci a sur un son de batterie, écoutez à la démo pendant que vous vous réferez à la 'Chart A' sur la feuille séparée.

Il y a 4 banques d'assignation A - B - C - D. La valeur ira donc de 'AA' à 'Ad'.

N° de Banque	Affichage	Notes MIDI
Banque A	'AA'	12 - 23
Banque B	'Ab'	84 - 95
Banque C	'AC'	96 - 107
Banque D	'Ad'	108 - 120

En appuyant sur le bouton 'ASSIGN BANK' six fois (afin de passer outre les banques de contrôleurs MIDI), l'afficheur alternera entre 'AA' et l'instrument choisi.

Utilisez les boutons '-' et '+' pour changer la valeur (code de l'instrument). Ce réglage peut être sauvegardé avec un programme. Voir Ecrire un programme en Mémoire à la page 7.

En appuyant sur le bouton 'ASSIGN BANK' à nouveau, vous sélectionnerez les banques B - C et D. Ensuite l'afficheur reviendra à 'A1' (Banque de contrôleur MIDI) après 'Ad'.

Fonction 8 - Distorsion

Cette fonction est utilisée, pour ajouter une distorsion douce à divers sons de batterie. Pour écouter l'effet, que ceci a sur un son de batterie, écoutez à la démo vous référant à la 'Chart A', fournie sur une feuille séparée.

Ce réglage va de : 'OF' à '15' (maximum); Utilisez tout d'abord la fonction 'Drum Délect', pour sélectionner sur quel instrument vous travaillez. Appuyez ensuite sur le bouton 'Distorsion' une fois, l'affichage alternera entre 'dS' et la valeur choisie. Utilisez les boutons '-' et '+' pour changer la valeur. Ce réglage peut être sauvegardé avec un programme. Voir la Section Ecrire un Programme en mémoire en page 7.

NOTE : Le réglage de distorsion peut aussi être accessible via MIDI. Cette possibilité vous permet un contrôle en temps réel . Voir la Section Contrôleurs MIDI en page 19.

Fonction 9 - Démo

Cette fonction permet de montrer tout le potentiel sonore de la 'DrumStation Rack'. Si un BassStation Novation est connecté à la sortie MIDI, et, si il est réglé pour recevoir sur le Canal 1, un accompagnement de la piste de batterie, pourra être entendu.

Pour démarrer la Démo, appuyez sur le bouton 'DEMO' une fois, l'affichage alternera entre 'dE' et la valeur choisie.

Au fur et à mesure que la Démo s'exécute, la valeur changera pour vous montrer le programme qui est en cours d'utilisation. La Démo va boucler indéfiniment, avec une pause de quelques secondes, entre la fin et le début. Pour arrêter la démonstration à tout moment, appuyez sur le bouton 'DEMO' à nouveau.

NOTE 1 : La fonction de Démo ne fonctionnera pas, si la fonction "Autotrigger" est activée.

NOTE 2 : Les changements de programme qui apparaissent sur l'afficheur, vous permettront de suivre la Démo et vous permettra d'identifier les différentes fonctions et effets qui sont détaillés dans ce chapitre et qui sont résumés dans la 'Chart A' présente sur la feuille séparée.

Contrôleurs MIDI

En addition des fonctions standard MIDI (Voir la Charte d'implémentation sur la feuille séparée), la DrumStation Rack a la possibilité de transmettre et de recevoir des changements effectués sur un instrument en temps réel. Ces possibilités de réglage exhaustives sur différents paramètres, vous permettent de changer vos sons de batterie de manière dynamique, d'une façon inégalée à ce jour.

Contrôleurs/Table d'Assignment des Paramètres

Quand un bouton de la face avant est manipulé (sur un instrument qui a été réglé sur l'une des 6 banques assignables) des contrôleurs MIDI, sont transmis par la prise MIDI Out, vous permettant d'enregistrer tous les changements que vous effectuez sur un séquenceur. Si vous voulez vous concentrer sur votre jeu, il vous est possible d'enregistrer dans un premier temps, vos patterns de batterie puis en mode 'Overdub' d'enregistrer tous vos changements en utilisant les boutons.

Trois des fonctions utilitaires - Front Cut (2) - Position de pan (6) et la Distorsion (8), peuvent aussi être contrôlées via MIDI. Vous pouvez utiliser votre molette de modulation sur votre clavier Maître, assigné au contrôleur MIDI correspondant, pour entrer ces informations de contrôleur MIDI.

Le tableau suivant vous permettra de savoir à quel paramètre est affecté chacun des six contrôleurs MIDI. Voir la fonction Utilitaire 7 - Assignment de la banque à la page 17

TR808 Kit	Bass	Snare	Toms	R'shot	H'clap	C'bell	HiHats	Cym'bl	C'ngas	M'acas	Claves
Front Cut	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Pan Position	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Distortion	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Tuning	4	4	4	4	4	4	4		4	4	4
Tone	5	5						5			
Attack											
Decay	6		6				6	6			
Snappy											

TR909 Kit	Bass	Snare	Toms	R'shot	H'clap	HiHats	Cym'bs				
Front Cut	1	1	1	1	1	1	1				
Pan Position	2	2	2	2	2	2	2				
Distortion	3	3	3	3	3	3	3				
Tuning	4	4	4	4	4	4	4				
Tone		5									
Attack	5										
Decay	6		6			6	6				
Snappy		6									

	BANK 1	BANK 2	BANK 3	BANK 4	BANK 5	BANK 6
CONTROLLER 1	20	26	85	102	108	114
CONTROLLER 2	21	27	86	103	109	115
CONTROLLER 3	22	28	87	104	110	116
CONTROLLER 4	23	29	88	105	111	117
CONTROLLER 5	24	30	89	106	112	118
CONTROLLER 6	25	31	90	107	113	119

Exemples

Exemple 1

Grosse Caisse de TR808 dans
la Banque d'Assignment n° 1

BANK 1	MIDI CONT. N°
FRONT CUT	20
PAN	21
DISTORTION	22
TUNING	23
TONE	24
DECAY	25

Exemple 2

TR909 Tom Basse dans
la Banque d'Assignment n° 5

BANK 5	MIDI CONT. N°
FRONT CUT	108
PAN	109
DISTORTION	110
TUNING	111
-	-
DECAY	113

Contrôleurs MIDI - Suite

Exemple 3

Cymbale de TR808 dans
la Banque d'Assignment n° 3

BANK 3	MIDI CONT. N°
FRONT CUT	85
PAN	86
DISTORTION	87
-	-
TONE	89
DECAY	90

Exemple 4

TR909 Caisse claire dans
la Banque d'Assignment n° 2

BANK 2	MIDI CONT. N°
FRONT CUT	26
PAN	27
DISTORTION	28
TUNING	29
TONE	30
SNAPPY	31

Tables de Percussions MIDI

Mode Utilitaire "Gen. MIDI" = TR808

Note MIDI	Instrument	Note MIDI	Instrument
24	TR909 Bass Drum	39	TR808 Hand Clap
25	TR909 Rim Shot	40	TR808 Snare Drum
26	TR909 Snare Drum	42	TR808 Closed HiHat
27	TR909 Hand Clap	45	TR808 Low Tom
28	TR909 Low Tom	46	TR808 Open HiHat
29	TR909 Mid Tom	47	TR808 Mid Tom
30	TR909 Closed HiHat	49	TR808 Crash Cymbal
31	TR909 High Tom	50	TR808 High Tom
32	TR909 Crash Cymbal	56	TR808 Cowbell
33	TR909 Ride Cymbal	62	TR808 High Conga
34	TR909 Open HiHat	63	TR808 Mid Conga
		64	TR808 Low Conga
36	TR808 Bass Drum	70	TR808 Maracas
37	TR808 Rim Shot	75	TR808 Claves

Mode Utilitaire "Gen. MIDI" = TR909

Note MIDI	Instrument	Note MIDI	Instrument
24	TR808 Bass Drum	39	TR909 Hand Clap
25	TR808 Rim Shot	40	TR909 Snare Drum
26	TR808 Snare Drum	42	TR909 Closed HiHat
27	TR808 Hand Clap	45	TR909 Low Tom
28	TR808 Low Tom	46	TR909 Open HiHat
29	TR808 Mid Tom	47	TR909 Mid Tom
30	TR808 Closed HiHat	49	TR909 Crash Cymbal
31	TR808 High Tom	50	TR909 High Tom
32	TR808 Crash Cymbal	51	TR909 Ride Cymbal
33	BLANK	56	TR808 Cowbell
34	TR808 Open HiHat	62	TR808 High Conga
		63	TR808 Mid Conga
36	TR909 Bass Drum	64	TR808 Low Conga
37	TR909 Rim Shot	70	TR808 Maracas
		75	TR808 Claves

Synchro DIN

La prise Synchro DIN a été à l'origine développée par Roland pour synchroniser des boîtes à rythmes et des Basslines avant l'avènement du MIDI.

La DrumStation a la possibilité de convertir une horloge MIDI entrante provenant d'un séquenceur ou d'un boîtier de synchronisation, en une Synchro DIN vous permettant de contrôler le tempo d'un appareil tel que la TB303 originale. Il envoie une impulsion 5 Volts à une vitesse de 24 ppqn (impulsions à la noire) afin d'asservir la machine au même tempo que votre horloge maîtresse.

Pour utiliser cette possibilité, connectez simplement le câble convenable entre la DrumStation et l'appareil esclave. Quand l'horloge MIDI démarrera, l'appareil esclave en fera de même au même tempo.

Dépannage

Si le DrumStation Rack ne fonctionne pas normalement, référez-vous au guide ci-dessous. Souvenez -vous que dans l'essentiel des cas, des problèmes qui apparaissent comme étant la cause d'un mauvais fonctionnement du matériel, sont souvent dûs à une erreur humaine.

Problèmes	Causes Possibles
L'appareil ne s'allume pas	L'alimentation n'est pas branchée correctement
L'appareil n'a pas de son sur les sorties droites et gauches	Le bouton volume est réglé à '0' Le programme a été sauvegardé avec des boutons réglés sur '0'. Le volume MIDI est égal à '0' - ceci affectera aussi la sortie casque.
L'appareil n'a pas de son sur ces sorties séparées	Les sons de batterie sont assignés à des sorties différentes, vérifiez les réglages concernant tous les instruments. Le niveau des instruments ont été réglé (ou sauvegardé) sur la position '0'.