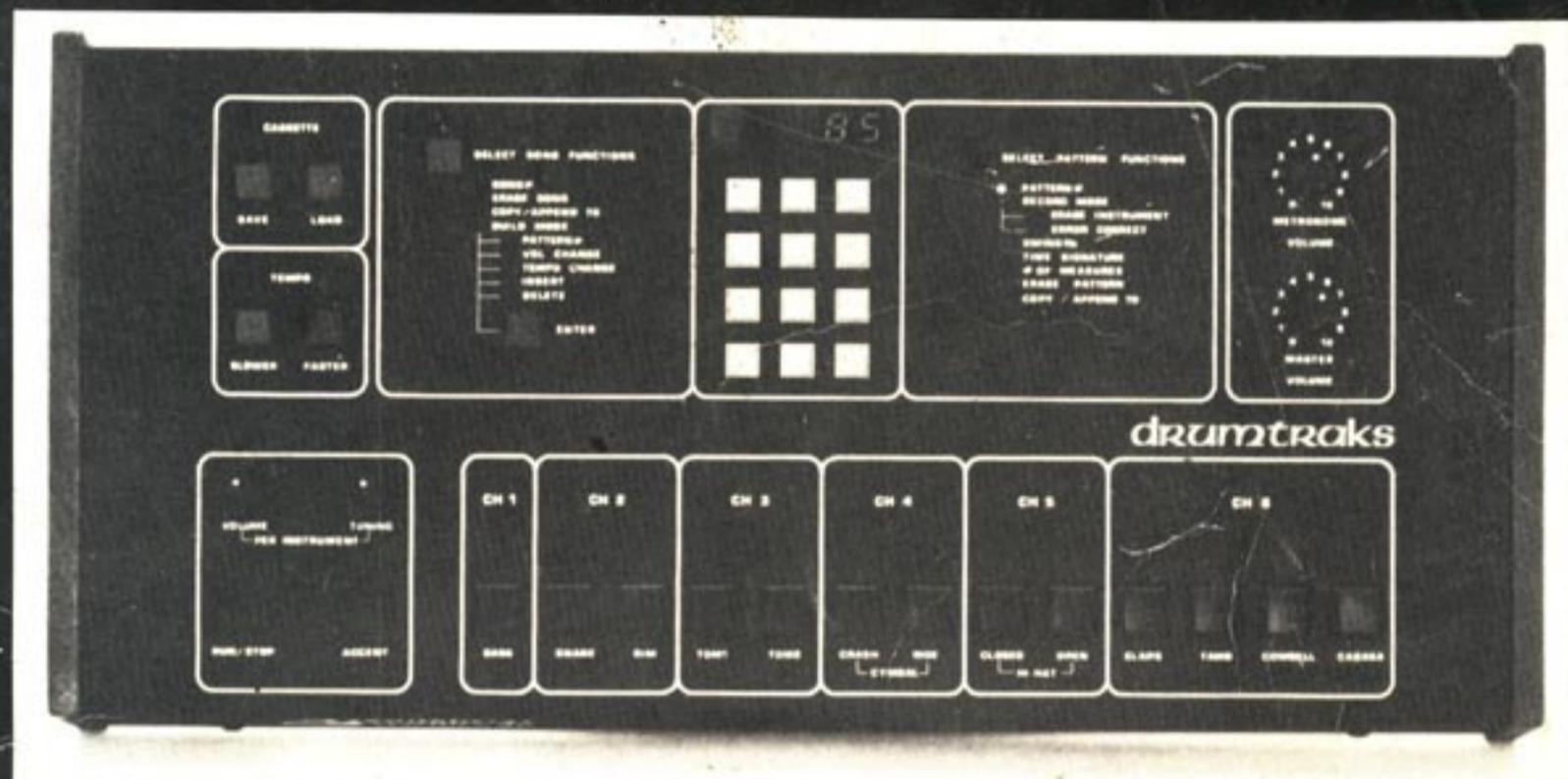


drumtracks in french



MODE D'EMPLOI

a

www.oldschool-sound.com

free release

**SEQUENTIAL
CIRCUITS INC**

DRUMTRAKS
MODEL 410

MODE D'EMPLOI

par Stanley Jungleib

Traduction française de Georges El Andaloussi

Assistance artistique : Jay Oglevee

©1984 par SEQUENTIAL CIRCUITS INC. Tous droits réservés.

SEQUENTIAL CIRCUITS INC

Nijverheidsweg 11C · 3641 RP Mijdrecht · Hollande

PO Box 16 · 3640 AA Mijdrecht · Tel 19 31 2979 6211

TABLE DES MATIERES.

CHAP.	PARAGRAPHE	PAGE
	La DRUMTRAKS et ce manuel.	
1	REGLAGES DE BASE	
	1-1 Branchement et raccordement secteur	1-1
	1-2 Volume général	1-1
	1-3 Volume par instrument	1-3
	1-4 Accent	1-3
	1-5 Accord des instruments	
2	LECTURE DE RYTHMES	
	2-1 Marche/arrêt de rythmes	2-1
	2-2 Choix des rythmes	2-2
	2-3 Chainage de rythmes	2-2
	2-4 Vitesse d'exécution	2-2
	2-5 Valeur de la syncope	2-3
	2-6 Interrupteur au pied RUN/STOP	2-3
	2-7 Interrupteur au pied NEXT/REPEAT	2-3
3	LA MODIFICATION DE RYTHMES	3-1
4	ENREGISTREMENT DE RYTHMES	
	4-1 Effacement d'un rythme	4-1
	4-2 Enregistrement de base	4-2
	4-3 Mesure	4-3
	4-4 Numéro de mesure	4-4
	4-5 Volume par instrument	4-5
	4-6 Accord des instruments	4-5
	4-7 Auto-corrrection/effacement d'instrument	4-6
	4-8 Surimpression avec un volume ou un accord programmés	4-8
	4-9 Copie d'un rythme	4-9
	4-10 Jumelage de 2 rythmes	4-9
	4-11 Gestion de la mémoire	4-10
5	CONSTRUCTION DE MORCEAUX SIMPLES	
	5-1 Effacement d'une chaîne	5-1
	5-2 Construction d'un morceau	5-2
6	LECTURE DE CHAINES	
	6-1 Marche/arrêt	6-1
	6-2 Sélection d'une chaîne	6-1
	6-3 Changement de chaîne / Arrêt	6-2
	6-4 Tempo	6-2
	6-5 Pédale Marche/arrêt	6-2
	6-6 Pédale NEXT/REPEAT	6-2

	Paragraphe	page
7	FONCTIONS CHAINES ELABOREES	
	7-1 Copie d'une chaine	7-1
	7-2 Chainage de chaines	7-1
	7-3 Correction de chaines	7-2
	7-4 Insertion de pas	7-3
	7-5 Annulation de pas	7-4
	7-6 Extension d'une chaine	7-5
	7-7 Changement de volume	7-6
	7-8 Tempo initial	7-8
	7-9 Changement de tempo relatif	7-9
	7-10 Fin de chaine et sortie du mode BUILD	7-11
8	CASSETTE	
	8-1 Branchement	8-1
	8-2 Sauvegarde	8-2
	8-3 Verification	8-3
	8-4 Erreur de sauvegarde	8-4
	8-5 Chargement	8-5
	8-6 Erreur de chargement	8-6
9	UTILISATION DES CANAUX DE SORTIE	
		9-1
10	ENTREE/SORTIE D'HORLOGE	
	10-1 Entrée CLOCK IN	10-1
	10-2 Sortie CLOCK OUT	10-2
	10-3 Interfacage avec un séquenceur	10-3
	10-4 Interface de synchro sur bande	10-4
11	UTILISATION DU MIDI	
	11-1 Branchement	11-1
	11-2 Commande d'un instrument extérieur	11-1
	11-3 Couplage de 2 DRUMTRAKS	11-2
	11-4 Utilisation avec un séquenceur	11-3
12	RESUME DE L'AFFICHAGE	
13	FONCTIONS NON APPARENTES	
14	DETAILS	
15	CARACTERISTIQUES	
16	SUPPLEMENT MIDI	

Quelques mots sur ce DRUMTRAKS et sur ce manuel

En suivant la tradition des synthétiseurs programmables et performants de chez Sequential Circuits, le Drumtraks 400 simplifie la création d'arrangements rythmiques complexes et convaincants. La conception constitue un équilibre remarquable entre la facilité d'utilisation et la qualité des fonctions fournies. Tout en permettant l'enregistrement, la surimpression sonore et la modification de ces treize sonorités de percussion enregistrées en information numérique, ce sequenceur multi-piste permet de programmer les variations qui donnent un intérêt rythmique à un arrangement: volume et accordage individuel par instrument, un réglage de la syncope, des accents et des changements de tempo. Néanmoins, le prix du Drumtraks n'est qu'une fraction du prix d'une véritable batterie et d'un magnétophone multi-pistes.

Chaque instrument possède sa propre touche de fonctionnement : Grosse caisse, Caisse claire, Rim-shot, deux Toms medium, Cymbale CRASH, Cymbale RIDE, Charleston ouvert et fermé, Claps, Tambourin Cloche et Cabasa. Ces sonorités ont été enregistrées professionnellement pour assurer un son de qualité studio qui "passe" bien sur bande. En tant qu'appareil à enregistrement numérique, le Drumtraks peut faire des choses qu'il est impossible de faire avec de la bande magnétique. On peut faire du multi-piste, du mixage, de l'editing, des copies et des effacements sans faire de re-re ou de coupures et sans se soucier du bruit ou la distorsion ajouté par les procédures de mélange ou de surimpression entre les pistes. Le Drumtraks possède un mélangeur programmable avec une sortie monophonique (capable d'alimenter un casque stéréo). En plus, pour permettre le contrôle par un mélangeur externe ou par un processeur, six canaux audio (plus un metronome) sont disponibles sur le panneau arrière avec des jacks standards 1/4 de pouce (voir Chapitre 9).

Le Drumtraks possède deux modes de base : rythme ou morceau. Pour parler simplement, un morceau est fabriqué par un enchaînement de plusieurs rythmes. La capacité mémoire de 3289 notes peut être affectée jusqu'à 99 rythmes différents, chacun contenant jusqu'à 100 mesures dans n'importe quel temps. La gamme de vitesse est de 40 à 250 battements par minute. Chaque modification d'un programme en mémoire ("overdubbing" en Anglais) peut être enregistrée avec un volume ou un accord différent, en temps réel (exactement comme vous l'avez joué), ou corrigé automatiquement sur 8 niveaux de résolution. N'importe quelle partie d'une piste instrumentale peut être effacée. Des rythmes différents peuvent être copiés et même additionnés (ceci s'appelle "appended" en anglais).

Vous pouvez définir jusqu'à 99 morceaux, chacun contenant jusqu'à 100 pas. Les pas servent à définir comment la chanson est construite par la sélection des différents rythmes et par l'insertion de changements de tempo. Des morceaux entiers peuvent être également modifiés, copiés et additionnés.

La mémoire du Drumtraks reste intacte même quand l'appareil est éteint grâce à une pile de protection avec une vie de 10 ans. Par contre pour avoir un stockage permanent et la possibilité de re-programmation plus tard, l'interface incorporé sert à enregistrer le contenu de la mémoire sur une cassette ordinaire. Toutes les informations fonctionnelles sont affichées sur quatre LED à 6 positions. Sur scène, vous pouvez utiliser les deux jacks sur le panneau arrière pour brancher des interrupteurs au pied, disponible en option, pour permettre le démarrage ou l'arrêt d'une chanson, la sélection d'un rythme particulier ou d'un autre morceau et la possibilité de répétition d'un rythme.



www.oldschool-sound.com

Free manuals for Free Vintage addicts ! Creative use only

\$\$\$ Not For Resale \$\$\$

::::: Scan by Master XAV Thanks him at xav@oldschool-sound.com ::::::

Il existe deux interfaces incorporés. Pour des séquenceurs anciens, des boîtes à rythmes et la synchronisation sur bande il y a une entrée horloge réglable pour 24, 48 ou 96 impulsions par noire, et une sortie horloge de 24 ou de 48 impulsions. Pour l'utilisation avec des séquenceurs contrôlés par microprocesseur, l'interface MIDI est aussi incluse. Cette dernière permet de synchroniser le Drumtraks avec le nouveau Six-Trak synthétiseur/séquenceur multi-voix Model 610 de chez SCI, ou avec n'importe quel autre appareil avec la prise MIDI. (Par exemple, vous pouvez jouer le Drumtraks avec contrôle de la dynamique en utilisant le clavier du Prophet T8).

Le DRUMTRAKS possède plusieurs niveaux de fonctionnement vous permettant d'apprendre à l'utiliser immédiatement puis d'explorer les différentes options plus tard. Par exemple pour enregistrer un rythme à deux mesures, choisissez simplement un emplacement, sélectionnez le mode Enregistrement puis appuyez sur RUN. Le métronome interne donnera le rythme de base. Au fur et à mesure que le rythme se boucle vous pouvez ajouter n'importe quel autre instrument.

Quand vous avez maîtrisé le fonctionnement de base vous pouvez ensuite changer le nombre de mesures dans votre rythme, la mesure (à n'importe quelle valeur), les accents, la correction des erreurs et les paramètres permettant de varier la syncope.

Ce mode d'emploi commence avec l'explication du fonctionnement de base (Chapitre 1) suivie de l'opération la plus simple c'est-à-dire écouter un rythme (Chapitre 2). Après avoir démontré comment jouer les rythmes, le mode d'emploi vous explique comment enregistrer et modifier vos propres rythmes. Vous pouvez ensuite créer (Chapitre 5) et jouer (Chapitre 6) des morceaux en utilisant des rythmes pré-programmés ou d'autres que vous aurez créés exprès. Puis vous pouvez essayer quelques-unes des fonctions plus avancées (Chapitre 7). Des feuilles vierges sont fournies à la fin de ce manuel pour vous permettre de conserver vos rythmes et vos chansons.

Pour que les instructions soient les plus simples possible, les informations explicatives ont été regroupées dans le Chapitre 13 (DETAILS). Référez-vous également à la carte ci-jointe qui contient des informations résumées sur les différents contrôles et affichages.

1 INSTALLATION DE BASE

1-1 Branchements et Alimentation

ATTENTION! Ne pas brancher le courant tout de suite. Débrancher les autres appareils que vous êtes en train d'utiliser.

Brancher la sortie AUDIO OUT du Drumtraks à votre système d'écoute avec un câble monophonique ou brancher directement votre casque stéréo (les deux cotés du casque seront alimentés avec le même signal monophonique).

Vérifier que l'interrupteur marche/arrêt sur le panneau arrière est en position OFF.

Brancher le cordon secteur en vérifiant que l'appareil est réglé sur 220 volts.

Mettez l'appareil en marche.

Si tout est normal, 00 apparaîtra sur l'affichage de droite et le clavier PATTERN 5 sera activé. L'affichage de gauche sera vide.

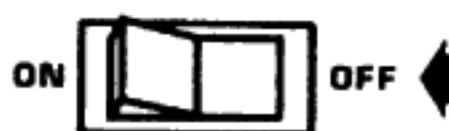
Brancher votre système d'écoute.

1-2 Volume Général.

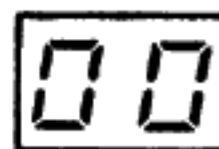
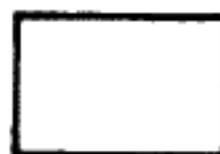
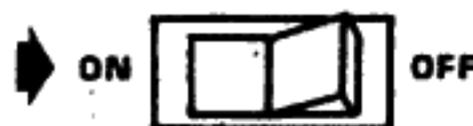
Vous pouvez maintenant "jouer" sur le Drumtraks en appuyant sur n'importe quelle touche de son d'instrument.

ATTENTION: Pour protéger vos haut-parleurs (et vos oreilles), baissez le potentiomètre MASTER VOLUME à zéro, puis montez-le doucement au niveau désiré en jouant sur les différents instruments.

Pour avoir le meilleur rapport signal/bruit, montez le MASTER VOLUME le plus possible (sans distortion) en baissant le gain de votre amplificateur en même temps.



CONNECT DRUMTRAKS
(SEE NEXT PAGE)



CURRENT
PATTERN 5

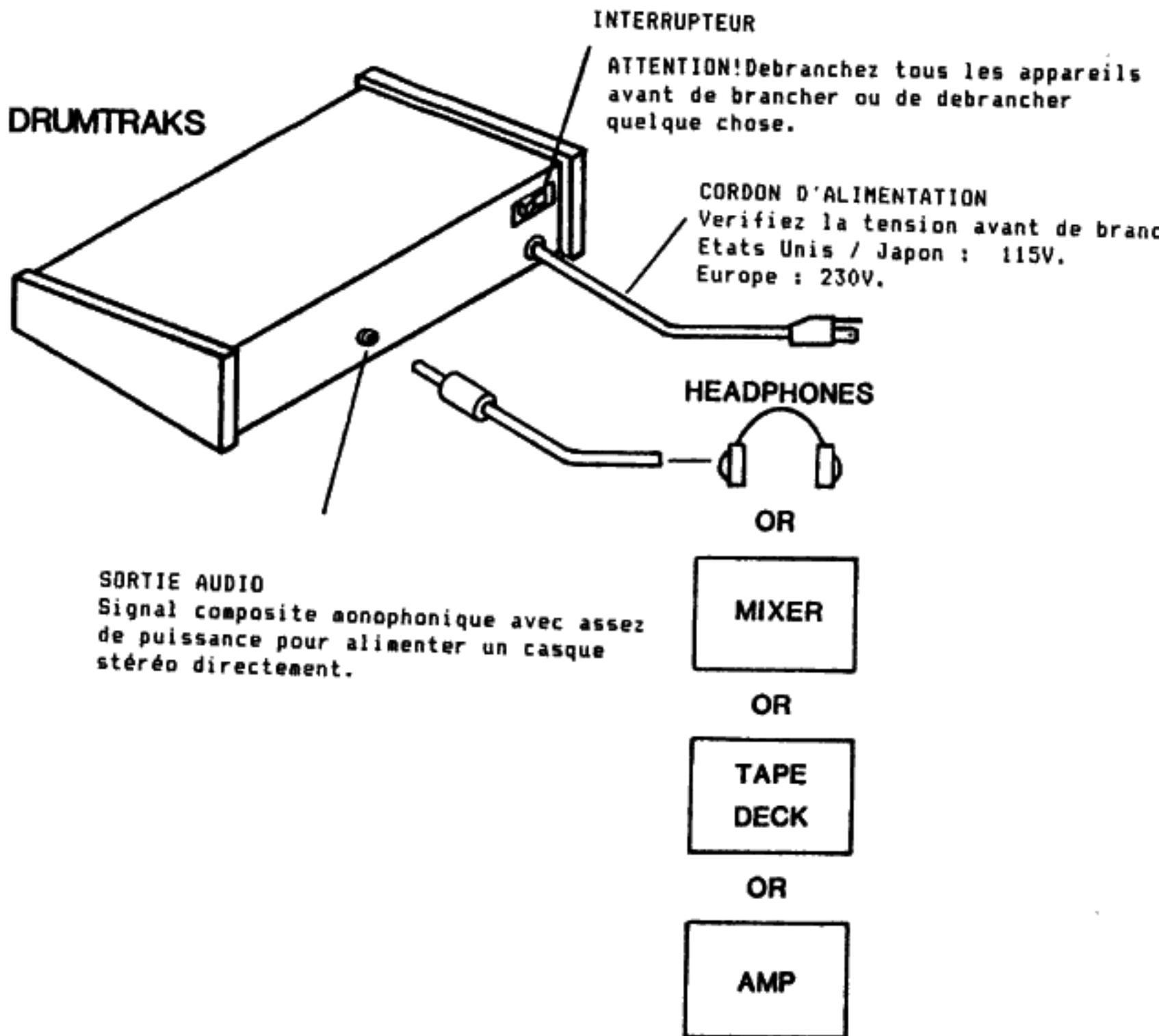


MASTER
VOLUME



MASTER
VOLUME

I INSTALLATION DE BASE



Schema 1-1
INSTALLATION DE BASE

1 INSTALLATION DE BASE suite

1-3 Volume des Instruments

Pour changer le volume d'un des éléments, tourner le bouton PER INSTRUMENT VOLUME en appuyant sur la touche de l'instrument en question. Le bouton réglera le niveau sur un des 16 niveaux différents. Tournez le bouton en appuyant en même temps sur la touche de l'instrument concerné et le chiffre correspondant (00-15) sera indiqué sur la gauche.

Le mixage ainsi obtenu restera inchangé sauf si vous effectuez un changement spécifique (ou jusqu'à l'utilisation d'un programme avec des changements de niveaux pré-programmés).

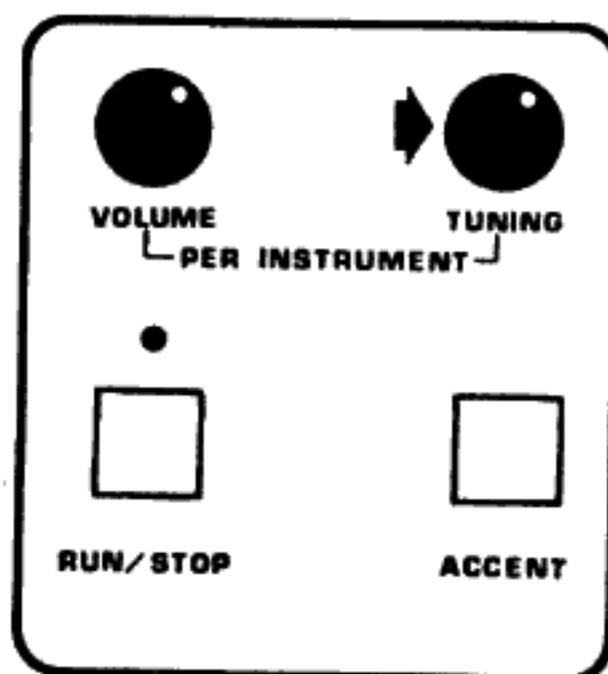
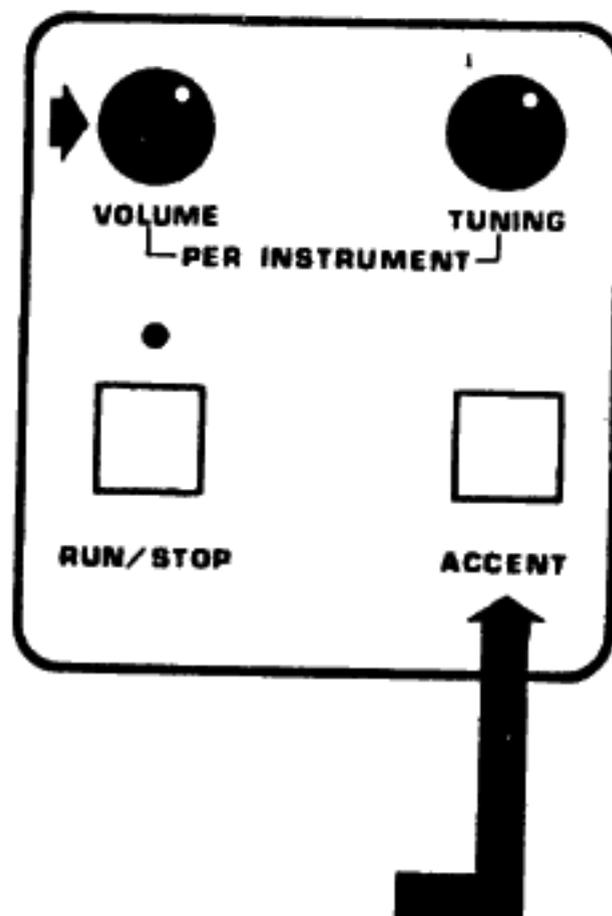
1-4 Accent

Si vous appuyez sur le bouton ACCENT le son de l'instrument sur lequel vous jouez sera accentué.

1-5 Accordage des Instruments

L'accordage d'un instrument peut être varié de la même manière que pour le volume. Tournez le potentiomètre PER INSTRUMENT TUNING à gauche en gardant le doigt appuyé sur la touche de l'instrument concerné. Vous pouvez ainsi obtenir 16 hauteurs différentes. La valeur correspondante sera indiquée sur l'affichage de gauche.

Comme nous l'avons indiqué auparavant pour le volume, ce réglage restera inchangé sauf si vous le réglez à nouveau.



2 LES DIFFERENTS RYTHMES

Le Drumtraks sort de l'usine avec quelques rythmes (et morceaux) déjà pré-programmés que vous pouvez utiliser tout de suite avec les instructions suivantes. Si vous jouez avec un modèle qui a servi en exposition, n'oubliez pas que quelqu'un a peut-être modifié ou effacé ces programmes d'usine. Pour créer vos propres rythmes, référez vous au chapitre 4.

2-1 Marche/arret d'un rythme

Pour écouter un rythme il faut que la diode PATTERN # soit allumée. Si elle ne l'est pas, utiliser le bouton SELECT PATTERN FUNCTIONS.

Si vous venez d'allumer l'appareil, le rythme 00 sera sélectionné automatiquement. Le chiffre 00 (ou le chiffre du rythme en cours) sera indiqué sur l'affichage de droite.

Appuyez sur RUN.

Si le rythme choisi est vide, la diode LED au dessus de RUN s'éteindra immédiatement.

Sinon le rythme choisi démarrera et se répètera automatiquement ("boucle"). La diode RUN s'allumera.

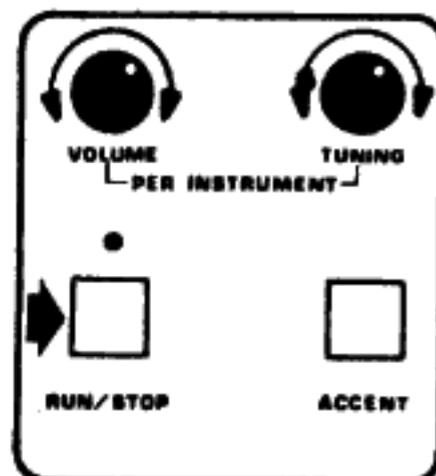
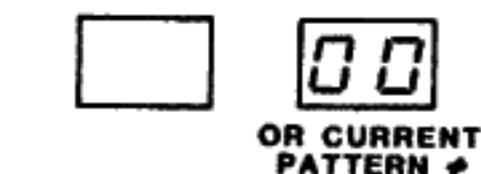
Le panneau avant clignotera sur le premier temps de chaque boucle.

Pendant qu'un rythme tourne, vous pouvez jouer les instruments en même temps tout à fait normalement sans modifier la programmation en mémoire.

Les boutons PER INSTRUMENT VOLUME et TUNING peuvent être réglés en appuyant sur la touche de l'instrument à modifier.

Pour arrêter un rythme appuyez sur STOP.

Si ensuite vous appuyez sur RUN une deuxième fois, le programme démarrera au début (et pas à l'endroit où vous l'avez arrêté).



2 LES DIFFERENTS RYTHMES

2-2 Sélection d'un rythme

Avec l'appareil arrêté, choisissez un autre rythme en affichant un numéro à deux chiffres (00-98). (99 est toujours vide).

Sinon appuyez sur les boutons < et > se trouvant de chaque côté du bouton 0.

2-3 Chainage de rythmes

Pour faire arreter un rythme et automatiquement en faire démarrer un autre procédez ainsi:

Pendant le déroulement du programme en cours, choisissez et affichez le programme suivant. Quand le premier programme arrivera à la fin de la boucle en cours, le nouveau rythme que vous avez sélectionné commencera en parfaite synchronisation.

Si vous choisissez le programme 99 (qui est toujours vide) ou n'importe quel autre programme vide et que vous l'affichez, le programme en cours s'arrêtera à la fin et ne bouclera pas. Ceci peut servir pour arreter un morceau précisément à la fin du cycle (plutôt que d'arreter le morceau au moment où l'on appuiera sur STOP).

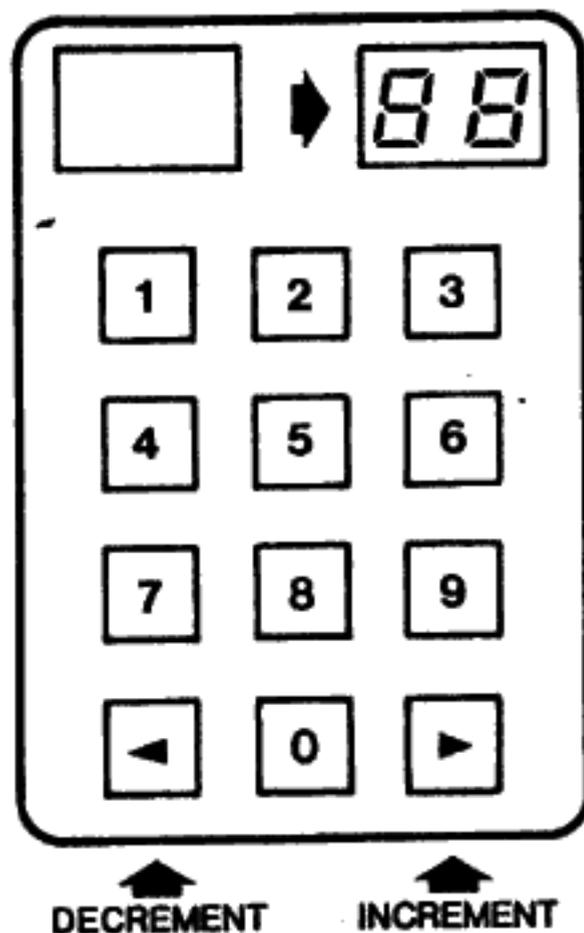
2-4 Vitesse d'exécution

Quand l'appareil est allumé au debut, la vitesse "TEMPO" est réglée à 100 /minute. Si vous ne réglez pas le TEMPO, les programmes seront joués à cette vitesse.

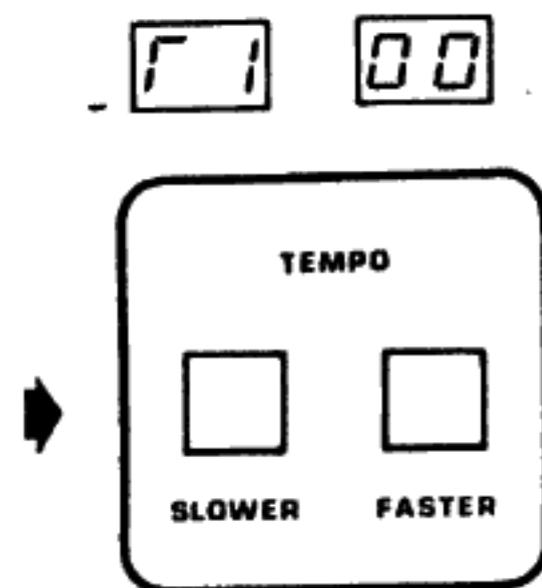
Pour changer la vitesse, appuyez sur TEMPO SLOWER (moins vite) ou TEMPO FASTER (plus vite). La vitesse sera affichée précédée de la lettre "T".

Pour afficher la vitesse en cours sans la changer, appuyez sur les deux touches TEMPO en meme temps.

Chaque morceau sera exécuté à cette vitesse sauf si vous la modifiez (ou si vous utilisez un programme ou un morceau où vous avez enregistré des changements de vitesse auparavant).



← PLEASE NOTE



LES DIFFERENTS RYTHMES

2-5 Swing (Syncopé)

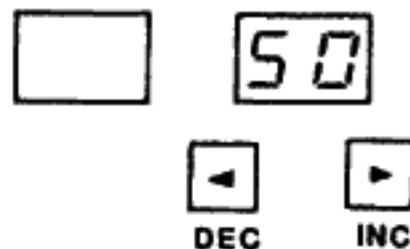
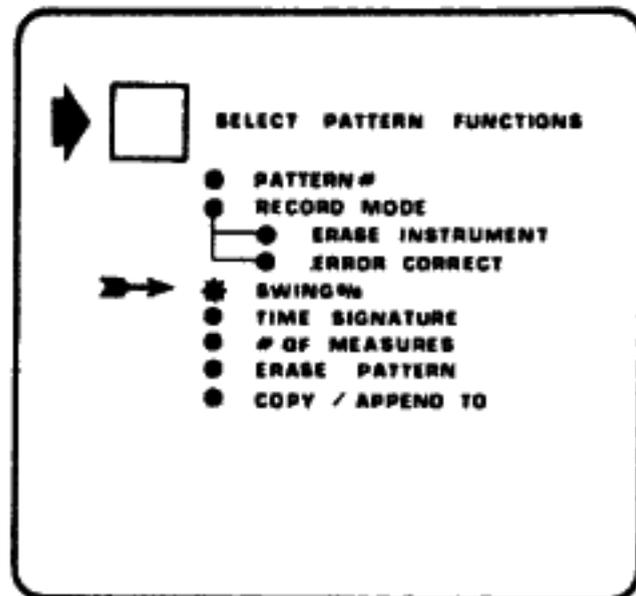
Pour changer le syncopé d'un rythme, il faut arreter le Drumtraks.

Appuyer sur l'interrupteur SELECT PATTERN FUNCTIONS pour sélectionner SWING %. La valeur est indiquée dans l'affichage de droite. A défaut le SWING sera réglé à 50, c'est à dire carré mais peut être modifié à 54,58,62,66, ou 70% avec les flèches< et>(AUG/DIM).

Le rythme en cours gardera le syncopé que vous venez de choisir jusqu'à ce que vous le modifiez de nouveau.

Si l'on appuie sur RUN, la fonction SELECT PATTERN retournera automatiquement à PATTERN 5 et le rythme démarrera.

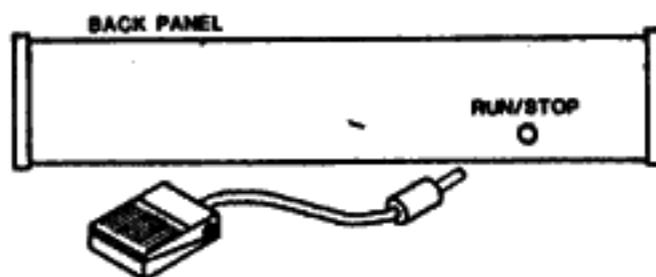
Pour davantage d'informations, voir le chapitre DETAILS à la fin.



2-6 Interrupteur au pied RUN/STOP

Si vous le désirez, branchez l'interrupteur à pied disponible en option sur le jack RUN/STOP FTSW.

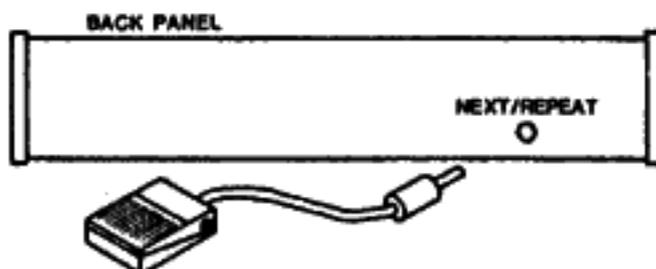
Cet interrupteur duplique la fonction de l'interrupteur RUN/STOP. Il peut donc être utilisé pour faire démarrer un programme ou pour l'arrêter. Ceci permet d'obtenir des démarrages plus précis quand les deux mains sont occupées ailleurs.



2-7 Interrupteur au pied NEXT/REPEAT

Brancher, si vous le désirez, l'interrupteur au pied disponible en option sur le jack NEXT/REPEAT FTSW.

En appuyant vous sélectionnez le programme suivant assurant ainsi des changements de rythme en parfaite synchro ou des arrêts précis (si le programme suivant est vide, comme expliqué auparavant).



3 LA MODIFICATION DES RYTHMES.

Ce chapitre traite seulement de la modification de rythmes déjà existants. Pour des explications sur les autres fonctions possibles, voir au Chapitre 4. Seuls peuvent être modifiés les rythmes, pas les morceaux (chaines). La modification d'un rythme affectera toutes les chansons en mémoire contenant ce rythme.

Choisissez PATTERN # (avec l'interrupteur SELECT PATTERN FUNCTIONS).

Selectionnez le rythme désiré.

Si vous désirez modifier la vitesse, le volume général ou l'accord il suffit d'appuyer sur RUN et de régler suivant votre gré. Puis stopper.

Sélectionnez RECORD MODE (avec l'interrupteur SELECT PATTERN FUNCTIONS).

Appuyer sur RUN ou sur l'interrupteur au pied.

Le rythme choisi se fera entendre et le métronome battra les temps en suivant la mesure. (Par exemple en 4/4 il battra sur chaque noire). Régler le volume du métronome à votre convenance. Le métronome sera accentué à chaque boucle du programme.

Tous ce que vous jouez sera enregistré comme partie intégrante du rythme.

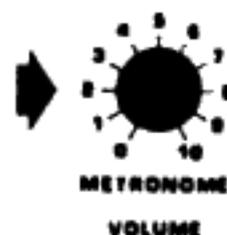
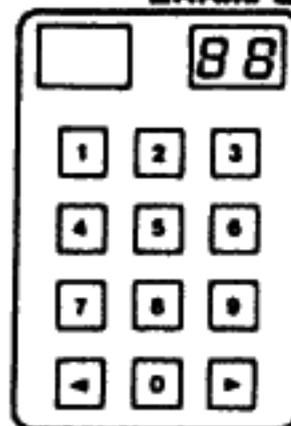
Avec chaque boucle du rythme modifié, le panneau avant clignotera et votre modification sera validée. Notez que, pour enregistrer la nouvelle modification, vous devez aller jusqu'à la fin de la boucle.

N.B. Vos erreurs de frappe seront corrigés sur la double croche la plus proche par défaut. Pour apprendre comment utiliser les fonctions ERROR CORRECT et ERASE INSTRUMENT voir Chapitre 4.

Pour sortir du mode Modification, appuyer sur STOP ou sur l'interrupteur au pied.



EXAMPLE



4 L'ENREGISTREMENT DES RYTHMES

Le Drumtraks peut stocker jusqu'à 99 rythmes, numérotés de 00 à 98. (Le programme 99 ne peut pas être utilisé car il est utilisé en tant que fonction "arrêt").

Ce chapitre commence par le traitement de l'enregistrement simple en attribuant des valeurs suivantes par défaut pour le rythme en question :

AUTO-CORRECTION D'ERREUR	1/16
SYNCOPE	50 %
MESURE	4/4
NOMBRE DE MESURES	1

Il explique ensuite comment changer ces valeurs et d'autres.

N.B. Si vous désirez sauvegarder les programmes d'usine avec l'interface cassette, faites le maintenant avant d'effacer ou d'enregistrer quelque chose.

4-1 Effacement d'un programme

Avant de pouvoir enregistrer un rythme dans un emplacement de la mémoire il est nécessaire de vider cet emplacement avec la fonction ERASE PATTERN. Cette protection vous empêche d'enregistrer par accident sur un rythme que vous désirez garder.

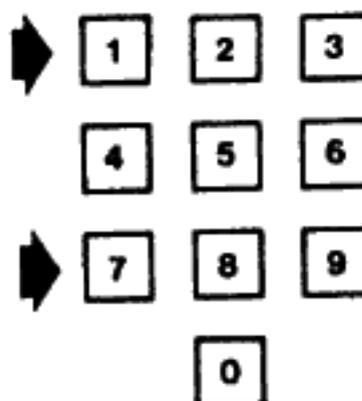
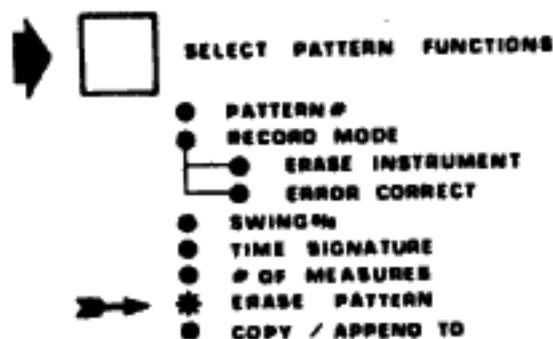
Utilisez l'interrupteur SELECT PATTERN FUNCTIONS pour avancer à la fonction ERASE PATTERN.

Entrer le deux chiffres correspondant à l'emplacement à vider.

N.B. Faites attention que les chiffres correspondent bien sinon vous effacerez un autre rythme précieux. Si vous vous trompez avec le premier chiffre vous pouvez sortir de la routine en appuyant deux fois sur SELECT (avant d'entrer le deuxième chiffre).

A partir du moment où vous avez entré le deuxième chiffre l'emplacement sera vidé.

Le choix de fonction retournera automatiquement à PATTERN #.



ENREGISTREMENT DE RYTHMES

4-2 Enregistrement de base

Vérifiez que le numéro de l'emplacement désiré, déjà vide, PATTERN # est affiché. (Le numéro 99 ne peut pas être utilisé.)

Sélectionnez RECORD MODE.

L'enregistrement commencera au moment où vous appuyez sur RUN (ou sur l'interrupteur au pied). Le métronome jouera sur le temps déterminé par le rythme choisi (par exemple, sur chaque croche en 4/4). Le son du métronome sera accentué sur chaque premier temps et le panneau avant clignotera.

Réglez la vitesse à votre convenance.

Réglez le VOLUME du METRONOME.

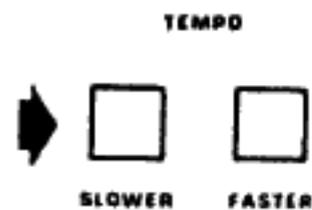
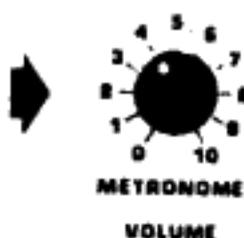
Chaque partie instrumentale peut être enregistrée avec ou sans accents.

Pour jouer sur le premier temps, vous pouvez jouer tout de suite après avoir appuyé sur RUN (ou sur l'interrupteur au pied) ou vous pouvez attendre la boucle suivante.

Quand vous avez fini d'enregistrer, appuyez sur STOP ou sur l'interrupteur au pied. Le choix de fonction retournera automatiquement à PATTERN #.

N.B. Pour enregistrer en surimpression, attendez toujours la prochaine boucle.

Pour écouter, appuyer sur RUN.



4 L'ENREGISTREMENT DES RYTHMES

4-3 La Mesure

Sauf si vous désirez utiliser la mesure établie dans le Drumtraks par défaut et qui est de 4/4, la mesure (TIME SIGNATURE) doit être réglée avant d'enregistrer. Cette manoeuvre ne peut être effectuée que quand l'emplacement en question est vide (voir 4-1).

Sélectionnez PATTERN #.

Sélectionnez l'emplacement (déjà vidé).

Sélectionnez TIME SIGNATURE.

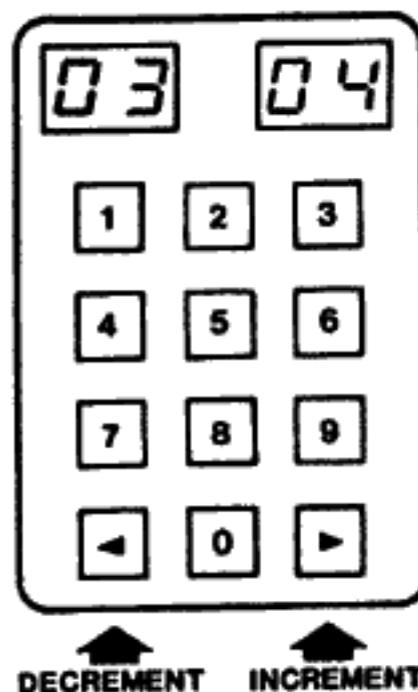
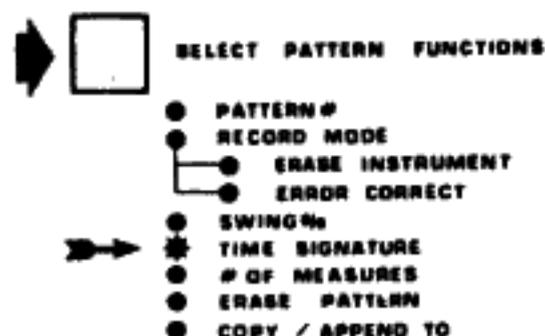
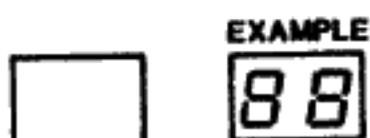
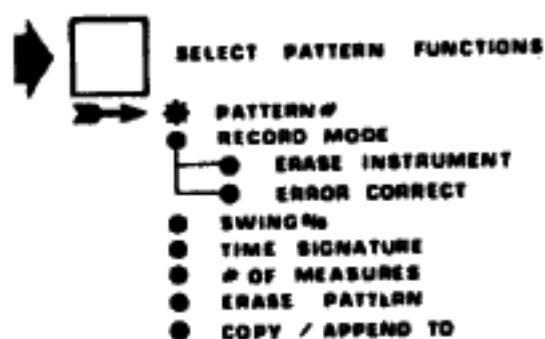
Entrez un nombre à deux chiffres pour le numérateur (nombre de temps-par-mesure).

(L'affichage n'acceptera pas plus de deux chiffres. Si vous vous trompez, continuez.)

Utilisez INC/DEC pour choisir le dénominateur (valeur du temps).

Choisissez la fonction suivante (en général nombre de mesures ou enregistrement).

(Si vous vous trompez en entrant le nombre de temps par mesure, re-sélectionnez la fonction TIME SIGNATURE pour entrer le nombre correct de temps par mesure.)



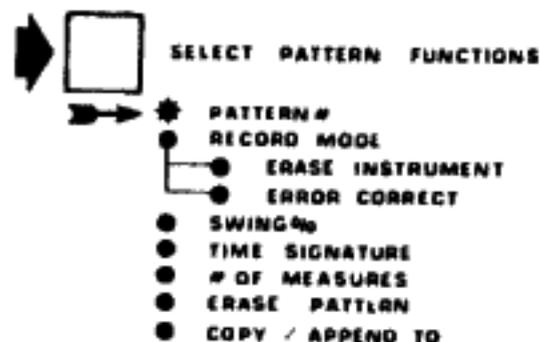
4 L'ENREGISTREMENT DES RYTHMES

4-4 NUMERO DE MESURE (#)

Sauf si la valeur par défaut d'une mesure est celle que vous désirez, le # OF MESURES doit être choisi avant d'enregistrer. Il ne peut être changé que quand l'emplacement est vide (voir 4-1).

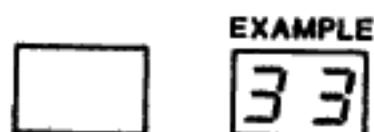
Sélectionnez PATTERN ?.

Choisissez l'emplacement désiré, (déjà vidé).

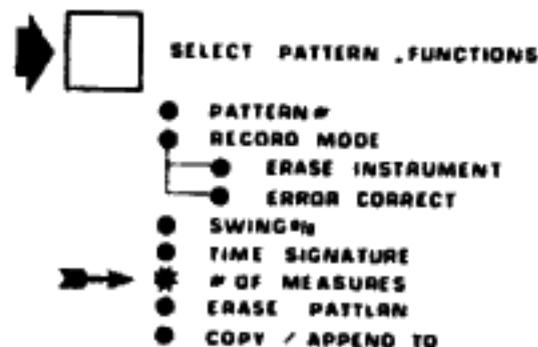


Sélectionnez # OF MEASURES.

Taper un nombre à deux chiffres ou utiliser la fonction INC/DEC.



Choisissez la prochaine fonction désirée (normalement PATTERN # ou RECORD MODE)



OLDSCHOOL-SOUND
www.oldschool-sound.com
Free manuals for Free Vintage addicts ! Creative use only
\$\$\$ Not For Resale \$\$\$

Scan by Master XAV Thanks him at xav@oldschool-sound.com

4 L'ENREGISTREMENT DES RYTHMES

4-5 Volume des Instruments

Après avoir défini la mesure et le nombre de mesures, vous voulez peut-être programmer également les volumes des instruments pour être sûr que le mixage relatif des instruments sera chaque fois le même.

Si vous ne programmez pas ce paramètre, le rythme se jouera avec le mixage qui se trouve au moment de jouer.

Pour programmer le volume d'un instrument :



Sélectionnez PATTERN #.

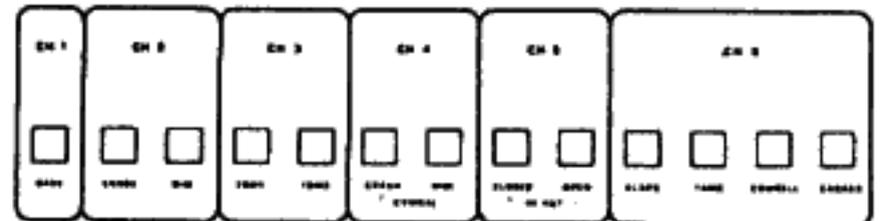


Régler PER INSTRUMENT VOLUME des instruments à votre convenance.



Sélectionnez RECORD MODE.

Jouez chaque instrument une fois en glissant votre doigt le long des touches. Sinon, frappez simplement les touches à enregistrer à ce moment. Cette opération fait enregistrer le niveau de chaque instrument avec le rythme lui même.



4-6 Accord des Instruments

Vous désirez, peut-être, programmer l'accord des instruments pour être sûr qu'un rythme jouera avec le même accord. Ceci est fait de la même manière que pour le volume (voir 4-5).

Si vous ne le programmez pas, le rythme aura toujours l'accord qui existe dans l'appareil à ce moment-là.

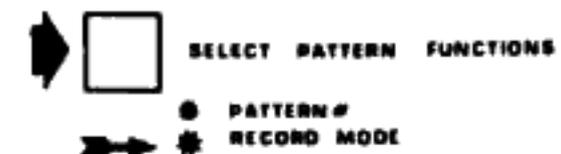
Pour programmer l'accord d'un instrument:



Sélectionnez PATTERN #.

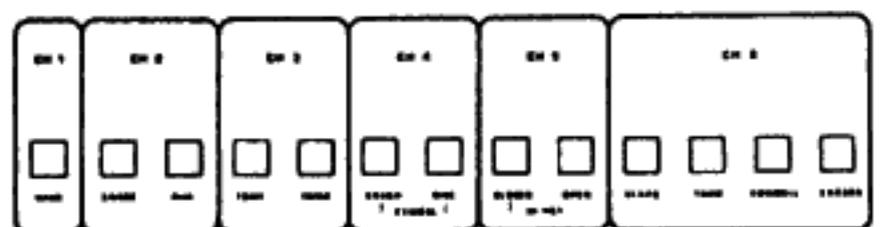


Réglez la hauteur comme vous le désirez en utilisant PER INSTRUMENT TUNING.



Sélectionnez RECORD MODE.

Jouez chaque instrument en glissant votre doigt le long des touches. Sinon frappez simplement les touches concernées à ce moment-là. Cette opération fait enregistrer l'accord de chaque instrument avec le rythme lui-même.



4 L'ENREGISTREMENT DES PROGRAMMES.

4-7 AUTO-CORRECTION / EFFACEMENT

Une fois le volume et l'accord de chaque instrument programmés (ou pas, si vous ne voulez pas les modifier), vous pouvez commencer l'editing. Ce chapitre vous explique l'utilisation normale des fonctions ERROR CORRECT et ERASE INSTRUMENT.

La fonction ERROR CORRECT sert à éliminer les légères erreurs de placement rythmique des notes. Le degré de correction est représenté par la valeur d'une note allant de 1/2 jusqu'à 1/96* de mesure, où 1/2 représente la correction minimale et 1/96 représente la plus haute résolution. Le principe de base pour la rectification des erreurs est d'utiliser la résolution la plus basse nécessaire pour enregistrer la note avec la mise en place recherchée.

La fonction ERASE INSTRUMENT sert à enlever des erreurs de frappe dans un programme. Dans ce mode, les touches d'instrument ne produiront pas de son.

Les notes jouées seront toujours auto-corrigées avec la valeur qui a été sélectionnée au moment de leur enregistrement. Si vous voulez changer leur auto-correction, effacez la partie, re-réglez ERROR CORRECT à la valeur que vous voulez, puis re-rentrez la partie de la manière suivante:

Sélectionnez PATTERN #.

Choisissez le numéro du rythme à modifier.

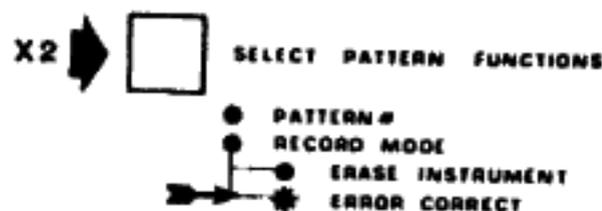
Sélectionnez RECORD MODE.

Appuyer sur RUN. Le métronome commencera.

Appuyer sur SELECT deux fois pour allumer la diode ERROR CORRECT. La valeur actuellement programmée sera affichée avec "1-" à gauche, et la valeur de la note par exemple "16" à droite.

Supposons que l'on ne veuille la grosse caisse (BASS) que sur les noires. Utiliser DEC pour baisser la valeur de l'ERROR CORRECT de sa valeur par défaut de 1/16 jusqu'à 1/4.

Maintenant jouez la grosse caisse à coté des temps du métronome et observez à la prochaine boucle comment les notes seront enregistrées parfaitement sur le temps.



ENREGISTREMENT DE RYTHMES

4-7 EDITING (suite)

En préparation de l'enregistrement de la caisse claire (SNARE), par exemple, vous pouvez augmenter la valeur de l'ERROR CORRECT jusqu'à 1/8. Enregistrez la caisse claire.

Pendant que votre rythme tourne en boucle, vous pouvez augmenter l'ERROR CORRECT jusqu'à 1/16 et essayer quelques flams sur les TOMS.

Ceci vous donnera une très bonne idée de la manière dont on se sert du ERROR CORRECT.

S'il vous semble qu'un instrument n'est pas enregistré comme vous le vouliez, appuyez sur SELECT deux fois pour passer sur ERASE INSTRUMENT. "Er" (pour effacer) apparaîtra dans l'affichage de droite.

En mode Effacement (ERASE INSTRUMENT), le fait d'appuyer sur une touche instrumentale quelconque effacera l'instrument mais seulement pendant que la touche reste enfoncée. Vérifiez bien que vous allez appuyer sur la bonne touche sinon vous effacerez un autre instrument de votre rythme.

Si vous le désirez, un instrument effacé peut être ré-enregistré dans le rythme. Sortir du mode effacement en appuyant une fois sur SELECT (à ce moment-là la diode ERROR CORRECT s'allumera).

Pour sortir du mode Editing, appuyer sur STOP (ou sur l'interrupteur au pied).



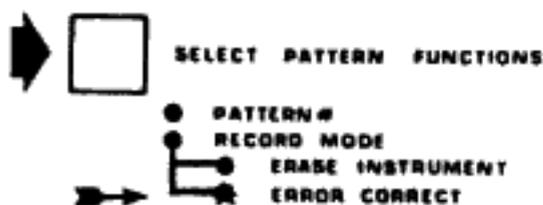
SNARE



TOM1



TOM1



RUN/STOP

OR



4 ENREGISTREMENT DE RYTHMES

4-8 Correction avec un volume ou un accord programmé.

Supposons que vous vous trouvez en présence d'un rythme complet, programmé avec volume et accord des instruments. Par dessus, il est possible d'enregistrer des notes supplémentaires programmées avec un volume ou un accord différent de celui qui est d'origine.:

Pendant que le rythme joue, réglez le volume et l'accord des instruments que vous voulez ajouter dans la correction.



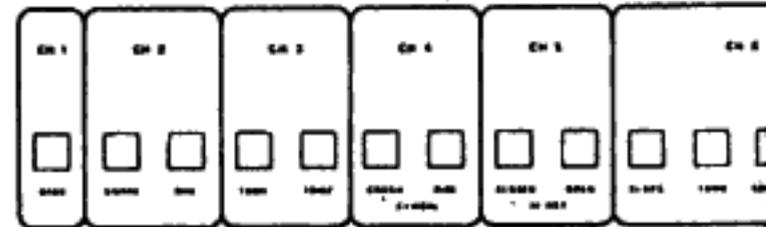
Arrêtez le rythme.



Passez en enregistrement (RECORD MODE)



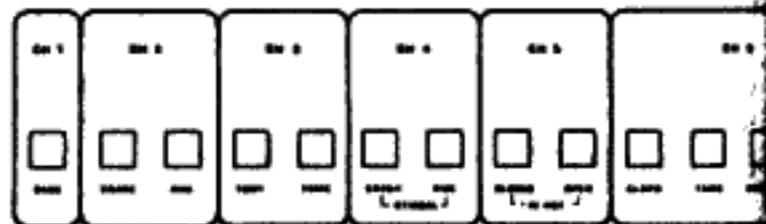
Appuyez sur les touches d'instruments pour enregistrer les nouveaux réglages de volume et d'accord.



Mettez en route le rythme.



Enregistrez les nouvelles notes, qui seront fixées avec un nouvel accord ou un autre volume.



4 ENREGISTREMENT DE RYTHMES

4-9 Duplication d'un rythme

Pour copier un rythme, commencez par effacer une case mémoire ou vous logerez la "copie" (voir page 4-1).

Tapez le numéro du rythme à copier.

Passer sur COPY/APPEND TO.

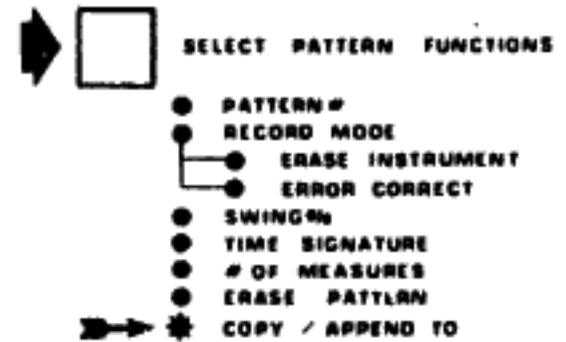
Tapez le numéro du rythme "destinataire". Le rythme original y sera copié dès que vous aurez tapé le 2^e chiffre du numéro.



43
EMPTY
DESTINATION



42
PATTERN TO
BE COPIED



43
DESTINATION

4-10 Jumelage de 2 rythmes.

Sélectionnez le rythme que vous voulez voir ajouté en 2^e position.

Passer sur COPY/APPEND TO

Tapez le numéro du rythme que vous voulez voir raccordée en 1^e position. Le premier rythme se trouvera "collé" bout à bout avec le 2^e dès que vous aurez tapé le 2^e chiffre.

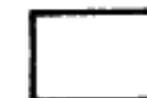
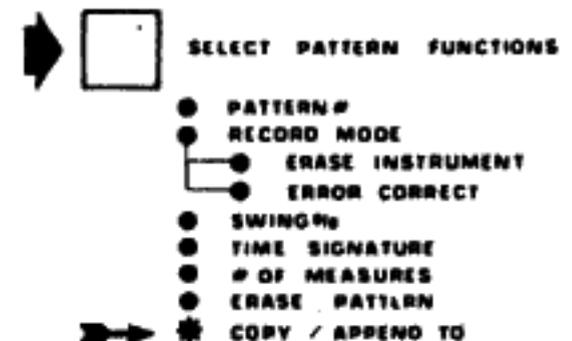
Pour augmenter sa longueur, un rythme peut être rajouté à lui-même.

Si la case mémoire destinataire est vide, la fonction APPEND équivaudra à COPY.

Note: On peut jumeler plus de 2 rythmes, qui peuvent avoir des mesures différentes: On peut ainsi ajouter une mesure 7/8 à une mesure 4/4. La longueur totale du nouveau rythme sera de 4 noires plus 7 croches, même si l'affichage de la mesure indique 4/4.



EXAMPLE
08
END PATTERN



37
BEGINNING
PATTERN

4 ENREGISTREMENT DE RYTHMES

4-11 Gestion de la mémoire

La DRUMTRAKS a une capacité mémoire maximum de 3289 notes. Cependant, chaque information de programmation d'accent, de changement de volume, de cadence ou d'accord "consomme" de la place mémoire, réduisant la capacité totale.

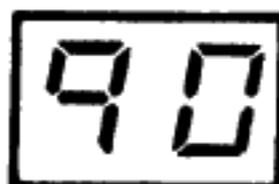
Chaque fois que l'on arrête la lecture, on peut lire le pourcentage de mémoire disponible en appuyant en même temps sur INC et DEC.

Si l'on atteint la pleine capacité en cours d'enregistrement, l'affichage indiquera FULL qui se mettra à clignoter. Si l'on entend le métronome, celui ci émettra un BIP sonore, et on ne pourra plus enregistrer au delà.

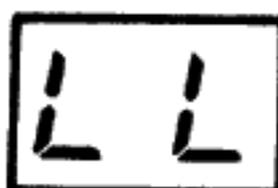
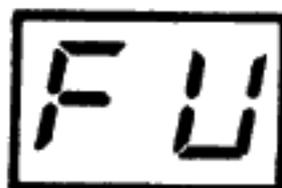
Pour libérer de la place mémoire, effacer d'autres rythmes inutiles.



% MEMORY
REMAINING



PATTERN ↗



OLDSCHOOL-SOUND

www.oldschool-sound.com

Free manuals for Free Vintage addicts ! Creative use only

\$\$\$ Not For Resale \$\$\$

::::: Scan by Master XAV Thanks him at xav@oldschool-sound.com ::::::

5 CONSTRUCTION DE MORCEAUX SIMPLES (CHAINES)

Le Drumtraks peut emmagasiner 99 morceaux, numérotés de 00-98. (L'emplacement 99 reste toujours vide, et remplit une fonction "arrêt". A la base un morceau peut être considéré comme une **chaîne** de rythmes choisis. Chaque chaîne peut contenir jusqu'à 100 pas. Un pas est une instruction qui donne l'ordre de changement de rythme, de volume ou de vitesse. Dans ce chapitre on traite seulement les enchaînements simples. Les autres fonctions disponibles avec les chaînes sont traitées dans le Chapitre 7.

5-1 Effacement d'une chaîne

Avant de pouvoir enregistrer un morceau dans un emplacement quelconque, ce dernier doit être vidé avec la fonction ERASE SONG. Cette manœuvre de protection vous empêche d'effacer une chanson accidentellement.

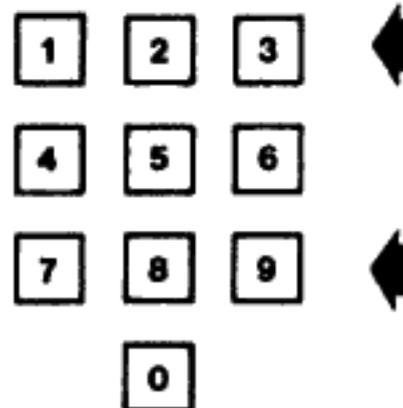
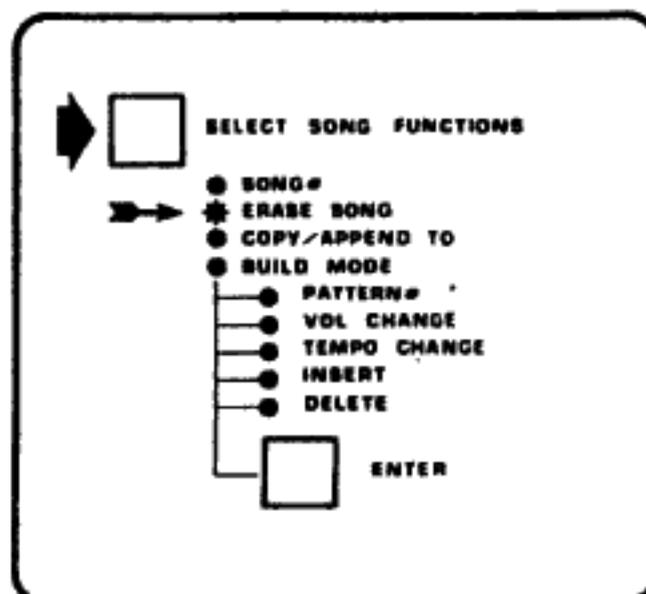
Avancer jusqu'à ERASE SONG avec l'interrupteur SELECT SONG FUNCTIONS.

Entrer le numéro à deux chiffres de l'emplacement à vider.

N.B. Soyez sûr d'entrer le bon chiffre sinon vous pourriez effacer une autre chanson dont vous avez encore besoin. Si vous vous trompez avec le premier chiffre vous pouvez quitter la routine en appuyant deux fois sur SELECT.

Au moment où vous entrez le deuxième chiffre, l'emplacement sera vidé.

Le choix de fonction retournera automatiquement à SONG #.

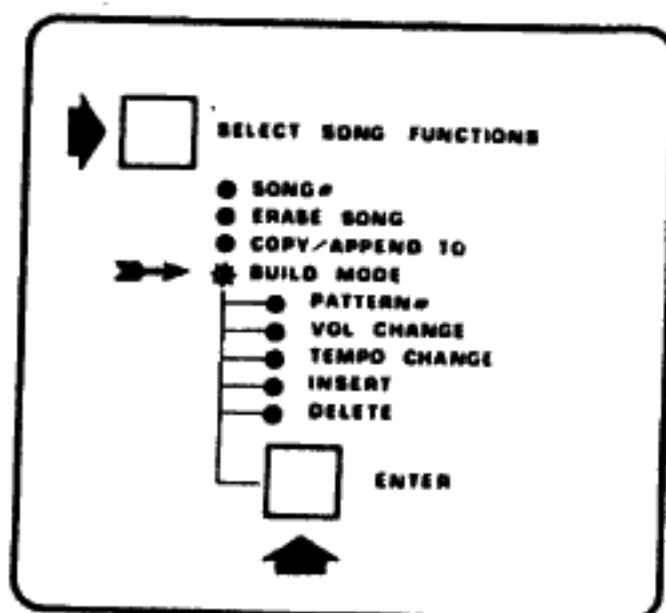


ERASED SONG

5 CONSTRUCTION DES CHANSONS DE BABE

5-2 Construction d'un morceau

Le mode BUILD comprend 5 fonction plus la touche ENTER.



Chaque fois que vous souhaitez accéder au mode build, vous devez appuyer sur SELECT SONG FUNCTIONS jusqu'à ce que BUILD MODE s'allume. A ce moment, vous devrez appuyer sur ENTER pour valider la fonction BUILD. A partir de là, en appuyant sur SELECT SONG FUNCTIONS, vous vous déplacerez entre les différentes fonctions que comprend le mode BUILD.

Supposons que l'on veuille construire un morceau simple sous la forme AABA. Par exemple, dans la chaîne 45, on veut deux fois le rythme 32, puis le 17, puis une dernière fois le numéro 32. Ce morceau aura donc 5 pas: c'est à dire, quatre sélections de rythme plus l'instruction de fin. Les pas seront numérotés de 00-04.

(Voir exemple sur la page suivante)

5 CONSTRUCTION DE MORCEAUX SIMPLES

Faites avancer la fonction SELECT SONG FUNCTIONS jusqu'à SONG #. Puis:

	Fonction DIODES	Affichages	
		GAUCHE	DROITE
Entrer le numéro de la chanson, ou utiliser INC/DEC	SONG ?	45(song)	vide
Sélectionnez BUILD MODE	BUILD MODE	45	vide
ENTER	BUILD MODE/ PATTERN #	00(pas)	E(fin)
32	"	00	32(1ere A)
ENTER	"	01	E(fin)
32	"	01	32(2eme A)
ENTER	"	02	E
17	"	02	17(rythme B)
ENTER	"	03	E
32	"	03	32(dernier A)
ENTER	"	04	E
ENTER	SONG #	45(chaine)	
SONG #)	(La fonction retourne	automatiquement à	

Le morceau 45 sera construit comme suit:

PAS	ENTREE (N° de rythme)
00	32
01	32
02	17
03	32
04	E(Fin)

Pour revoir les pas qui constituent la chaine #45, repassez en mode BUILD.

A ce point (en mode BUILD), PATTERN # devrait être allumé.

Appuyer sur INC ou DEC> Cela fera défiler les numéros de pas affichés à gauche. A droite, les numéros de rythmes correspondant à chaque pas s'afficheront.

6 LECTURE DE CHAINES

6-1 Marche/Arrêt

Si aucune fonction chaîne n'est activée, appuyez sur l'interrupteur SELECT SONG FUNCTIONS.

SONG # sera sélectionné automatiquement et l'affichage de gauche indiquera 00 (ou le dernier morceau sélectionné).

Entrer le numéro (#) du morceau désiré.

Appuyez sur RUN (ou sur l'interrupteur au pied). Le morceau choisi démarrera. (Si l'emplacement choisi est vide, ou si le premier rythme dans le morceau est vide, la diode RUN LED s'éteindra tout de suite.

Pendant le déroulement du morceau, le numéro du pas sera affiché à gauche et le numéro du rythme (ou un changement de vitesse ou de volume) sera affiché à droite.

Le panneau avant clignotera sur le premier temps de chaque rythme.

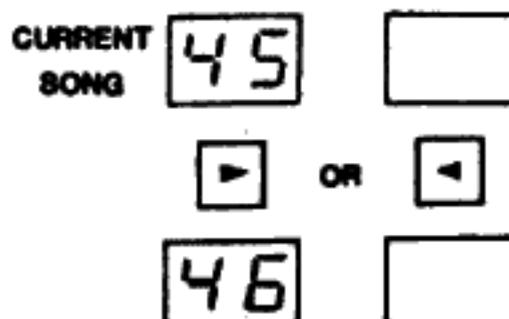
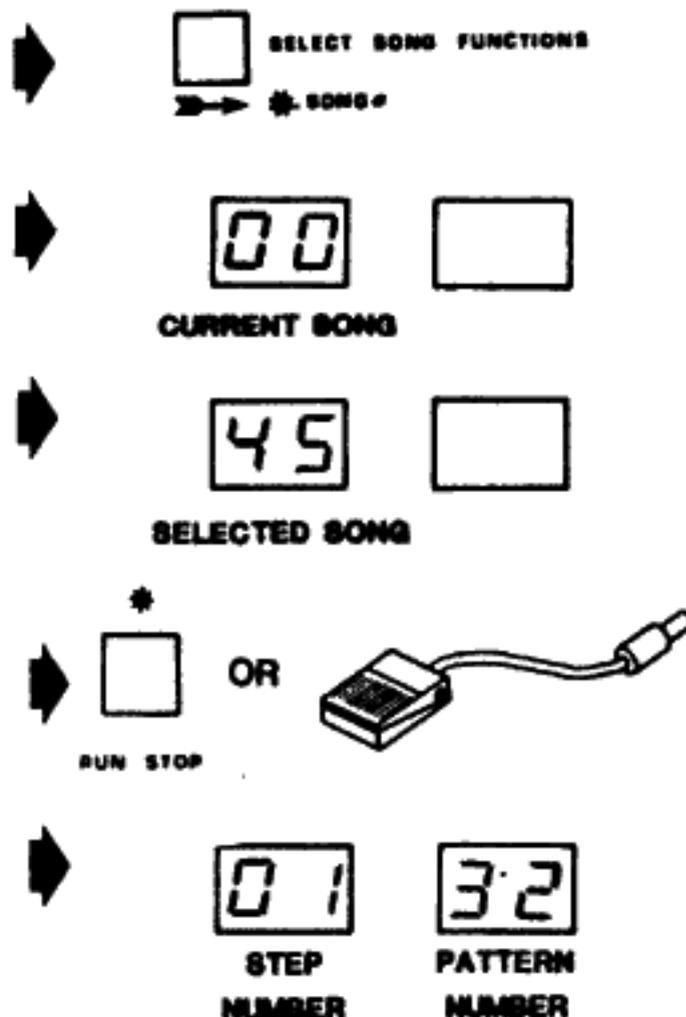
Si le pas final de la chanson est un rythme vide (comme le 99 par exemple), la chanson s'arrêtera toute seule.

Sinon la chanson bouclera jusqu'au moment où vous appuierez sur l'interrupteur au pied (ou si vous choisissez un numéro correspondant à une chaîne vide -- voir Ch. 6-3 Cueing).

6-2 Sélection

d'une chaîne

Avec l'appareil arrêté, choisissez un autre numéro de chaîne ou utilisez INC/DEC.



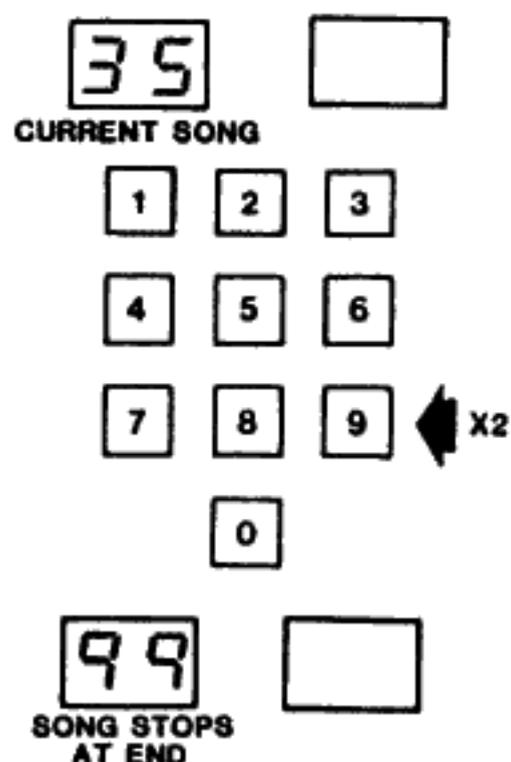
6 LECTURE DE CHAINES

6-3 Changement de chaîne/Arrêt

Pendant le déroulement du morceau, choisissez un autre numéro de chaîne. Il sera affiché à gauche.

Au moment où le premier morceau finira sa boucle, la nouvelle chaîne que vous venez de sélectionner démarrera automatiquement.

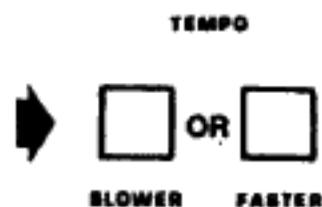
La fonction "Cueing" peut servir pour arrêter une chanson au lieu de la laisser jouer en boucle: pendant le déroulement, sélectionnez # 99 ou le numéro d'un autre emplacement vide et la chanson s'arrêtera à la fin de la boucle.



6-4 Tempo

Un chaîne en mémoire se jouera à la vitesse qui se trouve affiché dans l'appareil au moment où on le met en marche.

Toutefois, la vitesse de démarrage d'un morceau peut être programmé, comme peuvent l'être également des changements relatifs de tempo, comme nous l'expliquerons dans le 9 7-8.



6-5 Pédale Marche/arrêt

En mode chaîne, l'interrupteur peut contrôler la lecture.



6-6 Pédale Next/Repeat

Pendant le déroulement d'un morceau, si vous appuyez sur l'interrupteur REPEAT, le rythme qui joue à ce moment là se répétera. Si vous relâchez la pédale, la chanson continuera normalement.



REPEATS SAME PATTERN IN SONG

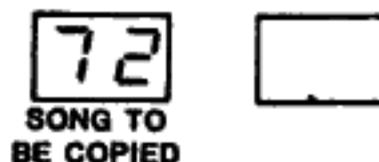
7 FONCTIONS CHAINE, ELABOREES

7-1 Copie d'une chaine

Pour dupliquer, il faut d'abord effacer l'emplacement destinataire.



Sélectionnez le numéro de la chaine à dupliquer.



Selectionnez COPY/APPEND TO (song)

Entrer le numero de l'emplacement destinataire. La chaine sera copiée au moment ou vous appuyez sur le deuxième chiffre.



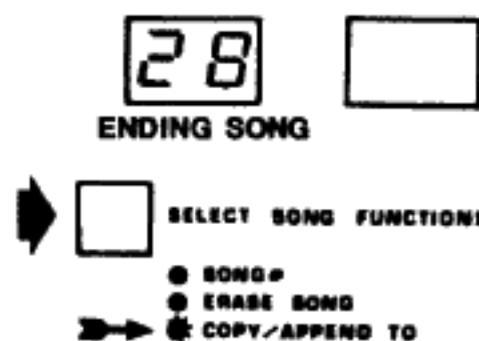
(Si la vitesse initiale a été programmé avec la chaine, elle sera recopiée également.)

7-2 Chainage de chaines.

Choisissez le numéro de la chaine que vous voulez à la fin.

Selectionnez COPY/APPEND TO (Song)

Entrer le numéro de la chaine à laquelle vous voulez ajouter la première. La première sera ajouté à la seconde au moment où vous taperez le deuxième chiffre du numéro de la 2eme chaine.



(Si la vitesse initiale de la 2eme chaine a été programmée, elle ne sera pas prise en compte. Néanmoins, les changements relatifs de tempo dans la 2eme chaine seront respectés.)



N.B. Une chaine peut être ajoutée à elle même.



www.oldschool-sound.com
Free manuals for Free Vintage addicts ! Creative use only
\$\$\$ Not For Resale \$\$\$

7 FONCTIONS CHAINE ELABOREES

7-3 Editing d'une chaine

Supposons que nous avons la chaine 45 déjà utilisée ci-dessus comme exemple:

Pas	Entrée
00	32
01	32
02	17
03	32
04	FIN

Et que nous voulons la modifier en un format ABAB, c'est à dire:

00	32
01	17
02	32
03	17
04	FIN

Faites avancer SELECT jusqu'à SONG #, puis:

EXEMPLE

	Chaine fonction LED (diodes)	Affichages Gauche	Droite
Selectionnez Chaine #	SONG#	00(chaine)	
Affichez le numéro de la chaine, ou utilisez INC/DEC	SONG#	45(chaine)	
Selectionnez BUILD MODE (Si désiré, programmez la vitesse initiale -- voir Ch. 7-8.)	BUILD MODE	45	
ENTER	BUILD MODE/ PATTERN#	00(pas)	32(entrée courante)
INC	"	01(pas)	32(entrée courante)
17	"	01	17(entrée editée)
ENTER	"	02	17(entrée courante)
32	"	02	32(entrée editée)
ENTER	"	03	32(entrée courante)
17	"	03	17(entrée editée)
ENTER	"	04	E(entrée courante)

(Pour verifier les pas, vous pouvez utiliser INC/DEC.)

Pour sortir:

ENTER	SONG #	45(chaine)
-------	--------	------------

Si seulement le premier chiffre d'un numero de chaine a été entré, le fait d'appuyer sur ENTER laissera la chaine inchangée et la fonction retournera à SONG #.

7 FONCTIONS CHAINE ELABOREES

7-4 Insertion de pas

Supposons que vous avez la chaîne suivante, # 45

Pas	Entrée
00	32
01	17
02	32
03	17
04	FIN

Et vous désirez insérer un rythme court de remplissage, # 66, au milieu pour créer un format ABCAB.

00	32
01	17
02	66
03	32
04	17
05	E(FIN)

EXEMPLE

	Fonction chaîne	Affichages	
		gauche	droite
Selectionnez Chaîne #	SONG #	00(chaine)	
Afficher numéro de la chaîne ou utilisez INC/DEC.	SONG #	45(chaine)	
Selectionnez BUILD MODE	BUILD MODE	45	
ENTER	BUILD MODE/ PATTERN #	00(pas)32(entrée courante)	
INC (courante)	"	01(pas)	17(entrée)
INC	"	02	32
Selectionnez INSERT (avec SELECT SONG FUNCTIONS)	BUILD MODE/ INSERT	02	32
Appuyer sur ENTER (Insère un nouveau pas 2 et fait renuméroter les pas.)	BUILD MODE/ PATTERN #	02	(vide)
66	"	02	66
ENTER	"	03	32
ENTER	SONG #	45(chaine)	

(Si vous insérez un pas sans entrer une valeur, ce pas vide sera ignoré pendant la lecture).

7 FONCTIONS CHAINES ELABOREES

7-5 Annulation d'un pas

Supposons que vous avez maintenant la chaîne suivante, #45

Pas	Entrée	7-4
00	32	
01	17	
02	66	
03	32	
04	17	
05	E(Fin)	

Et vous voulez enlever le rythme 66.

00	32
01	17
02	32
03	17
04	E(fin)

EXEMPLE

	Fonction chaîne LEDS(diodes)	Affichages Gauche Droite	
Select Chaîne #	SONG #	00(chaine)	
Afficher numéro à deux chiffres, ou utiliser INC/DEC.	SONG #	45(chaine)	
Selectionnez BUILD MODE	BUILD MODE	45	
ENTER	BUILD MODE/ PATTERN #	00(pas)	32(entrée courante)
INC	"	01(pas)	17 (entrée courante)
INC	"	02	66
Selectionnez DELETE. (utilisez SELECT SONG FONCTION)	BUILD MODE/ DELETE	02	66
Appuyer sur ENTER. (annule le pas)	BUILD MODE/ PATTERN #	02	32

7 FONCTIONS CHAINES ELABOREES

7-6 Extension d'une chaine

Supposons que vous la chaine suivante, # 45 :

Pas	Entrée
00	32
01	17
02	32
03	17
04	E(fin)

Et vous voulez ajouter un fin, pour avoir:

00	32
01	17
02	32
03	17
04	24
05	E(fin)

EXEMPLE

	Fonction chaine Diodes LED	Affichages	
		Gauche	Droite
Sélectionnez Chaine #	SONG #	00	(Chaine)
Affichez le numéro de la chaine ou utilisez INC/DEC.	SONG #	45	(Chaine)
Sélectionnez BUILD MODE	BUILD MODE	45	
ENTER (courante)	BUILD MODE/	00(pas)	32(entrée)
INC	"	01	17
INC	"	02	32
INC	"	03	17
INC	"	04	E
24	"	04	24
ENTER	"	05	E
ENTER	SONG #	45	(chaine)

Si vous faites cette manoeuvre avec un rythme vide (comme 99, par exemple), la chaine s'arrêtera après un cycle, au lieu de se boucler.

7 FONCTIONS CHAINES ELABOREES

7-7 Changement de volume

Avec le PER INSTRUMENT VOLUME, chaque instrument peut avoir 16 niveaux de volume différents. Quand un changement de volume est programmé dans une chanson, tous les changements de volume dans la chaîne qui suivent ce changement seront augmentés ou diminués du nombre de pas de volume qui est programmé dans le pas de changement.

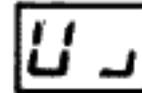
Par exemple, supposons que vous avez la chaîne suivante, # 45:

Pas	Entrée
00	32
01	17
02	32
03	17
04	24
05	E(fin)

et que vous voulez diminuer le volume de tous les instruments de deux niveaux pour la deuxième partie AB.

La chaîne deviendra donc:

00	32
01	17
02	U↓ (signifie en fait un V pour changement de volume).
03	32
04	17
05	24
06	E(fin)

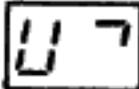


ce qui est fait de la manière suivante:

(voir exemple page suivante)

7 FONCTIONS CHAINES ELABOREES

7-7 Changement de volume (suite)

	Fonction chaine LEDS(diodes)	Affichages Gauche Droite	
Selectionnez le n° de Chaine	SONG #	00(chaine)	
Affichez numero de la chaine	SONG #	45(chaine)	
Selectionnez BUILD MODE	BUILD MODE	45	
ENTER (courante)	BUILD MODE	00(pas) 32(entrée)	
	PATTERN #		
INC	"	01	17
INC	"	02	32
Selectionnez INSERT	BUILD MODE/ INSERT	02	32
ENTER	"	02	(vide)
Selectionnez VOL CHANGE	BUILD MODE/ VOL CHANGE	U7	00 
INC	"	U7	01
DEC	"	U7	00
DEC	"	U7	01
DEC	"	U7	02
ENTER	BUILD MODE/ PATTERN #	03	32
ENTER	SONG #	45(chaine)	

La gamme de volume de chaque instrument est limitée à une valeur de 0 à 15. Autrement dit, vous ne pouvez pas faire deux changements de volume de 10 niveaux pour essayer d'obtenir un changement de volume de 20.

Les changements de volume sont toujours très efficace. C'est à dire, si une chaine se termine avec une diminution de volume, chaque boucle sera moins forte.

Au contraire, chaque boucle jouera de plus en plus fort (jusqu'à la valeur maximale de 15 pour chaque instrument) si la chaine se termine avec une augmentation générale. Pour éliminer cette caractéristique, ajoutez un changement de volume compensatoire (dans la direction opposée) à la fin de la chaine.



www.oldschool-sound.com

Free manuals for Free Vintage addicts ! Creative use only

\$\$\$ Not For Resale \$\$\$

Scan by Master XAV Thanks him at xav@oldschool-sound.com

7 FONCTIONS CHAINES AVANCEES

7-8 Tempo de départ

Le tempo d'un rythme n'est pas programmable, mais celui d'une chaine l'est. Une chaine se jouera au TEMPO pour lequel l'appareil est programmé, sauf si vous programmez le tempo initial de la manière suivante:

Selectionnez SONG #.

Choisissez la chaine voulue.

Selectionnez BUILD MODE.

Appuyer sur ENTER.

Selectionnez TEMPO CHANGE.

Une valeur de TEMPO de 000 sera affiché. Ceci signifie qu'il n'y a pas de tempo initial.

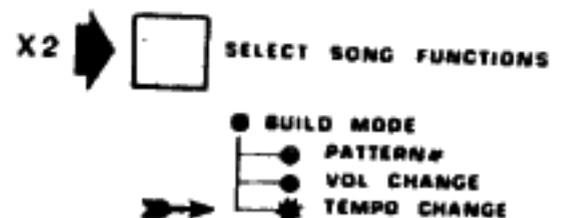
Utilisez SLOWER ou FASTER pour choisir le tempo initial désiré.

Pour effacer le tempo initial, tapez 0 sur le clavier numérique.

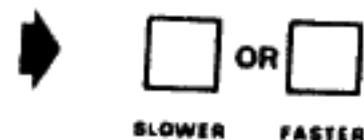
Appuyer sur ENTER.

Pour quitter BUILD MODE, appuyez sur ENTER une deuxième fois.

N.B. Le pas 00 d'une chaine ne peut pas être un changement de tempo.



TEMPO



7 FONCTIONS CHAINES ELABOREES

7-9 Changements de tempo relatif

Des changements de tempo relatifs au tempo de départ peuvent être programmés. Le tempo résultant sera choisi de la liste suivante de valeurs possibles:

40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84		86	87		89
	91	92		94	95		97	98	
100		102	103		105		107		109
	111		113		115			118	
120		122			125			128	
130			133			136			139
			143			146			
150				154				158	
		162					167		
	171					176			
		182					187		
200			193						
				214			207		
		222							
	231								
240									
250									

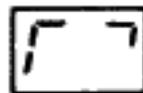
Les pas de changement de tempo s'écrivent sous la forme "up 9" ou "down 12"; c'est à dire accélération de 9 degrés ou décélération de 12 degrés respectivement. Par exemple si la vitesse initiale de la chaîne est de 105 bpm et elle est augmentée de 9 pas, le nouveau tempo sera 125 bpm. De la même manière, le pas de - 12 fera changer le tempo de 105 à 86 bpm. Si le tempo initial est modifié à 94, les changements décrits ci-dessus produiront des tempos de 109 et de 78 respectivement.

En partant de la chaîne # 45:

Pas	Entrée
00	32
01	17
02	U ↓
03	32
04	17
05	24
06	E(fin)

Pour produire une accélération de 4 degrés pour le rythme final:

00	32
01	17
02	U ↓
03	32
04	17
05	T ↘
06	24
07	E(fin)

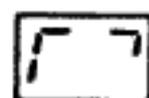


(voir page suivante)

7 FONCTIONS CHAINES ELABOREES

7-8 Changement relatif de tempo (cont)

	Fonction chaine LEDS (diodes)	Affichages	
		Gauche	Droite
Selectionnez Chaine #.	SONG #	00(chaine)	
Afficher le numéro de la chaine ou utiliser INC/DEC.	SONG #	45(chaine)	
Selectipnnez BUILD MODE	BUILD MODE	45	
ENTER	BUILD MODE/ PATTERN #	00(pas)	32(entrée courante)
INC	"	01	17
INC	"	02	-2
INC	"	03	32
INC	"	04	17
Relacher INC		05	24
Selectionnez INSERT	BUILD MODE/ INSERT	05	24
ENTER	"	05	(vide)
Selectionnez TEMPO CHANGE	BUILD MODE/ TEMPO CHANGE	T7	00
INC (4 fois)	"	T7	04
ENTER	BUILD MODE/ PATTERN #	06	24
ENTER	SONG #	45(chaine)	



Notez que, puisque la gamme maximale de changement de tempo est de +/- 15 pas, pour faire des changements plus grands il suffit simplement de programmer deux changements successifs de tempo.

Après la première boucle, la chaine ignore son tempo initial. Les changements de tempo sont toujours effectifs. Ceci veut dire que si une chaine se termine avec une diminution générale du tempo, chaque boucle se ralentira. De la même manière, chaque boucle s'accélérera (jusqu'à la vitesse maximale de 250 bpm) si la chaine a une augmentation générale. Pour annuler cette caractéristique, ajoutez un changement de tempo compensatoire (dans la direction opposée) à la fin de la chaine.

7 FONCTIONS CHAINES ELABOREES

7-10 Fin d'une chaine et comment quitter le mode BUILD

Au fur et à mesure que vous construisez ou editez des chaines, le pas de fin de chaine est inséré automatiquement à la fin de la dernière sélection de rythme, ou du dernier changement de tempo ou de volume.

Pour quitter le mode BUILD, sélectionnez (BUILD MODE) PATTERN #.

Puis frapper ENTER mais sans afficher de valeur.

8 CASSETTE.

8-1 Branchement

Note: on ne peut pas jouer pendant les opérations de transfert avec la cassette.

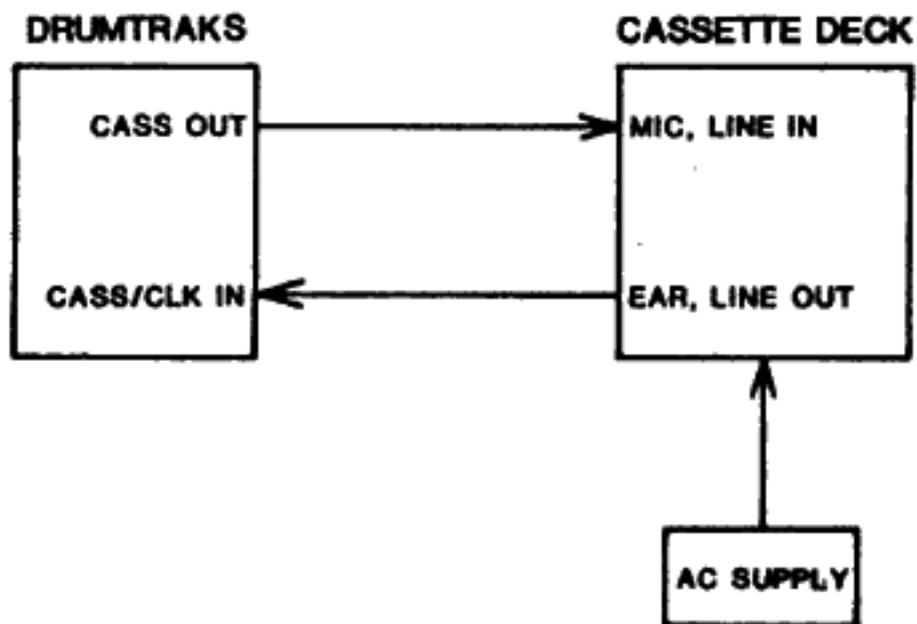


Figure 8-1
BRANCHEMENT D'UN MAGNETOCASSETTE.

Raccorder un magnétocassette au système.

Brancher CASS/CLK OUT à l'entrée du magnétophone.

Brancher CASS/CLK IN à la sortie du magnétophone.

B-2 SAUVEGARDE

Note: vérifier que le magnétocassette est correctement branché.

Pour sauvegarder sur cassette le contenu de la mémoire:

Insérer la cassette dans le magnétophone et la rembobiner au début (ou à la position de départ que vous utilisez).

En utilisant les fonctions SELECT SONG, choisir SONG #.

Démarrer l'enregistrement sur le magnétocassette et attendre quelques secondes que l'amorce de la bande passe et que la vitesse se stabilise.

Appuyer sur CASSETTE SAVE.

Utiliser le signal pilote qui apparaît pour ajuster le niveau d'enregistrement à 0 dB (ou légèrement dans le rouge).

Quand l'enregistrement est terminé, la diode CASSETTE LOAD se met à clignoter. Vous pouvez alors tenter une manoeuvre de vérification.

Le temps nécessaire pour la sauvegarde dépend de la place mémoire occupée:

Mémoire occ.	Temps requis:
1%	1/2 minute.
50 %	1 minute 1/2
99 %	2 minutes 1/2

(La mémoire occupée se déduit de la mémoire disponible, que l'on affiche dans le compteur de gauche en appuyant à la fois sur INC et DEC.

◀◀ REWIND



▶ RECORD (TAPE)

CASSETTE



SAVE



CASSETTE



(blinking)



LOAD

VERIFY

(SEE NEXT PAGE)



www.oldschool-sound.com

Free manuals for Free Vintage addicts ! Creative use only

\$\$\$ Not For Resale \$\$\$

Scan by Master XAV Thanks him at xav@oldschool-sound.com

B-3 VERIFICATION

Rebobiner la bande au début de la cassette ou à la position de départ au compteur.

Vérifier le niveau de lecture.

Démarrer le magnétocassette en lecture et attendre quelques secondes que l'amorce passe et que la vitesse se stabilise.

Appuyer sur CASSETTE LOAD, la diode restera allumée pendant la vérification.

Cette phase terminée, la diode CASSETTE LOAD s'éteindra, indiquant que la vérification est faite et que l'enregistrement est correct. Vous pouvez enlever la cassette du magnéto.

Si, au lieu de s'éteindre, la diode clignote, cela signifie qu'une erreur s'est produite lors de l'enregistrement, et qu'il faut refaire l'opération de sauvegarde.

Comme pour la sauvegarde, l'opération de vérification aura une durée variable en fonction de la quantité de mémoire transférée.

◀◀ REWIND



RECORDER
PLAYBACK VOLUME

▶ PLAY

CASSETTE



LOAD



OK

LOAD

★ (BLINKING)



LOAD

ERROR
(SEE NEXT PAGE)

8-4 ERREUR DE SAUVEGARDE.

Note: Ne consultez ce paragraphe que si la procédure de vérification a indiqué une erreur à l'enregistrement.

Vérifier que le magnétocassette est bien relié aux prises CASS/CLK IN et OUT.

Les erreurs d'enregistrement sont dues la plupart du temps à un réglage incorrect des niveaux d'enregistrement ou de lecture sur le magnétophone. On peut se baser sur 75% du niveau de sortie pour commencer, et essayer d'autres valeurs si cela ne convient pas: le niveau idéal se découvre par essais successifs en fonction du magnétocassette.

Après avoir modifié le niveau d'enregistrement, refaire une sauvegarde puis une vérification. Si le signal d'erreur réapparaît, réessayer en modifiant le niveau dans l'autre sens.

Une erreur peut provenir d'un mauvais réglage du niveau d'enregistrement lors de la sauvegarde, mais aussi du niveau de lecture lors de la vérification.

Si l'erreur ne peut être jugulée, changez de magnétophone: il se peut que celui utilisé ait un pleurage qui le rende impropre à l'enregistrement d'informations numériques.

Si les ennuis persistent enfin.. consultez votre revendeur.



**VERIFY
(SEE PAGE 8-3)**



VERIFY

**RE-RECORD
(SEE PAGE 8-2)**

8-5 CHARGEMENT:

Pour recharger des programmes en mémoire depuis la cassette:

Placer la cassette dans le magnétocassette, et le rebobiner au début de la bande ou à l'adresse compteur correspondant au début de l'enregistrement.

Choisir le n° de banque (SONG ?)

Démarrer la lecture sur le magnétocassette.

Vérifier le niveau de lecture.

Appuyer sur CASSETTE LOAD: la diode restera allumée pendant tout le chargement.

Le chargement terminé, la diode s'éteindra, signalant que la bande a été correctement chargée: Le DRUMTRAKS est chargé avec de nouveaux programmes.

Si, au lieu de s'éteindre, la diode se met à clignoter, une erreur de lecture s'est produite: recommencer le chargement avec un niveau de lecture différent.

Comme pour la sauvegarde et la vérification, la durée de l'opération dépend de la taille mémoire chargée.



▶ PLAY



CASSETTE



OK



(BLINKING)

ERROR
(SEE NEXT PAGE)

B-6 ERREUR DE CHARGEMENT.

Note: ne consultez ce paragraphe que si une erreur de chargement est intervenue avec la cassette.

Si le magnétocassette est celui qui a été utilisé pour la sauvegarde et que l'enregistrement a été vérifié, une erreur ne peut provenir que d'un mauvais niveau de lecture, ou d'un défaut du câble.

Vérifiez une fois de plus la qualité et l'exactitude des branchements.

Après avoir réajusté le niveau de lecture, essayez un chargement de nouveau.

Si l'erreur persiste, modifiez le niveau dans l'autre sens et faites un autre essai.

Si cela ne fonctionne toujours pas, la bande a été endommagée, ou la vitesse du magnétocassette a varié, ou son pleurage a augmenté. Essayez de charger une autre cassette, ou d'utiliser un autre magnétocassette.

Enfin, si vous n'arrivez pas au bout de vos problèmes, consultez votre revendeur, qui saura localiser la cause de vos soucis.



**LOAD
(SEE PREVIOUS PAGE)**



UTILISATION DES CANAUX DE SORTIE

Si vous vous êtes familiarisé avec les réglages de volume par instrument, vous savez que le DRUMTRAKS permet de réaliser son propre mixage. Cependant, le mixage incorporé ne comprend pas les fonctions de panoramique ! Les 6 canaux audio sont additionnés avec le métronome sur une sortie monophonique à la prise AUDIO OUT.

Pour un maximum de souplesse, les signaux de sortie de chaque canal sont disponibles sur des jacks séparés sur le panneau arrière. Cela vous permet d'organiser votre répartition stéréophonique sur une console de mixage extérieure. La sortie mono peut être utilisée pour attaquer un magnétophone ou sur scène.

Le niveau des sorties séparées est cependant contrôlé par le bouton de volume PER INSTRUMENT. Pour obtenir un rapport signal/bruit aussi élevé que possible, les volumes séparés des instruments doivent être réglés le plus haut possible. Si vous utilisez un mixage extérieur, vous pouvez les mettre tous au maximum. Un mixer extérieur vous permettra d'introduire des variations de volume d'instruments hors-programme. L'équalisation pourra par ailleurs changer radicalement le timbre des instruments. On pourra également insérer sur les voies ou sur les généraux des effets comme le délai ou le chorus. La sécheresse relative d'un instrument de percussion pourra par exemple être compensée par un délai très court en boucle. Un délai plus long, s'il est réglé en cadence, pourra ajouter un son modifié un temps ou une fraction de temps après l'original.

Pendant l'enregistrement de rythmes, le métronome apparaît sur la sortie AUDIO mais pas sur la sortie METRONOME. Pendant la lecture, c'est l'inverse. Cela permet d'enregistrer le métronome comme signal de synchronisation lente: cela n'est pas utile si les pistes sont programmées synchrones, mais peut l'être avec des rythmes syncopés ou irréguliers quand on superpose une piste en temps réel.

Le signal du métronome, qui est une pulsation assez large, peut être utilisé pour déclencher par exemple le séquenceur du PRO-ONE ou l'arpégiateur du PRO-600: en 4/4, le métronome donne la noire. On peut cependant obtenir un métronome plus rapide en utilisant des mesures plus démultipliées: 8/8, 12/12 etc..



www.oldschool-sound.com

Free manuals for Free Vintage addicts ! Creative use only

\$\$\$ Not For Resale \$\$\$

***** Scan by Master XAV : Thanks him at xav@oldschool-sound.com *****

10 CLOCK IN/OUT

10-1 CLOCK IN

Bien que ce soit un système idéal d'interfaçage, certaines synchronisations avec bande ou avec d'anciens séquenceurs ne peuvent être obtenues. La prise CLK IN permet la synchronisation facile avec un séquenceur ou une bande, et permet au DRUMTRAKS de suivre les variations de tempo.

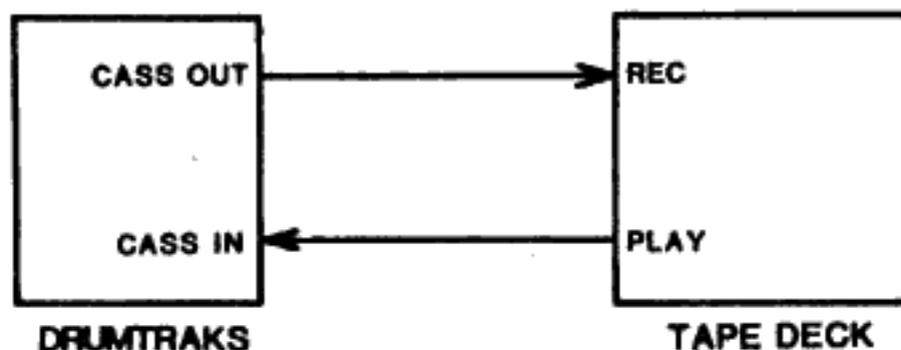


Fig. 10-1
RACCORDEMENT DU DRUMTRACK AU MAGNETO.

En lecture, la DRUMTRAKS suit généralement son horloge interne, qui est réglée par les boutons TEMPO. Pour commuter la synchronisation sur les pulsations reçues d'une horloge extérieure via la prise CLK IN, procéder comme suit: quand on lancera la lecture sur le magnétophone ou le séquenceur, la boîte à rythmes démarrera. Pour enregistrer les pulsations de synchro sur une bande, consulter la page suivante.

1. Appuyer en même temps les 2 boutons de tempo.
2. Appuyer sur ENTER.
3. Le point décimal à droite de l'affichage de droite s'allumera pour indiquer que le mode de synchro extérieure est réglé sur 24 pulsations à la noire.
4. Pour changer la cadence de synchro, appuyer sur DEC. Le point se déplacera d'un cran vers la gauche, indiquant qu'on est passé à 48 pulsation à la noire.
5. En appuyant de nouveau sur DEC, la cadence passe à 96 et le point décimal à l'extrême gauche. Si l'on appuie une fois de plus, on passe en mode de synchronisation MIDI.
6. Pour repasser à la synchro interne, reprendre les manoeuvres 1 et 2. (le point décimal disparaîtra).
7. Pendant l'enregistrement d'un rythme, toute horloge extérieure est ignorée.

10-2 CLOCK IN/OUT

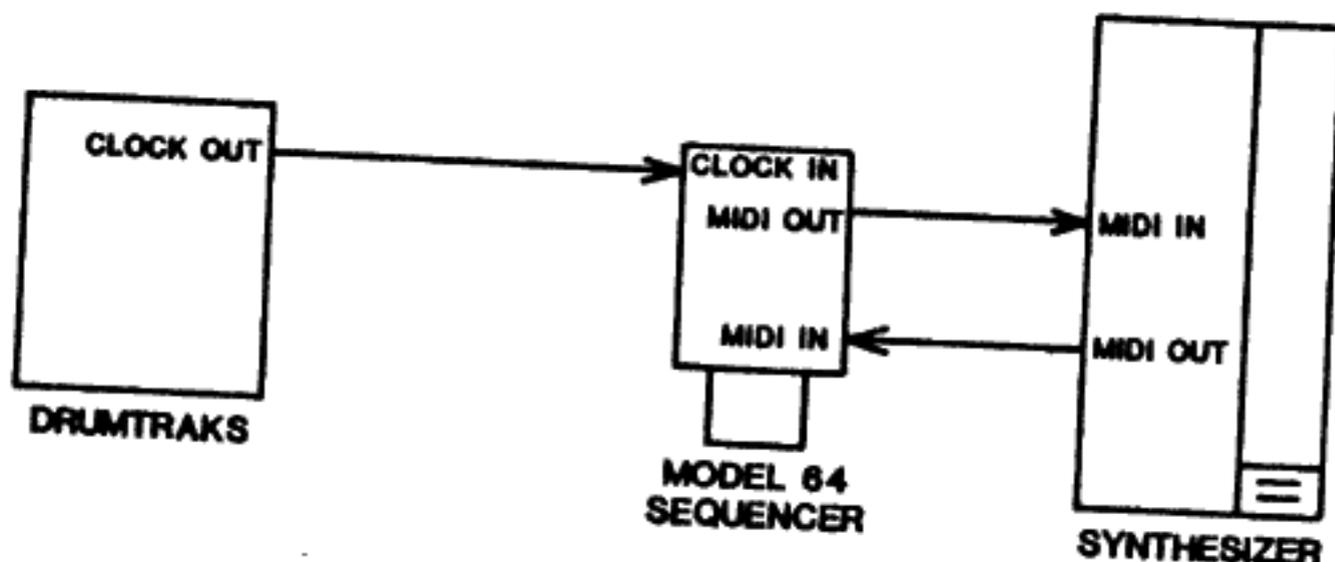


Fig. 10-2
CONNECTION SYNCHRONE ENTRE DRUMTRAKS ET UN SEQUENCEUR.

Dans la configuration illustrée ci-dessus, l'horloge du DRUMTRAKS asservit la synchronisation du synthétiseur à travers le séquenceur MODEL 64. Quand la DRUMTRAKS est en lecture, un signal de synchro à 24 ou 48 Pulsation par noire apparait sur la prise CASSETTE/CLK OUT. Ce signal peut piloter un synthétiseur muni d'un séquenceur ou d'un arpégiateur ou une bande magnétique pour une synchro extérieure.

Pour régler la sortie synchro sur 48 pulsations/noire, appuyer sur ENTER et 2. La durée de la pulsation est de 20 microsecondes.

ENTER
(HOLD IT)

2 48 PPQN OUT

Pour revenir en signal carré de synchro à 24 pulsations à la noire, appuyer sur ENTER et sur 1.

ENTER
(HOLD IT)

1 24 PPQN OUT

En principe, vous devez synchroniser le DRUMTRAKS avec un séquenceur de la façon suivante:

Créez d'abord un morceau de percussion sur le DRUMTRAKS.

La fréquence de synchro sera de 24 pulsations par noire sauf si vous changez cette valeur.

Vérifiez que la sortie CLK OUT est correctement reliée à l'entrée du séquenceur.

Les signaux des sorties CASSETTE et CLOCK OUT diffèrent par leur nature: La sortie CLOCK OUT délivre une pulsation de très basse fréquence adéquate pour piloter un séquenceur. La sortie CASSETTE délivre un signal sonore modulé par le signal de synchro, et qui peut ainsi être enregistré sur bande. Il peut néanmoins attaquer un séquenceur si celui-ci possède une entrée haute impédance.

Vérifier que l'entrée du séquenceur est réglée pour se synchroniser avec un signal à 24 pulsations par noire.

Mettre le séquenceur en mode enregistrement sans le démarrer.

Démarrer le DRUMTRAKS à la pédale. Le signal synchro apparaîtra sur la prise CLOCK OUT et démarrera le séquenceur.

Jouer l'accompagnement sur le synthétiseur.

Quand le morceau de percussion s'arrête, arrêter le séquenceur, et le remettre en lecture, une fois de plus sans le démarrer.

Relancer la lecture sur le DRUMTRAKS au moyen de la pédale: le séquenceur rejouera en synchronisation. Si nécessaire, régler le tempo.

10-4 Interface de synchro bande.

Il est bien sur possible d'enregistrer ce qui vient de la sortie mono ou des sorties séparées sur une ou plusieurs pistes, mais ce n'est pas nécessaire: il suffit d'enregistrer un signal de synchro, et de faire jouer le DRUMTRAKS "en direct" en meme temps que les autres instruments enregistrés. Le fait de ne pas enregistrer la piste de batterie vous permet de la modifier ultérieurement. De plus, si vous modifiez la vitesse de la bande, le timbre des instruments ne changera pas.

Pour utiliser le DRUMTRAKS avec un enregistreur multi-pistes, procéder comme suit:

Enregistrer d'abord le morceau sur le DRUMTRAKS.

Vérifier que la sortie CASSETTE OUT est correctement reliée à l'entrée du magnétophone ou de la console.

Vérifier que l'entrée CASSETTE/CLK IN est bien pilotée par la sortie de la piste.

Sauf instruction contraire, la cadence de synchro est de 24 pulsations par noire. Vérifier que l'entrée d'horloge est bien réglée sur cette fréquence.

Régler l'(les) autre(s) piste(s) pour enregistrer les autres instruments.

Mettre le magnétophone en position enregistrement. S'assurer que le monitor de la piste de synchro est à zéro.

Démarrer le DRUMTRAKS à l'aide de la pédale. Cela démarrera également le signal de synchro.

Jouer la partition instrumentale.

Quand celle de batterie est finie, arreter l'enregistrement et rembobiner la bande.



www.oldschool-sound.com
Free manuals for Free Vintage addicts ! Creative use only
\$\$\$ Not For Resale \$\$\$

==== Scan by Master XAV Thanks him at xav@oldschool-sound.com =====

11 UTILISATION DU MIDI

Note: Ce chapitre décrit l'utilisation de l'interface MIDI. Pour la programmation, consulter le chapitre 16.

11-1 Branchement

ATTENTION ! Eteindre les appareils avant d'effectuer tout branchement MIDI. Relier l'entrée MIDI IN à la sortie MIDI OUT du synthétiseur ou du séquenceur.

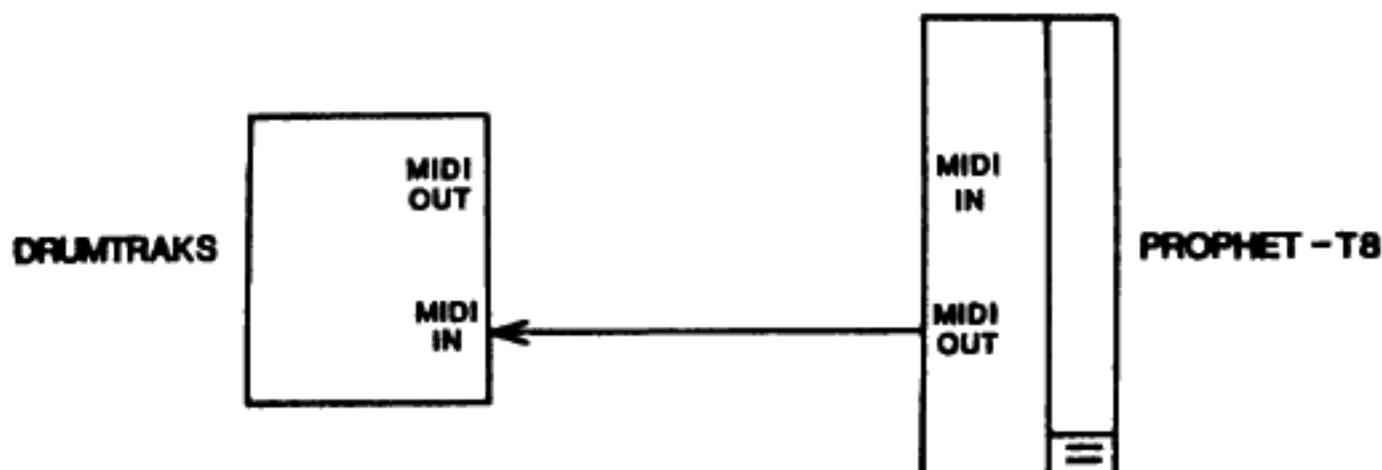


Figure 11-1
INTERFACAGE D'UN SYNTHÉ

11-2 Commande d'un instrument extérieur.

Quand on allume l'appareil, les touches d'un instrument extérieur déclencheront les instruments de la DRUMTRAKS de la façon suivante:

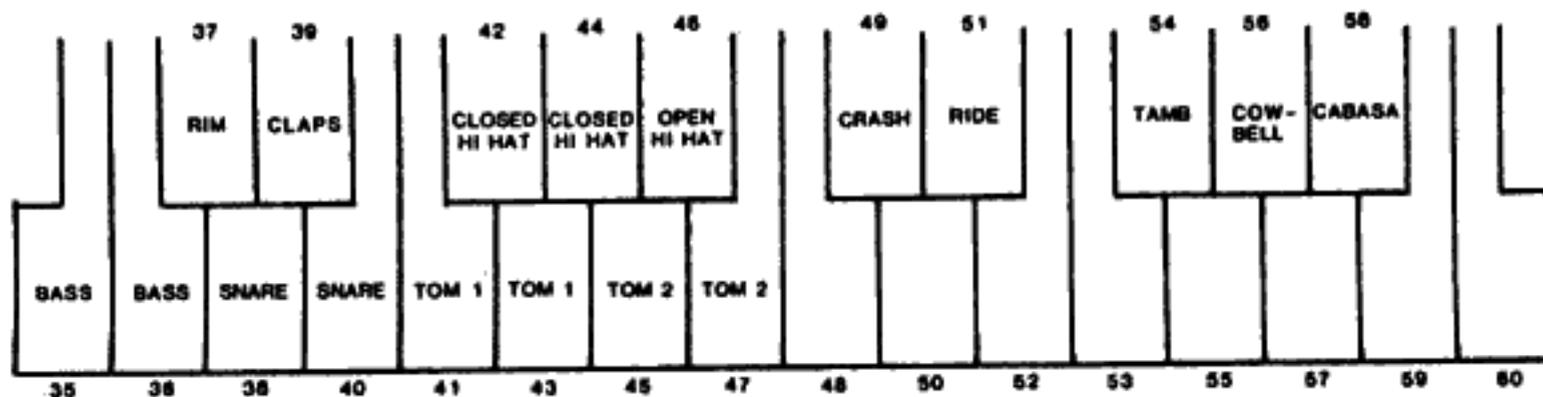


Figure 11-2
INSTRUMENTS A CLAVIER MIDI.

Les touches en double sont prévues pour faciliter la frappe d'effets tels que les roulements etc., chose qui est impossible avec les touches seules de la DRUMTRAKS.

Quand on branche un synthé sensible à la vélocité tel que le PROPHEET-T8, son clavier contrôle la dynamique des instruments dans la limite du volume PER INSTRUMENT. (en d'autres terme, l'accent peut également être dédoublé au clavier).

11 UTILISATION DU MIDI

11-3 Couplage de 2 DRUMTRAKS

Pour expliquer le fonctionnement de la DRUMTRAKS avec l'interface MIDI, nous prendrons l'exemple de 2 DRUMTRAKS connectées via l'interface MIDI.

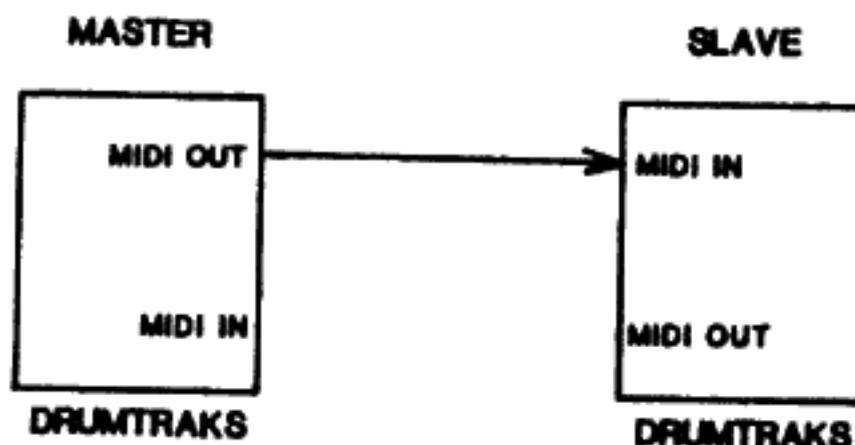


Figure 11-3
DOUBLE COMMANDE DE DRUMTRAKS.

On appellera "maitre" la DRUMTRAKS qui envoie les commandes et "esclave" celle qui les reçoit.

Partons de l'allumage des 2 appareils.

Informations de notes.

Le maitre n'enverra les informations de déclenchement de notes que si cette fonction a été autorisée:

Tenir ENTER et taper 4.

Pour inhiber cette fonction:

Tenir ENTER et taper 5.

Autoriser ou non cette transmission dépend de ce que vous faites: si vous enregistrez sur l'esclave, vous pouvez vouloir ou non enregistrer les notes provenant du maitre.

Sélection des chaînes.

Si l'on choisit une chaîne sur le maitre, la chaîne portant le même numéro sera sélectionnée sur l'esclave condition que l'un et l'autre soient arrêtés. De même, si l'esclave est à ce moment en mode rythmes (PATTERN), il sera automatiquement commuté en mode chaîne (SONG).

Marche/Arrêt.

Si l'esclave est en mode chaîne et que l'on démarre une chaîne ou un rythme sur le maitre, l'esclave démarrera.

Quand l'esclave reçoit une instruction de démarrage, il se commutera automatiquement sur l'horloge MIDI.

Quand on arrête le maitre, l'esclave s'arrête.

(Dès que l'esclave est arrêté, il ignore l'horloge MIDI).

11 UTILISATION DU MIDI

Transfert d'un programme.

Par programme d'une DRUMTRAKS, nous entendons ici l'ensemble des informations contenant l'ensemble des rythmes et des chaînes. Il existe une opération qui permet de transférer des programmes entre 2 DRUMTRAKS. Pour charger dans l'esclave un programme depuis le maître, tenir ENTER et taper 3 sur l'esclave.

Cela fait envoyer par l'esclave une "demande de transfert" de programme vers le maître, qui répond en envoyant le contenu de sa mémoire dans celle de l'esclave, effaçant ce qui s'y trouvait auparavant.

11-4 Utilisation avec un séquenceur.

La DRUMTRAKS peut être raccordée à un SIX-TRAK pour pouvoir jouer, modifier, enregistrer en parfaite synchronisation des séquences à plusieurs instruments.

Le séquenceur MODEL 64 de Sequential Circuits possède un jeu de prises MIDI mais, pour la synchronisation avec la DRUMTRAKS, il vaut mieux utiliser la prise d'horloge à 24 ou 48 PPQN. La DRUMTRAKS possédant ses propres fonctions de séquence et une mémoire suffisante, elle n'a pas besoin d'un séquenceur extérieur.

Cependant, il est probable que des super-séquenceurs hautement informatisés apparaîtront un jour, qui relieront de nombreux instruments MIDI en un système complet. En plus des fonctions décrites ci-dessus, on pourra utiliser les fonctions MIDI suivantes:

Mode

Quand on l'allume, la DRUMTRAKS se trouve en mode OMNI. Dans ce mode, elle ignorera toutes les informations de canaux, et acceptera toutes les notes quelque soit leur provenance, dans la limite des numéros de touches décrits dans la figure 11-2.

Si le séquenceur maître envoie une instruction d'annulation de mode OMNI (OMNI OFF), la DRUMTRAKS ne prendra en compte que les informations du canal MIDI pour lequel elle est réglée.

Canal.

Quand elle quitte l'usine, la DRUMTRAKS est réglée sur le canal 15.

Pour afficher le numéro de canal, tenir ENTER et taper 0.

Pour changer le numéro de canal, tout en tenant ENTER et 0, utiliser INC ou DEC (valeur de 1 à 16)

Si l'on change le numéro de canal, ce changement demeurera même une fois l'appareil éteint.

Horloge MIDI.

Quand une DRUMTRAKS esclave reçoit une instruction de démarrage via le MIDI, elle se commute automatiquement sur l'horloge MIDI. Cette commutation peut être réalisée manuellement:

Tenir les 2 boutons de tempo enfoncés.

Appuyer sur ENTER.

Appuyer 3 fois sur DEC pour déplacer le point décimal à l'extrême gauche.

Pour revenir sur l'horloge interne, appuyer à nouveau sur ENTER (le point décimal disparaîtra).

RESUME DE L'AFFICHAGE

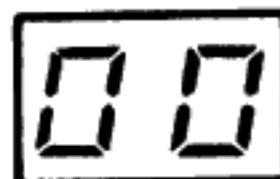
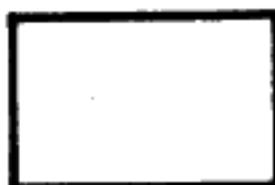
Dans le cadre de l'utilisation du DRUMTRAKS, vous aurez l'occasion de voir toutes sortes de messages apparaître à l'affichage de droite et de gauche. La signification de ces messages dépend du mode opératoire dans lequel on se trouve, et qui est signalé par les diodes LED de fonctions.

Les différents types d'affichage sont résumés ici. Pour des informations plus détaillées, reportez-vous à chapitre correspondant de ce manuel.

MODE RYTHMES (PATTERN)

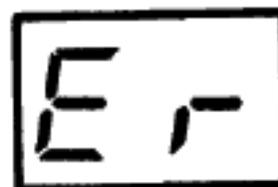
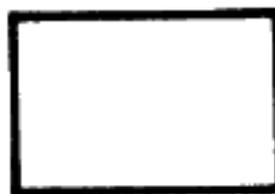
N° DE RYTHME

C'est ce qui apparaît à l'affichage dès que l'on allume l'appareil. La diode PATTERN# est allumée, signalant que l'on est en mode RYTHME, et que le rythme n° 00 est actuellement sélectionné. Le numéro de rythme est toujours affiché à droite.



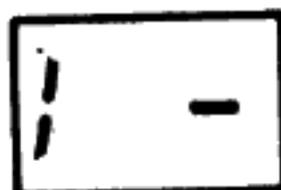
ERASE INSTRUMENT

Voilà à quoi ressemble l'affichage quand on utilise la fonction effacement. Cela signifie que si l'on appuie sur une touche d'instrument, on effacera le son correspondant du rythme en question. (Cette mention n'apparaît pas si l'on efface la totalité du rythme).

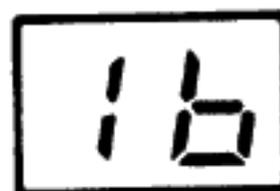


ERROR CORRECT (auto-correction)

Quand on programme une auto-correction, l'affichage ressemble à ceci. L'affichage de droite indique la résolution choisie pour l'auto-correction.



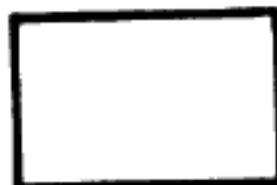
ERROR CORRECT SYMBOL



VALUE

SWING % (Syncope)

L'affichage est, ainsi si l'on a programmé une syncope. La fenêtre de droite indique 50 %. Pour changer cette valeur, utiliser les touches INC et DEC.



SWING %

RESUME DE L'AFFICHAGE

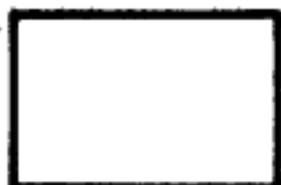
MESURE

Quand on est sur TIME SIGNATURE, l'affichage ressemble à ceci. Dans le cas présent, il indique une mesure 4/4.



OF MEASURE (n° de mesure)

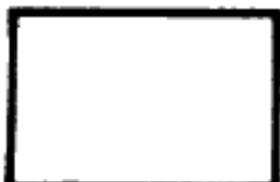
Quand la diode # OF MEASURE est allumée, l'affichage ressemble à ceci. Ici, il indique un rythme de 1 mesure de long. Un rythme peut comporter jusqu'à 99 mesures de longueur.



MODE CHAINE

SONG # (N° de chaine)

Quand on est sur SONG #, l'affichage ressemble à ceci. Ici, il indique que l'on est sur la chaine 00.



BUILD MODE

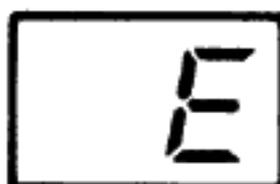
On ne peut voir les affichages suivants que si l'on est en mode BUILD et en fonction SELECT SONG.

MESURE VIDE

Un affichage pareil indique que le premier pas de la chaine choisie est une "fin" (On est à la fois sur BUILD MODE et PATTERN #)



1st STEP



END SYMBOL

BUILD SONG (construction de chaine)

Si la chaine a déjà été construite, l'affichage de gauche indique que l'on est sur le premier pas de la chaine. L'affichage de droite indique que ce pas est le rythme n°35. (on est en BUILD MODE et PATTERN #)



1st STEP



PATTERN ↗

RESUME DE L'AFFICHAGE

Fin de chaîne

Dans cet exemple, l'affichage indique que le 5^e pas est un pas de fin (on est en mode BUILD et PATTERN #).



5th STEP
(REMEMBER, 00 IS THE
1st STEP LOCATION)



END SYMBOL

Pas de changement de tempo

Dans cet exemple, un changement de tempo est programmé au 2^e pas de la chaîne. Le symbole de changement de tempo est affiché à droite chaque fois qu'un changement de tempo est programmé dans un pas. On est en mode BUILD et PATTERN #. La direction et le valeur du changement de tempo ne sont affichés que si l'on est sur TEMPO CHANGE (voir ci-dessous)



2nd STEP



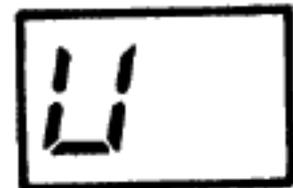
TEMPO CHANGE
SYMBOL

Pas de changement de volume.

Dans cet exemple, un changement de volume est programmé au 3^e pas de la chaîne. Le symbole de changement de volume apparaît à l'affichage de droite à chaque pas ou un changement de volume est programmé. On est en mode BUILD et PATTERN #. La direction et la valeur du changement ne sont affichées que si l'on est sur VOLUME CHANGE (voir ci-dessous).



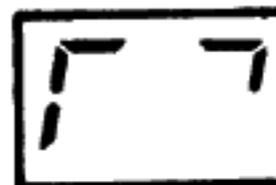
STEP #



VOLUME
SYMBOL

Direction et valeur du changement de tempo.

Quand on est en mode BUILD et sur TEMPO CHANGE, le symbole de changement de tempo passe à l'affichage de gauche, accompagné d'une petite flèche qui indique la direction du changement vers le haut ou vers le bas. L'affichage de droite indiquera la valeur du changement en degrés de tempo.

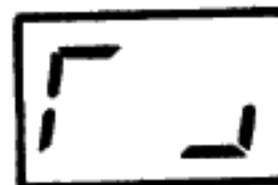


TEMPO
INCREASE
SYMBOL



RELATIVE
AMOUNT

(OR)



TEMPO
DECREASE
SYMBOL

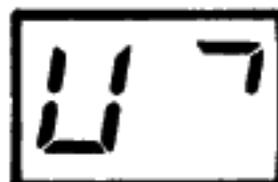


RELATIVE
AMOUNT

RESUME DE L'AFFICHAGE

Direction et valeur du changement de volume

Quand on est en mode BUILD et sur VOLUME CHANGE, le symbole de changement de volume passe dans l'affichage de gauche, avec une petite flèche vers le haut ou le bas qui indique la direction du changement. La valeur du changement apparaît à l'affichage de droite, indiquée en degrés de volume.

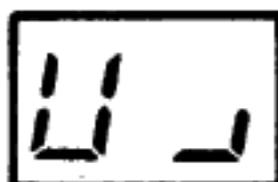


VOLUME
INCREASE
SYMBOL



RELATIVE
AMOUNT

(OR)



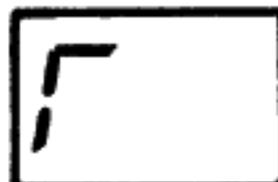
VOLUME
DECREASE
SYMBOL



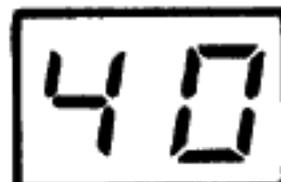
RELATIVE
AMOUNT

Affichage du Tempo

Cette valeur apparaît quand on appuie à la fois sur les 2 boutons de variation de tempo (Slower et Faster).



TEMPO
SYMBOL



BEATS PER
MINUTE

(RANGES FROM 40-260
BEATS PER MINUTE)

12 FONCTIONS NON APPARENTES

En plus des fonctions habituelles, certaines fonctions utilisées moins fréquemment sont accessibles au prix de manoeuvres particulières. Certaines ont déjà été décrites, ce chapitre les reprend toutes.

Mémoire disponible

Tenir à la fois INC et DEC.

Lire le pourcentage de mémoire restante à l'affichage de gauche.

Vidage complet de la mémoire.

Tenir à la fois 7, 8, 9, INC et DEC.

Entrée horloge pour la lecture:

Tenir les 2 boutons de tempo.

Appuyer sur ENTER

Pour choisir le mode d'horloge:

Utiliser INC/DEC. L'affichage sera le suivant:

MIDI 96 48 24

Sortie horloge en lecture.

Si l'on utilise une horloge extérieure, la sortie d'horloge est mise hors circuit.

Tenir ENTER.

Pour une pulsation à 24 PPQN, taper 1.

Pour 48 PPQN (impulsion de 20 milisecondes), taper 2.

Demande de transfert de programme.

Pour envoyer un demande de transfert de programme, procéder de la façon suivante. Si un système MIDI reconnaît la demande, il enverra le contenu de sa mémoire vers la DRUMTRAKS.

Tenir ENTER

Taper 3

Sélection du canal MIDI

Tenir ENTER

Taper 0.

Lire le numéro du canal actuel.

Tout en tenant ENTER et 0, utiliser INC et DEC pour modifier le numéro.

Ouvrir le canal MIDI pour les pads.

Tenir ENTER.

Taper 4.

Fermer le canal MIDI pour les pads.

Tenir ENTER

Taper 5

Vérification de l'horloge

Manoeuvre réservée à la maintenance. ENTER + 8 relie CLK IN et CLK OUT. Se bloque s'il y a un défaut.

Vérification du MIDI

Manoeuvre réservée à la maintenance.

ENTER + 7 relie MIDI IN et MIDI OUT. Se bloque s'il y a un défaut.

13 DETAILS

Accents: En conjonction avec une touche de percussion, l'interrupteur ACCENT sert à accentuer un temps. Cette accentuation peut également être obtenue avec la fonction PER INSTRUMENT VOLUME, mais cela prend alors beaucoup plus de place mémoire.

Append: Création d'un nouveau rythme en en ajoutant 2 bout à bout.

Copy: enregistremet d'un rythme existant dans une autre case mémoire. la copie de rythmes peut être un outil très puissant: si vous voulez par exemple programmer plusieurs rythmes différant par une petite variation, vous pourrez alors copier plusieurs fois le même rythme et le modifier plusieurs fois, afin de ne pas avoir tout à recomposer à chaque fois.

CLK IN/OUT Un système d'interfacage qui s'ajoute au MIDI, pour les séquenceurs ou les boites à rythmes. La DRUMTRAKS possède une sortie commutable à 24, 48 ou 96 PPQN et une entrée commutable à 24 ou 48 PPQN (voir §10-1). Les autres appareils fonctionnent généralement de 16 à 96 PPQN. La sortie CLOCK OUT sert en particulier à piloter le séquenceur MODEL 64, comme c'est illustré sur la figure 10-2.

Erase instrument. Une fonction qui permet d'effacer tout ou partie d'une piste d'instrument. Pour effacer partiellement, taper sur la touche d'instrument juste avant le temps que l'on désire effacer. Pour effacer toute la piste, tenir la touche enfoncée pendant une boucle entière. En cours d'enregistrement, cette caractéristique peut servir à "alléger" un rythme. Pour faciliter le repérage de la note à effacer, il est plus commode de ramener le volume du métronome à zéro.

Error correct. Cette fonction vous permet de créer des rythmes parfaitement "cadrés". La résolution (précision du recadrage) va de 1/2 mesure à 1/96^e de mesure en 10 valeurs incluant les valeurs ternaires (de la blanche à la quadruple croche triolet).

Par exemple, la résolution est réglée par défaut sur 1/16^e: cela signifie que la DRUMTRAKS n'enregistrera pas de note dont la valeur est inférieure à la double croche.

Avec une valeur de 1/2, toutes les notes de la mesure se verraient être des blanches ! A l'inverse, avec une résolution de 1/96^e, on est pratiquement en temps réel. On change cette résolution en appuyant sur INC ou DEC.

En correction ou en surimpression, il est parfois utile d'ajuster la résolution en fonction de l'instrument concerné.

Par exemple, on enregistre généralement une partition de batterie en commençant par les instruments les plus lents, donc en utilisant la résolution la plus basse, pour obtenir une base rythmique précise avec la grosse caisse ou la caisse claire réglées sur 1/4 ou 1/8. Ensuite on ajoute les autres instruments ou les figures en utilisant une résolution plus élevée.

Il faut noter que l'auto-correction n'agit que sur ce que l'on est en train d'enregistrer et pas du tout sur ce qui l'est déjà.

LOOP (boucle): chacune des répétitions d'une mesure de rythme. Tout ce qui est enregistré qu'un cours d'une boucle se cumule et s'entend pendant la boucle suivante.

MIDI: abréviation de Musical Instrument Digital Interface. La norme standard d'interfacage la plus utilisée par les constructeurs d'instruments de musique équipés de microprocesseurs.

NEXT: en mode rythme, permet d'obtenir à la pédale l'arrêt précis d'un rythme en fin de mesure à condition que le rythme suivant soit une grille vide.

OVERDUB (surimpression): Modification d'un rythme qui consiste à lui rajouter des parties d'instruments.

RYTHME: unité de une ou plusieurs mesures de percussions qui peut être enregistrée, modifiée, copiée etc.. Plusieurs rythmes peuvent être mis bout à bout pour constituer des morceaux entiers appelés "chaines"

Pour obtenir l'arrêt décrit plus haut, on utilise le rythme n°99 qui est vide.

Les caractéristiques suivantes d'un rythme sont enregistrées dans des mémoires non volatiles:

- Nombre de mesures.
- Nombre de temps par mesure (time signature)
- Résolution (précision d'auto-correction)
- Valeur de la syncope (Swing).
- Notes de chaque instrument.
 - Instant précis de la note
 - accent s'il y en a
 - nature de l'instrument
 - volume de l'instrument
 - accord de l'instrument
- Fin du rythme.

REAL TIME ou Temps réel: Configuration ou l'enregistrement ou la lecture se font à la vitesse réelle.



www.oldschool-sound.com
Free manuals for Free Vintage addicts ! Creative use only
\$\$\$ Not For Resale \$\$\$

==== Scan by Master XAV Thanks him at xav@oldschool-sound.com ====

SONG (chaîne): Une succession de pas qui représentent des rythmes différents, avec leur numéro, leur volume et leur tempo.

Pour la mesure de fin, on utilise toujours la fameuse mesure #99 qui est une mesure vide.

Des mémoires non volatiles retiennent pour chaque chaîne:

Le tempo initial, si on en a programmé un

Les numéros et valeurs de pas:

Numéro de rythme

Changement de volume relatif

Changement relatif de tempo

Indication de mesure vide

Indication de fin.

PAS: l'unité de programmation d'une chaîne. Une chaîne peut compter jusqu'à 100 pas, donc un morceau jusqu'à 100 mesures de rythmes.

SWING: c'est une fonction qui ne s'utilise qu'en lecture. Elle est cependant enregistrée avec les caractéristiques de chaque rythme ce qui fait que, chaque fois que l'on joue un rythme, il jouera avec la syncope qui lui est propre ou, à défaut, avec celle qui est réglée pour l'ensemble du morceau. En jouant des mesures basées sur la noire (3/4, 4/4, 5/4 etc..), vous pouvez changer la syncope de la croche en modifiant la valeur de SWING VALUE, qui représente le décalage dans la division du temps.

La valeur réglée au départ et qui s'obtient par défaut est 50 %. Cela signifie que 2 croches programmées auront exactement la même longueur et joueront telles qu'elles ont été écrites. Cette valeur de syncope peut être réglée sur 54, 58, 62, 66 ou 70%. En changeant la valeur de SWING à 66% par exemple, 2 croches successives, au lieu de durer chacune la moitié d'une noire, dureront respectivement 2/3 et 1/3.

Dans une chaîne, programmer des rythmes avec des syncopes différentes, permet de rompre la monotonie en introduisant une certaine "irrégularité". En ce sens, SWING fonctionne à l'envers de l'auto correction. Pour cela, il faut utiliser le même rythme, copié plusieurs fois en changeant le paramètre SWING à chaque copie.

TEMPO. C'est la cadence, ou nombre de temps par minute. La DRUMTRAKS permet des tempos de 40 à 250 Noires à la minute, avec des valeurs affichées dans le tableau de la page 7-9.

A l'intérieur d'une mesure, le changement maximum de tempo peut être de 15 unités. Si l'on veut des changements plus importants, il suffit de les programmer dans la chaîne, ou grâce à des copies.

Bien que l'on s'en serve peu avec les boîtes à rythmes modernes, il nous paraît utile de rappeler les cadences correspondant aux tempos classiques:

Largo	40 à 60
Larghetto	60 à 66
Adagio	66 à 76
Andante	76 à 108
Moderato	108 à 120
Allegro	120 à 168
Presto	168 à 200
Prestissimo	200 à 208

TIME SIGNATURE (mesure): On ne peut enregistrer la mesure d'un rythme qu'au départ, quand on a "vidé" le rythme et que l'on part de zéro. Quand on copie un rythme, l'information de mesure est bien sur transférée de l'original à la copie.

VOLUME: Il y a plusieurs commandes qui contrôlent le volume. Voici quelle est leur influence:

Le volume final de chaque instrument est réglé de 0 à 255, et cette valeur pondère toutes les autres.

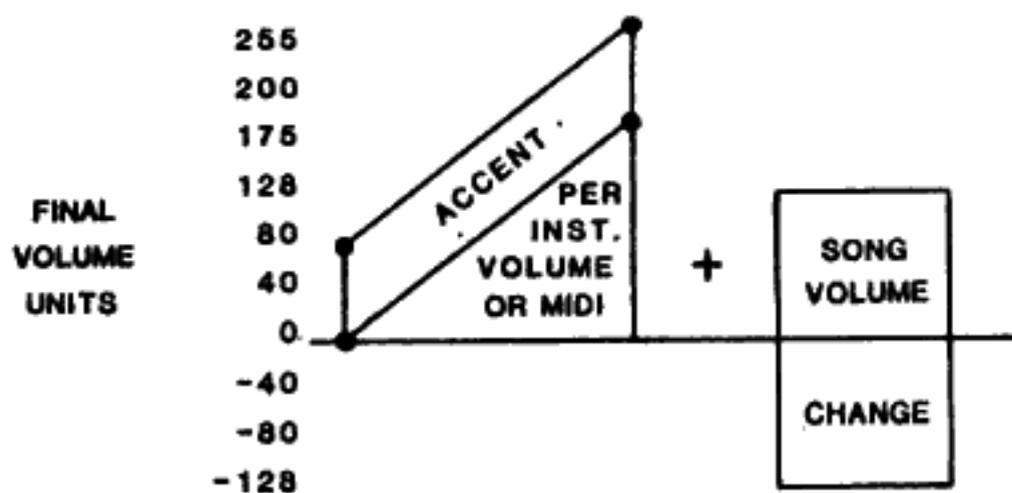
Le paramètre PER INSTRUMENT VOLUME va de 0 à 175. Chaque niveau de volume PER INSTRUMENT, affichée de 00 à 15, équivaut à 11 unités de volume final.

L'addition d'un ACCENT ajoute 80 unités au volume final réglé. Ainsi l'accent fonctionne même si le volume PER INSTRUMENT est réglé au maximum ($175 + 80 = 255$).

Dans une chaîne, les changements de volume programmés agissent sur une gamme de +ou- 128 unités finales de volume. En d'autres termes, chacun des 32 niveaux de changement de volume possibles dans une chaîne équivaut à 8 unités de volume final (+ou- 16)

Quand une information de vélocité est présente depuis la prise MIDI, elle couvre la gamme des volumes PER INSTRUMENT (0 à 175), également en 16 niveaux de 8 unités de volume final. Cela permet aux notes jouées par le MIDI d'être accentuées.

MASTER VOLUME est un contrôle passif, analogique qui agit sur le volume général.



15 CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Description générale:

Entièrement programmable.

Séquenceur digital à mémoire non volatile.

13 sons de percussions réelles stockés en ROM.

Réglage de volume et d'accord par instrument.

Capacité maximum de 3289 notes.

2 modes de base: rythmes et chaînes (les rythmes sont assemblés pour former des chaînes).

Interface cassette pour stockage sur mémoire de masse.

Prises d'horloge pour la synchronisation (24, 48 ou 96 PPQN en entrée, 24 ou 48 en sortie) pour la synchronisation avec un séquenceur, une autre boîte à rythmes, un séquenceur ou une bande.

Prise MIDI pour la synchronisation, le déclenchement et la commande extérieure de chaînes.

Double commande par interrupteur au pied.

Instruments:

Canal 1	Grosse caisse
Canal 2	Caisse claire
	Rimshot
Canal 3	Tom 1
	Tom 2
Canal 4	Cymbale Crash
	Cymbale Ride
Canal 5	Charleston ouvert
	Charleston fermé
Canal 6	Claps
	Tambourin
	Cowbell (cloche)
	Cabassa

Chaque instrument se déclenche à partir d'une touche.

Les niveaux d'instruments sont programmables individuellement et peuvent être accentués.

Les instruments sont mixés en monophonie sur la sortie AUDIO.

Chaque canal possède un jack de sortie séparée.

Fonctions Rythme:

Enregistrement ou surimpression en temps réel à partir des touches d'instruments ou de l'entrée MIDI.

Mixage des instruments programmable.

Accent programmable.

Syncope programmable (six résolutions: 50, 54, 58, 62, 66 ou 70%)

Mesure programmable:

Temps par mesure de 1 à 99 en continu.

Division du temps: 1/2 temps à 1/32^e de temps.

Auto-correction: 1/2 mesure à 1/96^e de mesure.

Capacité maximum: 99 rythmes

Longueur maximum: 100 mesures par chaîne.

CARACTERISTIQUES

Fonctions (suite)

Piste Métronome:

Joue les temps de la mesure.
Mixé avec le signal audio pendant l'enregistrement.
Sortie séparée
Reglage de volume séparé
Le voyant RUN/STOP clignote à chaque premier temps de la mesure, accompagné d'un accent du métronome.
Sélectif ou total.
Un rythme peut être dupliqué par une mesure vide dans la boucle.
commande la lecture.
Déclenche au pied le rythme suivant.

Indication de mesure:

Effacement:

Copie:

Fin:

Interrupteur RUN/STOP au pied

Interrupteur NEXT/REPEAT

Fonctions de Chaines.

Tempo programmable à l'origine: 40 à 250 à la noire.

Nombre maximum de chaines: 99

Nombre maximum de pas par chaine: 100

Changement de tempo relatif programmable.

Changement de volume programmable.

Indication de mesure: La diode RUN/STOP clignote à chaque premier temps de la mesure.

Effacement de chaine.

Copie de chaine.

Chainage de chaines.

Insertion:

de rythmes, de changements de tempo ou de volume.

Effacement:

de rythmes, de changements de tempo ou de volume.

Interrupteur au pied RUN/STOP:

Commande la lecture

Interrupteur au pied NEXT/REPEAT:

Commande la répétition du rythme en cours.

ENTREES

Toutes les prises sont des jacks 6.35mm sauf la prise MIDI.

CASS/CLK

Pour le chargement ou la vérification de cassettes, ou pour la synchronisation avec un signal pilote sur bande. Polarité: front montant. Sensibilité: 1.5 V.

Inter RUN/STOP

Interrupteur standard (ouvert en position haute, court circuit en position basse). Dédoublé l'interrupteur RUN/STOP.

Inter NEXT/REPEAT:

Interrupteur standard (ouvert en position haute, court circuit en position basse). Rappelle le rythme ou la chaine suivante, ou bloque le rythme en cours en répétition.

MIDI

Prise Din 5 broches. Permet le déclenchement, les informations de notes ou la sélection de programmes.

15 CARACTERISTIQUES

Sorties:

AUDIO: Jack 1/4" mono. Peut également attaquer en mono un casque stéréo.

MIDI: prise DIN 5 broches.

Les prises suivantes sont des jacks 1/4", point chaud au centre.

CH 1-6 Sortie individuelle pour chaque canal. 1kOhm avec filtre 10 microF.

MET Sortie utilisable en lecture comme horloge très basse fréquence.

CASSETTE: Pour la sauvegarde de programmes sur cassette ou l'enregistrement d'une piste de synchro. Ne fonctionne qu'en lecture.
Vitesse d'horloge: 24 ou 48 PPQN.
Amplitude d'horloge: 5 V.

CLOCK Destinée à la synchronisation avec d'autres instruments.
Vitesse d'horloge: 24 ou 48 PPQN.
Amplitude d'horloge: 5 V.

Fonctions MIDI.

Note: pour chaque instrument, la vélocité est traduite en 16 niveaux de volumes, pour le déclenchement par un clavier ou des pads.

Commande de mode: Omni par défaut, peut être commuté en Poly.

Pointeur de position dans la chaîne

Sélection de chaîne.

Horloge

Marche

Arrêt

Continu.

Réinitialisation du système.

AUTRES:

Affichage de la mémoire disponible.

Indicateur de saturation de mémoire.

Garantie d'un an.

Alimentation: 220/240 V.

lent.

Fusible

Pile de mémoire prévue pour 10 ans.

Dimensions:

H: 102 mm

L: 543 mm

P: 254 mm

DRUMTRAKS - SUPPLEMENT MIDI

Sauf spécification contraire, les octets d'état ou de datas sont donnés en binaire, les nombres dans les descriptions sont en décimal.

DATA TRANSMISES

Etat	Deuxième	Troisième	Description	
1001	nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Début de note. Envoyée seulement quand la manoeuvre est autorisée (voir page 3)

kkk kkkk = K (Pour les valeurs de notes, voir tableau 1)

vvv vvvv (Vélocité)=1 à 127, en fonction seulement du volume programmé (les accents et changements de volume inclus dans les chaînes sont ignorés)

	0kkkkkkk	0000	0000	Fin de note. Toutes les instructions de début de note sont obligatoirement suivies d'une fin de note (V=0), sans nouvel octet d'état, c'est à dire 5 octets transmis pour une note frappée.
--	----------	------	------	---

1111	0011	0sss	ssss	Choix de chaîne. Quand on sélectionne une chaîne, le numéro de chaîne (00 à 99= est envoyé.
------	------	------	------	---

1111	1010	Départ. Quand une lecture de rythme ou de chaîne démarre, cette instruction est envoyée juste avant le premier top d'Horloge.		
------	------	---	--	--

1111	0000	0000	0001	0111	0000	1111	0111	Pointeur de rythme. Envoyé immédiatement après le premier top d'horloge de chaque rythme, sauf au début d'une chaîne).
	(Excl.syst)		Ident.SCI		Pointeur		EOX)	

1111	1000	Horloge. Pendant la lecture d'un rythme ou d'une chaîne, un top est envoyé tous les 1/24° de noire.		
------	------	---	--	--

1111	1100	Stop. Envoyée chaque fois que l'on arrête une chaîne ou un rythme.		
------	------	--	--	--


www.oldschool-sound.com
 Free manuals for Free Vintage addicts ! Creative use only
 \$\$\$ Not For Resale \$\$\$

DATA TRANSMISES

Etat	Deuxième	Troisième	Description
1111 0000 (Excl.syst.	0000 0001 Ident.SCI	0000 01110 Ident.DRMTR	1111 0111 Transfert de programme. EDX) Les information représentent 7680 octets de chaines et de rythmes formatées comme 15360 blocs de 4 bits, justifiés à droite, bloc de moindre poids envoyé en tête. Pour les détails, voir les tableaux 2 à 6.

RECONNAISSANCE DES DATAS RECUES

1001 nnnn 0kkk kkkk 0vvv vvvv Début de note.
 nnnn = N° de canal, ignoré en mode OMNI ON, et vérifié pour rapprochement avec le numéro de canal en mode OMNI OFF.

kkk kkkk (pour les valeurs de notes, voir tableau 1)

vvv vvvv (Vélocité) = 1 à 127

vvv vvvv =0, La fin de note est ignorée, toutes les notes sont Off.

1111 0011	0sss ssss	Choix des chaines. Commute en mode Chaine et selectionne le numéro de chaine (de 00 à 99). On doit également être en mode fin de chaine ou fin de rythme.
1111 1010		Départ. Seulement en mode chaine, démarre la lecture depuis le début de la chaine sélectionnée. Commute la lecture sur l'Horloge MIDI.
1111 1000		Horloge de timing. Reconnue chaque fois qu'en lecture de chaine ou de rythme, l'horloge MIDI est sélectionnée (depuis le panneau de commande ou par une instruction de départ).
1111 1100		Stop. Arrête la lecture de chaine. Les entrées d'horloge MIDI sont ignorées.
1111 nnnn	0111 1100	Mode OMNI OFF
1111 nnnn	0111 1101	Mode OMNI ON.

RECONNAISSANCE DES DATA RECUES (SUITE)

Etat	Deuxième	Troisième	Description
1111 0000 (Excl.syst	0000 0001 Ident.SCI	0000 0000 Ident.demande	1111 0111 EOX) Demande de transfert de mémoire. Cela initialise un transfert complet des données de rythmes et de chaînes. Voir les tableaux 2 à 6.
1111 0000 (Excl.syst.	0000 0001 Ident.SCI	0000 0110 Ident.DRMTR	1111 0111. EOX) Reception du transfert de mémoire. les informations représentent 7680 octets d'informations de chaînes et de rythmes, formatées en 15360 blocs de 4 bits, justifiés à droite, bloc de moindre poids en tête. Voir tableaux 2 à 6.

FONCTIONS CODEES

Choix de l'horloge MIDI

1. Tenir les 2 boutons de Tempo enfoncés.
2. Appuyer sur ENTER.
3. Appuyer sur DEC 3 fois pour déplacer le point décimal à l'extrême gauche.
4. Pour revenir à l'horloge interne, répéter les pas 1 et 2, et le point décimal disparaîtra.

Autorisation de la sortie PADS.

Pour autoriser l'envoi des ordres de pads (Début de note), tenir ENTER et taper 4.

Pour inhiber cette fonction, tenir ENTER et taper 5.

Choix du mode - Reception seulement.

La DRUMTRAKS, lors de l'allumage, est toujours en mode OMNI. Le numéro de canal est réglé sur 15 à l'usine (N=1110).

Le numéro de canal peut être changé depuis le panneau avant en:

- 1/ Appuyant à la fois sur ENTER et 0. Cela affiche le numéro du canal actuel.
- 2/ Choisisant le nouveau numéro de canal (de 1 à 16) en utilisant les touches INC et DEC.

Le numéro de canal est ignoré quand on est en mode OMNI ON, et vérifié si l'on est en mode OMNI OFF. Dans chacun des modes, les commandes de changement de mode doivent être envoyées avec le numéro de canal adéquat.

Le numéro de canal est non-volatile, c'est à dire qu si on le change, le nouveau numéro demeurera en mémoire même après l'extinction de l'appareil.

TABLEAU 1
ASSIGNATION DES TOUCHES SUR LA DRUMTRAKS.

kkk kkkk = 35 à 58, touches d'instruments.
 (36 = do le plus grave sur le clavier)

35-36	Grosse caisse
37	Rimshot
38-40	Caisse claire
39	Claps
41-43	Tom 1
42-44	Charleston fermé
45-47	Tom 2
46	Charleston ouvert
49	Cymbale crash
51	Cymbale ride
54	Tambourin
56	Cloche (cowbell)
58	Cabassa

Les touches 36, 40, 43, 44 et 47 sont utilisées en double.

Les touches non listées ci-dessus sont ignorées.

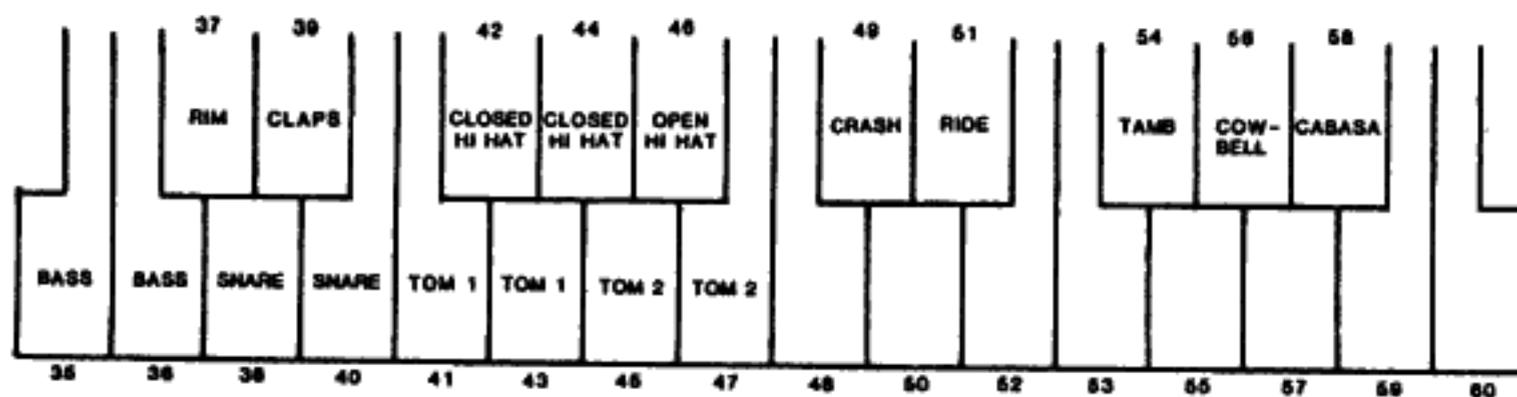


Figure 1.
Percussion par les touches d'un clavier MIDI extérieur.

TABLEAU 2**Format de transfert de mémoire.**

Octets (HexA)	Description.
00 - C7	Pointeurs de chaîne (voir tableau 3)
CB - 18 F	Pointeurs de rythmes (Voir tableau 4)
190 - 191	Pointeur d'espace après la chaîne 99.
192 - n	Informations de chaîne (Voir tableau 5)
n+1 - m-1	Mémoire inutilisée.
m - 1DFF	Informations de rythmes (voir tableaux 6 et 7)

Un transfert de mémoire dans la DRUMTRAKS transfère tous les tableaux de pointeurs, les informations de chaînes et de rythmes, et même la mémoire inutilisée. Toutes les informations doivent être valides, sous peine de voir la DRUMTRAKS se "planter" (par exemple si les pointeurs ne sont pas mis à jour lors d'un changement de longueur d'un rythme ou d'une chaîne).

TABLEAU 3.**Pointeurs de chaîne.**

Octets (Hexa)	Description
0 - 1	Pointeur de la chaîne 00, toujours égal à 2392H. Les pointeurs sont stockés sous forme d'octets de moindre poids puis plus fort poids. (LS puis MS).
2 - 3	Pointeur à la chaîne 01.
"	"
"	"
C6 - C7	Pointeur à la chaîne 99.

Les adresses mémoire pour les chaînes et les rythmes vont de 2392H à 3FFFH, avec les chaînes au début, les rythmes à la fin et la mémoire disponible au milieu.

TABLEAU 4.**Pointeurs de rythmes.**

Octets (Hexa)	Description.
CB - C9	Pointeur du rythme 00. Le pointeur est stocké sous forme d'octet de moindre poids puis de plus fort poids. (LS puis MS).
CA - CB	Pointeur de rythme 01
"	"
"	"
18E - 18 F	Pointeur de rythme 99.

TABLEAU 5
Informations de chaines.

Numéro relatif d'octet	Octet	Description.
0	0ttt tttt	T=0à127, tempo initial absolu pour cette chaine.
ou	1000 0000	Pas de tempo initial.
Pas	0ppp pppp	P=0-99, numéro de rythme.
ou	100v vvvv	V= +/-15, changement de volume relatif.
	101t tttt	T= +/-15, changement de tempo relatif.
ou	1110 0000	Pas vide (annulé et non reprogrammé).
FIN	1100 0000	Fin de chaine.

Note: une chaine vide aura quand même 2 octets programmés: le tempo initial et la fin.

TABLEAU 6
Informations de rythme.

Numéro d'octet relatif	Octet	Description.
0	d2nnn nnnn	N=1à99 Nombre de temps par mesure. (numérateur de la mesure)
1	d1sss eeee	E=0à9 Auto-correction; (voir tableau 7) S=0à5 Syncope (voir tableau 7)
2	d0mmm mmmm	M=1-99, nombre de mesures. D=0-7, Valeur du temps. (dénominateur de la mesure)

Stockage de notes

information en 2 octets (normale)

tttt tttt	T = 0 à 255, temps (1/96 ^e de note, 24 PPQN)
00EA dddd	E = Extension d'horloge. A = Accent. D = Numéro d'instrument (voir tableau 7)

Information en 3 octets (dynamique).

tttt tttt	
01EA dddd	Même que ci-dessus.
vvvv pppp	V= 0-15, volume de la note. P= 0-15, volume de la note.

FIN	tttt tttt	Moment de la fin.
	1000 xxxx	X = Ignorer

Note: un rythme vide comportera cependant 5 octets: les 3 octets de début et les 2 de fin.



www.oldschool-sound.com

Free manuals for Free Vintage addicts! Creative use only

\$\$\$ Not For Resale \$\$\$