



Merci...

pour avoir choisi le module 2BOX DrumIt Five MKII. Vous avez fait un choix judicieux. Votre nouveau module de sons est doté d'une architecture sonore ouverte et d'une interface de déclenchement universelle. Pour être opérationnel avec votre nouveau module DrumIt Five MKII, nous vous recommandons de prendre le temps de lire ce manuel d'utilisation.

Il présente de manière concise toutes les fonctions que vous devez connaître et tout ce que vous devez savoir pour maîtriser cet instrument riche en fonctionnalités.

Amusez-vous bien !



= conseil important



= conseil pratique



= note



= note pour les utilisateurs avancés

## Contenu

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Importantes précautions de sécurité</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Savoir-faire de base</b>	<b>7</b>
3.1	Opération	7
3.2	Structure du menu	8
3.3	Carte SD	9
3.4	Système de fichiers	9
3.5	User-KIT-Bank et User-KIT-file	11
3.6	Vue d'ensemble des canaux	12
<b>4</b>	<b>Connexions</b>	<b>14</b>
<b>5</b>	<b>Contrôles</b>	<b>16</b>
<b>6</b>	<b>Réglage et calibrage du charleston</b>	<b>19</b>
<b>7</b>	<b>Structure du menu</b>	<b>21</b>
<b>8</b>	<b>Sauvegarde de vos paramètres</b>	<b>23</b>
<b>9</b>	<b>Menu KIT</b>	<b>26</b>
9.1	KIT - PROG	26
9.2	KIT - TAMBOUR	28
9.3	KIT - ENV*	29
9.4	CFUNC*	32
9.5	KFNC*	33
9.6	KIT - VOL	33
9.7	KIT - EQ	34
9.8	FX	35
9.9	KIT - ACMP	36
<b>10</b>	<b>Mode UNIT</b>	<b>38</b>
10.1	UNIT - MIX	38
10.2	UNITÉ - TRIG*	40
10.3	UNIT - HCAL (Ce menu n'est disponible que si le canal charleston est sélectionné)	44
10.4	UNIT - HSET (Ce menu n'est disponible que si le canal charleston est sélectionné)	45
10.5	UNITÉ - SPEC	46
10.6	UNIT - INTF	47
10.7	UNITÉ - SORTIE	50
10.8	UNIT - VU	52
10.9	UNITÉ - METR	53
10.10	UNITÉ - MIDI	54
10.11	UNIT - PREF	55
10.12	UNIT - MEM	57
10.13	UNIT - INFO	57
<b>11</b>	<b>Flux de signaux et options d'acheminement</b>	<b>58</b>
<b>12</b>	<b>Spécifications</b>	<b>67</b>
<b>13</b>	<b>Mise à jour</b>	<b>68</b>
<b>14</b>	<b>FAQs</b>	<b>70</b>
<b>15</b>	<b>Contact et soutien</b>	<b>72</b>
<b>16</b>	<b>Index des mots-clés</b>	<b>73</b>

\*= PAGE pour les réglages d'un seul *drum channel*

## 1 Introduction

Merci d'avoir choisi DrumIt Five MKII de 2BOX. Vous avez fait le bon choix. Votre nouvel instrument combine un son de première classe avec une flexibilité maximale. Le module DrumIt Five MKII possède une architecture sonore ouverte et offre 15 *trigger channels* indépendants, 6 sorties audio et 32 Go de mémoire sonore.

### Déclencheur

Le DrumIt Five MKII dispose d'une interface de déclenchement ultra-rapide et précise et permet un jeu pratiquement sans latence avec une gamme dynamique énorme. En fonction des pads utilisés, plusieurs zones sont disponibles pour déclencher différents sons. Le canal de la caisse claire, par exemple, prend en charge 3 zones (tête, bord, cross stick), les canaux de tom du DrumIt Five MKII en fournissent 2 (tête, bord) et les canaux de cymbale 3 (bord, arc et cloche). En outre, les canaux de cymbales sont dotés d'une fonction "choke" qui permet aux batteurs de couper brusquement le son de la cymbale comme sur un kit acoustique.

### Sons

Les sons du DrumIt Five MKII offrent une expérience d'écoute naturelle étonnante. Ce résultat est obtenu grâce à une méthode complexe à plusieurs couches. Les tambours et les cymbales ont été enregistrés dans des studios d'enregistrement haut de gamme avec des prises de son multiples sophistiquées et à différentes distances. Tous les sons ont été mixés en stéréo, certains plutôt "secs", d'autres avec une ambiance de pièce clairement audible.

Pour un "son multicouche" 2BOX, chaque instrument est enregistré à plusieurs niveaux de volume différents. Ainsi, l'intensité d'un coup n'affecte pas seulement le volume, mais aussi le son et la réponse en fréquence. Certains des préréglages d'usine comportent jusqu'à 128 (!) couches individuelles. Le résultat est une performance sonore absolument naturelle et une authenticité exceptionnelle des échantillons.

Vous pouvez affecter n'importe quel son à n'importe quel *drum channel*. Cependant, certains instruments possèdent plusieurs zones (sonores), qui ne sont entièrement disponibles que lorsqu'elles sont contrôlées par un pad correspondant (par exemple, les sons de cymbales avec 3 zones : bord, archet, cloche). Chaque son de batterie est enregistré dans un seul fichier et classé dans les dossiers respectifs. Ainsi, vous gardez une trace de tout et pouvez organiser vos sons de manière simple et directe.

### Emplacements de mémoire (KIT)

Le module DrumIt Five MKII offre 32 Go d'espace mémoire pour les sons et 100 presets (KIT). Contrairement à la pratique courante, où les emplacements de mémoire sont divisés en KIT d'usine et KIT utilisateur vierges, tous les presets (KIT) du DrumIt Five MKII sont déjà programmés en usine. Bien entendu, ces 100 KITs peuvent être édités, modifiés et sauvegardés selon vos besoins. Vous pouvez également renommer et réorganiser les KIT pour simplifier l'accès et la manipulation sur scène. Veuillez noter que le mode SAVE doit être activé au préalable (voir page 55).

## Fonction Play-Along

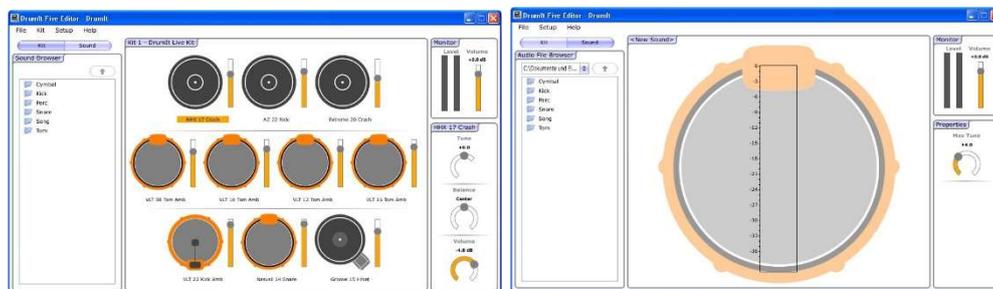
Si vous aimez vous entraîner avec des chansons ou des pistes d'accompagnement en qualité CD, vous pouvez copier des fichiers WAV (stéréo, 16 bits/44,1 kHz) sur la carte SD, puis les attribuer à un KIT. Vous pouvez également connecter un lecteur CD ou MP3 à la prise line-in. Bien entendu, vous pouvez également utiliser cette entrée pour d'autres instruments ou pour un mixage de retour (sur scène ou en studio).

## Métronome

Le métronome intégré vous aide non seulement à vous entraîner et à affiner votre technique, mais il peut également être utilisé pour les performances en direct. Vous pouvez sauvegarder un métronome programmé individuellement par KIT. Une grande variété de signatures temporelles et de sons est disponible et le tempo peut être ajusté avec précision en fonction de vos spécifications. Le métronome peut également être utilisé comme un compte à rebours d'une ou deux mesures : Le click s'arrête automatiquement dans le mode correspondant.

## Editeur PC / Mac

Le logiciel d'édition DrumIt Five MKII vous permet de gérer les paramètres du module sur votre ordinateur, vous pouvez même créer vos propres sons au format DrumIt Five MKII. Pour ce faire, retirez la carte SD du module et insérez-la dans le lecteur de carte de votre ordinateur. Lancez ensuite le logiciel d'édition 2BOX et ouvrez les dossiers et fichiers nécessaires sur la carte SD. Vous pouvez maintenant organiser et gérer les 100 KITs internes. Vous pouvez attribuer des sons à partir de la vaste bibliothèque interne DrumIt et effectuer vos réglages personnels (accord, volume, panoramique). Vous pouvez confortablement prévisualiser les sons et modifier les réglages en toute simplicité. En outre, vous pouvez créer vos propres sons au format spécifique du DrumIt Five MKII. Vous pouvez même créer vos propres sons multicouches, par exemple à partir d'enregistrements de votre propre ensemble acoustique ou en utilisant des fichiers WAV d'une bibliothèque d'échantillons.



L'éditeur 2BOX est disponible en téléchargement gratuit sur notre site web [www.2box-drums.com](http://www.2box-drums.com), où vous trouverez également des vidéos tutorielles complètes sur l'utilisation du logiciel d'édition.

### 2 Importantes précautions de sécurité



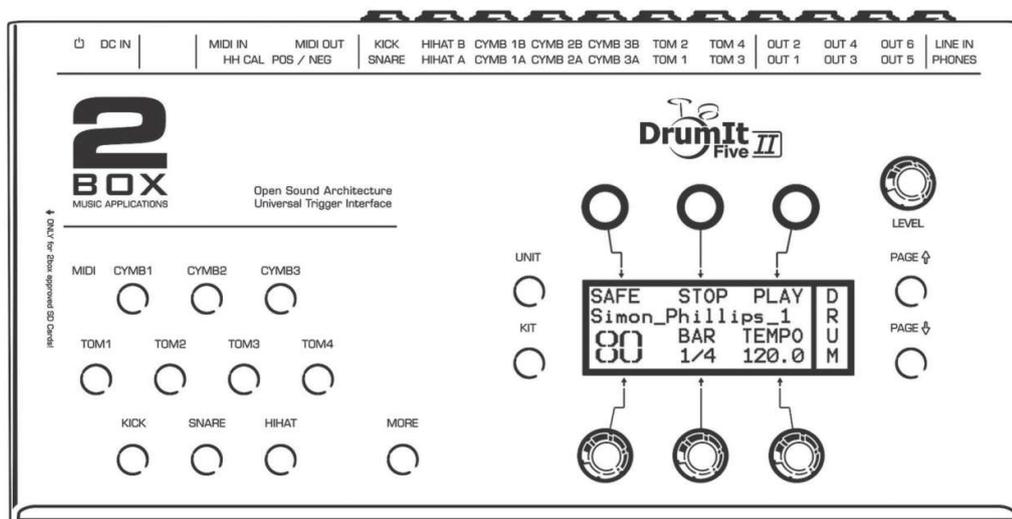
**N'essayez jamais d'ouvrir ou de modifier l'adaptateur d'alimentation.**

- Si l'alimentation est endommagée, veillez à acheter un nouvel adaptateur secteur 2BOX. Si vous utilisez un adaptateur tiers, assurez-vous qu'il s'agit d'une alimentation 12V/1000mA DC (100-240V).
- N'utilisez jamais l'alimentation électrique à l'extérieur ou dans des endroits humides.
- Le module DrumIt Five MKII fonctionne à faible puissance et ne devrait donc présenter aucun danger particulier. Nous vous invitons néanmoins à l'utiliser de manière responsable.
- Ne laissez aucun liquide pénétrer à l'intérieur de l'appareil.
- Ne laissez jamais tomber l'appareil.
- N'exercez jamais une force excessive sur le module ou ses commandes.
- N'exposez jamais le module à des températures extrêmement chaudes (>40°C) ou froides (inférieures à 0°C).
- Évitez de couvrir le panneau inférieur ou arrière du module, ou son adaptateur d'alimentation, avec des couvertures ou autres. Ces zones deviennent chaudes lorsque l'unité est utilisée, et cette chaleur doit être dissipée d'une manière ou d'une autre.
- En bref : veillez à manipuler le module DrumIt Five MKII avec le même soin que tout autre appareil électronique que vous possédez. Cela vous garantira un plaisir maximal pendant de nombreuses années.

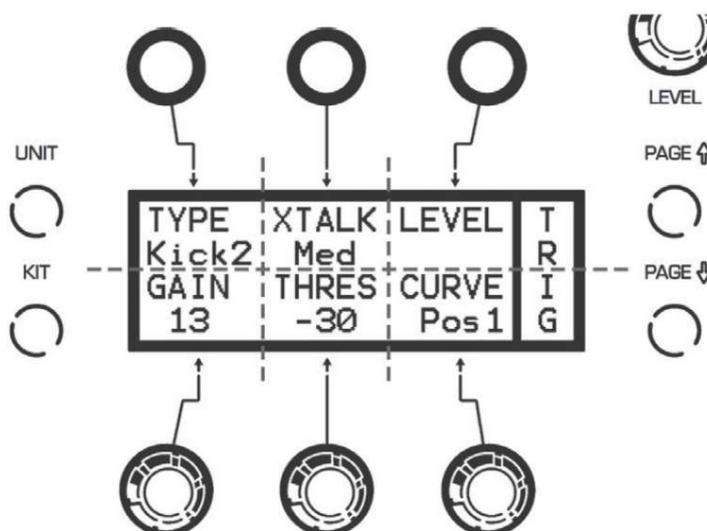
### 3 Savoir-faire de base

#### 3.1 Opération

L'interface utilisateur du module est très intuitive et repose sur deux éléments de menu (UNIT et KIT), chacun comportant un certain nombre de pages de paramètres. Les pages de paramètres peuvent être sélectionnées séquentiellement à l'aide des boutons PAGE UP et PAGE DOWN. Il n'y a pas de niveaux secondaires ou d'éléments de menu cachés.



La page principale comprend six zones logiques. Les trois boutons DATA situés au-dessus de l'écran sont affectés aux valeurs ou aux fonctions qui apparaissent dans la rangée supérieure. Appuyez sur le bouton situé au-dessus de l'entrée souhaitée pour définir des valeurs ou sélectionner des fonctions. Utilisez ensuite les trois boutons rotatifs situés sous l'écran pour modifier les valeurs des paramètres correspondants dans la rangée inférieure.



### 3.2 Structure du menu

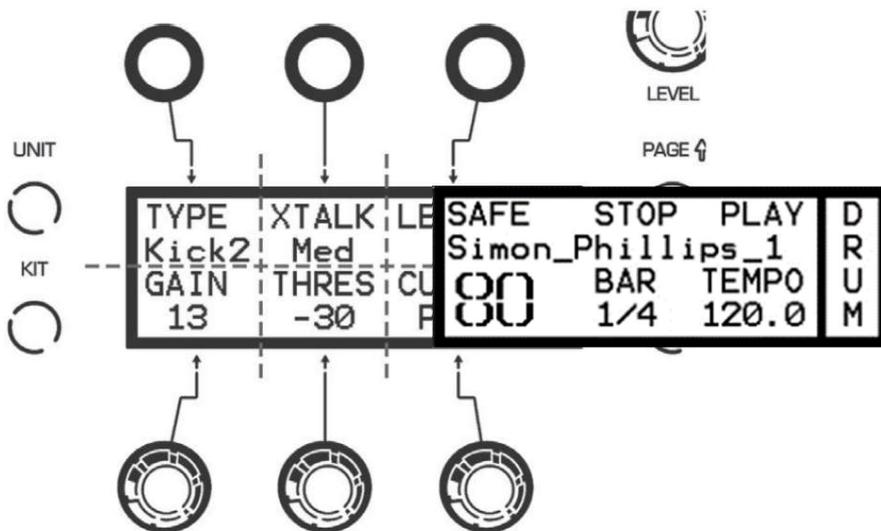
Le module DrumIt Five MKII se caractérise par une structure de menu simple et intuitive. Il existe deux modes de fonctionnement généraux :

**UNIT** : Dans le mode UNIT, vous effectuez des réglages généraux pour votre module.

**KIT** : Dans le mode KIT, vous trouverez toutes les pages dont vous avez besoin pour éditer un KIT. Un "KIT" est un set (fabriqué en usine ou édité/programmé par vos soins) qui contient tous les réglages *du drum channels*, de sons, d'effets, de tempo et de morceaux, et qui est stocké dans l'un des 100 emplacements de mémoire de programme.

Chaque mode comporte un certain nombre de pages, sur lesquelles les différentes fonctions sont regroupées par thème. Il y a des pages qui contiennent des réglages globaux et d'autres qui permettent des réglages séparés pour chaque *drum channel*. Ces dernières sont indiquées par \* dans le titre du chapitre et dans la table des matières.

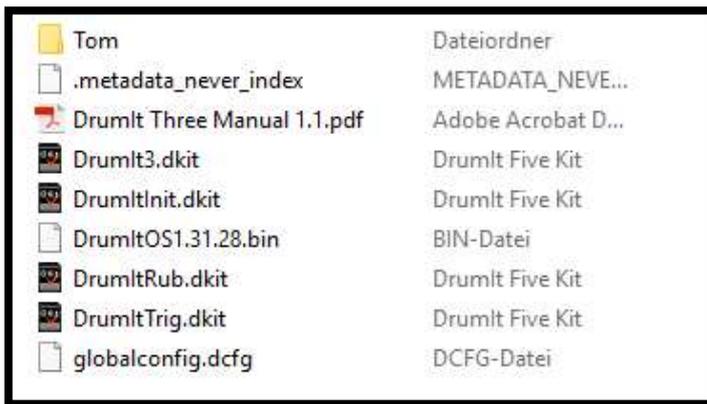
Faites défiler le menu respectif avec PAGE▲ ou PAGE▼ pour sélectionner la page souhaitée.



### 3.3 Carte SD

Le module DrumIt Five MKII dispose d'une carte SD préinstallée (32 Go) sur laquelle sont stockés tous les sons et réglages. Vous pouvez facilement retirer la carte SD de son emplacement situé sur le côté du DrumIt Five MKII et l'insérer dans le lecteur de cartes de votre ordinateur. Vous pouvez ainsi simplement glisser et déposer de nouveaux sons sur la carte SD (de nouveaux sons peuvent par exemple être téléchargés gratuitement sur la page d'accueil de 2BOX).

### 3.4 Système de fichiers



Si vous accédez à la carte SD depuis votre ordinateur, vous verrez tous les dossiers et fichiers du DrumIt Five MKII. En utilisant le logiciel d'édition 2BOX, vous pouvez maintenant facilement éditer les presets, copier des chansons sur la carte, ou sauvegarder les paramètres, les KIT et les sons sur votre ordinateur. Gérer vos sons 2BOX est aussi facile que de gérer vos photos JPG, vos chansons MP3 ou vos fichiers Office.

Au niveau de la racine, vous trouverez les fichiers suivants :

<b>DrumIt5MKII.dkit</b>	Standard User KIT Bank. Ce fichier contient vos propres réglages de KIT et d'UNIT.
<b>DrumItInit.dkitCe</b>	Fichier contient les réglages du KIT et de l'UNIT programmés en usine. Ce fichier est nécessaire pour effectuer une réinitialisation de l'unité.
<b>DrumItRub.dkit</b>	Une banque de KIT utilisateur optimisée pour les Pads 2BOX avec têtes en caoutchouc
<b>DrumItTrig.dkit</b>	Une banque de KIT utilisateur optimisée pour les déclencheurs 2BOX TrigIt Triggers.
<b>DrumItOS1.3x.xx.bin</b>	Firmware (système d'exploitation) du DrumIt Five MKII
<b>DrumIt Five MKII x.x.pdf</b>	Manuels au format PDF
<b>globalconfig.dcfg</b>	Index fichier, qui est requis pour les systèmes d'exploitation Mac
<b>.metadata_never_index</b>	Fichier système

Les dossiers contiennent les fichiers sonores 2BOX au format DSND ainsi que des chansons d'accompagnement au format WAV.

3Zone	Dateiordner	
Cross Stick	Dateiordner	
Rim Shot	Dateiordner	
CBE Chrry WH Snr1.dsnd	DrumIt Five Instrument	29.832 KB
Cube Beech Snr RS.dsnd	DrumIt Five Instrument	12.576 KB
LU 14 Metal Emp.dsnd	DrumIt Five Instrument	4.376 KB
SG 14 Snare Amb.dsnd	DrumIt Five Instrument	14.328 KB
SP Snr 1 Dry RS.dsnd	DrumIt Five Instrument	35.408 KB
SP Snr 3 Dry RS.dsnd	DrumIt Five Instrument	37.920 KB
SP Snr 5 Dry RS.dsnd	DrumIt Five Instrument	40.720 KB
SP Snr 7 Dry RS.dsnd	DrumIt Five Instrument	31.552 KB
TwoBL 14 Snare.dsnd	DrumIt Five Instrument	8.592 KB

N'hésitez pas à modifier la structure des dossiers afin d'organiser les fichiers de la manière qui vous convient le mieux. Compte tenu de la taille d'affichage du module DrumIt Five MKII, nous vous recommandons d'utiliser des noms de dossier courts et de travailler avec un nombre limité de niveaux de dossier.



### **N'oubliez pas de faire une sauvegarde**

Veillez copier le contenu de la carte SD sur votre ordinateur ou sur un support de stockage externe. Vous pouvez utiliser un logiciel de sauvegarde ou simplement glisser-déposer les fichiers.

### 3.5 User-KIT-Bank et User-KIT-fichier

#### User-KIT-Bank

La banque de KIT utilisateur (drumit5MKII.dkit ) contient 100 KIT (emplacements de mémoire de programme), qui sont déjà remplis d'une variété de configurations de KIT pré-réglées en usine. Vous pouvez modifier librement ces 100 KITs et les sauvegarder si nécessaire. Veuillez noter que pour ce faire, le mode SAVE doit d'abord être activé (voir page 55).



#### **Banques KIT à utilisateurs multiples**

Il est même possible d'avoir plusieurs banques de KIT utilisateur. Il suffit de copier le fichier drumit5MKII.dkit dans votre module et de renommer le fichier selon vos idées. Il y a maintenant 2 banques de KIT utilisateur avec 100 KIT utilisateur éditables chacune ! Pour passer d'une banque de KIT utilisateur à l'autre, vous devez sélectionner la banque correspondante au démarrage du module. Pour ce faire, maintenez le bouton KIT enfoncé lorsque l'unité est sous tension. Dans le menu qui apparaît alors, vous pouvez choisir entre les différentes banques de KIT utilisateur (PREV et NEXT), puis ouvrir la banque de KIT souhaitée (OPEN).



#### **Commutation de la banque KIT**

En appuyant sur le bouton MORE et le bouton KIT pendant 2 secondes, vous entrez dans un menu où vous pourrez passer à une autre banque de KIT. A la prochaine mise sous tension, le DrumIt Five MKII démarrera avec la dernière banque de KIT choisie.

### 3.6 Aperçu de la chaîne

Le tableau ci-dessous fournit des informations de base sur les fonctions du module DrumIt Five MKII.

Drum Channel	Trigger Channel	Note MIDI	Zone				Choke
			1	4	8	9	
KICK	KICK	C2	Tête	-	-	-	
SNARE	SNARE	F2	Tête	-	-	-	
	PERC 5	F#2	-	-	Jante	-	
HIHAT	HIHAT	A2-A#2-B2	-	Arc	Bordure	Pied	
TOM 1	TOM 1	D3	Tête	-	-	-	
	PERC 1	D#3	-	-	Jante	-	
TOM 2	TOM 2	F3	Tête	-	-	-	
	PERC 2	F#3	-	-	Jante	-	
TOM 3	TOM 3	A3	Tête	-	-	-	
	PERC 3	A#3	-	-	Jante	-	
TOM 4	TOM 4	C4	Tête	-	-	-	
	PERC 4	C#4	-	-	Jante	-	
CYMB 1	CYMB 1	E4-F4-F#4-(G4)	Bell	Arc	Bordure	-	X
CYMB 2	CYMB 2	B4-C5-C#5-(D5)	Bell	Arc	Bordure	-	X
CYMB 3	CYMB 3	E5-F5-F#5-(G5)	Bell	Arc	Bordure	-	X

#### Drum Channel

Un *drum channel* est synonyme des options de connectivité du module (voir aussi page 14). Les canaux HIHAT et CYMBAL 1~3 ont 2 connecteurs - A et B. L'entrée A reçoit les signaux de pad, et l'entrée B les signaux de contrôle optionnels (HH Control, Bell Control).



#### Entrée B (CYM 1-3 et HIHAT)

Important ! Ces prises "B" ne sont pas destinées à connecter des pads supplémentaires. Les prises de cymbale et de charleston de la rangée inférieure ne sont nécessaires que pour les déclencheurs qui utilisent un câble dédié pour la commande au pied (charleston) ou un câble de commande dédié pour le déclencheur à cloche (cymbale ride), respectivement.

#### Trigger Channel

Le module DrumIt Five MKII offre 10 connecteurs pour les pads (c'est-à-dire les *drum channels*). Mais il y a jusqu'à 15 *trigger channels* indépendants disponibles, puisque cinq des *drum channels* sont conçus comme des **Dual Channels** (SNARE, TOM 1 à TOM 4). Ces *trigger channels* supplémentaires sont appelés **PERC 1 à PERC 5** (voir tableau) et peuvent être édités comme les autres *drum channels*. Les canaux supplémentaires peuvent être contrôlés à la fois par MIDI et par les pads.

## Notes MIDI

Le tableau montre les notes MIDI qui sont assignées aux *trigger channels* individuels en usine. Bien entendu, ces paramètres peuvent être modifiés individuellement (voir page 47).

Il existe une fonction spéciale sur les *drum channels* HIHAT et CYMB 1 à 3 (surlignés en gris dans le tableau). Chaque note MIDI contrôle une zone ou une fonction d'étouffement, respectivement.

Voici un exemple :

*CYMB 1 : E4 = cloche, F4 archet, F#4 = bord, (G4) = fonction d'étranglement*

Les quatre notes MIDI sont regroupées et ne peuvent pas (!) être modifiées individuellement. Seule la première note MIDI peut être modifiée. Les autres notes MIDI sont liées à la première note. Les notes sont toujours des demi-pas successifs. Si, par exemple, la note MIDI du *drum channel* CYMB 1 (voir exemple ci-dessus) est modifiée de E4 à G4, les notes MIDI des autres zones changent automatiquement en conséquence.

*CYMB 1 : G4 = cloche, G#4 = archet, A4 = bord, (A#4) = fonction d'étouffement*

Veuillez-vous assurer qu'il n'y a pas de chevauchement avec d'autres paramètres de canaux.

## Zone

A l'instar d'un instrument acoustique dont le son diffère selon l'endroit où il est joué, il existe des zones sonores, appelées zones, auxquelles sont attribués des sons différents selon le type du *drum channel* (par exemple TOM, CYMB). Les différents types de pads comportent à leur tour des zones de jeu, correspondant aux zones (sonores) respectives.

Veuillez noter que vous ne pourrez peut-être pas utiliser tous les sons lorsque vous connectez un pad dont les zones de jeu ne correspondent pas aux zones du *drum channel*. Par exemple, si vous utilisez un pad tom sur un canal CYMBAL, vous ne pourrez pas déclencher tous les sons.

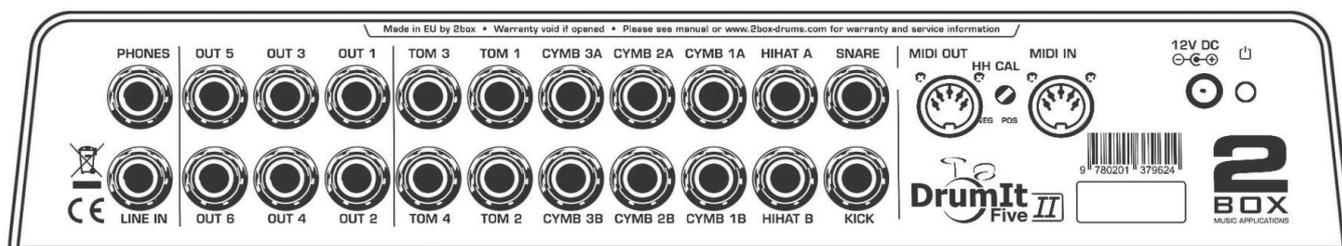
## Trigger channels PERC 1 à PERC 5

Pour éditer un **canal PERC**, vous devez appuyer sur le bouton MORE et le maintenir enfoncé pendant que vous appuyez sur le bouton du *drum channel* en question. Si aucun son n'est attribué à un canal PERC, le son de jante du *trigger channel* associé est utilisé automatiquement.

Exemple :

Situation	Trigger Channel	Son assigné	Zone	
			1	8
Aucun son n'est attribué au canal PERC.	SNARE	Maple_10_Snare	son de tête "Maple_10_Snare".	Son de la jante "Maple_10_Snare"
	PERC 5	-	-	-
Avec le son assigné au canal PERC	SNARE	Maple_10_Snare	son de tête "Maple_10_Snare".	-
	PERC 5	Vibra_Slap	-	Son Vibra_Slap

## 4 Connexions



Ce module fournit les entrées et sorties suivantes :

- 12V DC C'est ici que vous connectez l'alimentation externe.
- MIDI IN Connectez-le à la prise MIDI OUT du contrôleur MIDI externe pour permettre au module de recevoir des messages MIDI.
- MIDI OUT Connectez-le à la prise MIDI IN de l'appareil qui doit recevoir les messages MIDI du module.
- Canaux Connectez vos pads aux entrées qui correspondent à l'instrument que vous souhaitez déclencher. Le contrôleur de charleston doit être connecté à la prise HIHAT B. Les canaux B de CYMB 1~3 sont destinés aux pads qui accueillent 2 câbles stéréo. Étant donné que toutes les entrées sont symétriques (stéréo), veillez à ne connecter que des câbles stéréo.
- OUT 1~6 Ce sont les sorties du DrumIt Five MKII, qui peuvent être connectées à une table de mixage ou à un amplificateur. Par défaut, OUT1 et 2 transmettent le signal stéréo mélangé. Les sorties OUT3 à OUT6, quant à elles, sont respectivement affectées aux BUS3 à BUS6. Si nécessaire, les sorties 1 et 2 peuvent également transmettre des signaux BUS (BUS1 et BUS2). Ceci peut être réglé sur la page UNIT-OUT (voir page 50).
- PHONES Plongez votre casque dans cette prise téléphonique stéréo de 1/4" (impédance recommandée 32  $\Omega$  - 600  $\Omega$ ). Réglez le volume souhaité à l'aide de la commande LEVEL située juste au-dessus de l'écran.
- LINE IN C'est ici que vous pouvez connecter une source de signal externe. Vous pouvez utiliser un câble stéréo (pour votre smartphone, par exemple) ou un câble mono (par exemple pour écouter le signal du moniteur via le DrumIt Five MKII dans un contexte live). Si vous utilisez un câble mono pour connecter un signal externe, veillez à sélectionner en conséquence "mono" à la page OUT (voir page 50).



### Affectation des broches

Tous les pads sont connectés avec des câbles TRS (stéréo). Le signal de déclenchement de la zone principale est toujours sur la pointe de la fiche ("T"), les signaux des autres zones ou contrôleurs sont sur la bague ("R").



### Trigger channels supplémentaires

Il est possible d'utiliser cinq «trigger channels» supplémentaires (PERC 1 à 5) pour augmenter le nombre de pads connectés au module DrumIt Five MKII de 10 à un total de 15 pads.

Pour pouvoir utiliser les *trigger channels* supplémentaires, connectez deux pads avec un câble diviseur en Y (1 x jack stéréo vers 2 x jack mono) au canal SNARE ou TOM. Ici, la fiche stéréo est insérée dans le module et les deux fiches monos dans les pads.

Important ! Si vous connectez les pads de cette manière, vous ne pouvez utiliser que la zone principale (par exemple, la tête) et vous perdrez tous les autres signaux de déclenchement (par exemple, la jante).

Par exemple, vous connectez deux pads à un canal TOM comme décrit ci-dessus. Sur les deux pads, seul le capteur de tête fonctionne, mais plus le capteur de bord. D'un côté, vous perdez ... le bord comme source de déclenchement, mais d'un autre côté, vous gagnez une zone de jeu supplémentaire, à laquelle vous pouvez attribuer un son de votre choix.



### Options de sortie

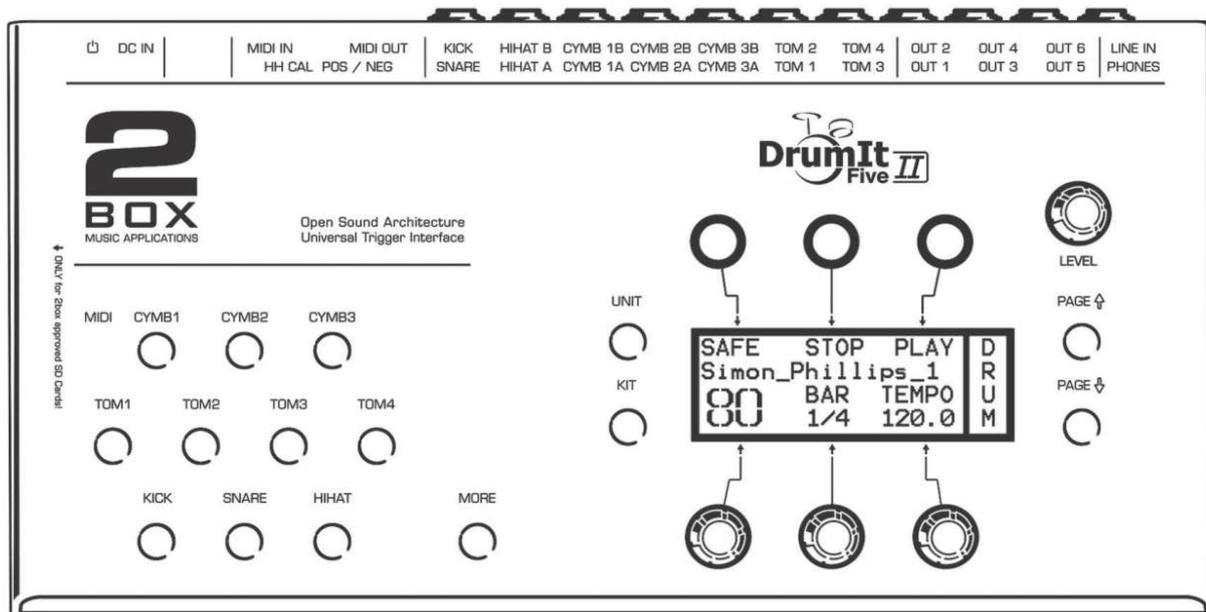
Le DrumIt Five MKII vous offre un certain nombre d'options différentes afin de garantir la meilleure solution de sortie pour toute situation donnée. Il peut s'agir d'un simple mixage stéréo au casque ou d'une configuration élaborée de retour ou de lecture. Jusqu'à huit sorties individuelles (signaux Direct Out) peuvent être assignées pour la scène ou le studio. Veuillez consulter les pages 58-66 pour d'autres suggestions créatives et une description détaillée des différentes possibilités.



### Connexion du DrumIt Five MKII

Le DrumIt Five MKII est conçu pour être utilisé avec des appareils audio professionnels (systèmes de sonorisation, tables de mixage, interfaces audio, amplificateurs, moniteurs de studio, etc). Soyez extrêmement prudent si vous choisissez de le connecter à un appareil grand public. Les chaînes stéréo et les enceintes domestiques, par exemple, peuvent facilement être endommagées en raison de l'énorme plage dynamique du DrumIt Five MKII.

## 5 Contrôles



### Boutons *drum channel*

Les 10 boutons ronds sur le côté gauche du panneau de commande représentent les entrées de déclenchement correspondantes à l'arrière du module. La configuration par défaut de ces *drum channels* reflète la configuration e-drum couramment utilisée. Bien sûr, si vous le souhaitez, vous pouvez changer cela - n'importe quel son peut être assigné à n'importe quel canal.

Vous pouvez appuyer sur ces boutons de canaux pour vérifier le son correspondant (pré-écoute). Si nécessaire, vous pouvez régler le volume de la pré-écoute en mode UNIT, page PREF (voir page 55). Les boutons de canal sont également utilisés pour sélectionner le *drum channel* en question afin de modifier ses paramètres.

Vous pouvez sélectionner cinq *trigger channels* supplémentaires (PERC 1 à PERC 5, voir aussi page 14) en appuyant sur le bouton SNARE ou sur l'un des quatre boutons TOM, respectivement, tout en maintenant le bouton MORE enfoncé.

### Bouton MORE

La touche MORE vous permet d'accéder aux *trigger channels* supplémentaires (PERC 1 à 5 - voir ci-dessus). Vous avez également besoin de la touche MORE pour accéder aux fonctions et étapes opérationnelles supplémentaires (telles que UNDO / REDO, voir page 25).

A l'aide de la touche MORE, vous pouvez par exemple appeler la dernière page d'édition visitée en mode UNIT ou KIT. Pour cela, maintenez la touche MORE enfoncée et appuyez sur UNIT ou KIT. L'écran passe alors automatiquement à la dernière page sur laquelle vous étiez (par exemple KIT VOL, ou UNIT TRIG) et vous n'avez pas besoin de faire défiler à nouveau tout le menu.

Si vous maintenez la touche MORE enfoncée, vous pouvez utiliser les touches DATA pour appeler les valeurs des paramètres dans l'ordre inverse - c'est-à-dire à l'envers.

### Bouton UNIT

Ce bouton vous permet d'accéder au mode "UNIT" et aux pages correspondantes. Dans le menu UNIT, vous effectuez des réglages de paramètres qui affectent l'ensemble du système DrumIt Five MKII et s'appliquent globalement à tous les KIT (par exemple, les réglages de mixeur, de déclencheur, de MIDI et de pad général).

### Bouton KIT

En appuyant sur ce bouton, vous entrez dans le mode "KIT" avec les pages correspondantes, qui vous permettent de modifier les paramètres respectifs du KIT. Après la mise sous tension du module, le mode KIT est déjà actif.

### Bouton DATA

Ces trois boutons permettent de modifier pas à pas les paramètres qui s'affichent dans les deux rangées supérieures de l'écran ci-dessous. Exemples : sauvegarde des paramètres, annulation/rétablissement des étapes, commandes de démarrage/arrêt du métronome ou du lecteur multimédia).

### Contrôle des données

Ce bouton peut être utilisé pour régler la valeur du paramètre actuellement sélectionné. Pour sélectionner un autre paramètre dans la rangée inférieure, il suffit d'appuyer sur le bouton. L'entrée clignotante fait référence au paramètre actuellement sélectionné. En appuyant sur le bouton pendant que vous maintenez le bouton MORE enfoncé, vous pouvez basculer entre les paramètres alternatifs indiqués par une flèche.

### Contrôle LEVEL

Cette commande permet de régler le volume général du module. Par défaut, elle affecte à la fois la sortie casque et les sorties principales OUT1 et OUT2 ; mais dans le menu, ces dernières peuvent être découplées de la commande LEVEL, de sorte que votre sortie ait toujours un niveau fixe (voir UNIT - OUT en page 50).

### Bouton PAGE

Utilisez ces boutons pour vous déplacer dans les menus respectifs (UNIT ou KIT).

## Ecran

L'écran du module DrumIt Five MKII peut donner une lecture de 6 paramètres au maximum. En général, il s'agit de trois paramètres sous les boutons DATA et de trois paramètres au-dessus des commandes DATA. Le nom du paramètre figure toujours dans la rangée supérieure (voir exemple : SOUND, LAYER, VOICE, ATTACK, HOLD, DECAY) et la valeur à éditer est affichée en dessous (voir exemple : ATTACK = .003). La section verticale séparée sur le côté droit de l'écran indique toujours sur quelle page de menu vous vous trouvez.



Cependant, il existe des pages dans lesquelles la valeur s'étend sur plusieurs champs. Cependant, d'après le contexte, il est évident de quoi il s'agit. Dans l'exemple ci-dessous, toute la deuxième ligne est utilisée pour le nom du KIT et le numéro du KIT est affiché sans titre.



De plus, sur certaines pages, tous les boutons/commandes n'ont pas de fonction assignée. La page KIT-CFUNC (voir exemple ci-dessous), par exemple, ne comporte qu'un seul paramètre.



### 6 Réglage et calibrage du Hi-Hat

Le charleston est l'instrument le plus complexe de votre kit de batterie. Le module DrumIt Five MKII a été conçu pour s'adapter à un grand nombre de pads de charleston et de contrôleurs de plusieurs fabricants. Cependant, cette flexibilité signifie également qu'un certain nombre de paramètres doivent être réglés pour tirer parti de tout le potentiel du DrumIt Five MKII. Dans la plupart des cas, ces étapes de configuration et de calibrage ne doivent être effectuées qu'une seule fois.

Il suffit de suivre les étapes ci-dessous pour configurer votre charleston en quelques minutes.

1. Connectez le pad de charleston et le contrôleur de charleston optionnel (si disponible) aux entrées correspondantes du module. L'entrée A doit être utilisée pour les signaux de déclenchement tandis que l'entrée B doit être utilisée pour les commandes de contrôle.
2. Naviguez jusqu'à la page UNIT-HCAL. Rappelez-vous que cette page n'est affichée que lorsque le canal charleston est sélectionné. Utilisez les boutons CHANNEL pour sélectionner le canal charleston ou appuyez simplement sur le pad charleston.
3. Ensuite, spécifiez le type de charleston que vous avez connecté.

DEF	Tous les types et marques de charleston courants
2BOXHH	2BOX DrumIt Five charleston
ALEHH	Alesis Crimson contrôleur de hi-hat

4. Réglez la valeur RAW de manière à ce qu'elle corresponde au pad connecté. Utilisez un tournevis pour modifier le réglage de la vis encastrée (HH Cal) sur le panneau arrière du module. Les valeurs ci-dessous ne sont que des indications de ce qui pourrait fonctionner pour vous. N'hésitez pas à modifier le réglage pour adapter la réponse à votre style de jeu.

Yamaha	850-900
Roland	800-850
Alesis	830-880
2BOX	600-730



#### Configuration d'un charleston 2BOX SpeedLight

Vous n'avez pas besoin de régler la valeur RAW si vous utilisez le charleston de notre jeu de pads SpeedLight. Si c'est le cas, tournez simplement la vis encastrée sur le panneau arrière complètement dans le sens des aiguilles d'une montre et ne tenez pas compte de la valeur RAW - le charleston sera reconnu automatiquement. Vous pouvez alors continuer avec l'étape "5".

5. Lancez le processus d'étalonnage :
  - 5.1. Appuyez une fois sur le bouton DATA le plus à gauche. Une icône de charleston fermé apparaît à l'écran et commence à clignoter.



- 5.2. Fermez le pad du charleston ou appuyez sur la pédale du contrôleur avec votre pied.

- 5.3. Appuyez une seconde fois sur le bouton DATA le plus à gauche. Une icône de charleston ouvert apparaît à l'écran et commence à clignoter.



- 5.4. Ouvrez le pad du charleston ou retirez votre pied de la pédale.
- 5.5. Appuyez à nouveau sur le bouton DATA le plus à gauche pour quitter la fonction de calibrage.
- 5.6. L'écran affiche "done". Le charleston a été calibré avec succès. Si le message "NoChg" s'affiche à la place, le calibrage n'a pas pu être effectué ou a été répété avec exactement les mêmes réglages. Si la routine de calibrage a échoué, commencez par répéter les étapes 1~4, puis calibrez à nouveau votre charleston.
6. Si le calibrage a réussi, vous pouvez maintenant vérifier si le charleston répond à votre jeu comme prévu. Si vous n'êtes pas satisfait de la réponse, répétez les étapes de calibrage ou ajustez les paramètres suivants.

**PFACT**      Increusez cette valeur pour augmenter le seuil de calibrage. Ceci est utile pour obtenir un son cohérent de "foot chick" (charleston pédalé) et de "foot splash" (relâchement rapide de la pédale après un chick). Nous vous recommandons de prendre votre temps pour trouver le réglage qui vous convient le mieux.

**POFF**      Ce paramètre vous permet de modifier la plage de calibrage du charleston : des valeurs plus élevées étendent la plage, tandis que des valeurs plus faibles la réduisent. N'oubliez pas que la modification de ce paramètre affecte également le paramètre PFACT. Nous vous recommandons de ne modifier ce paramètre qu'une fois que vous êtes parfaitement familiarisé avec le système.

**Note :**      Lors de l'utilisation d'un pad 2BOX, la fonction des deux paramètres est exactement inversée.

7. Un autre aspect important est la réponse au déclenchement du canal charleston. Elle peut être réglée à l'aide des éléments de menu correspondants (voir le manuel d'utilisation téléchargeable pour plus de détails).

**UNIT-TRIG**    C'est ici que vous réglez la réponse et la sensibilité de la pédale de charleston. Réglez les principaux paramètres (GAIN, THRES, CURVE) en fonction de votre style de jeu. Le plus important de ces paramètres est le GAIN. Réglez-le de manière à ce que seuls les coups les plus puissants produisent une valeur de niveau de 0,0.



**UNIT-HSET**    Cette page permet de régler la sensibilité/niveau de la pédale de charleston (SENS) et sa réponse dynamique (CURVE).

Cela complète les réglages du charleston !

### 7 Structure du menu

#### Menu UNIT

Le menu UNIT contient des paramètres qui s'appliquent au module dans son ensemble. Cela signifie qu'ils affectent tous les KIT (presets).

- MIX :** C'est ici que se trouve le mélangeur interne. Le mixeur vous permet de régler et d'équilibrer les niveaux de tous les canaux/instruments.
- TRIG :** C'est ici que vous trouverez les principaux réglages de déclenchement pour chaque canal. Voici quelques exemples : Quel type de pad avez-vous connecté ? Quelle doit être la réactivité du pad ? Quelle courbe de dynamique correspond le mieux à votre style de jeu ? Il serait bon de prendre le temps de vous familiariser avec ces réglages. Nous sommes convaincus que vous serez impressionné par la réactivité du module DrumIt Five MKII une fois que tous les réglages seront en place.
- HCAL\* :** C'est ici que vous configurez votre charleston et calibrez le pad correspondant. Voir ci-dessous et le Manuel de l'utilisateur pour une discussion détaillée de ces réglages.
- HSET\* :** Cette page permet d'affiner les réglages que vous avez effectués à la page HCAL. Utilisez-la pour vous assurer que la réponse correspond à votre style de jeu.
- SPEC :** Cette page vous permet de définir des aspects qui vous aident à éviter le double déclenchement et la diaphonie. Ceci est particulièrement important pour les déclencheurs de batterie acoustique que vous pouvez utiliser.
- INTF :** Cette page est utilisée pour spécifier les paramètres MIDI et de routage pour chaque canal individuel. Vous pouvez y sélectionner des canaux MIDI, acheminer les signaux vers la table de mixage et affecter les canaux requis aux sorties directes.
- OUT :** Cette page vous permet de définir le routage des sorties. Quels signaux doivent être assignés aux sorties principales (OUT 1 et 2) et lesquels au connecteur PHONES ?
- VU :** Sur cette page, vous pouvez vérifier le niveau d'entrée (entrée ligne) et les différents niveaux de sortie.
- METR :** C'est ici que vous sélectionnez le son du métronome intégré.
- MIDI :** Cette page vous permet de définir les paramètres MIDI globaux. Le module doit-il répondre aux messages de changement de programme ? Quels messages de changement de contrôle le charleston doit-il transmettre ? Ces paramètres sont importants pour l'enregistrement de données MIDI avec votre ordinateur.
- PREF :** Cette page permet de gérer la fonction SAVE et de réinitialiser le module à ses valeurs par défaut.
- MEM :** C'est ici que vous pouvez vérifier la capacité de mémoire restante pour des sons supplémentaires.
- INFO :** Cette page affiche le numéro de version du firmware.

\* (disponible uniquement après avoir sélectionné le canal charleston)

### Menu KIT

Le menu KIT vous permet de gérer et de modifier les emplacements de mémoire internes. Le module est livré avec 100 KIT (emplacements de mémoire) d'usine. Ces KITs peuvent être édités et remplacés par vos propres réglages.

Le menu KIT vous permet d'attribuer les sons souhaités au KIT sélectionné, de modifier leurs paramètres, de configurer les fonctions de métronome et de lecture et de régler l'égaliseur intégré.

**PROG:** La page d'accueil du KIT vous permet de sélectionner un KIT et de démarrer/arrêter le métronome intégré ou le lecteur de morceaux.

**DRUM :** Cette page permet d'assigner un son au *drum channel* sélectionné et de régler l'accordage et le volume. Le canal peut être sélectionné à l'aide des boutons CHANNEL (à gauche) ou simplement en frappant le pad assigné.

Remarque : Les canaux Rim des toms 1 à 4 et de la caisse claire (PERC 1~5) peuvent être sélectionnés en appuyant simultanément sur le bouton MORE et le bouton CHANNEL en question.

**ENV:** C'est ici que vous affinez le son sélectionné et spécifiez le réglage de la boucle pour chaque canal.

**CFNC:** Si vous le souhaitez, vous pouvez également assigner une fonction à un pad plutôt qu'à un son. Cela vous permettrait de démarrer et d'arrêter le métronome, ou de sélectionner le KIT suivant en frappant un tel pad.

**KFNC:** La fonction HHPOS de cette page vous permet de régler le niveau d'ouverture du charleston ("bashiness") sans recalibrer le pad. C'est particulièrement utile si le pied gauche est utilisé pour autre chose (comme la double grosse caisse, par exemple).

**VOL :** C'est ici que vous réglez le niveau, le placement stéréo (pan) et l'intensité de l'effet du canal sélectionné.

**EQ :** Chaque KIT est équipé d'un égaliseur à 3 bandes. Il peut être appliqué à tous les instruments ou seulement à un canal spécifique.

**FX :** Le processeur d'effet interne fournit un Delay ou un Flanger pour chaque KIT, qui peuvent être assignés aux canaux séparés (voir page VOL).

**ACMP:** Cette page contient le lecteur intégré. Utilisez-le pour spécifier si vous souhaitez jouer sur un morceau ou sur le métronome intégré. Les paramètres du métronome et le tempo peuvent être personnalisés et sauvegardés.

## 8 Sauvegarde de vos paramètres

Toutes les modifications apportées peuvent être sauvegardées en interne.

**Important :** Vos réglages ne peuvent être sauvegardés qu'après avoir déverrouillé la fonction SAVE dans le menu UNIT-PREF (vous ne devez le faire qu'une seule fois). Appuyez sur la touche DATA la plus à gauche pour activer la fonction SAVE.



### Sauver un KIT

Les modifications que vous souhaitez conserver après avoir modifié les paramètres d'une page KIT nécessitent que vous sauvegardiez le KIT en question.

Si les réglages du KIT sélectionné ne correspondent plus à la version enregistrée, un symbole " ?" apparaît à côté de **SAVE** sur la page d'accueil du KIT.



Appuyez sur le bouton DATA le plus à gauche au-dessus de l'écran.



En appuyant une nouvelle fois sur le bouton SAVE ci-dessus, vos modifications seront enregistrées dans le KIT sélectionné.

### Renommer un KIT

Pour renommer un KIT, appuyez sur le bouton situé au-dessus de SAVE sur la page d'accueil du KIT.



Vous pouvez utiliser des lettres majuscules, des lettres minuscules et des chiffres, ainsi que plusieurs caractères spéciaux pour les noms que vous saisissez. Tournez le bouton central pour sélectionner le caractère souhaité (KEY clignote) ou appuyez dessus pour insérer un espace.

Utilisez le bouton droit pour modifier la position du curseur. La position actuelle du curseur est indiquée par le trait de soulignement clignotant. Appuyez sur le bouton de droite pour supprimer le caractère situé au-dessus du curseur. En tournant le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre tout en appuyant sur le bouton MORE, tous les caractères commençant au curseur sont déplacés. En revanche, si vous tournez le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous effacez tous les caractères jusqu'au curseur. Pour confirmer le nom modifié, appuyez sur la touche DATA la plus à gauche au-dessus de l'écran (SAVE).

### Copie, déplacement et échange de KIT

Les KIT existants peuvent être déplacés (MOVE) vers un autre emplacement mémoire, échangés avec d'autres KIT (SWAP) ou copiés (COPY).

Commencez par appuyer sur le bouton le plus à gauche au-dessus de l'écran.



Tournez le bouton pour sélectionner le numéro du KIT qui doit servir de cible au KIT actuellement sélectionné. Après avoir spécifié le nouveau numéro de KIT, vous pouvez choisir parmi trois fonctions : COPY, MOVE et SWAP.



En appuyant sur le bouton DATA le plus à gauche, vous pouvez copier le KIT sélectionné dans la mémoire cible. MOVE vous permet de déplacer le KIT vers la mémoire cible (les KITS à cette position et derrière celle-ci se déplacent d'un emplacement). SWAP, enfin, fait changer de place les deux KITS sélectionnés. Dans cet exemple, le KIT no. 1 se déplace vers la mémoire 80, tandis que les réglages du KIT n° 80 se déplacent vers l'emplacement mémoire 1. 80 se déplacent vers l'emplacement mémoire 1.

Si vous le souhaitez, vous pouvez renommer les paramètres pendant l'opération COPY, MOVE ou SWAP.

### Sauvegarde de vos paramètres UNIT

Lorsque vous modifiez un paramètre dans le menu UNIT, un " ?" apparaît à côté de SAVE. Appuyez sur la touche DATA la plus à gauche pour enregistrer les modifications si vous souhaitez les conserver. Le " ?" disparaît et vos modifications sont mémorisées. Veuillez noter que ceci n'est possible que si le mode SAVE de la page PREF a été activé. Si le " ?" ne disparaît pas après avoir appuyé sur le bouton DATA le plus à gauche, la fonction SAVE est actuellement désactivée.

### Annulation du processus SAVE

Pour annuler le processus de sauvegarde et quitter le menu SAVE, il suffit d'appuyer sur le bouton KIT. Les modifications apportées restent valables, comme l'indique le " ?" à côté de l'option SAVE dans le menu, mais ne sont pas enregistrées.

### Rejeter les changements

Si vous décidez de ne pas sauvegarder les modifications apportées, il existe deux façons d'annuler les réglages : Il suffit de sélectionner - sans sauvegarder - un autre KIT, et les modifications sont perdues. La fonction UNDO / REDO offre une autre possibilité.

### UNDO /REDO

Si vous appuyez sur le bouton MORE avant de sauvegarder, une fonction UNDO s'affiche à la place de la fonction SAVE. Si vous sélectionnez UNDO, les modifications seront réinitialisées, mais resteront en mémoire cache.



Si vous appuyez une nouvelle fois sur le bouton MORE, vous obtenez une option REDO. Celle-ci vous permet de restaurer vos modifications.



#### UNDO /REDO

La fonction UNDO / REDO est un excellent moyen de comparer les nouveaux réglages avec le KIT original. Cette fonction vous permet d'aller et venir entre deux variantes du KIT. De cette façon, vous pouvez vérifier simplement et facilement, par exemple lors d'une vérification du son, si les nouveaux toms fonctionnent avec le son du groupe ou non.

Les différentes PAGES du menu sont expliquées dans ce qui suit. Pour y accéder, faites défiler avec les boutons PAGE ▲ et PAGE ▼ à droite de l'écran.

Veuillez noter que certaines pages de menu affectent l'ensemble du KIT, tandis que d'autres modifient les réglages d'un seul *drum channel*. Pour indiquer clairement à quelles pages vous pouvez effectuer des réglages pour des canaux de tambour individuels, les sections respectives sont marquées comme suit :

Page avec les réglages pour les *drum channels* individuels dans un KIT.

## 9 Menu KIT

Le menu KIT vous permet de gérer et de modifier les emplacements de mémoire internes. Le module est livré avec 100 KIT (emplacements de mémoire) d'usine. Ces KITS peuvent être édités et remplacés par vos propres réglages.

Le menu KIT vous permet d'attribuer les sons souhaités au KIT sélectionné, de modifier leurs paramètres, de configurer les fonctions de métronome et de lecture et de régler l'égaliseur intégré.

Les modifications apportées au mode KIT sont enregistrées sur la page principale du KIT (voir chapitre 8 et 9.1).

### 9.1 KIT - PROG



Vue de l'affichage : KIT avec Song



Visualisation de l'affichage : KIT avec métronome

**NUMERO** Le grand chiffre indique le numéro du KIT. Utilisez la commande rotative pour sélectionner un KIT (emplacement de programme).

**SAVE** Voir les descriptions détaillées à la page 21.

**PLAY /PAUSE** PLAY lance - si disponible - le morceau ou le métronome chargé avec le KIT (voir aussi page 36). Pour ce faire, utilisez le bouton DATA situé à droite.

Lorsque vous avez commencé un morceau avec PLAY (touche DATA droite), l'affichage passe à PAUSE. Avec PAUSE (touche DATA droite à nouveau), vous pouvez mettre le morceau en pause. L'affichage du temps sous TIME clignote, signalant le statut PAUSE.

Après avoir assigné le métronome à ce KIT, vous pouvez utiliser le bouton DATA de droite pour "taper" le tempo. La vitesse du métronome (TEMPO) est calculée automatiquement en fonction de vos tapotements. La fonctionnalité de tapotement peut également être assignée à un pad (voir le menu "KIT CFUNC").

**STOP** Arrête la lecture du morceau ou du métronome (bouton DATA au milieu)

### Fonctions pour les KIT avec une chanson :

- TIME** Indique le temps écoulé du morceau. Si aucun morceau n'est sélectionné, "-" apparaît à l'écran. *(La molette n'a aucune fonction)*
- PITCH** Cette fonction vous permet de modifier le tempo du morceau. Vous pouvez régler le tempo dans une plage comprise entre 0,50 et 1. Cette fonction est utile pour lire le morceau plus lentement lorsque vous vous entraînez. Veuillez noter que cette fonction modifie également la hauteur du son.

### Fonctions pour les KIT avec métronome :

- BAR** Indique le réglage du métronome sélectionné. Pendant que le métronome fonctionne, vous pouvez lire la mesure et le rythme actuels ici. *(La commande rotative n'a aucune fonction)*
- TEMPO** Ici, vous pouvez voir ou modifier le tempo du métronome. Le métronome a une plage de tempo allant de 30 à 280 BPM. Lorsque vous appuyez sur le bouton rotatif, une flèche apparaît vers la droite et vous pouvez régler le tempo en décimales. Si vous appuyez une nouvelle fois sur la commande, vous pouvez à nouveau modifier le tempo par paliers entiers de BPM.



#### Sauvegarder le tempo

Le tempo du métronome est mémorisé avec le KIT sélectionné. Si vous voulez changer le tempo et conserver ce changement, vous devez sauvegarder le KIT (SAVE).

Cette fonction est utile pour préparer plusieurs tempos pour une performance en direct, que vous pouvez rappeler successivement en sélectionnant les KIT respectifs.



#### ARRÊTER TOUT

Avec la combinaison de touches MORE + STOP (bouton DATA au milieu), vous arrêtez la lecture de toutes les sources en même temps (morceau, métronome, boucles).

## 9.2 KIT - DRUM



**FILE↓ /FOLD↑** Vous pouvez ici attribuer un son à un canal. Le nom du son est affiché sur la deuxième ligne. La première ligne contient des informations sur le dossier (catégorie de sons). Tournez la commande DATA pour parcourir les sons. Le numéro de dossier indique la position dans le dossier sélectionné et ne fait pas partie du nom du son.

Si vous appuyez sur le bouton rotatif, l'affichage passe à **FOLD↑**. Vous pouvez maintenant naviguer dans les dossiers avec la commande rotative. Si vous appuyez à nouveau sur ce bouton, vous revenez au mode **FILE↓**. Si un son supprimé est attribué au canal, un "?" s'affiche à la place du numéro de FILE.

Les trois boutons DATA vous permettent de déclencher le son actuellement sélectionné. Chaque bouton déclenche une zone différente, en fonction du son. Avec un son de cymbale, par exemple, vous pouvez prévisualiser Bell, Bow et Edge, avec un son de kick, bien sûr, uniquement le son de la tête.

**TUNE←** TUNE modifie la hauteur du son. La hauteur la plus basse est à **-12** (12 demi-tons = une octave vers le bas). La valeur d'accordage la plus élevée possible. Habituellement, elle est d'environ quatre demi-tons vers le haut (**+4**). Mais il y a des sons qui peuvent être modifiés plus ou moins que 4 demi-pas vers le haut. Si vous appuyez sur la commande rotative, vous passez en mode d'accordage fin. Vous pouvez alors régler la hauteur en pas décimaux.

**VOL** Avec la commande rotative, vous réglez le volume du son resp. du *trigger channel*. La modification de ce paramètre affecte automatiquement la valeur VOL de la page KIT-VOL (voir section 9.4page 33), qui est identique à celle-ci ici.

Veillez noter que le volume du canal réglé ici affecte à la fois le volume de la table de mixage et le volume du BUS sélectionné. En d'autres termes, l'augmentation du volume de cette voie augmente simultanément le volume de la sortie unique (BUS sélectionné) et le volume de la voie de mixage correspondante. Ceci affecte à son tour la somme et/ou le volume du casque.

**Sélection d'un canal**

Pour sélectionner un canal à éditer, vous pouvez soit appuyer sur le pad correspondant, soit appuyer simultanément sur le bouton MORE et le bouton du canal correspondant.

Les canaux de jante de TOM 1 à TOM 4 ainsi que la caisse claire peuvent être sélectionnés en appuyant simultanément sur la touche MORE et le bouton *du drum channel* respectif en même temps.

## 9.3 KIT - ENV\*



## SOUND

Ici, vous pouvez spécifier quelle zone du son sélectionné sera utilisée. Selon le type de son, plusieurs zones peuvent être contrôlées. Par exemple, avec les sons de cymbale, trois zones (+ **Bell** + **Bow** + **Edge**) sont disponibles, avec les sons de caisse claire, seulement deux zones (+ **Fell** + **Rim**). Vous modifiez la valeur en appuyant sur le bouton DATA de gauche. Toutes les combinaisons possibles vous sont proposées de manière séquentielle.

Exemple 1 : son de tom : + + = selon l'endroit où vous frappez le pad (tête ou bord) - le son assigné est généré.

Exemple 2 : son de tom : - + = peu importe où vous frappez le pad, le son de jante est toujours généré.

Exemple 3 : son de cymbale : + - - = le son de la cloche est toujours généré.

Cette fonction est utile si vous voulez déclencher une cymbale sur un pad et assigner par exemple un son de crash sur le bord d'un pad de tom (*trigger channel* supplémentaire (PERC)) et jouer la cloche ou le ride sur la tête.

Les **sons en boucle** sont une exception. Lorsqu'une boucle est sélectionnée sur la page DRUM, les paramètres suivants sont disponibles :

- Loop** La boucle sera jouée jusqu'à ce que le pad soit frappé à nouveau (start / stop) - réglage par défaut -.
- Loop !** Quelle que soit la vélocité, la boucle est toujours jouée au niveau maximum.
- Solo** La boucle est jouée une seule fois.
- Solo !** La boucle est également jouée une seule fois, mais avec un volume maximal.
- LG1!.../LG3** Il existe 3 groupes de boucles indépendants. Ils vous permettent d'effectuer des changements instantanés entre les boucles pendant l'exécution. Exemple : Supposons que vous ayez assigné la boucle A au canal TOM1 (pour les couplets) et la boucle B au canal TOM2 (pour les refrains). Si les deux boucles/canaux sont affectés au même groupe (LG1, par exemple), le démarrage de la boucle B arrêtera automatiquement la boucle A. Appuyez sur TOM1 pour démarrer la boucle A. Ensuite, appuyez sur TOM2 : la boucle B démarre et la boucle A s'arrête automatiquement. Bien entendu, vous pouvez également arrêter la boucle en cours (sans démarrer l'autre) en frappant à nouveau le pad assigné.

**LG1!.../LG3 !** Comme ci-dessus, mais avec un niveau maximum fixe.

Pour éviter le double déclenchement, en mode boucle, le seuil est automatiquement porté à -24 dB en interne.

## LAYER

Avec LAYER, vous déterminez la manière dont chaque couche d'échantillons (niveaux de volume) du son sera déclenchée.

**Var** : (réglage par défaut de la plupart des sons) Au hasard, le module sélectionne une couche qui se trouve dans la plage de volume qui correspond le mieux à l'intensité de l'impulsion de déclenchement. Avec ce réglage, l'effet typique de "mitraille" est évité, car même avec une impulsion de déclenchement identique au battement suivant, une autre couche sonore sera utilisée (de manière aléatoire) et les couches sonores générées précédemment peuvent toujours s'éteindre complètement.

**Top** : Quelle que soit la vitesse, c'est toujours le son de la "couche supérieure", c'est-à-dire la couche la plus forte, qui est utilisé.

**Correction** : toujours la couche qui correspond le mieux à l'impulsion de déclenchement est utilisée. C'est-à-dire que pour une intensité identique de l'impulsion de déclenchement, la même couche est utilisée.



Dans les trois situations, le volume audible du son correspond à l'intensité du coup, seule la couche au sein du son sélectionné par le module change. Lorsqu'un son en boucle est sélectionné, seul "fix" est disponible.



### Sons personnalisés

Avec l'éditeur de sons 2BOX, vous pouvez créer des fichiers de sons 2BOX personnalisés (.dsnd) à partir de vos propres échantillons (voir les instructions séparées pour l'éditeur). Pour les sons personnalisés avec seulement quelques couches (1-10 couches), le réglage de couche "FIX" doit être sélectionné pour les réglages de paramètres sur cette page, car sinon le son a un effet non naturel.

## VOICE

Les valeurs **Poly** et **Mono** sont disponibles ici. Lorsque "Mono" est sélectionné, une couche sonore ne peut sonner qu'une fois exactement et peut être tronquée.

## ATTACK

Ce paramètre définit la réponse transitoire du son. La valeur minimale "0" définit que le son commence immédiatement. Une valeur >0 définit le temps jusqu'à ce que le volume maximum soit atteint.

## HOLD

Avec HOLD, vous déterminez pendant combien de temps ce volume maximum sera entendu. En combinaison avec d'autres paramètres, des sons aliénés peuvent être produits de cette manière.

## DECAY

Cette valeur détermine la durée de lecture de l'échantillon sous-jacent du son. Avec le réglage  $\infty$  (infini), l'échantillon entier sera lu.



### Sons "gated"

Avec les paramètres HOLD et DECAY, vous pouvez créer des "sons gated" (par exemple, une caisse claire gated). Pour ce faire, réglez la valeur HOLD sur la durée souhaitée et une valeur de temps DECAY courte.



### Boucles

Le DrumIt Five MKII peut lire des boucles dans différents modes de jeu. Les boucles peuvent être assignées à n'importe quel *drum channel* comme un son 2BOX ordinaire et donc démarrées et arrêtées via les pads (voir les détails en page 32).

Vous pouvez également créer vos propres boucles. Avec l'éditeur DrumIt Five MKII, les fichiers WAV standard (provenant par exemple de bibliothèques de boucles) peuvent être convertis au format de fichier 2BOX (.dsnd). L'éditeur est disponible sur notre site web en téléchargement gratuit.

Lorsque vous créez vos propres boucles, veillez à ce que la longueur du fichier wave soit correcte. Sinon, la boucle ne sera pas lue correctement.

Le tempo des boucles peut être modifié à l'aide de TUNE ← sur la page DRUM du menu KIT. Veuillez noter que cela modifie également la hauteur du son.

Le bouton TRIG peut également être utilisé pour prévisualiser les boucles. Cependant, seule une seconde de la boucle est jouée. Si vous voulez entendre la totalité de la boucle, vous devez maintenir le bouton enfoncé pendant une demi-seconde. Pour arrêter la boucle, maintenez à nouveau le bouton enfoncé pendant une demi-seconde.

Avec la combinaison de touches MORE + STOP (bouton DATA au milieu), vous arrêtez toutes les boucles en cours en une seule fois.

## 9.4 CFUNC\*



Chaque *drum channel* (pad) peut se voir attribuer à la fois des sons et des fonctions de contrôle. Ceci est particulièrement utile en situation de live. Appuyez sur le bouton DATA de gauche pour sélectionner la fonction souhaitée. Maintenez la touche MORE enfoncée tout en appuyant sur ce bouton pour revenir à la fonction précédente.

—	Réglage par défaut. Le son assigné est déclenché. Aucune fonction n'a été assignée.
<b>START</b>	Démarre le métronome ou le lecteur de morceaux intégré, en fonction de ce qui a été sélectionné pour le KIT actuel.
<b>STOP</b>	Arrête le métronome ou le lecteur de morceaux.
<b>StSto</b>	Démarre et arrête le métronome ou le lecteur de morceaux : le premier coup le démarre, le second l'arrête, et ainsi de suite.
<b>StPau</b>	Comme "StSto", sauf que la lecture de la chanson est mise en pause puis continue.
<b>N Kit</b>	Sélectionne le KIT suivant (NEXT KIT).
<b>P Kit</b>	Sélectionne le KIT précédent (PREVIOUS KIT).
<b>STPLP</b>	Arrête toutes les boucles en cours.
<b>Tap</b>	Permet de taper le tempo souhaité pendant que le métronome fonctionne.
<b>Tap4</b>	Une sorte de compte à rebours automatisé : au 5e coup, le métronome démarre avec le tempo calculé.
<b>Tap8</b>	Comme Tap4, mais avec 8 coups.
<b>NONE</b>	Le <i>trigger channel</i> ne fait rien. Il ne déclenche pas de son et ne contrôle pas de fonction.

## 9.5 KFNC\*



Cette page vous permet de régler l'ouverture du charleston. Ce réglage ne s'applique qu'au KIT actuellement sélectionné. Lorsque cette valeur est modifiée, le contrôleur de charleston n'est plus disponible.

Cette fonction est utile lorsque vous avez besoin d'un son de charleston basique pour accompagner les parties de double grosse caisse.

La plage de réglage va de 1 (charleston complètement ouvert) à 31 (charleston complètement fermé). "Off" signifie que le contrôleur de charleston peut être utilisé.

## 9.6 KIT - VOL\*



**EQ** Cette fonction vous permet de spécifier si le signal du *drum channel* sélectionné est envoyé à travers l'égaliseur (voir page 34) (**EQ+**) ou non (**EQ-**). Cette fonction n'est disponible que si la valeur de BUS à la page EQ est réglée sur "drum".



Le signal BUS lui-même n'est pas affecté par l'égaliseur.

**FX** Avec FX, vous contrôlez le volume du signal d'envoi d'effet du *drum channel* en question. Veuillez noter que l'envoi d'effet est post-fader, donc le réglage VOL affecte également ce signal. Voir également le chapitre 9.8.

**BAL** Avec BAL, vous déterminez où le son est placé dans l'image sonore stéréo (gauche <> droite). Veuillez noter que le réglage affecte à la fois le signal allant au mixeur interne et le signal sur les BUS (sorties individuelles). Si vous avez par exemple un tom routé sur le BUS 3+4 et que vous tournez maintenant BAL à fond vers la droite, le signal est uniquement sur le BUS 4, mais pas sur le BUS 3.

**VOL** Avec VOL vous contrôlez le volume du son respectivement du *drum channel*. Si vous changez la valeur, cela affectera automatiquement la valeur VOL sur la page KIT-DRUM, qui est identique à cette valeur VOL ici (voir aussi page 28).

## 9.7 KIT - EQ



Chaque KIT est équipé d'un égaliseur 3 bandes avec une bande médiane semi-paramétrique.

- CURVE** Vous montre une vue graphique des réglages de l'égaliseur effectués. Appuyez sur le bouton DATA de gauche (au-dessus de CURVE) pour réinitialiser l'égaliseur. Une nouvelle pression sur le bouton rétablit le réglage supprimé.
- FREQ** Sélectionnez la fréquence souhaitée pour la bande médiane à l'aide du bouton DATA. Des fréquences de 125 Hz à 8 kHz par pas d'octave sont à votre disposition. Vous pouvez également régler la fréquence souhaitée à l'aide de la commande rotative. Appuyez sur la commande. L'affichage passe à **MID↑**. Vous pouvez maintenant régler avec précision la fréquence de coupure de la bande médiane avec un égaliseur à 1/3 d'octave dans la plage de 100 Hz à 10 kHz.
- BUS** Sélectionnez ici les signaux qui doivent être acheminés vers le KIT-EQ. Les choix sont les suivants :
- Drum** : Les *drum channels* sont acheminés individuellement par l'égaliseur. Sur la page VOL, vous pouvez activer l'égaliseur séparément pour chaque canal.
  - Mix** : Les réglages de l'égaliseur sont appliqués à la table de mixage interne. Tous les *drum channels* sont automatiquement acheminés par l'égaliseur.
  - Sub** : Les réglages d'égalisation sont appliqués au mixage interne SUB et affectent automatiquement tous les *drum channels* qui sont acheminés vers le mixage secondaire.

**Son en direct**

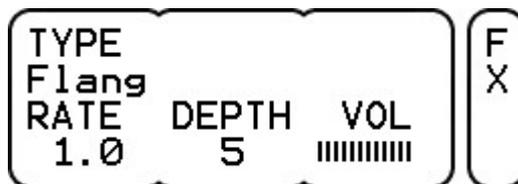
Si vous souhaitez traiter uniquement certains instruments de votre KIT avec l'EQ, par exemple pour donner à la caisse claire un peu plus de fréquence médiane sans modifier le son du tom, sélectionnez alors "Drum" comme réglage de bus et activez l'EQ de la page VOL uniquement pour la caisse claire.

- LOW** La bande basse a une caractéristique de plateau ; la fréquence de coupure est de 80 Hz. Vous pouvez la couper ou l'amplifier dans une plage allant de -12 à +12 dB. En outre, un filtre passe-haut à 80 Hz est disponible.
- MID** Vous déterminez ici dans quelle mesure la bande médiane doit être amplifiée ou coupée (mode **MID↓**). Vous disposez d'une plage de réglage allant de -12 à +12 dB. En appuyant sur la commande, vous passez en mode **MID↑**. Vous pouvez maintenant régler la fréquence souhaitée (voir également sous FREQ).
- HIGH** Comme la bande basse, la bande haute a également une caractéristique de plateau avec une fréquence de coupure à 12 kHz. Là encore, vous disposez d'une plage de réglage de -12 à +12 dB et d'un filtre passe-bas à 12 kHz.

9.8 FX



Affichage : TYPE



Affichage : TYPE Flange

Chaque KIT possède sa propre section d'effets internes, qui peut être utilisée par chaque *drum channel* (voir chapitre 9.8).

**TYPE** Sélectionnez ici le type d'effet souhaité (**Delay** ou **Flanger**).

**VOL** Le bouton rotatif permet de régler le volume de sortie de l'ensemble de la section d'effets. Veuillez noter que ce signal est envoyé à la table de mixage interne et qu'il peut également y être traité (voir en page 38).

*Fonctions pour le TYPE Echo :*

**LEFT** Vous réglez ici le temps de retard pour un signal de retard supplémentaire du canal **gauche**. Le réglage se fait en fractions (comme 1/2, 1/4, 3/4, etc.) du temps de retard global (TIME).

**RIGHT** Vous réglez ici le temps de retard pour un signal de retard supplémentaire du canal **droit**. Le réglage se fait en fractions (comme 1/2, 1/4, 3/4, etc.) du temps de retard global (TIME).

*Remarque : si vous souhaitez que le signal de retard soit centré, choisissez simplement la même valeur pour LEFT et RIGHT.*

**TIME** Avec TIME, vous réglez le temps de retard global, entre **.01** (10 ms) et **1.0** (1 sec.). En outre, il est possible de synchroniser les réflexions du délai avec le tempo du métronome du KIT. Pour ce faire, réglez la valeur sur **Syn**. Vous pouvez également spécifier l'endroit où le signal du délai se trouvera dans l'image stéréo. Appuyez sur la commande rotative gauche et choisissez parmi les options suivantes : **.80 C** = signal au centre ; **.80 L** = signal uniquement à gauche ; **.80 R** = signal uniquement à droite.

**FBK** Avec ce paramètre (Feedback), vous pouvez définir la fréquence de répétition du signal de retard. Vous pouvez créer des effets sonores intéressants en utilisant des temps de retard très courts.

*Fonctions pour le TYPE Flanger :*

**RATE** RATE définit la vitesse de modulation de l'effet. La plage va de 0,1 Hz (très lent) à 10 Hz (très rapide).

**DEPTH** Avec DEPTH, vous contrôlez l'intensité de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est intense. Vous pouvez définir des valeurs de 0 à 10.

## 9.9 KIT - ACMP



Affichage : TYPE métronome



Affichage : TYPE chanson

Un lecteur interne est prévu pour les applications en studio et en direct, ainsi que pour l'improvisation et la pratique. Les réglages que vous effectuez ici sont stockés dans le KIT respectif, tout comme les réglages de son et d'égaliseur. Il existe deux types de lecteurs différents :

**TYPE** Choisissez entre le **lecteur de chansons** et le **♩métronome**.

**PLAY /STOP** Utilisez la touche DATA droite pour démarrer ou arrêter le morceau ou le métronome.

**VOL** Permet de régler le niveau de sortie du lecteur. Veuillez noter que ce signal est envoyé à la table de mixage interne et peut y être traité également (voir page 38).

*Fonctions pour le TYPE "Métronome" :*

**REP** REP contrôle le mode de lecture du métronome. **REP+ +** signifie que le métronome joue jusqu'à ce que vous appuyiez sur STOP. Avec **REP1**, le métronome joue une seule mesure, avec **REP2** deux mesures. REP1 et REP2 peuvent donc être utilisés comme un compte à rebours parfait.

**BAR** Ici, vous pouvez définir la signature temporelle pour le métronome. Vous pouvez choisir parmi une sélection des variations les plus importantes avec différents accents : 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 3/8, 5/8, 6/8, 7/8, 9/8 ou 12/8. Un réglage de 1/4 est recommandé si vous ne voulez pas d'accents dans le clic.

## TEMPO

Vous pouvez ici régler le tempo. Il existe une plage de tempo allant de 30 à 280 BPM. Lorsque vous appuyez sur la commande rotative tout en maintenant la touche MORE, une flèche apparaît pointant vers la droite → et vous pouvez régler le tempo par pas de dix. Appuyez une nouvelle fois sur la commande ← et vous pouvez à nouveau modifier le tempo par pas entiers de BPM. Le tempo sélectionné peut être sauvegardé, bien sûr, avec chaque KIT.



### Son du métronome

Dans le mode UNIT, à la page METR, vous pouvez sélectionner un son pour le métronome. Il s'agit d'un réglage global qui s'applique à tous les KIT. Voir également la page 53.

Fonctions pour TYPE "chanson" :

## TIME

Donne des informations sur la durée du morceau (la commande n'a pas de fonction).

## FILE↓

Sélectionnez le morceau souhaité à l'aide du bouton rotatif. La deuxième ligne de l'écran affiche le nom du morceau (= nom de fichier). Le numéro sous FILE indique la position du morceau. Tous les fichiers WAV présents sur le module - quel que soit leur emplacement - sont classés par ordre alphabétique.

Si le Song lié n'existe plus parce qu'il a été supprimé du module, un "?" apparaît sous FILE au lieu d'un numéro.

### Mode Split-Wave

Appuyez sur la commande DATA et maintenez la touche MORE enfoncée pour passer en mode split-wave .

Maintenant, à côté du numéro de FILE, les symboles pour le morceau  et le métronome  apparaissent. En mode split wave, les signaux gauche et droit du morceau (fichier WAV) sont automatiquement envoyés sur des canaux séparés dans le mixage SUB (voir aussi pages 50 et 51). En effet, cela signifie pour la situation 1 (voir figure ci-dessous) que le canal gauche du morceau est traité comme un "métronome" et le canal droit comme un "morceau". Pour la situation 2, c'est l'inverse.



Le mode "Split-Wave" : Situation 1



Mode "Split-Wave" : Situation 2



### Le mode Split-Wave en pratique

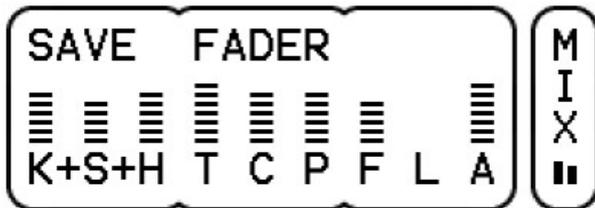
Vous avez besoin du mode split-wave, par exemple, si vous voulez jouer en direct avec une piste d'accompagnement. Pour rester "à l'heure", vous avez peut-être produit un playback, avec la musique à gauche et un clic correspondant à droite. Si vous laissez le morceau jouer comme cela maintenant, le clic serait entendu par le système de sonorisation. En mode split-wave, vous avez maintenant la possibilité d'acheminer le côté du morceau qui contient le clic vers un canal différent dans le mixage SUB et de définir individuellement vers quelle sortie le signal du clic est envoyé. Dans notre exemple, vous allez configurer le routage de telle sorte que le clic ne soit entendu que dans le casque et non sur la sortie principale (OUT1-2). Le fonctionnement détaillé de cette fonction est expliqué aux pages 50 et 51.

## 10 Mode UNIT

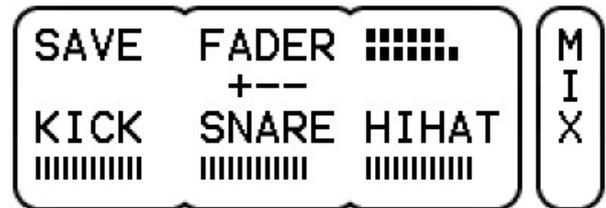
Dans le mode UNIT, vous effectuez des réglages généraux. Sur les pages de cette section, vous pouvez modifier les réglages généraux de routage et de déclenchement, régler le mixeur interne et calibrer le charleston. Les réglages effectués ici sont globaux et s'appliquent donc à tous les KITS.

Les modifications apportées au mode UNIT sont enregistrées sur la page principale UNIT (voir SAVE à la page 39).

### 10.1 UNIT - MIX



Affichage : vertical



Affichage : horizontal

Le DrumIt Five MKII comprend un mélangeur qui vous permet d'équilibrer les niveaux de volume des *drum channels*. Il existe huit groupes de FADER dont les niveaux peuvent être contrôlés individuellement.

**FX (F)** contrôle le volume du signal de l'effet interne, **LINE (L)** contrôle le signal du canal d'entrée ligne et **ACMP (A)** contrôle, selon la sélection dans le kit, le volume du métronome ou du lecteur de morceaux. L'affectation de ce groupe est fixe et ne peut être modifiée.

Les six autres groupes sont utilisés pour contrôler les niveaux de volume des *drum channels*. Par défaut, les canaux respectifs sont déjà affectés aux groupes suivants : **KICK (K)**, **SNARE (S)**, **HIHAT (H)**, **TOMS (T)**, **CYMBLS (C)** et **PERC (P)**. Vous pouvez modifier l'affectation de chaque canal individuellement à la page INTF (voir page 47).

Deux affichages différents sont à votre disposition. Vous pouvez sélectionner la vue souhaitée sur la page PREF (voir page 55).

#### Vue verticale

Dans cette vue, vous pouvez voir les neuf groupes dans une vue d'ensemble. Avec les commandes DATA, vous avez toujours accès à trois FADER - à savoir les trois qui sont reliés par un "+". Tournez vers la droite pour augmenter le volume, tournez vers la gauche pour réduire le volume. Les barres de LED indiquent les changements de niveau.

Les signes "+" indiquent quels FADER sont assignés à la commande DATA. Appuyez sur la touche DATA du milieu pour passer au groupe de trois suivant.

Lorsque vous sélectionnez un nouveau groupe de faders ou lorsque vous effectuez des modifications, les noms complets des faders actuellement actifs apparaissent instantanément après avoir appuyé sur le bouton ou la commande DATA.

Une petite barre de LED sous le libellé de la page "MIX" indique le volume de l'ensemble du signal stéréo MIX.

Pour annuler les changements effectués dans le mélangeur, appuyez sur la touche MORE et confirmez UNDO. Pour rétablir les modifications, appuyez sur MORE et REDO.

### Vue horizontale

Dans cette vue, la page du mixeur affiche les trois FADER actuellement actifs - avec leurs noms complets. Le "+" dans l'affichage "+ - -" sous FADER indique quel groupe de FADER est actuellement sélectionné. Vous appuyez à nouveau sur le bouton DATA du milieu pour passer au groupe de trois suivant : Vous remarquerez que le "+" se déplace en conséquence. A droite de FADER, une barre de mesure horizontale est représentée, qui indique le niveau du signal de sortie.

### SAVE

Si vous avez effectué des changements en mode UNIT, cela sera indiqué par un "?" à côté de SAVE. Pour rendre ces modifications permanentes, appuyez sur la touche DATA de gauche. Le "?" disparaît et les modifications sont enregistrées. Pour cela, le mode SAVE de la page PREF doit être activé (voir page 55). Si le "?" est toujours présent après avoir appuyé sur le bouton DATA, le mode SAVE est désactivé.

### FADER

Avec les boutons DATA au-dessus de FADER, vous sélectionnez quel groupe de FADER est actif, c'est-à-dire quels FADER peuvent être modifiés par le contrôle DATA.



#### Sélection des FADER - option alternative

Le groupe de FADER souhaité peut également être sélectionné en appuyant sur le bouton poussoir de la commande DATA. Poussez le contrôleur de gauche pour sélectionner le groupe KICK/SNARE/HiHAT ; le contrôle du milieu pour le groupe TOMS/CYMBALS/PERC et avec le contrôle DATA à droite vous sélectionnez le groupe FX/LINE/ACMP.

Cette méthode est très simple et pratique car vous n'avez pas besoin de vérifier au préalable quels FADER sont actuellement actifs.

10.2 UNIT - TRIG \*



Sur cette page, vous pouvez modifier les paramètres de déclenchement des pads et les optimiser pour votre style de jeu. Les paramètres de cette page sont particulièrement importants si vous souhaitez connecter des déclencheurs acoustiques ou des pads d'autres fabricants au module DrumIt Five MKII.

**TYPE**

Vous pouvez définir ici le type de déclenchement connecté au *drum channel* correspondant. Les TYPE comprennent divers paramètres de déclenchement optimisés pour le type de pad respectif.

Veuillez noter que tous les types ne sont pas disponibles sur chaque *trigger channel*. Consultez le tableau ci-dessous pour connaître les options existantes.

Type	Marques (exemples)	Zones - configuration				Information
		Tête/arc	Jante/Bordure	Cross-stick/Bell	Choke	
PadPP	2BOX, Roland	Piezo	Piezo	-		
PaPSS	Huaxin	Piezo	Interrupteur	Interrupteur		
PaPSY	Yamaha	Piezo	Interrupteur	Interrupteur		
PadPS	Roland, Alesis	Piezo	Interrupteur	-		
Jante	divers					
CyPSV	2BOX	Piezo	Interrupteur	Vélocité	oui	
CyPSB	Roland	Piezo	Interrupteur	Interrupteur	oui	
CyPS	Alesis, Roland	Piezo	Interrupteur	-	oui	
CyPSS	Huaxin, Alesis	Piezo	Interrupteur	Interrupteur	oui	
CyPSY	Yamaha	Piezo	Interrupteur	Interrupteur	oui	
hi-hat	divers	Piezo	Interrupteur	-	-	à l'entrée B
AcTr1	2BOX, Ddrum	Piezo	Piezo			petit tambour
AcTr2	2BOX, Ddrum	Piezo	Piezo			tambour moyen
AcTr3	2BOX, Ddrum	Piezo	Piezo			grand tambour
RubH1	2BOX	Piezo	Piezo			Têtes en caoutchouc S
RubH2	2BOX	Piezo	Piezo			Têtes en caoutchouc M
RubH3	2BOX	Piezo	Piezo			Têtes en caoutchouc XL
Kick1	divers	Piezo				réponse plus rapide
Kick2	divers	Piezo				réponse plus lente

Type	Instrument												
	Coup de pied	HH	Caisse claire			Tom		Jante	Cymbale			Acoustique	divers
			1 Zone	2 zones	3 zones	1 Zone	2 zones		1 Zone	2 zones	3 zones	Déclencheu	
PadP			x	x		x	x						x
PaPSS					x								
PaPSY					x								
PadPS				x			x						
Jante								x					
CyPSV											x		
CyPSB											x		
CyPS									x	x			
CyPSS											x		
CyPSY											x		
hi-hat		x											
AcTr1												x	
AcTr2												x	
AcTr3												x	
RubH1													x
RubH2													x
RubH3													x
Kick1	x												
Kick2	x												

## XTALK

Cette fonction peut être utilisée pour empêcher les impulsions de déclenchement indésirables (diaphonie) provenant d'autres pads. Si, par exemple, un coup de cymbale puissant déclenche un son de tom, vous pouvez supprimer ce dernier. Il suffit de sélectionner le canal du son indésirable (dans notre cas : tom) et de modifier la valeur de XTALK. Vous disposez des valeurs de paramètre suivantes : **Off** (aucune suppression), **Low** (faible suppression), **Med** (suppression moyenne), **High** (suppression maximale).

## LEVEL

Vous pouvez lire ici le niveau du signal de déclenchement. Il existe trois vues différentes que vous pouvez sélectionner en appuyant sur le bouton DATA à droite.



Vue 1



Vue 2



Vue 3

**Vue 1** Le numéro indique quelle zone a été déclenchée en dernier. Le graphique affiche le niveau du signal. Pendant le déclenchement, la valeur en dB du signal est affichée sur la ligne supérieure.

**Vue 2** Cette vue montre les quatre derniers coups. Vous voyez le niveau du signal dans la première ligne et le numéro de la zone dans la deuxième ligne.

**Vue 3** Cette vue vous donne des informations sur le numéro de la note MIDI déclenchée (N) et la valeur de la vélocité (L).

### GAIN

Avec GAIN, vous pouvez augmenter le niveau du signal de déclenchement. Cette fonction est importante si vous utilisez des déclencheurs acoustiques ou des pads d'autres fabricants, qui peuvent avoir une sortie de déclenchement comparativement plus faible. En outre, vous pouvez adapter le comportement du déclenchement à votre style de jeu personnel.

Réglez le GAIN de manière à ce que tous les segments du compteur à DEL s'allument exactement lorsque vous frappez le plus fort (voir ci-dessus). Vous disposez d'une plage de réglage allant de +1 à +24 dB. Avec une valeur GAIN supérieure à +12 dB, la valeur THRES est automatiquement réglée sur -36 pour éviter les doubles déclenchements.

Les *drum channels* **CYMB1-3** ont un **paramètre GAIN supplémentaire** pour le signal de cloche.



Tout d'abord, réglez la valeur GAIN (nombre) pour la zone "arc" de manière à ce que le coup le plus fort ne déclenche aucun son de cloche. Ensuite, vous pouvez appuyer sur la molette DATA tout en maintenant la touche MORE enfoncée pour régler la valeur GAIN de la zone "cup".

Vous pouvez basculer entre **L** (low - augmentation minimale du GAIN), **M** (augmentation moyenne) et **H** (augmentation élevée).

### THRES

Avec la valeur seuil, vous déterminez la force que doit avoir le coup le plus léger pour déclencher une impulsion. Utile lorsque vous avez besoin que le pad soit moins sensible aux déclenchements parasites. Vous avez une plage de contrôle de -48 à -18dB.



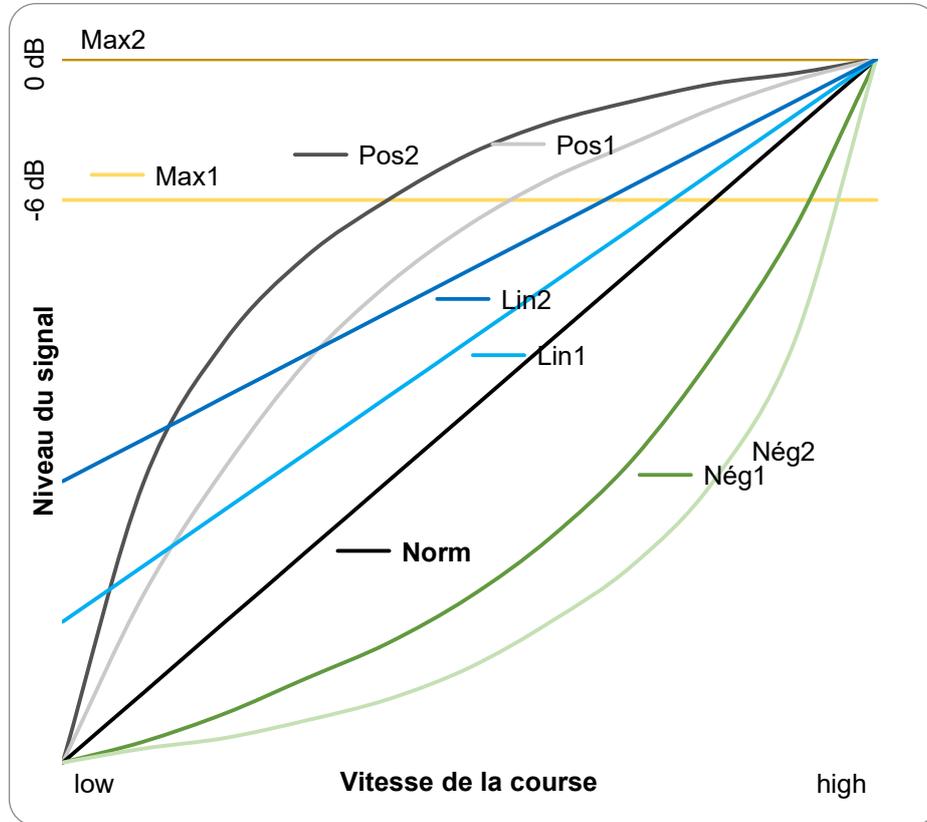
#### Valeur "Treshold"

Plus cette valeur est faible, plus le risque d'impulsions de double déclenchement et de diaphonie est élevé.

**CURVE**

Avec CURVE, vous pouvez définir la relation entre la vitesse et le volume du signal. Neuf courbes différentes sont disponibles. Selon le son ou la situation de l'application, différents réglages peuvent être judicieux.

Profitez également de cette fonction pour adapter le comportement du déclencheur à votre jeu.



- Max2 :** Indépendamment de la vitesse, un niveau de signal fixe de 0dB est généré.
- Max1 :** Comme Max 2, mais avec un niveau de signal fixe de -6 dB.
- Pos2 :** Le niveau du signal augmente plus que la vitesse. Mais à des vitesses élevées, l'augmentation du niveau du signal est beaucoup plus faible, c'est-à-dire que le niveau du signal ne change que de façon marginale avec les coups durs réels.
- Pos1 :** Comme Pos2 mais la différence n'est pas aussi prononcée.
- Lin2 :** Le plus petit coup déclenche déjà un niveau de signal élevé. Avec l'augmentation de la vitesse, le niveau du signal augmente ensuite de manière régulière et uniforme.
- Lin1 :** Comme Lin2, mais le niveau de volume initial est plus faible.
- Norm :** Les niveaux de signal et de vitesse augmentent au même rythme (linéairement).
- Nég1 :** Le niveau du signal augmente avec la vitesse, d'abord lentement. Ce n'est qu'à des forces de course plus élevées que le niveau du signal augmente en conséquence.
- Nég2 :** Comme Neg1, bien que la différence soit plus prononcée.

**10.3 UNIT - HCAL** (Ce menu n'est disponible que si le canal charleston est sélectionné)



Sur cette page, des réglages importants pour le charleston sont effectués.

**CALIB** Dans cette page de menu, vous pouvez calibrer le charleston, c'est-à-dire l'adapter à votre jeu. En raison de son importance, nous avons consacré un chapitre supplémentaire à ce sujet. Veuillez lire les explications détaillées à partir de la page 19.

**RAW** Selon le pad charleston que vous connectez, vous devrez peut-être modifier le réglage RAW pour garantir des performances optimales. La valeur RAW peut être réglée avec la petite vis encastrée (HH Cal) sur le panneau arrière du module. Les valeurs ci-dessous ne sont que des indications de ce qui pourrait fonctionner pour vous. N'hésitez pas à modifier le réglage pour adapter la réponse à votre style de jeu.

**Yamaha : 850 - 900, Roland : 800 - 850, Alesis : 830 - 880, 2BOX : 600 – 730**

**LEVEL** Vous pouvez lire ici le niveau du signal de la zone 9 (charleston pédalé - le bouton DATA n'a pas de fonction).

**HTYP** Avec ce paramètre, vous spécifiez le type de charleston que vous avez connecté.

- DEF** Tous les types et marques de charleston courants
- 2BOXHH** 2BOX DrumIt Five charleston
- ALEHH** Contrôleur de hi-hat Alesis Crimson

**POFF** Ce paramètre vous permet de modifier la plage de calibrage du charleston : des valeurs plus élevées étendent la plage, tandis que des valeurs plus faibles la réduisent. N'oubliez pas que la modification de ce paramètre affecte également le paramètre PFACT. Nous vous recommandons de ne modifier ce paramètre qu'une fois que vous êtes parfaitement familiarisé avec le système.

**PFACT** Increusez cette valeur pour augmenter le seuil de calibrage. Ceci est utile pour obtenir un son cohérent de "foot chick" (charleston pédalé) et de "foot splash" (relâchement rapide de la pédale après un chick). Nous vous recommandons de prendre votre temps pour trouver le réglage qui vous convient le mieux.

**10.4 UNIT - HSET** (Ce menu n'est disponible que si le canal charleston est sélectionné)



**HHPOS** Ce paramètre vous permet de régler l'ouverture du charleston. Ce paramètre s'applique à tous les KIT (presets). Lorsque cette valeur est modifiée, le contrôleur de charleston perd sa fonction - globalement.

Cette fonction peut s'avérer pratique si vous ne souhaitez pas utiliser un contrôleur de charleston et préférez un réglage d'ouverture fixe à la place.

La plage de réglage va de 1 (charleston complètement ouvert) à 31 (charleston complètement fermé). "Off" signifie que le contrôleur de charleston peut être utilisé.

**SENS** Règle la sensibilité de la pédale de charleston (signal pédalé). Vous disposez d'une plage de réglage de -6 à +6 dB.

**CURVE** Il existe neuf courbes de déclenchement différentes. Sélectionnez la valeur qui correspond le mieux à votre jeu en tournant le contrôleur DATA. Vous trouverez des informations détaillées à la page 43.

## 10.5 UNIT - SPEC



Utilisez cette page pour affiner les paramètres de déclenchement (UNIT-TRIG).

**GAINR** GAINR (réduction du gain) vous permet de diminuer la sensibilité du canal sélectionné. Cette fonction peut s'avérer pratique pour les pads qui délivrent un signal puissant. Avec le paramètre GAIN de la page "UNIT-TRIG", elle vous permet de spécifier la sensibilité d'entrée optimale.

N'oubliez pas que cette fonction n'est disponible que pour les canaux de charleston et de cymbale 1~3.

**MASK** Le temps "MASK" est utilisé pour éviter les doubles déclenchements. Il définit la durée pendant laquelle le module ignorera les signaux de déclenchement ultérieurs. Ceci est utile pour éviter que les vibrations de la tête ne génèrent des signaux de déclenchement indésirables. Vous aurez probablement besoin de ce paramètre lorsque vous utiliserez des triggers de batterie acoustique.



### MASK

Commencez par essayer les réglages extrêmes du MASQUE pour vous familiariser avec le fonctionnement de cette fonction.

**X-TRG** Ce paramètre vous permet d'éliminer ou de minimiser la diaphonie entre la tête et les canaux de la jante (les sons de la jante sont déclenchés alors que la tête a été jouée et vice versa). Vous pouvez utiliser les paramètres suivants :

**ON** La fonction de diaphonie est activée sur les canaux de la tête et de la jante.

**On/LP** Active un filtre passe-bas. Ce filtre peut en outre contribuer à éliminer la diaphonie. Il fonctionne mieux sur le canal principal.

**On/HP** Active un filtre passe-haut. Ce filtre peut en outre contribuer à éliminer la diaphonie. Il fonctionne mieux sur le canal de la jante.

**On/LP** et **On/HP** peuvent être réglés individuellement pour le canal de la jante et de la tête. Si vous rencontrez toujours des déclenchements indésirables, vous devriez essayer le paramètre **X-ADJ** pour un réglage plus fin et une amélioration.

**X-ADJ** Ce paramètre (*crosstalk adjust*) permet d'affiner le paramètre X-TRG. Il définit le rapport entre la jante et la tête pour la hiérarchisation du signal (page : +1dB à +12dB). Nous vous encourageons à essayer plusieurs valeurs jusqu'à ce que vous ayez trouvé le réglage qui convient le mieux à votre pad et à votre style de jeu.

Veillez noter que la fonction X-TRG et X-ADJ n'est disponible que pour le canal SNARE et les quatre canaux TOM.

## 10.6 UNIT - INTF \*



Sur cette page, vous effectuez le routage global et les réglages MIDI pour chaque *trigger channel*. Vous y définissez les BUS vers lesquels les signaux respectifs doivent être envoyés et les paramètres de contrôle MIDI de chaque canal. Vous trouverez des exemples d'application développant ce sujet à partir de la page 58.

### ZONES

Vous pouvez voir ici combien de zones (sonores) sont assignées à un *trigger channel*. Le nombre de zones indique combien de notes MIDI sont utilisées pour le canal. Veillez noter que pour tous les *trigger channels* avec plusieurs zones, les notes MIDI sont une séquence consécutive qui peut être décalée, mais pas séparée les unes des autres.

Exemple :

La cymbale 2 a 4 zones et B4 est assigné comme note MIDI. Par conséquent, la séquence de notes MIDI pour la cymbale 2 est la suivante :

B4 = cloche, C5 = archet, C#5 = arête, D5 = fonction d'étouffement.

### FADER

Sélectionnez ici le groupe de FADER du mélangeur interne (voir aussi UNIT- MIX à la page 38) auquel le *trigger channel* respectif doit être affecté. Veillez noter que seuls les six premiers groupes de FADER sont éligibles à cette fin, l'affectation des groupes LINE, ACMP est fixe.

### CHAN

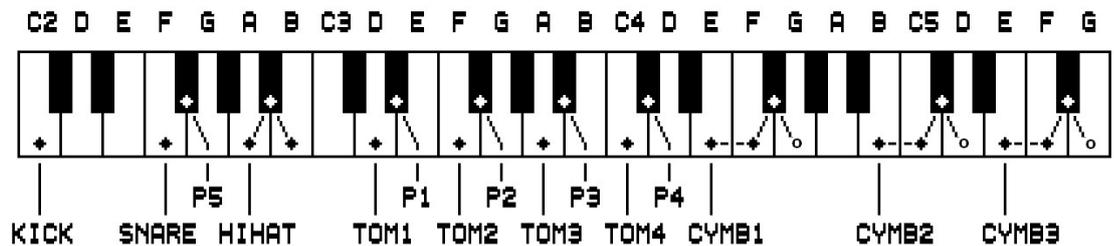
Permet de définir le canal MIDI pour la transmission ou la réception de signaux MIDI pour le *drum channel* correspondant. Vous pouvez affecter un canal MIDI différent (1 à 16) à chaque *drum channel*. Le réglage par défaut pour tous les canaux est le canal MIDI global (voir aussi page 54). Ce canal est marqué par " I" et peut être réglé manuellement. Pour ce faire, tournez la commande DATA vers l'extrême droite.

## NOTE ↓

Ici, vous pouvez spécifier avec quelle note MIDI le canal respectif enverra et recevra les messages "NOTE ON" et "NOTE OFF". Les canaux avec plusieurs zones utilisent une séquence consécutive de notes MIDI (voir également ZONES, ainsi que les explications sur les notes MIDI en page 12). Appuyez sur la commande DATA pour basculer entre l'affichage de la note (par exemple, "C1") et l'affichage du numéro de note MIDI correspondant (par exemple, "24").

Le numéro de note MIDI "0" correspond à la note MIDI "C-1". Vous pouvez utiliser la plage de 0 (C-1) à 127 (G9).

Configuration MIDI par défaut (voir aussi page 12)



*Explication de l'illustration :*

*P1 à P5 = canaux PERC (voir aussi les explications sur les canaux PERC à la page 13)*

*o = fonction choke (G4, D5 et G5)*



### Messages MIDI du charleston et des cymbales

Un coup de cymbale dans les zones 1 (Bell), 4 (Bow) ou 8 (Edge) génère une commande NOTE ON et une commande NOTE OFF. Un choke génère une commande NOTE ON qui se poursuit jusqu'à ce que le pad soit relâché (NOTE OFF).

Jouer le charleston dans les zones 4 ou 8 génère également un signal NOTE ON et NOTE OFF. Parallèlement à cela, le module DrumIt Five MKII produit des données de contrôleur de pédale. Lorsque vous appuyez sur la pédale de charleston (zone 9), seul un message NOTE ON est généré au départ. Lorsque la pédale remonte, un message NOTE OFF est transmis. Le temps entre le message NOTE ON et le message NOTE OFF détermine si un son de chick (longue durée) ou un son de foot splash (courte durée) est généré.

**BUS**

Ici, vous pouvez envoyer des signaux aux canaux BUS en fonction de vos besoins. Il existe quatre canaux BUS simples (1-4) et deux groupes BUS (1+2, 3+4).



**BUS**

Considérez un bus comme un chemin de signal interne. Il conduit le signal respectif vers une sortie spécifique (sortie directe).

Le tableau suivant indique quels signaux BUS peuvent être acheminés vers quelles prises de sortie :

	OUT1	OUT2	OUT3	OUT4	OUT5	OUT6	
BUS1	○						○
BUS2		○					○
BUS3			●				○
BUS4				●			○
BUS5					●		○
BUS6						●	○
BUS7							○
BUS8							○

● = toujours/fixe ○ = facultatif

## 10.7 UNIT - OUT



En ce qui concerne l'acheminement des signaux, le module DrumIt Five MKII offre un certain nombre d'options. Le chapitre 10 ("Flux de signaux et options d'acheminement") énumère quelques scénarios de connexion qui expliquent clairement les types d'acheminement disponibles (voir pages 58-66) .

**LINE** Ce paramètre est important si vous souhaitez connecter un signal mono à la prise d'entrée ligne. Sélectionnez "Mono" pour que le signal entrant soit entendu au centre de l'image sonore stéréo (seul le signal de la pointe de la prise sera transmis). Si "Stereo" est sélectionné (logiquement le réglage par défaut pour les sources stéréo), un signal mono entrant sera placé uniquement sur le canal gauche.



### Entrée ligne - Mono

Ce réglage est utile si vous utilisez le module DrumIt Five MKII comme station de monitoring intra-auriculaire et qu'un seul signal de monitoring est fourni par un mélangeur externe (AUX). Dans cette situation, vous devez sélectionner "mono" pour que le signal soit entendu au milieu, c'est-à-dire des deux côtés du casque.

**OUT1-2** Ce paramètre détermine quel signal est envoyé aux prises de sortie principales (OUT1-2). Vous pouvez choisir parmi les options suivantes :

- Mix** Le signal total du mixeur interne, c'est-à-dire tous les instruments, le métronome, le signal d'entrée de ligne et le lecteur de morceaux (voir aussi page 38).
- Mix !** Comme "Mix", mais avec un volume fixe. Le volume de sortie ne dépend plus de la commande LEVEL. Cette commande peut donc être utilisée exclusivement pour la sortie casque.
- Sub** Dans ce réglage, le signal de mixage secondaire est utilisé (voir SUB).
- Sub !** Comme "Sub", mais avec un volume fixe - indépendant de la commande LEVEL.
- 1+2 !** Les signaux de BUS 1 et BUS 2 sont émis avec un volume fixe sur les jacks OUT1 et OUT2, qui servent alors de sorties individuelles supplémentaires (direct out).



**Volume fixe - ! -**

Le découplage du volume de sortie et de la commande LEVEL est particulièrement utile en cas d'utilisation en direct, car il garantit que le volume du signal de la batterie sur le système de sonorisation n'est pas modifié lorsque vous changez le volume du casque.

**SUB↓**

Comme alternative au signal complet de la table de mixage interne, vous pouvez créer un mixage dit "SUB". Le mixage SUB vous permet de désactiver certains groupes de canaux du mixeur, afin qu'ils n'aillent pas, par exemple, vers la sortie principale. Les groupes de signaux suivants sont disponibles :

-  *drum channels* (kick, snare, toms, cymbales, hi-hat, perc)
-  Signal d'entrée de ligne
-  Signal de chanson
-  Métronome

Sélectionnez un groupe en tournant la commande DATA, et désactivez ou activez le signal correspondant dans le mixage secondaire en appuyant sur la commande.



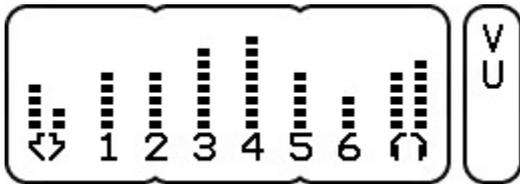
**Chanson et métronome**

Les signaux "Song" () et "Metronome" () sont traités séparément dans le mixage secondaire, bien qu'ils partagent un FADER dans le mixeur interne (ACMP). La raison en est que par kit, seul un morceau ou le métronome peut être sélectionné. Une différenciation n'est pas nécessaire dans le mixeur. Mais grâce à des réglages dans le mixage secondaire, il est possible de s'assurer que le signal du métronome, indépendamment du kit choisi, est généralement envoyé uniquement au casque (PHONS).

**PHONS**

Vous permet de spécifier quel signal sera envoyé à la sortie casque. Comme pour "OUT1-2", vous pouvez choisir entre les options **mix** et **sub**. En outre, différents groupes de BUS peuvent être sélectionnés : BUS1+2, BUS3+4.

## 10.8 UNIT - VU



Sur cette page, vous pouvez lire le niveau actuel du signal de l'entrée de ligne et des canaux de sortie sur les indicateurs à DEL (les boutons DATA et les commandes DATA n'ont aucune fonction).

Afin d'obtenir la meilleure qualité sonore possible, il est recommandé de piloter des niveaux élevés mais d'éviter l'"écrêtage". Veillez donc à ce que les segments de LED les plus élevés ne soient jamais allumés en permanence. Chaque segment de la barre de LED représente une valeur de niveau de 6 dB.



Le niveau du signal d'entrée ligne (par exemple, les lecteurs mp3) est affiché ici. Veuillez noter qu'il n'y a pas de contrôle de gain séparé pour ce signal. Veillez à ce que le volume de sortie de l'appareil externe ne soit pas trop élevé, sinon le signal sera déformé.

1 - 2

Le niveau de la sortie principale est affiché ici. En fonction des paramètres de routage de la page OUT (voir aussi page 50 et page 59), le niveau du signal peut être réglé avec la commande LEVEL.

Par défaut, le signal MIX (mélangeur interne) est envoyé aux sorties OUT1 et OUT2. De cette façon, vous pouvez régler le signal de somme avec la commande LEVEL. Toutefois, si vous utilisez les sorties OUT1 et OUT2 comme sorties directes (valeur "1+2 !" pour le paramètre OUT1-2 à la page OUT), la commande LEVEL n'a aucune fonction.

3 - 6

Ceci montre quel niveau sort des sorties 3 à 6 (BUS 3-6). Veuillez noter que le signal Direct Out du bus respectif ne peut être modifié que par le volume (VOL) du *drum channel* correspondant à la page DRUM du menu KIT. Voir aussi les exemples à la page 64.



Le niveau du signal du casque est affiché ici. Selon les paramètres de routage sélectionnés à la page OUT (voir aussi page 50 et page 59), le volume dépend de la commande LEVEL.

## 10.9 UNIT - METR



Sur cette page, vous pouvez modifier les paramètres sonores du métronome. Veuillez noter qu'il s'agit de paramètres globaux qui affectent tous les KIT.

- DOSSIER↓** Comme sur la page DRUM du menu KIT, vous pouvez sélectionner un son en tournant la commande DATA. En appuyant sur la commande DATA, vous passez à **FOLD↑** et vous pouvez naviguer dans la structure du dossier. La première ligne de l'écran affiche le dossier, la deuxième ligne, comme d'habitude, le nom du son.
- TUNE←** TUNE modifie la hauteur du son. La hauteur la plus basse est à **-12**. La hauteur maximale réalisable dépend du son sélectionné. Quatre demi-pas vers le haut (**+4**) sont courants. Mais il existe des sons dont la hauteur peut être modifiée de plus ou moins 4 demi-pas vers le haut. Si vous appuyez sur la commande, vous passez en mode de réglage fin et vous pouvez ajuster la hauteur en décimales.
- DECAY** Cette valeur détermine la durée de lecture de l'échantillon sous-jacent du son. Avec le réglage ∞ (infini), l'échantillon entier sera lu. Tournez la commande vers la gauche pour raccourcir le son. En pratique, il est recommandé de raccourcir la longueur du son à l'aide de DECAY afin de générer un clic clairement audible et précis.

Avec les boutons DATA, vous pouvez écouter les différentes zones des sons sélectionnés. Veuillez noter que seule la première zone (bouton DATA de gauche) peut être utilisée comme son de métronome.

## 10.10 UNIT - MIDI



Sur cette page, vous pouvez modifier les paramètres MIDI globaux.

- PRCHG** Vous pouvez choisir entre **On** et **Off**. Si vous avez sélectionné "On", le module DrumIt Five MKII peut à la fois envoyer et recevoir des messages de changement de programme MIDI. Ceci est utile, par exemple, pour changer de KIT via un clavier MIDI ou, dans le cas inverse, pour contrôler un appareil MIDI externe à partir du module DrumIt Five MKII.
- LOCAL** Mettez LOCAL "Off" pour désactiver le moteur de sons interne. Désormais, le DrumIt Five MKII ne transmet que des messages MIDI et ne déclenche plus les sons internes. Ce réglage est utile si vous souhaitez contrôler une source sonore externe sans que le moteur sonore du DrumIt Five MKII ne joue toujours en même temps.
- THRU** Lorsque vous passez de "Off" à "On" ici, les signaux MIDI-IN sont acheminés directement vers le MIDI-OUT. De cette façon, un appareil MIDI externe peut contrôler à la fois le module DrumIt Five MKII et un autre appareil MIDI connecté au DrumIt Five MKII.
- CHAN** Ici, vous pouvez spécifier sur quel canal MIDI les changements de programme et les messages de note MIDI pour les différents *trigger channels* seront envoyés et reçus. Veuillez noter que le réglage du canal MIDI global (Program Change) effectué ici peut être réglé sur un *trigger channel* individuel (voir également le menu UNIT-INF expliqué à la page 47).
- PED** Définissez ici le format de contrôle de la pédale de commande du charleston. Vous pouvez choisir entre **CC1** (molette de modulation) et **CC4** (pédale de contrôle). Pour chaque format de contrôleur, il existe 4 modes différents.
- ▼ : valeur 0 pour le charley ouvert et valeur 127 pour le charley fermé.
  - ▼! : A la différence de ▼ les données du contrôleur sont envoyées en continu et non pas une seule fois avec la commande NOTE-ON.
  - ▲ : valeur 0 avec charleston fermé et valeur 127 avec charleston ouvert.
  - ▲! : Par rapport à ▲, les données du contrôleur sont envoyées en continu et non pas une seule fois avec la commande NOTE-ON.

10.11 UNIT - PREF



**SAVE**

Ce paramètre détermine si les changements dans les modes KIT et UNIT peuvent être sauvegardés ou non. Sélectionnez "On", pour pouvoir sauvegarder vos résultats de façon permanente après une programmation réussie en appuyant sur le bouton DATA de gauche. Le processus de sauvegarde est exécuté sur la page principale des modes (KIT-PROG ou UNIT-MIX). Dès que quelque chose est modifié dans les réglages originaux, cela est indiqué par un "?" affiché à droite de SAVE.

En mode **désactivé**, vos modifications ne seront pas enregistrées.



**Mode arrêt SAVE**

Le mode SAVE Off est particulièrement utile lorsque plusieurs percussionnistes jouent sur votre DrumIt Five MKII (par exemple, lors d'un festival) et que vous voulez empêcher les gens de trafiquer vos kits de batterie et vos configurations et de les sauvegarder ensuite.

**VOL**

Ici, vous pouvez spécifier l'aspect de l'affichage du VOL sur les pages avec des curseurs horizontaux (par exemple, le mode KIT page DRUM).

Il existe deux options :

**Barre** uniquement une vue graphique du niveau VOL

**Num**

affichage supplémentaire d'une valeur numérique en dB



**MIXER**

Vous réglez ici le mode d'affichage du mélangeur interne. Vous pouvez choisir entre **Ver** (vue verticale) et **Hor** (vue horizontale). Vous trouverez des détails à ce sujet aux pages 38-39.

**TRIG** Vous pouvez régler ici le volume auquel les sons seront lus lorsque vous appuyez sur le bouton TRIG - c'est-à-dire lors de la pré-écoute. La plage disponible s'étend de -48 à 0 dB (par défaut -6 dB). Vous pouvez également désactiver la fonction de pré-écoute du bouton TRIG. Il suffit de sélectionner "off".

**FADx↓** Cette fonction vous permet de renommer les 6 premiers FADER du mélangeur interne (voir l'élément de menu MIX à la page 38) Tournez la commande DATA du milieu ← jusqu'à ce que le FADER à éditer soit affiché. Appuyez maintenant sur la commande DATA↓ pour modifier les lettres. Le curseur clignotant indique la position à laquelle vous changez les caractères lorsque vous tournez la commande DATA. Tournez la commande jusqu'à ce que la lettre souhaitée s'affiche. Appuyez sur la commande DATA ↓ pour déplacer le curseur vers la position suivante.

**INIT↓** Cette fonction réinitialise le DrumIt Five MKII aux paramètres d'usine par défaut. Faites tourner la commande DATA pour sélectionner la partie que vous souhaitez réinitialiser. Après avoir sélectionné la valeur souhaitée, appuyez sur la commande DATA ↓ tout en maintenant le bouton MORE.

Plusieurs options sont disponibles.

<b>Unité</b>	réinitialise tous les paramètres du mode UNIT
<b>Kit1 - Kt100</b>	réinitialise uniquement les paramètres du KIT sélectionné
<b>KtPrg</b>	réinitialise l'ordre des KITS à la valeur d'usine.
<b>All</b>	réinitialise tous les KITS et l'ordre des KITS aux valeurs d'usine par défaut

Si vous avez terminé le processus avec succès, "**Done**" apparaît à l'écran. Si "**NoChg**" apparaît, le système n'a effectué aucune modification.



### Réinitialisation du module

Pour restaurer les paramètres d'usine par défaut de votre module, vous pouvez utiliser la fonction INIT (voir ci-dessus). Vous pouvez également télécharger un nouveau fichier de banque DrumIt.dkit sur notre site Web et écraser le fichier existant sur votre module avec celui-ci. Veuillez noter qu'un init complet ou le chargement d'un nouveau fichier DrumIt.dkt correspond également aux sons par défaut. Si vous avez supprimé des sons, un " ?" apparaîtra sous FILE pour ce canal dans le Kit.

Les sons peuvent être téléchargés sur [www.2box.se/downloads](http://www.2box.se/downloads).



### Personnelle Réglage d'usine

Les réglages par défaut sont sauvegardés dans le fichier "DrumItInit.dkit" (voir explications page 9). Avec une astuce, il est possible de créer un fichier "init" personnel, afin d'avoir accès à vos propres réglages au lieu des réglages par défaut en cas d'urgence. Pour cela, sauvegardez le fichier original DrumItInit.dkit sur votre ordinateur (pour le pire des cas) et copiez votre fichier personnel "DrumIt.dkit" sur le module. Renommez cette copie en "DrumItInit.dkit".

De cette façon, vous créez un fichier d'initialisation qui contient vos paramètres personnels.

## 10.12 UNIT - MEM



Sur cette page, vous pouvez lire des informations sur l'utilisation de la mémoire (les boutons DATA et les commandes DATA n'ont aucune fonction).

- FLASH**                    Affiche la taille de la mémoire de la carte SD.
- USED**                    Pourcentage de la mémoire de la carte SD qui est utilisée.
- FREE**                    Pourcentage de la mémoire de la carte SD qui est encore libre et disponible pour des fichiers sonores supplémentaires.
- FOLDS**                  Affiche le nombre de dossiers sur la carte SD.
- FILES**                  Affiche le nombre de fichiers sur la carte SD.



### Capacité de la mémoire

Lorsque vous copiez fréquemment des sons supplémentaires dans votre module DrumIt Five MKII, il peut arriver que la mémoire disponible soit insuffisante. Dans ce cas, vous devez vider votre module pour faire de la place aux nouveaux sons. Faites une sauvegarde de l'ensemble du contenu de votre module et, dans un deuxième temps, supprimez les sons du module que vous n'aimez pas. De cette façon, vous créez de l'espace libre et vous avez toujours tous les sons originaux de 2BOX archivés.

## 10.13 UNIT - INFO

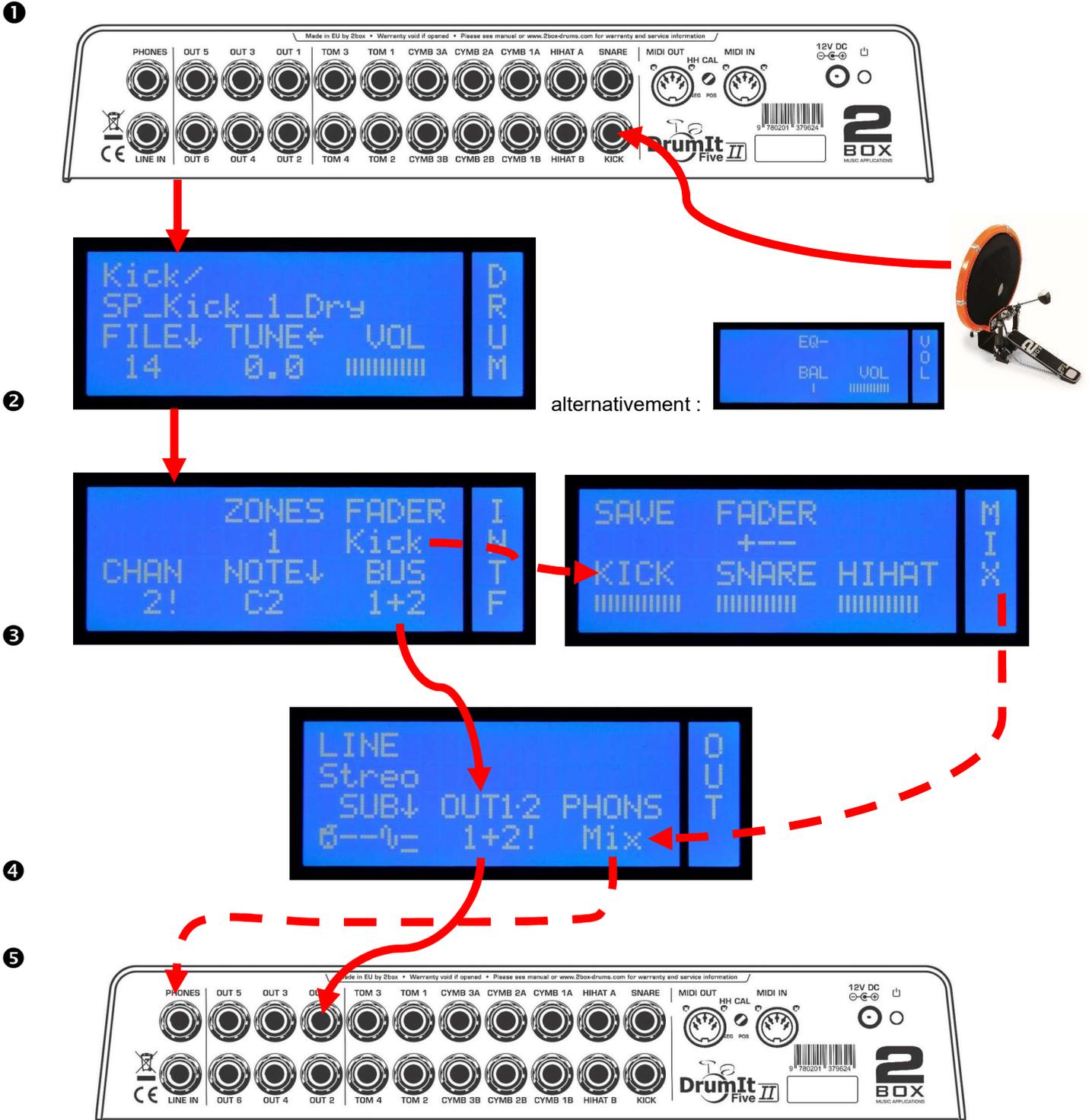


Cette page vous donne des informations sur la version du logiciel de votre module (les boutons DATA et les commandes DATA n'ont aucune fonction).

- SERNR**                    Numéro de série de votre module
- BOOT**                    Version logicielle du programme d'amorçage
- OS VER**                  Version du logiciel du système d'exploitation

## 11 Flux de signaux et options d'acheminement

Dans ce chapitre, nous vous montrons comment le flux de signaux est configuré dans le module et nous vous donnons des suggestions pour l'utilisation du DrumIt Five MKII dans la vie réelle sur la base de quelques exemples.



- ❶ Les pads sont connectés à l'entrée du *drum channel* correspondant (dans notre exemple, un kick-pad).
- ❷ En mode KIT, à la page DRUM, un son est assigné au signal de déclenchement du *drum channel* respectif, et le volume global du signal est réglé. Il est également possible de régler le volume à la page VOL, car les deux commandes VOL sont identiques (voir page 28).
- ❸ Le signal du *drum channel* est alors routé sur la page INTF dans le mode UNIT. Le signal est envoyé à la fois au BUS sélectionné (ici BUS 1) et au groupe de faders du mixeur interne (ici KICK / K). Le niveau de volume du signal réglé sur la page DRUM (resp. VOL) n'en est pas affecté (voir ❷). Maintenant, le signal est présent à deux endroits différents. Une fois sur le BUS (ligne pleine) et une fois dans le mixeur interne (ligne pointillée).
- ❹ Les deux signaux parallèles peuvent alors être affectés aux sorties souhaitées dans le mode UNIT à la page OUT (BUS et mixer). Dans ce cas, BUS 1 est affecté aux sorties OUT1-2 et le signal du mixeur à la sortie casque (voir ❸).

**Résultat :** De cette façon, le volume de la grosse caisse peut être modifié pour le casque sans affecter le signal de sortie directe. Pour cela, il suffit de régler le fader "kick" dans le mixeur en conséquence. Le mélangeur n'affecte pas le signal BUS à la sortie OUT1, puisqu'il s'agit de deux chemins de signaux indépendants.

Les exemples des pages suivantes montrent les options dont vous disposez avec les capacités de routage du DrumIt Five MKII. Bien entendu, il ne s'agit que de quelques configurations et non d'une liste exhaustive de toutes les options disponibles pour votre usage personnel.

Veuillez noter qu'il n'y a pas un exemple pour chaque canal de tambour dans les explications suivantes. Seules les pages essentielles sont montrées, les commentaires sur les pages correspondantes sont notés ci-dessous.

## Situation 1 - Salle de répétition : Le même signal sur la sonorisation et les écouteurs

Vous connectez le module DrumIt Five MKII à une petite sonorisation dans la salle de répétition et/ou vous jouez avec des écouteurs.

Tous les signaux de la table de mixage (**MIX**) (*drum channels* , signal d'entrée ligne, lecteur de morceaux  et métronome ) sont transmis à la fois au casque et aux prises de sortie (OUT1-2). Les réglages de bus de la page INTF n'ont aucune incidence sur le résultat. Les volumes des différents instruments sont contrôlés par le mélangeur de la page MIX.

	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMBS	PERC	LINE	SONG	METRO
Sortie									
OUT1	x	x	x	x	x	x	x	x	x
OUT2	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	x	x	x	x	x	x	x	x	x



Pour OUT1-2 et PHONS, le réglage est "Mix".

## Situation 2 - Live 1 : Mixage stéréo pour la sonorisation, clic et signal de contrôle sur le casque

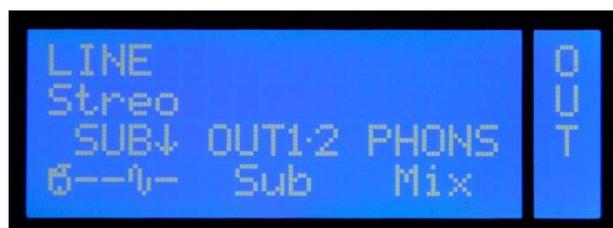
Dans cette configuration, vous souhaitez restituer les signaux de batterie et les morceaux sous forme de mixage stéréo. En même temps, vous voulez utiliser le DrumIt Five MKII comme "station de monitoring intra-auriculaire" (mixage stéréo, métronome, signal de monitoring externe).

Pour cela, vous connectez les prises de sortie OUT1-2 du DrumIt Five MKII avec une table de mixage externe et simultanément la sortie moniteur de la table de mixage (Aux) avec la prise line-in du module DrumIt Five MKII.

Sur la sortie casque se trouvent maintenant les signaux du DrumIt Five MKII (*drum channels*, métronome, lecteur de morceaux) plus le signal du moniteur externe (par exemple, voix, basse, guitare).

Pour la sortie stéréo, utilisez le mixage SUB. Pour que ni le signal du métronome ni celui du canal d'entrée de ligne ne se retrouvent dans la somme stéréo, les sous-groupes respectifs sont désactivés (voir aussi page 50).

	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMBS	PERC	LINE	SONG	METRO
Sortie									
OUT1	x	x	x	x	x	x		x	
OUT2	x	x	x	x	x	x		x	
Téléphones	x	x	x	x	x	x	x	x	x



Les sorties OUT1-2 ne reçoivent que le mixage SUB. (sans entrée de ligne et sans métronome). la prise casque est alimenté par le mélange complet (mélangeur interne).

### Situation 3 - Live 2 : Nombre maximum de signaux individuels pour le système de sonorisation ; signal de clic et de retour uniquement dans les écouteurs

Dans ce scénario, l'objectif est de transmettre un maximum de signaux individuels de batterie pour permettre à l'ingénieur du son de préparer un mixage convaincant. Ici, le DrumIt Five MKII est utilisé comme "station de monitoring intra-auriculaire" (bus maître stéréo, métronome, signal de monitoring externe).

Connectez les prises OUT1~OUT4 du DrumIt Five MKII à la console de mixage externe et la sortie moniteur (AUX) de la console à la prise LINE IN du DrumIt Five MKII.

La prise PHONES du DrumIt Five MKII transmet les signaux du *drum channel*, du métronome et du lecteur de morceaux, ainsi que le signal du moniteur externe (par exemple, voix, basse, guitare).

Les sorties 1~4 transmettent les signaux de batterie. Les sorties OUT1 et OUT2 sont utilisées comme sorties directes dans ce scénario. Les signaux internes (LINE, SONG, METR) sont donc uniquement transmis à la prise PHONES. Le charleston et les cymbales partagent une sortie, de même que tous les toms et les canaux de percussion supplémentaires.

	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMB	PERC	LINE	SONG	METRO
Sortie	☐	☐	☐	☐	☐	☐	↓	☐	☐
OUT1	x								
OUT2		x							
OUT3			x		x				
OUT4				x		x			
Téléphones	x	x	x	x	x	x	x	x	x



Les bus 1 et 2 sont assignés aux sorties 1 et 2.



La grosse caisse est assignée au BUS 1



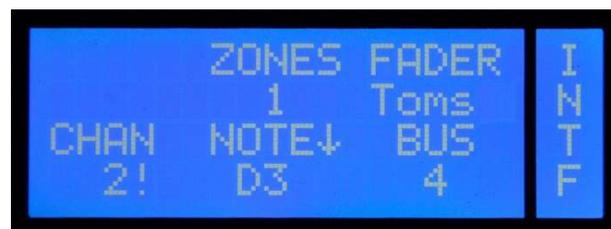
La caisse claire est assignée au BUS 2



Le charleston est assigné au BUS 3



Les cymbales sont également assignées au BUS 3.



Les toms sont assignés au BUS 4

## Situation 4 - Enregistrement : Tous les instruments séparément

Vous connectez le DrumIt Five MKII à une table de mixage externe et souhaitez fournir à l'ingénieur du son autant de canaux séparés que possible. Pour ce faire, vous pouvez transformer la sortie casque stéréo en sorties individuelles 7+8 en la divisant avec un câble en Y (TRS vers 2x TS). Dans cet exemple, la prise PHONES est utilisée comme sorties supplémentaires (5+6). Il va sans dire qu'avec cette constellation, vous ne pouvez plus utiliser de casque.

Par exemple, vous pouvez utiliser le groupe PERC pour les sons de percussion ou les boucles. Les toms et les cymbales disposent de leurs propres groupes BUS dédiés. Au sein de ce groupe BUS, vous pouvez facilement placer les toms et les cymbales dans l'image stéréo (L/R) en réglant la balance souhaitée (BAL) à la page KIT-VOL.

Avec cette configuration, seuls les canaux de la batterie sont émis, c'est-à-dire pas d'effets, pas de signaux d'entrée, pas de chansons ni de métronome.

	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMBS	PERC	EFFECT	LINE	SONG	METRO
Sortie	☐	☐	☐	☐	☐	☐	FX	↓	🎵	🎵
OUT1	x									
OUT2		x								
OUT3				x						
OUT4				x						
OUT5					x					
OUT6					x					
PHONES L			x							
PHONES R						x				



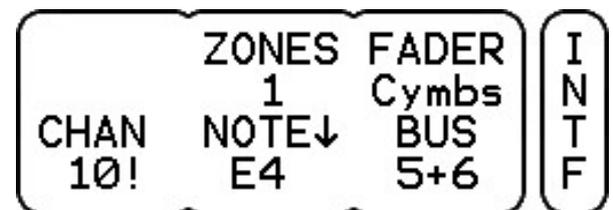
Kick : seul le BUS 1 est sélectionné



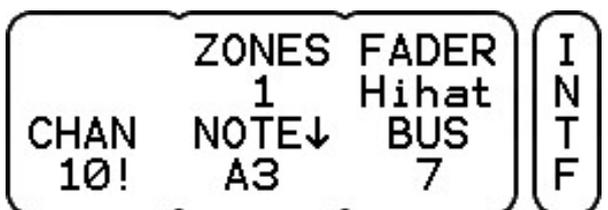
Snare : seul BUS 2 est sélectionné



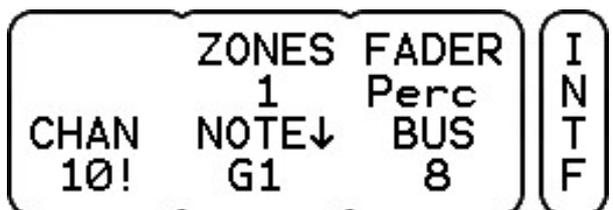
Toms : stéréo sur BUS 3+4



Cymbales : stéréo sur BUS 5+6



Hi-hat : seul le BUS 7 est sélectionné



Perc : seul le BUS 8 est sélectionné



### Situation 5 - Live 1 : les instruments les plus importants comme signaux séparés plus playbacks (chansons)

Dans cette situation particulière, vous voulez utiliser autant de signaux individuels que possible et en même temps sortir un morceau (playback) sur le système PA.

Dans cette situation également, un câble en Y est utilisé afin de transformer la prise stéréo du casque en sorties séparées 7+8. Les prises de sortie OUT1-2 sont utilisées pour le signal de lecture stéréo. Pour cela, le mixage SUB, qui contient uniquement le signal de lecture, est affecté à ces prises.

	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMBLS	PERC	EFFECT	LISNE	SONG	METRO
Sortie	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☒	☑	☑	☑
OUT1									x	
OUT2									x	
OUT3	x									
OUT4		x								
OUT5			x							
OUT6				x						
PHONES L					x					
PHONES R					x					

	ZONES	FADER	
	1	Kick	I N T F
CHAN	NOTE↓	BUS	
10!	G2	3	

*Kick : seul le BUS 3 est sélectionné*

	ZONES	FADER	
	1	Snare	I N T F
CHAN	NOTE↓	BUS	
10!	F1	4	

*Snare : seul le BUS 4 est sélectionné*

	ZONES	FADER	
	1	Hihat	I N T F
CHAN	NOTE↓	BUS	
10!	D1	5	

*Hihat : seul le BUS 5 est sélectionné*

	ZONES	FADER	
	1	Toms	I N T F
CHAN	NOTE↓	BUS	
10!	C3	6	

*Toms : seul le BUS 6 est sélectionné*

	ZONES	FADER	
	1	Cymbals	I N T F
CHAN	NOTE↓	BUS	
10!	E3	7+8	

*Cymbales (Cymbals) : stéréo sur BUS 7+8*

	LINE	VOL	
	Stereo		O U T
CHAN	SUB↓	PHONS	
10!	☑	7+8!	

*Sur la page OUT, le mixage SUB est assigné aux canaux les prises de sortie OUT1-2. Le groupe BUS 7+8 est attribué à la prise casque. Le mixage SUB ne contient que le signal de la chanson.*

## Situation 6 - Live 2 : Variation de la situation 5

Dans l'exemple précédent (situation 5), les toms ont été délibérément configurés en mono et le groupe PERC a été laissé de côté. Bien sûr, vous pouvez également utiliser le groupe PERC en envoyant les cymbales sur une seule sortie.

	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMBS	PERC	EFFECT	LINE	SONG	METRO
Sortie	☺	☺	☺	☺	☺	☺	FX	↓	U	Δ
OUT1									x	
OUT2									x	
OUT3	x									
OUT4		x								
OUT5			x							
OUT6				x						
PHONES L					x					
PHONES R						x				

	ZONES	FADER	I N T F
	1	Cymbs	
CHAN	NOTE↓	BUS	
10!	E3	7	

*Cymbales (Cymbs) : seul le BUS 7 est sélectionné*

	ZONES	FADER	I N T F
	1	Perc	
CHAN	NOTE↓	BUS	
10!	G1	8	

*Perc : seul le BUS 8 est sélectionné*

## Situation 7 - Live 3 : Variation de la situation 5

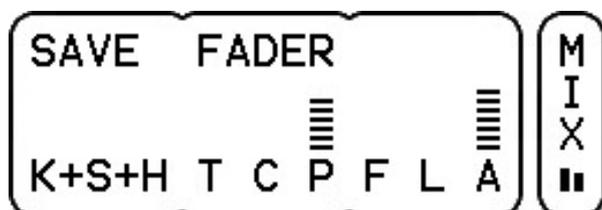
Il existe une autre façon, un peu plus sophistiquée, d'utiliser le groupe PERC, par exemple pour les boucles, sans avoir à sortir les cymbales en mono.

Dans cette configuration, le signal de lecture et le groupe PERC partagent les sorties OUT1-2. Le volume des deux signaux peut toujours être contrôlé séparément dans le mélangeur interne (page MIX).

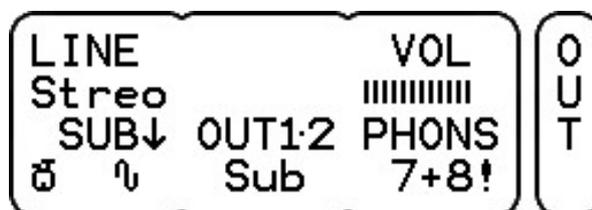
	KICK	SNARE	HIHAT	TOMS	CYMBS	PERC	EFFECT	LINE	SONG	METRO
Sortie	♩	♩	♩	♩	♩	♩	FX	↓	🎵	🎵
OUT1						x			x	
OUT2						x			x	
OUT3	x									
OUT4		x								
OUT5			x							
OUT6				x						
PHONES L					x					
PHONES R					x					

Tout d'abord, les *drum channels* dans le mixage SUB sont réactivés. Maintenant, le son des chansons et des boucles (PERC) est reproduit sur les sorties OUT1-2.

Il existe une astuce pour mettre en sourdine les signaux de la grosse caisse, de la caisse claire et des autres *drum channels* sur OUT1-2 : Pour cela, tous les signaux, à l'exception du groupe PERC et du lecteur des chansons, doivent être réglés sur "zéro" dans le mixeur.



Dans la table de mixage, tous les groupes sauf PERC et ACMP sont réglés sur "zéro".



A la page OUT les *drum channels* pour le SUB mix sont activés.



### Essayez-le !

Vous verrez, il n'y a (presque) aucune limite à votre créativité. Faites-en l'expérience !

## 12 Spécifications

<b>Connecteurs :</b>	10 x Entrée de déclenchement (jack stéréo 6,3 mm) 4 x Entrée de contrôle pour le charleston et les cymbales (jack stéréo 6,3 mm) 1 x Entrée ligne, stéréo (jack stéréo 6,3 mm) 6 x sortie ligne, mono (jack mono 6,3 mm) 1 x prise casque (prise stéréo 6,3 mm) 1 x MIDI IN 1 x MIDI OUT 1 x alimentation (12 V DC, alimentation externe) 1 x fente pour carte SD
<b>Type d'affichage / de mémoire :</b>	LCD (20 x 4 caractères) Carte mémoire SD de 32 Go
<b>Commandes :</b>	18 x boutons 1 x encodeur rotatif 3 x commande rotative
<b>Quantité de données gérables :</b>	Le système d'exploitation peut gérer jusqu'à 8 000 fichiers dsnd, 1000 dossiers et 800 fichiers WAV.
<b>Taille du nom :</b>	Les noms de fichiers peuvent comporter jusqu'à 63 caractères, et les noms de dossiers (y compris les sous-dossiers) jusqu'à 127 caractères.

## 13 Mise à jour

Grâce à système audio ouvert de 2BOX, le module peut être mis à jour facilement et confortablement par glisser-déposer.

Ainsi, vous pouvez garder votre DrumIt Five MKII toujours à jour et bénéficier des mises à jour du système d'exploitation, des nouvelles fonctionnalités et des améliorations techniques.

1. Éteignez le DrumIt Five MKII, sortez la carte SD et insérez-la dans le lecteur de cartes de votre ordinateur.
2. Téléchargez le système d'exploitation actuel depuis notre site Web ([www.2BOX-drums.com](http://www.2BOX-drums.com)). Le format de fichier du système d'exploitation est un **fichier .bin** (voir image).
3. Copiez le nouveau fichier .bin sur la carte SD par glisser-déposer.
4. Insérez la carte SD dans la fente pour carte SD de votre DrumIt Five MKII.
5. Redémarrez le module. Le module affiche le numéro du nouveau système d'exploitation pendant le processus de démarrage en bas à droite (vous pouvez également obtenir cette information dans le mode UNIT à la page INFO).
6. C'est fait !

Vous n'avez pas besoin de supprimer l'ancien fichier du système d'exploitation. Le module reconnaîtra automatiquement la version la plus récente. Dans l'exemple ci-dessous, le système reconnaît le fichier DrumIt120.bin (OS 1.20) comme la dernière version et ignore le fichier DrumIt110.bin (OS 1.10).

	Date	Ordner
Tom		
.metadata_never_index	0 KB	METADATA_NEVER...
DrumIt110	103 KB	VLC media file (.bin)
DrumIt120	120 KB	VLC media file (.bin)
DrumIt User Manual 1.1x r3	267 KB	PDF-XChange View...
drumit.dkit	151 KB	DKIT-Datei
DrumItInit.dkit	151 KB	DKIT-Datei
Quickstart 1.1x	509 KB	PDF-XChange View...



### Choisir entre les systèmes d'exploitation

Pendant le processus de démarrage, vous avez la possibilité de choisir entre les différents systèmes d'exploitation disponibles sur votre module. Pour ce faire, appuyez sur le bouton DATA du milieu lors de la mise sous tension.



Après avoir sélectionné le système d'exploitation souhaité avec Prev/Next (bouton DATA de gauche et du milieu), lancez le processus de démarrage en appuyant sur le bouton DATA de droite (chargement).

Veillez noter :

Les paramètres des modes KIT et UNIT qui se rapportent aux fonctions d'un système d'exploitation supérieur seront perdus si vous modifiez et enregistrez la même pièce (par exemple un kit) dans une version antérieure du système d'exploitation.

## 14 FAQs

### Comment puis-je ajuster les volumes des instruments les uns par rapport aux autres ?

Pour cela, vous disposez d'un mélangeur interne dans le mode UNIT à la page MIX (voir page 38). Reportez-vous également aux explications détaillées sur ce sujet à partir de la page 58.

### Comment puis-je sauvegarder mes paramètres ?

Les changements peuvent être sauvegardés dans les deux modes UNIT et KIT à la page principale (KIT PROG respectivement UNIT MIX) en appuyant sur le bouton DATA de gauche. Les changements que vous avez effectués dans les zones respectives sont indiqués par un "?". Reportez-vous également à la page 21 et à la page 38. Pour pouvoir sauvegarder, vous devez avoir activé la fonction SAVE sur la page PREF en mode UNIT (voir page 55).

### Comment puis-je optimiser le comportement de réponse du charleston en fonction de mes besoins ?

Des options de configuration spéciales pour le charleston peuvent être trouvées dans le mode UNIT sur les pages HCAL (voir page 44) et TRIG (voir page 40). Dans tous les cas, vous devez calibrer le hi-hat correctement. Il est également recommandé d'expérimenter avec les courbes de déclenchement et le GAIN. Veuillez noter qu'un charleston électronique répond toujours de manière légèrement différente d'un charleston normal.

### Comment puis-je attribuer un son différent au Rim ?

Appelez la page DRUM dans le mode KIT et sélectionnez le canal PERC souhaité en appuyant simultanément sur le bouton MORE et le bouton Drum Channel correspondant. Vous pouvez maintenant affecter un son au canal PERC (voir aussi page 28).

### Comment éviter les doubles déclenchements ?

Tout d'abord, vous devez vérifier la tension des têtes des coussinets concernés. Elle doit être régulière et pas trop lâche. Vous devez également vous assurer que le pad est monté correctement et qu'il ne vibre pas trop. Si vous avez toujours des problèmes avec les doubles déclencheurs, vous pouvez changer les réglages du déclencheur (GAIN et THRES) sur la page TRIG dans le mode UNIT. Voir section 10.2 UNIT - TRIG \* à partir de la page 40.

### Comment assigner des *drum channels* individuels aux sorties directes ?

Le DrumIt Five MKII offre de nombreuses options de routage. Lisez à partir de la page 58 les réglages que vous devez effectuer afin d'affecter des canaux individuels directement à des sorties spécifiques.

### **Puis-je connecter deux pads à une prise et assigner des sons différents ?**

Absolument. Les *drum channels* TOM 1 à TOM 4 et SNARE ont un canal PERC parallèle, qui peut être utilisé séparément à l'aide d'un câble Y-split. Le fonctionnement est décrit en détail à la page 13 et à la page 15.

### **Puis-je attribuer un canal MIDI distinct à chaque *drum channel* ?**

Oui, dans le mode UNIT à la page INTF. Le fonctionnement exact de ce mode est décrit à la page 47.

### **J'ai perdu un câble. Dois-je acheter quelque chose de spécial ?**

Les câbles 2BOX sont des câbles jack stéréo standard (6,3 mm).

### **Puis-je utiliser le DrumIt Five MKII avec des déclencheurs acoustiques ?**

Bien sûr. Le DrumIt Five MKII fonctionne parfaitement avec les produits des principaux fabricants, les triggers les plus courants ont été testés avec succès avec le DrumIt Five MKII. Dans le mode UNIT, à la page TRIG, vous trouverez des TYPES de déclencheurs spécifiques (AcTr1, AcTr2 et AcTr3) et d'autres paramètres (GAIN, THRES), qui vous permettront de régler le module afin qu'il soit parfaitement adapté à l'utilisation de déclencheurs acoustiques. Veuillez vous référer à la section 10.2UNIT - TRIG \* à partir de la page 40.

### 15 Contact et assistance

Vous avez des questions au sujet de votre DrumIt Five MKII ou un problème technique ?



Visitez notre site web à l'adresse suivante :

**[www. 2box-drums.com](http://www.2box-drums.com)**

Dans notre zone d'assistance, vous trouverez des réponses à vos questions.

Vous pouvez également nous envoyer un courriel à [support@2box-drums.com](mailto:support@2box-drums.com).

### **2BOX**

2BOX Distribution GmbH  
Neukirchner Str. 18  
65510 Hünstetten  
ALLEMAGNE

16 Index des mots-clés

---

**I**

! ..... 51

---

**?**

? 22, 24, 28, 37, 39, 55

---

**A**

Tous les sites ..... 56  
 ATTAQUE ..... 30

---

**B**

BAL ..... 33  
 BAR ..... 27, 36  
 BOTTE ..... 57  
 bpm ..... 27, 37  
 BUS ..... 33, 34, 47, 49, 59

---

**C**

CALIB ..... 44  
 annuler SAVE ..... 24  
 CC1 ..... 54  
 CC454  
 CHAN ..... 47, 54  
 Canal UP DOWN ..... 15  
 Contrôles ..... 15  
 COURBE ..... 34, 43, 45  
 Sons personnalisés ..... 30

---

**D**

Bouton DATA ..... 16  
 Contrôleur de données ..... 16  
 DÉCROISSANCE ..... 30, 53  
 PROFONDEUR ..... 35  
 Rejeter les modifications (KIT) . 25  
 Affichage ..... 17  
 Terminé ..... 56  
 Tambour ..... 34  
 Canal de tambour ..... 11  
 drumit.dkit ..... 10

DrumItInit.dkit ..... 56  
 Double canal ..... 11

---

**F**

FADER ..... 38, 39, 47  
 FBK ..... 35  
 DOSSIER ..... 28, 37, 53  
 Système de fichiers ..... 9  
 FLASH ..... 57  
 PLIAGE ..... 28, 53  
 GRATUIT ..... 57  
 FREQ ..... 34

---

**G**

GAIN ..... 42, 70  
 GAINR ..... 46  
 Son Gated ..... 30

---

**H**

Haut ..... 41  
 HAUT ..... 34  
 HOLD ..... 30  
 HTYP ..... 44

---

**I**

sortie individuelle ..... 33  
 INIT ..... 56

---

**K**

KIT ..... 8  
 Bouton du KIT ..... 16  
 KtPrg ..... 56

---

**L**

COUCHE ..... 30  
 GAUCHE ..... 35  
 NIVEAU ..... 41, 44  
 Commande LEVEL ..... 13, 51  
 Contrôle du NIVEAU ..... 16

Lin2 ..... 43  
 LIGNE ..... 50  
 Ligne 1 ..... 43  
 En direct ..... 60, 61  
 Live Sound ..... 34  
 LOCAL ..... 54  
 Boucle ..... 29  
 boucles ..... 29, 31  
 Bas ..... 41  
 BASSE ..... 34  
 LXTR ..... 46

---

**M**

MASQUE ..... 46  
 Max1 ..... 43  
 Max2 ..... 43  
 Med ..... 41  
 Capacité de la mémoire ..... 57  
 Emplacements de mémoire ..... 4  
 métronome ..... 5, 26, 36, 37, 51  
 son du métronome ..... 37  
 MID ..... 34  
 bande médiane ..... 34  
 MIDI ..... 48, 54  
 ENTRÉE MIDI ..... 54, 67  
 Note MIDI ..... 47  
 MIDI OUT ..... 54, 67  
 Note MIDI ..... 11, 12  
 Mélange ..... 34  
 mélangeur ..... 38, 51, 59  
 MIXER ..... 55  
 mono ..... 50  
 Mono ..... 30  
 Bouton MORE ..... 12, 15, 25

---

**N**

NOM ..... 56  
 Nég1 ..... 43  
 Nég2 ..... 43  
 NoChg ..... 56  
 Norm ..... 43  
 NOTE ..... 48

---

**O**

système d'exploitation ..... 57, 68, 69  
 OS ..... 57, 69

OUT1-2..... 37, 50, 51, 59

---

**P**

Bouton PAGE ..... 16  
Editeur PC / Mac ..... 5  
PED ..... 54  
PERC..... 11, 12, 14, 38  
PHONES..... 49  
PHONS ..... 51  
PITCH ..... 26  
JOUER ..... 26, 36  
Fonction Play-Along ..... 5  
Pos1 ..... 43  
Pos2 ..... 43  
PRCHG..... 54

---

**R**

TARIFS..... 35  
RAW ..... 44  
REDO ..... 25  
Renommer ..... 23  
REP ..... 36  
REP+ ..... 36  
REP1 ..... 36  
REP2 ..... 36  
Réinitialiser ..... 56  
DROIT..... 35

---

**S**

SAVE.....22, 23, 26, 39, 55  
Mode arrêt SAVE ..... 55  
sauvegarder le tempo ..... 27  
Mode SAVE ..... 10  
Sélection d'un canal ..... 28  
SENS..... 45  
SERNR..... 57  
Solo..... 29  
SON..... 29  
Sons..... 4  
onde brisée ..... 37  
mode split-wave..... 37  
STOP..... 26, 36  
ARRÊTER TOUT ..... 27  
Sous..... 34  
SUB..... 51

---

**T**

TEMPO..... 27, 37  
THRES ..... 42  
THRU ..... 54  
HEURE.....26, 35, 37  
TRIG.....40, 56, 70, 71  
déclencher..... 4  
trigger channel..... 11, 14, 29, 47  
TUNE..... 28, 53  
TYPE .....35, 36, 40

---

**U**

UNDO.....25  
Bouton UNIT ..... 16  
USAGE .....57  
Utilisateur KIT-Bank ..... 10

---

**V**

VOIX.....30  
VOL ..... 28, 33, 35, 36, 55  
volume..... 13, 28, 33, 50, 51

---

**W**

Fichier WAV .....31, 37

---

**X**

XTALK .....41

---

**Z**

zone ..... 11, 12, 29  
ZONES.....47