

**MANUEL UTILISATEUR**

**DRUMBRUTE IMPACT**  
ANALOG DRUM SYNTHESIZER

**ARTURIA®**  
YOUR EXPERIENCE • YOUR SOUND

# Remerciements

---

## DIRECTION

---

|               |                |                   |                         |
|---------------|----------------|-------------------|-------------------------|
| Frédéric Brun | Nicolas Dubois | Philippe Vivancos | Jean-Gabriel Schoenhenz |
|---------------|----------------|-------------------|-------------------------|

---

## INGENIERIE

---

|                  |                   |                |
|------------------|-------------------|----------------|
| Vivien Henry     | Yannick Bellance  | Luc Walrawens  |
| Valentin Lepetit | Nadine Lantheaume | Germain Marzin |

---

## MANUEL

---

|                |                |                   |
|----------------|----------------|-------------------|
| Randy Lee      | Florian Marin  | Sebastien Rochard |
| Morgan Perrier | Germain Marzin | Romain Wohlgroth  |

---

## CONCEPTION

---

|                   |                  |           |             |
|-------------------|------------------|-----------|-------------|
| Sebastien Rochard | Valentin Lepetit | DesignBox | Glen Darcey |
|-------------------|------------------|-----------|-------------|

---

## CONCEPTION SONORE

---

|                |                  |               |
|----------------|------------------|---------------|
| Victor Morello | Gustavo Bravetti | Florent Ricci |
|----------------|------------------|---------------|

---

## BÊTA-TESTEURS

---

|                |                  |                        |          |
|----------------|------------------|------------------------|----------|
| Alex Theakston | Gustavo Bravetti | Jean-Baptiste Merendet | Tom Hall |
| Terry Marsden  | Zach Alderson    | Mathew Critchell       |          |
| Marco Correia  | Ken Flux Pierce  | Florent Ricci          |          |

© ARTURIA SA - 2018 - Tous droits réservés.  
11 Chemin de la Dhuy  
38240 Meylan  
FRANCE  
[www.arturia.com](http://www.arturia.com)

Les informations contenues dans ce manuel sont susceptibles d'être modifiées sans préavis et n'engagent aucunement la responsabilité d'Arturia. Le logiciel décrit dans ce manuel est fourni selon les termes d'un contrat de licence ou d'un accord de non-divulgaration. Le contrat de licence spécifie les termes et conditions de son utilisation licite. Ce manuel ne peut être reproduit ou transmis sous n'importe quelle forme ou dans un but autre que l'utilisation personnelle de l'utilisateur, sans la permission écrite de la société ARTURIA S.A.

Tous les autres produits, logos ou noms de sociétés cités dans ce manuel sont des marques ou des marques déposées appartenant à leurs propriétaires respectifs.

**Product version: 1.0**

**Revision date: 11 July 2018**

## Merci d'avoir acheté le DrumBrute Impact !

Ce manuel présente les caractéristiques et le fonctionnement du **DrumBrute Impact** d'Arturia, un synthétiseur de batterie analogique, séquenceur de motifs et périphérique de performance live complet.

Cet ensemble comprend :

- Un synthétiseur de batterie analogique DrumBrute Impact, ainsi qu'un numéro de série et un code d'activation à l'arrière. Ces informations sont indispensables afin d'enregistrer votre Impact en ligne.
- Une alimentation DC. L'utilisation de l'alimentation incluse est obligatoire, une autre alimentation pourrait endommager l'appareil.
- Un Guide de Démarrage Rapide.

**Assurez-vous d'enregistrer votre DrumBrute Impact dès que possible !** Un autocollant sur le panneau inférieur contient le numéro de série et le code d'activation de votre dispositif. Ils sont requis pour effectuer le processus d'enregistrement en ligne. Pensez à le noter quelque part ou à le prendre en photo au cas où il s'abîmerait.

Enregistrer votre DrumBrute Impact vous donne les avantages suivants :

- Vous pourrez télécharger le manuel utilisateur du DrumBrute Impact ainsi que la dernière version du logiciel MIDI Control Center
- Vous recevez les offres spéciales réservées uniquement aux détenteurs du DrumBrute Impact.

# Informations de sécurité importantes

## Spécifications susceptibles d'être modifiées :

Les informations contenues dans ce manuel sont supposées être correctes au moment de son impression. Cependant, Arturia se réserve le droit de changer ou de modifier les spécifications sans préavis ou l'obligation de mettre à jour l'équipement ayant été acheté.

## IMPORTANT :

Le produit et son logiciel, lorsqu'utilisés avec un amplificateur, un casque ou des haut-parleurs, peuvent produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer une perte d'audition permanente. NE PAS faire fonctionner de manière prolongée à un niveau sonore trop élevé ou inconfortable. En cas de perte auditive ou d'acouphènes, veuillez consulter un ORL.

## AVERTISSEMENT :

Les frais encourus en raison d'un manque de connaissance relatif à l'utilisation de l'équipement (lorsqu'il fonctionne normalement) ne sont pas couverts par la garantie du fabricant et sont, par conséquent, à la charge du propriétaire de l'appareil. Veuillez lire attentivement ce manuel et demander conseil à votre revendeur avant d'avoir recours à l'assistance.

## Liste non exhaustive des précautions à prendre :

1. Lire et comprendre toutes les consignes.
2. Suivez toujours les instructions sur l'instrument.
3. Avant de nettoyer l'instrument, débranchez toujours le câble USB. Lors du nettoyage, servez-vous d'un chiffon doux et sec. N'utilisez pas d'essence, d'alcool, d'acétone, de térébenthine ou toutes autres solutions organiques. N'utilisez pas de nettoyant liquide ou en spray, ni de chiffon trop humide.
4. N'utilisez pas l'instrument près d'une source d'eau ou d'humidité telle qu'une baignoire, un lavabo, une piscine, ou tout autre endroit similaire.
5. Ne positionnez pas l'instrument de manière instable afin d'éviter toute chute accidentelle.
6. Ne placez pas d'objets lourds sur l'instrument. Ne bloquez pas les ouvertures ou les ventilations de l'instrument: ces dernières servent à faire circuler l'air afin d'éviter la surchauffe de l'instrument. Ne placez pas l'instrument à proximité d'une source de chaleur ou dans un endroit dépourvu d'aération.
7. Ne tentez pas d'ouvrir ou d'insérer quelque chose dans l'instrument sous peine de provoquer un incendie ou un court-circuit.
8. Ne versez aucun liquide sur l'instrument.
9. Ramenez toujours votre instrument dans un centre de service qualifié. Vous invalideriez votre garantie en ouvrant ou en retirant une partie de l'instrument, et un assemblage inapproprié pourrait entraîner un court-circuit ou d'autres dysfonctionnements.
10. N'utilisez pas l'instrument en cas d'orage ou de tonnerre, cela pourrait provoquer une électrocution à distance.
11. N'exposez pas votre instrument aux rayons directs du soleil.
12. N'utilisez pas votre instrument près d'une fuite de gaz.
13. Arturia décline toute responsabilité pour tous dommages ou pertes de données causés par un fonctionnement inapproprié de l'appareil.

# Introduction

## Félicitations pour l'achat du DrumBrute Impact d'Arturia !

Le synthétiseur de batterie analogique DrumBrute Impact est le frère cadet du [DrumBrute d'Arturia](#), et bien qu'il soit de plus petite taille, ses fonctionnalités sont tout aussi impressionnantes. Il possède les mêmes capacités en termes de création de grooves, ainsi qu'un son unique renfermant une puissance qui ne ressemble à aucune autre.

L'Impact comporte dix instruments analogiques puissants dont une grosse caisse, deux caisses claires, des charlestons et des cymbales, plus des toms, une cloche à vache et une percussion FM flexible, qui offrent une grande variété de sons. La fonction Color innovante de chaque instrument étend encore davantage les possibilités mises à votre disposition.

De plus, l'ajout d'un nouveau circuit de distorsion sur la sortie maître apportera un contour agressif au son global. Il présente un niveau ajustable allant d'*«un petit peu sale»* à *«saturé dans l'oubli»*, afin que vous puissiez malmener votre musique autant que cela vous chante.

En tant que synthétiseur de batterie analogique, le DrumBrute Impact prend le relai des boîtes à rythmes classiques des années 70 et 80. Mais il intègre également les développements technologiques les plus avancés de l'époque contemporaine, ce qui lui permet de s'intégrer et de se synchroniser à n'importe quel système informatique, équipement MIDI ou installation vintage.

Les fonctionnalités principales du DrumBrute Impact :

- Dix instruments, dont une percussion FM
- Génération de signal totalement analogique et chemin de signal pour chaque instrument
- Fonction Color indépendante pour chaque instrument
- Distorsion ajustable/annulable sur la sortie maître
- Sorties individuelles pour de nombreux instruments (grosse caisse, caisses claires, charlestons et percussion FM)
- Solo/Mute pour les instruments individuels ou groupes d'instruments
- Dix pistes indépendantes
- Décalage temporel pour les pistes ou événements
- Fonctions Accent et Color disponibles par instrument, par événement (sauf la cloche à vache)
- Swing et Randomness, par piste ou par motif
- Répétition de pas, pour des subdivisions rythmiques par événement
- Plage de tempo de 30-300 bpm
- Tap tempo
- Entrée/sortie MIDI
- Capable de se synchroniser avec l'horloge USB/MIDI et d'autres sources d'horloges standards
- Fonctionne avec le logiciel MIDI Control Center pour modifier des séquences et les réglages globaux

Nous pensons que vous serez impressionné par le caractère sonore et les fonctionnalités du DrumBrute Impact. Et surtout, il est simple d'utilisation ! Il a été spécialement conçu pour améliorer votre flux de travail et votre créativité.

N'oubliez pas de vous rendre sur le site internet [www.arturia.com](http://www.arturia.com) et de vérifier les derniers firmwares, de télécharger le MIDI Control Center et de consulter les tutoriels et les FAQ. Nous sommes sûrs que vous ferez de la musique incroyable en un rien de temps.

Musicalement vôtre,

**L'équipe Arturia**



# Table des Matières

|   |    |
|---|----|
| 1. Présentation.....  | 4  |
| 1.1. Établir les connexions .....                               | 4  |
| 1.1.1. ...avec un ordinateur.....                               | 4  |
| 1.1.2. ...avec des périphériques externes.....                  | 5  |
| 1.2. Transport, motifs, effets.....                             | 6  |
| 1.2.1. Affichage Tempo/Value.....                               | 6  |
| 1.2.2. Rate/Fine/Tap Tempo.....                                 | 6  |
| 1.2.3. Les boutons de transport.....                            | 7  |
| 1.2.4. Modes du DrumBrute Impact .....                          | 7  |
| 1.2.5. Options de synchronisation.....                          | 8  |
| 1.2.6. Boutons de Pas.....                                      | 8  |
| 1.2.7. Boutons Copy & Erase.....                                | 9  |
| 1.2.8. Effets de motifs.....                                    | 10 |
| 1.2.9. Longueur de motif/Dernier pas.....                       | 10 |
| 1.2.10. Circuit de sortie.....                                  | 11 |
| 1.2.11. Roller/Looper/Step Repeat.....                          | 12 |
| 1.3. Les fonctions utilitaires.....                             | 13 |
| 1.3.1. Le métronome.....  | 13 |
| 1.3.2. Les boutons Mute/Solo.....                               | 14 |
| 1.3.3. Le bouton Shift.....                                     | 14 |
| 1.4. Instruments, Pads, Color.....                              | 15 |
| 1.4.1. Les contrôles des instruments.....                       | 15 |
| 1.4.2. Les boutons de sélection des instruments.....            | 15 |
| 1.4.3. Les pads.....  | 16 |
| 1.4.4. Le bouton Color.....                                     | 16 |
| 1.5. Le panneau arrière, partie 1.....                          | 17 |
| 1.5.1. Entrée/sortie d'horloge.....                             | 17 |
| 1.5.2. Entrée/sortie MIDI.....                                  | 17 |
| 1.5.3. USB.....   | 17 |
| 1.5.4. Alimentation.....  | 17 |
| 1.6. Le panneau arrière, partie 2.....                          | 18 |
| 1.6.1. Casque.....  | 18 |
| 1.6.2. Sortie Mix.....  | 18 |
| 1.6.3. Sorties individuelles.....                               | 19 |
| 2. Fonctionnement de base .....                                 | 20 |
| 2.1. Travailler avec les motifs .....                           | 20 |
| 2.1.1. Sélectionner une banque.....                             | 20 |
| 2.1.2. Sélectionner un motif.....                               | 20 |
| 2.1.3. Régler le tempo.....                                     | 21 |
| 2.1.4. Activer le métronome.....                                | 21 |
| 2.1.5. Enregistrer un motif.....                                | 22 |
| 2.1.6. Sauvegardez ce que vous avez fait !.....                 | 22 |
| 2.2. Les fonctions de Shift .....                               | 23 |
| 2.2.1. Les options de division temporelle.....                  | 23 |
| 2.2.2. Les options de configuration.....                        | 24 |
| 2.3. Les options de lecture créatives.....                      | 25 |
| 2.3.1. La fonction Swing.....                                   | 25 |
| 2.3.2. La fonction Random.....                                  | 25 |
| 2.3.3. Looper/Roller.....                                       | 26 |
| 2.3.4. Pause ou Restart.....                                    | 27 |
| 2.4. All Notes Off .....  | 27 |
| 3. Les Instruments .....  | 28 |
| 3.1. Concepts généraux.....                                     | 28 |
| 3.1.1. Pads partagés, pistes indépendantes.....                 | 28 |
| 3.1.2. Deux instruments, une voix : les charlestons (Hats)..... | 28 |
| 3.1.3. Deux instruments, un effet : les Toms.....               | 28 |
| 3.1.4. L'instrument Cymbal peut changer, pas la Cowbell.....    | 28 |
| 3.1.5. Chaque instrument a quatre sons.....                     | 29 |
| 3.2. Les paramètres des instruments.....                        | 30 |
| 3.2.1. Kick (grosse caisse).....                                | 30 |

|   |    |
|---|----|
| 3.2.2. Snare 1 (caisse claire 1).....               | 30 |
| 3.2.3. Snare 2 (caisse claire 2).....               | 30 |
| 3.2.4. Tom Hi/Low (Tom haut/bas).....               | 30 |
| 3.2.5. Cymbal (Cymbale).....                        | 31 |
| 3.2.6. Cowbell (cloche à vache).....                | 31 |
| 3.2.7. Hi-Hats (pédales charleston).....            | 31 |
| 3.2.8. FM Drum (percussion FM).....                 | 32 |
| 3.2.9. Qu'est-ce que la FM ?.....                   | 33 |
| 3.3. Le mode Color.....                             | 34 |
| 3.4. Tableau du mode Color.....                     | 34 |
| 3.5. Mode Color : niveau instrument.....            | 35 |
| 3.6. Mode Color : niveau piste.....                 | 35 |
| 3.7. Un instrument, quatre sons.....                | 36 |
| 4. Le mode Pattern.....                             | 38 |
| 4.1. Création de motifs.....                        | 38 |
| 4.1.1. Contrôler le tempo.....                      | 38 |
| 4.1.2. Time Division.....                           | 39 |
| 4.1.3. Enregistrer un motif.....                    | 22 |
| 4.1.4. Fonctions Mute/Solo.....                     | 41 |
| 4.1.5. Utiliser le Roller tout en enregistrant..... | 42 |
| 4.1.6. Suppression localisée.....                   | 43 |
| 4.1.7. Swing.....                                   | 44 |
| 4.1.8. Random.....                                  | 46 |
| 4.2. Édition de motif.....                          | 47 |
| 4.2.1. Le mode Step.....                            | 47 |
| 4.2.2. Le mode Accent.....                          | 47 |
| 4.2.3. Le mode Color.....                           | 34 |
| 4.2.4. Phase rouge, phase bleue.....                | 48 |
| 4.2.5. Sélectionner un élément de la batterie.....  | 48 |
| 4.2.6. La fonction Step Repeat.....                 | 49 |
| 4.2.7. Décalage temporel des événements.....        | 51 |
| 4.2.8. Copier une piste de batterie.....            | 52 |
| 4.2.9. Supprimer une piste de batterie.....         | 54 |
| 4.2.10. Longueur d'un motif.....                    | 55 |
| 4.3. Restaurer un motif ou une banque.....          | 57 |
| 4.3.1. Restaurer un motif dans une banque.....      | 57 |
| 4.3.2. Restaurer la banque actuelle.....            | 57 |
| 4.4. Sauvegardez le motif !.....                    | 57 |
| 4.5. Copier un motif.....                           | 58 |
| 5. Le mode Song.....                                | 59 |
| 5.1. Qu'est-ce qu'un morceau ?.....                 | 59 |
| 5.2. Sélectionner un morceau.....                   | 59 |
| 5.3. Créer un morceau.....                          | 60 |
| 5.4. Restaurer des morceaux.....                    | 60 |
| 5.5. Sauvegarder un morceau.....                    | 60 |
| 5.6. Supprimer un morceau.....                      | 61 |
| 5.7. Fonctionnalités de performance live.....       | 62 |
| 5.7.1. Fonctionnalités de morceaux.....             | 62 |
| 5.7.2. Fonctionnalités de motifs.....               | 63 |
| 5.8. Mute et Solo en mode Song.....                 | 63 |
| 6. Les fonctions Copier/Supprimer.....              | 64 |
| 6.1. Copier de banque à banque.....                 | 64 |
| 6.2. Copier de motif à motif.....                   | 65 |
| 6.2.1. Dans une banque.....                         | 65 |
| 6.2.2. Entre des banques (motifs).....              | 65 |
| 6.3. Copier de batterie à batterie.....             | 66 |
| 6.4. Effacer une banque.....                        | 66 |
| 6.5. Effacer un motif.....                          | 66 |
| 6.6. Effacer une piste de batterie.....             | 66 |
| 7. Fonctionnalités avancées.....                    | 67 |
| 7.1. Prolonger un motif.....                        | 67 |
| 7.1.1. Ajouter des pas vides.....                   | 67 |

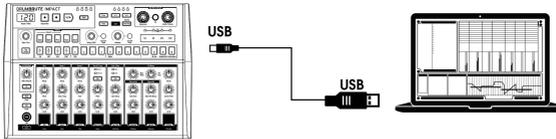
|   |     |
|---|-----|
| 7.1.2. Copier et ajouter.....                                       | 67  |
| 7.2. Raccourcir un motif.....                                       | 68  |
| 7.3. Mode Polyrythm.....  | 69  |
| 7.3.1. Qu'est-ce que le mode Polyrythm ?.....                       | 69  |
| 7.3.2. Ce qu'il fait.....   | 70  |
| 7.3.3. Créer une polyrythmie.....                                   | 71  |
| 7.4. Tableau du bouton Shift.....                                   | 72  |
| 8. Synchronisation.....   | 73  |
| 8.1. En tant que Maître.....  | 73  |
| 8.2. En tant qu'Esclave.....  | 73  |
| 8.3. Les fréquences d'entrée/de sortie d'horloge.....               | 74  |
| 8.4. Les connecteurs d'horloge.....                                 | 74  |
| 9. Le MIDI Control Center.....                                      | 75  |
| 9.1. Les fondamentaux.....  | 75  |
| 9.1.1. Configurations recommandées.....                             | 75  |
| 9.1.2. Installation et emplacement.....                             | 75  |
| 9.1.3. Connexion.....   | 76  |
| 9.1.4. Sauvegardez vos séquences.....                               | 77  |
| 9.2. Fonctionnement de base du MCC.....                             | 77  |
| 9.3. Les modèles de l'appareil.....                                 | 78  |
| 9.3.1. La Mémoire de travail.....                                   | 78  |
| 9.3.2. Synchronisation avec le DrumBrute Impact.....                | 78  |
| 9.4. Le Navigateur de projets.....                                  | 79  |
| 9.4.1. Constituer une bibliothèque.....                             | 80  |
| 9.4.2. Modifier un modèle.....                                      | 81  |
| 9.4.3. Envoyer un motif sur le DrumBrute Impact.....                | 82  |
| 9.5. Store To/Recall From.....                                      | 83  |
| 9.5.1. Le bouton « Store To ».....                                  | 83  |
| 9.5.2. Rappeler des motifs édités à partir du DrumBrute Impact..... | 83  |
| 9.5.3. Sauvegarder, Supprimer, Importer/Exporter, etc.....          | 84  |
| 9.6. Importer/Exporter les Réglages de l'appareil.....              | 85  |
| 9.6.1. Exporter les Réglages de l'appareil.....                     | 85  |
| 9.6.2. Importer les Réglages de l'appareil.....                     | 85  |
| 9.7. Les bases de l'édition.....                                    | 86  |
| 9.7.1. La saisie de données.....                                    | 86  |
| 9.7.2. Sélectionner des onglets.....                                | 86  |
| 9.7.3. Les onglets de banques.....                                  | 87  |
| 9.7.4. L'onglet Device Settings.....                                | 87  |
| 9.8. La fenêtre Pattern.....  | 88  |
| 9.8.1. Navigation.....  | 88  |
| 9.8.2. Paramètres des motifs.....                                   | 88  |
| 9.8.3. Définir la longueur des motifs.....                          | 89  |
| 9.8.4. Les événements de motifs.....                                | 90  |
| 9.8.5. Réglages de pistes.....                                      | 95  |
| 9.9. Polyrythmie.....   | 97  |
| 9.10. Les Réglages de l'appareil.....                               | 98  |
| 9.10.1. MIDI Channel.....   | 98  |
| 9.10.2. Les réglages globaux.....                                   | 99  |
| 9.10.3. Les réglages du Roller/Looper.....                          | 102 |
| 9.10.4. Les réglages de Transport.....                              | 103 |
| 9.10.5. Drum Map.....   | 104 |
| 10. Contrat de licence logiciel.....                                | 105 |
| 11. Déclaration de conformité.....                                  | 108 |

# 1. PRÉSENTATION

## 1.1. Établir les connexions

Il existe de nombreuses manières de connecter le DrumBrute Impact à d'autres types de dispositifs, allant des vintage aux plus modernes. Vous trouverez ci-dessous des exemples d'installations potentielles :

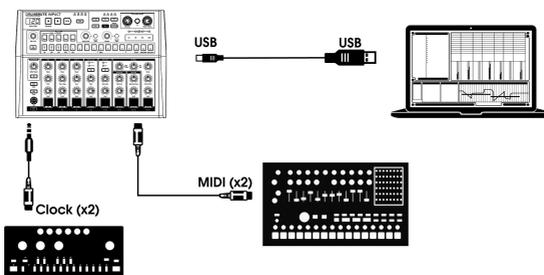
### 1.1.1. ...avec un ordinateur



Le DrumBrute Impact est plus qu'une boîte à rythmes classique : c'est aussi un appareil compatible USB. Au niveau le plus élémentaire, il peut donc être connecté à n'importe quel ordinateur muni d'un port USB, et ses pads peuvent être utilisés en tant que périphériques d'entrée de plusieurs applications. Le logiciel [MIDI Control Center \[p.75\]](#) téléchargeable et gratuit vous permet de spécifier quelles notes et commandes MIDI seront transmises respectivement par les pads et les boutons de transport.

**i** 🎵 : Le DrumBrute Impact ne s'alimente pas par le port USB de votre ordinateur. Pour alimenter électriquement l'instrument, branchez simplement l'adaptateur DC inclus sur le DrumBrute Impact et sur une source d'alimentation externe, puis réglez l'interrupteur d'alimentation sur On à l'arrière du DrumBrute Impact.

## 1.1.2. ...avec des périphériques externes



Comme vous pouvez le constater, le DrumBrute Impact peut être au cœur de certains systèmes géniaux.

### 1.1.2.1. Appareils MIDI

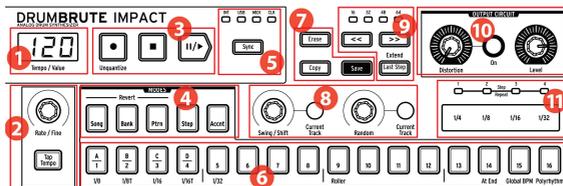
De nombreux d'appareils géniaux ne sont dotés que de ports MIDI (pas de synchronisation d'horloge, pas d'USB). Le DrumBrute Impact s'intégrera parfaitement à ces systèmes : il se synchronisera à des séquenceurs MIDI, à des arpégiateurs et à d'autres boîtes à rythmes, et ses propres sons de batterie pourront être joués à partir d'un clavier MIDI. De plus, il peut évidemment envoyer et recevoir des données MIDI par l'intermédiaire du port USB de votre ordinateur.

### 1.1.2.2. Sources/destinations d'horloge

L'entrée et la sortie Clock peuvent se synchroniser à des types d'horloges plus anciens tels que les 24 impulsions par noire (ppqn), 48 ppqn, 2 ppqn (Korg), ou même une seule impulsion ou un seul pas.

Pour en savoir plus sur les câbles à utiliser avec d'autres connexions et formats de synchronisation, rendez-vous à la partie sur les [Connecteurs d'horloge \[p.74\]](#).

## 1.2. Transport, motifs, effets



1. Affichage Tempo/Value
2. Rate/Fine/Tap Tempo
3. Boutons de transport
4. Modes du DrumBrute Impact
5. Synchronisation
6. Boutons de Pas/Valeurs de pas
7. Boutons Erase/Copy/Save
8. Effets de motifs
9. Longueur de motif/Dernier pas
10. Sortie : Distorsion, Niveau Maître
11. Roller/Looper/Répétition de pas

### 1.2.1. Affichage Tempo/Value

La plupart du temps, l'affichage montrera la valeur du tempo en battements par minute (BPM), mais il changera aussi temporairement pour montrer les valeurs des effets de motifs (Pattern Effects) « Random » ou « Swing » lorsqu'ils sont modifiés. En mode Song, il affichera le numéro du Motif pendant que le morceau est en cours de lecture.

### 1.2.2. Rate/Fine/Tap Tempo

Le tempo peut être défini en utilisant le potentiomètre Rate/Fine ou en tapotant le bouton Tap Tempo. Pour ajuster le tempo avec précision, appuyez sur Shift et tournez le potentiomètre. Dès que vous appuyez sur le bouton Shift, l'affichage changera pour montrer les valeurs décimales du tempo (.00-.99).

### 1.2.3. Les boutons de transport



Unquantize

Les boutons de transport contrôlent le séquenceur du DrumBrute Impact ainsi que les appareils MIDI externes utilisant les messages MIDI standards ou le MIDI Machine Control (MMC). Servez-vous du logiciel [MIDI Control Center \[p.75\]](#) pour apporter les changements nécessaires.

Le bouton Record sert à créer des morceaux ou des motifs. Utilisé avec le bouton Shift, il permet de basculer de l'enregistrement quantifié au non quantifié.

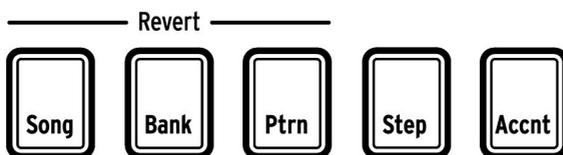
Le bouton Stop annulera l'enregistrement ou la lecture, et peut servir à envoyer une commande [All Notes Off \[p.27\]](#) (relâcher toutes les notes) si nécessaire.

Le bouton Play fait aussi office de bouton Pause, ce qui vous permet de mettre en pause une séquence en plein milieu, d'ajuster le son d'un instrument, et d'appuyer une nouvelle fois sur Play pour reprendre l'enregistrement ou la lecture. Il est possible de déterminer si le motif reprendra du point où il a été interrompu ou s'il recommencera depuis le début. Servez-vous du [MIDI Control Center \[p.75\]](#) pour définir le [comportement du bouton Play/Pause \[p.101\]](#).



Le DrumBrute Impact rend possibles les enregistrements quantifiés et non quantifiés. Par défaut, les enregistrements sont quantifiés ; pour désactiver la quantification, maintenez Shift enfoncé et appuyez sur le bouton Record. Pour en savoir plus, veuillez consulter la partie [Enregistrer un motif \[p.22\]](#).

### 1.2.4. Modes du DrumBrute Impact



Ces cinq boutons déterminent le mode opérationnel du DrumBrute Impact : les modes Song, Bank ou Pattern. Les boutons Step et Accent servent à modifier un motif (Pattern).

Le [chapitre sur le mode Pattern \[p.38\]](#) contient tout ce qu'il faut savoir sur la création d'un motif. Pour apprendre à créer un morceau, rendez-vous au [chapitre sur le mode Song \[p.59\]](#).

Les boutons Song, Bank et Pattern peuvent être utilisés avec le bouton Shift pour restaurer une banque, ou les morceaux à leur dernier statut de sauvegarde. Ces procédures sont décrites [ici \[p.60\]](#) pour le mode Song et [ici \[p.57\]](#) pour les banques et les motifs.

## 1.2.5. Options de synchronisation

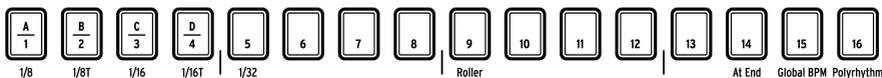


Quatre options de synchronisation sont accessibles en appuyant sur le bouton Sync de façon répétée. Elles déterminent si le DrumBrute Impact sera le maître ou l'esclave d'une installation multi périphériques.

En fonction de son rôle (maître ou esclave) dans un système, le DrumBrute Impact peut être paramétré pour transmettre et répondre à l'une des quatre fréquences d'horloge (1P, 2P, 24P ou 48P). Ce choix s'effectue facilement à l'aide du panneau frontal, en maintenant le bouton Sync enfoncé et en tournant le potentiomètre Rate/Fine.

La partie [Synchronisation \[p.73\]](#) donne une description complète des fonctionnalités de synchronisation.

## 1.2.6. Boutons de Pas



L'une des principales utilisations des 16 boutons de Pas est de sélectionner des motifs dans le mode Pattern. Cependant, ils ont bien d'autres utilités.

Par exemple, dans le mode Step, ils sont utilisés pour activer/désactiver des événements dans un motif. Lorsqu'ils sont utilisés avec le bouton Shift, ils sélectionnent des valeurs de division temporelle et activent ou désactivent certaines fonctionnalités.

Dans ce manuel, vous apprendrez à utiliser les boutons de Pas pour [sélectionner un morceau \[p.59\]](#), sélectionner une banque ou un motif (voir [Travailler avec des motifs \[p.20\]](#)), [modifier un motif \[p.47\]](#), déterminer la [longueur d'un motif \[p.55\]](#), et bien plus encore.

Les boutons de Pas dotés de fonctions secondaires de Shift sont détaillés dans les parties appropriées du manuel. Veuillez suivre ce lien pour consulter le [tableau de toutes les fonctionnalités de Shift \[p.72\]](#).

### 1.2.7. Boutons Copy & Erase



Dans chaque mode, ces deux boutons servent à copier ou supprimer de grandes quantités de données de motifs en même temps. Par exemple, vous pouvez copier un motif dans un nouvel emplacement ou l'effacer complètement.

Il est également possible de copier des données de séquence d'un instrument à un autre au sein du même motif, ou d'effacer toutes les données d'un instrument dans un motif.

Les fonctions Copy/Erase vous seront détaillées [ici \[p.64\]](#).

#### 1.2.7.1. Bouton Save



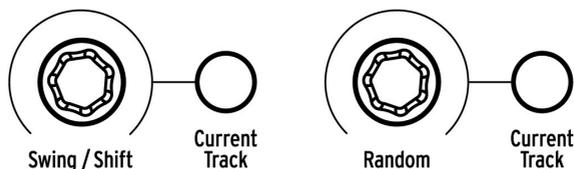
Le bouton Save est utilisé conjointement avec les boutons des modes Song, Bank et Pattern afin de conserver les motifs que vous avez créés.

**i** !: Vos nouvelles données de motifs seront perdues lors d'un cycle d'alimentation, sauf si vous avez utilisé le bouton Save pour les enregistrer sur la mémoire interne du DrumBrute Impact.

La fonction Save comporte trois niveaux : Pattern, Bank et Song. Vous en apprendrez davantage sur ces fonctionnalités, [ici \[p.57\]](#) pour les Motifs (pattern) et [ici \[p.60\]](#) pour les Morceaux (song).

**i** !: Vous pouvez sauvegarder une banque complète de 16 motifs en une fois en maintenant Save enfoncé et en appuyant sur le bouton Bank.

## 1.2.8. Effets de motifs



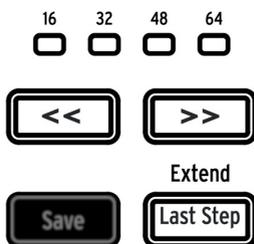
**Swing** insère une sensation de « ternarisation » (shuffle) dans les motifs. Cela peut affecter le motif entier (tous les instruments à la fois) ou seulement la piste d'instrument actuelle, sans atteindre les autres instruments.

Le fait d'utiliser le potentiomètre Swing tout en maintenant le bouton Shift enfoncé vous donne la possibilité d'effectuer un décalage temporel vers l'avant ou vers l'arrière sur une piste complète d'instrument. Il est également possible de décaler temporellement un événement individuel sur une piste en maintenant le bouton de Pas correspondant et en tournant le potentiomètre Swing.

**Random** introduit une quantité croissante d'imprévisibilité aux motifs. Comme pour le réglage Swing, cette commande peut affecter le motif dans son intégralité ou seulement la piste d'instrument actuelle, sans modifier les autres.

Pour en savoir plus sur ces fonctionnalités, consultez les parties [Swing \[p.44\]](#), [Décalage temporel des événements \[p.51\]](#), et [Random \[p.46\]](#).

## 1.2.9. Longueur de motif/Dernier pas



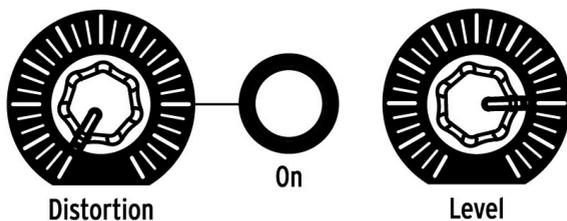
Les motifs du DrumBrute Impact peuvent faire jusqu'à 64 pas de long, consistant en quatre subdivisions de 16 pas étant jouées les unes après les autres. C'est ce que l'on appelle les Step Groups (groupes de pas).

Les quatre LED au-dessus des boutons à doubles flèches (<< >>) servent à indiquer la longueur du motif et le groupe de pas en cours de lecture.

Le bouton Last Step (dernier pas) est utilisé avec les boutons de Pas et les boutons << >> afin de changer la longueur du motif actuel.

Pour une description complète de ces fonctionnalités, voir la partie [Longueur d'un motif \[p.55\]](#).

## 1.2.10. Circuit de sortie



### 1.2.10.1. Distortion

Ce potentiomètre contrôle le niveau de distorsion appliqué au mix global. Le circuit de distorsion se situe à la fin du chemin du signal, ainsi, lorsqu'il est employé, tous les instruments seront distordus. Le bouton situé à droite du potentiomètre Distortion activera et désactivera l'effet Distortion.

**i** : La fonction Distortion n'affecte pas les sorties individuelles des sons de grosse caisse (kick), caisses claires (snare), pédales charleston (hi hats) ou FM. Cependant, un effet Drive indépendant pour la grosse caisse peut être ajouté en utilisant la fonction Color. L'effet Drive est disponible à la sortie Kick indépendante. Veuillez lire la [partie sur le mode Color \[p.34\]](#) pour en savoir plus.

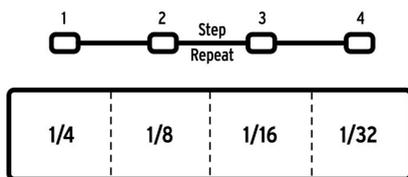
### 1.2.10.2. Level

Ce potentiomètre contrôle le niveau de sortie maître du DrumBrute Impact. Il contrôle également le niveau du casque.

**i** : Le potentiomètre Master Volume n'affectera pas le niveau d'un instrument lorsqu'un câble est branché sur sa sortie située sur le panneau arrière. Dans ce cas, servez-vous du potentiomètre Level au-dessus du pad de batterie de cet instrument. [Cette partie \[p.18\]](#) vous donne des précisions à ce sujet.

### 1.2.11. Roller/Looper/Step Repeat

La bande tactile sert à l'enregistrement ainsi qu'à la lecture, et ajoute un beau niveau de spontanéité à la création musicale et à la performance live. Elle peut être configurée pour générer des roulements de tambour, des parties de boucles d'un morceau ou d'un motif, et pour entrer des subdivisions rythmiques pour un événement en mode d'édition de Pas (Step edit).



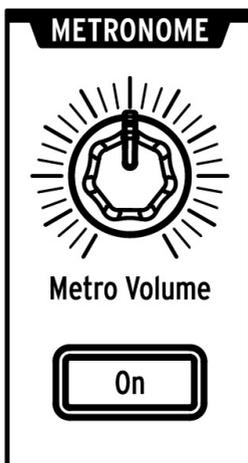
*La bande tactile*

Un bouton de Pas vous permettra de faire passer la bande tactile en fonctionnalité Roller et Looper. Pour passer d'un mode à l'autre, maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez sur le bouton de Pas 9. Vous aurez immédiatement connaissance du mode activé lorsque vous appuierez sur le bouton Shift : si le bouton de Pas 9 est allumé, la bande tactile est en mode Roller. S'il est éteint, elle est en mode Looper. [Ce paramètre \[p.102\]](#) peut également être défini dans le [MIDI Control Center \[p.75\]](#).

Pour en savoir plus sur l'utilisation de la bande tactile en tant que Looper ou Roller, veuillez cliquer [ici \[p.26\]](#). Des [informations complémentaires \[p.42\]](#) sont disponibles au [chapitre Mode Pattern \[p.38\]](#). La fonction Step Repeat est décrite à deux moments dans ce manuel : une partie lui est consacrée [au chapitre Mode Pattern \[p.49\]](#) et une autre dans le chapitre [MIDI Control Center \[p.94\]](#), en effet, la valeur Step Repeat peut être modifiée pour chaque pas dans un motif.

## 1.3. Les fonctions utilitaires

### 1.3.1. Le métronome



Pour activer le métronome, appuyez sur le bouton On. Il fournira une référence temporelle lorsque le DrumBrute Impact est en marche. Plusieurs valeurs temporelles sont disponibles pour le clic sur le panneau frontal et dans le [MIDI Control Center \[p.75\]](#). Ce sujet est traité [ici \[p.21\]](#).

Le volume du clic est contrôlé par le potentiomètre Metro Volume.

[Cliquez ici \[p.18\]](#) pour une description des options de sortie du métronome.

### 1.3.2. Les boutons Mute/Solo



Clear



Clear



Ces boutons vous permettent de couper le son d'un ou de plusieurs instruments ou d'isoler des instruments en particulier tout en enregistrant un motif ou en le lisant.

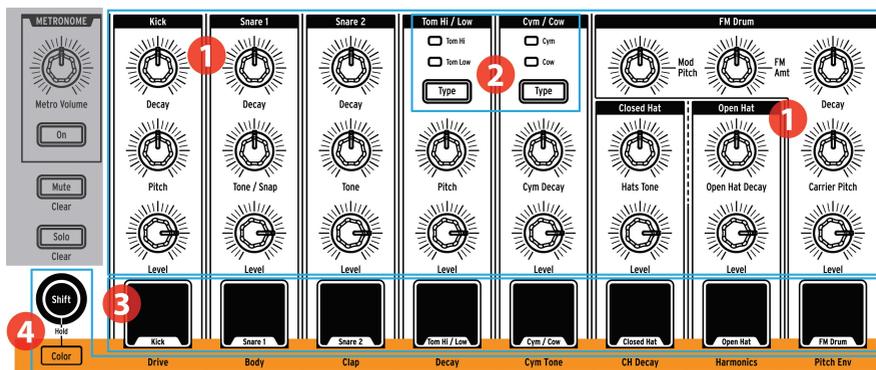
Pour en savoir plus sur l'utilisation des boutons Mute et Solo, veuillez consulter [cette partie \[p.41\]](#).

### 1.3.3. Le bouton Shift

Le bouton Shift est utilisé conjointement avec d'autres commandes pour accéder à des fonctions secondaires telles que le réglage précis du tempo (Fine Tempo) ou la suppression du groupe Mute.

Chaque utilisation spécifique du bouton Shift sera décrite dans les parties appropriées de ce manuel. Pour une liste complète des fonctions de Shift, suivez [ce lien \[p.72\]](#).

## 1.4. Instruments, Pads, Color



1. Contrôles des instruments
2. Boutons de sélection des instruments
3. Pads
4. Color

**i** Sur l'image ci-dessus, le bouton Shift est regroupé avec le bouton Color, car ces deux derniers sont utilisés ensemble pour activer le mode Color Hold. Cependant, le bouton Shift présente bien d'autres fonctions listées [ici \[p.72\]](#).

### 1.4.1. Les contrôles des instruments

Chaque instrument a son propre ensemble de paramètres de création sonore. Les lignes entre les instruments indiquent quels potentiomètres appartiennent à quel instrument. Chaque instrument et ses potentiomètres sont appelés **canal d'instrument**.

Certains canaux d'instruments sont partagés par deux instruments. Par exemple, les instruments « Cymbal » (cymbale) et « Cowbell » (cloche à vache) se trouvent sur le canal Cym/Cow. Il est connu sous le nom de **canal partagé**.

**i** Les mouvements des contrôles des instruments ne sont pas enregistrés en tant que motif.

### 1.4.2. Les boutons de sélection des instruments

Ces boutons permettent de passer d'un instrument à l'autre dans un canal partagé. Chaque instrument d'un canal partagé peut être enregistré indépendamment dans un motif.

Cependant, en règle générale, les instruments partagent les contrôles des instruments. Par exemple, si vous modifiez l'accord sur l'instrument Tom Hi (tom haut), l'accord de l'instrument Tom Low (tom bas) sera aussi modifié.

### 1.4.3. Les pads

Les huit pads sensibles à la vélocité servent à saisir des données de notes dans un motif. Ils déclencheront toujours leurs instruments, que le DrumBrute Impact soit en cours de fonctionnement ou non (sauf si l'option Local Control est désactivée).

N'oubliez pas que certains pads donnent accès à plus d'un instrument, chacun ayant sa propre piste dans le séquenceur de motifs. En comptant tous les canaux partagés, dix instruments distincts sont en réalité disponibles sur les huit pads.

 Lorsque vous modifiez une piste en mode Step, il est possible de sélectionner un instrument sans le déclencher en maintenant le bouton Shift enfoncé et en appuyant sur le pad de batterie approprié. Veuillez consulter la partie [Édition de motifs \[p.47\]](#) pour en savoir plus.

### 1.4.4. Le bouton Color

Le bouton Color sert à accéder aux fonctions Color de chaque instrument. Appuyer sur ce bouton révèle les instruments pour lesquels le mode Color est activé : si un pad est allumé en orange, c'est qu'il est « coloré ».

Chaque canal d'instrument présente sa propre application de la fonction Color, qui est indiquée par la rangée de texte en dessous des pads. Par exemple, le paramètre Color pour la grosse caisse (Kick) est Drive, alors que le paramètre Color des toms haut/bas (Hi/Low Toms) est Decay.

Certaines variations importantes sont à prendre en compte :

- L'effet Color est toujours déclenché en même temps pour les Hi et Low Toms.
- L'instrument Cymbal a un effet Color (Harmonics), mais pas l'instrument Cowbell.
- L'effet Harmonics sous le bouton Open Hat est partagé par les instruments Closed Hat et Open Hat, mais le fait de déclencher l'effet CH Decay n'affecte que la Closed Hat.

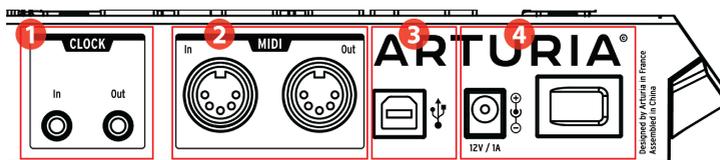
#### 1.4.4.1. Le mode Color Hold

Il est possible de « verrouiller » les pads en mode Color en maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur le bouton Color. Ceci vous permet d'activer ou de désactiver rapidement l'effet Color de plusieurs instruments, même au cours d'une performance live. Il est aussi possible d'utiliser Shift + Color pour mettre les [boutons de Pas \[p.8\]](#) en mode Color Hold lorsque vous êtes en [mode Step \[p.47\]](#). Appuyez de nouveau sur le bouton Color pour quitter le mode Color Hold.

 Chaque pas de chaque piste d'instrument peut disposer d'une couleur activée ou désactivée indépendamment. Ce sujet sera abordé dans la partie [Édition de motifs \[p.47\]](#).

Suivez ce lien pour en savoir plus sur le [mode Color \[p.34\]](#).

## 1.5. Le panneau arrière, partie 1



1. Entrée/sortie d'horloge
2. Entrée/sortie MIDI
3. USB
4. Alimentation

### 1.5.1. Entrée/sortie d'horloge

L'entrée Clock permet au DrumBrute Impact de communiquer avec des appareils pré-MIDI ayant utilisé ces connecteurs pour la synchronisation, tels que les anciennes boîtes à rythmes Korg et Roland. D'autres appareils vintage peuvent utiliser différents types de connecteurs qui devraient être facilement disponibles.

### 1.5.2. Entrée/sortie MIDI

Servez-vous de câbles MIDI standards pour envoyer et recevoir des notes MIDI et des données d'horloge entre le DrumBrute Impact et des appareils compatibles MIDI.

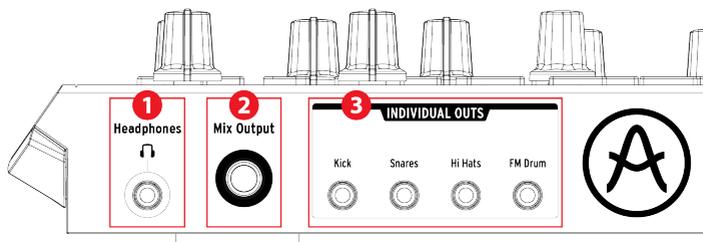
### 1.5.3. USB

Ce port fournit les données de connexion à un ordinateur. En plus de synchroniser le DrumBrute Impact avec votre DAW, la connexion USB vous permet d'utiliser le logiciel MIDI Control Center pour configurer des paramètres supplémentaires, modifier des données de motifs et mettre à jour le logiciel du DrumBrute Impact.

### 1.5.4. Alimentation

De gauche à droite de cette partie, on trouve le connecteur d'alimentation DC 12V et l'interrupteur d'alimentation. N'utilisez que les sources d'alimentation incluses afin d'éviter d'endommager le DrumBrute Impact.

## 1.6. Le panneau arrière, partie 2



1. Casque
2. Sortie Mix
3. Sorties individuelles

### 1.6.1. Casque

La sortie Headphones transmet le même signal que la sortie Mix et fonctionne de la même manière, à une exception près : lorsque la prise casque est connectée, le métronome sera retiré de la sortie Mix, mais restera dans le casque jusqu'à ce que le bouton On du Métronome soit basculé sur Off.

Le comportement de toutes les autres options de connexion est identique pour le casque et pour la sortie Mix : quand un câble est branché à l'une des sorties individuelles, le signal de ce canal d'instrument sera retiré des sorties casque et Mix.

### 1.6.2. Sortie Mix

Cette prise de sortie (Mix Output) transmet le signal de sortie pour chaque canal d'instrument. Lorsqu'un câble est connecté à l'une des sorties individuelles, ce canal d'instrument sera retiré de la sortie Mix.

Le niveau de la sortie Mix est contrôlé par le potentiomètre Level situé dans la partie Output Circuit.

### 1.6.3. Sorties individuelles

Chaque canal d'instrument du DrumBrute Impact comporte une prise de sortie 3,5 mm dédiée sur le panneau arrière (INDIVIDUAL OUTS) :

- Kick (grosse caisse)
- Snares (caisse claire - partagé par les Snare 1 et Snare 2)
- Hi Hats (charlestons - partagé par les Closed et Open Hats)
- FM Drum (percussion FM)

Quand un câble est connecté à l'une des sorties individuelles, ce canal d'instrument sera retiré de la sortie Mix et Casque. Dans le cas où les instruments partagent un canal, tels que les Closed et Open Hats, les deux instruments seront retirés de la sortie Mix lors de l'insertion du câble.

Le niveau de sortie de chaque canal d'instrument est défini par le potentiomètre Level correspondant situé sur le panneau frontal.

**i** : La fonction Distortion n'affecte pas les sorties individuelles. Cependant, un effet Drive peut être ajouté sur la grosse caisse en utilisant la fonction Color. Cet effet est disponible à la sortie Kick indépendante. Veuillez lire la partie sur le [mode Color \[p.34\]](#) pour en savoir plus.

## 2. FONCTIONNEMENT DE BASE

### 2.1. Travailler avec les motifs

Le DrumBrute Impact contient 64 motifs, organisés en quatre banques de 16 motifs chacune.

#### 2.1.1. Sélectionner une banque

En plus des numéros 1-4, les quatre premiers boutons de Pas sont sérigraphiés avec les lettres A, B, C et D. Chacun représente une banque de 16 motifs.

Pour passer d'une banque à une autre, appuyez sur le bouton Bank puis sélectionnez l'un des quatre premiers boutons de Pas. Après cela, appuyez sur le bouton Ptrn et sélectionnez l'un des 16 motifs de cette banque en vous servant des boutons de Pas.

Un réglage dans le logiciel MIDI Control Center est disponible et vous permet de passer d'une banque à une autre alors que le DrumBrute Impact est en cours de lecture, sans l'étape supplémentaire de sélection d'un motif. Rendez-vous à la partie [Next Bank \[p.101\]](#) du chapitre [MIDI Control Center \[p.75\]](#) pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

#### 2.1.2. Sélectionner un motif

Pour sélectionner un motif dans la banque actuelle, appuyez simplement sur l'un des boutons de Pas (1-16). Si vous êtes toujours en mode Bank, il vous faudra d'abord appuyer sur le bouton Ptrn avant de sélectionner le motif.

Le DrumBrute Impact répondra de différentes manières s'il est en fonctionnement lorsque la sélection est faite : soit il changera immédiatement de motif, soit il attendra la fin du motif en cours.

Le panneau frontal comporte une combinaison de boutons qui vous permet d'alterner ces deux réglages : maintenez simplement le bouton Shift enfoncé et appuyez sur le bouton de Pas 14. Si ce bouton est allumé lorsque vous appuyez sur le bouton Shift, le réglage At End (= à la fin) est activé.

Vous pouvez aussi vous servir du réglage « Wait to Load Pattern » dans le logiciel MIDI Control Center pour spécifier le comportement que vous préférez. Tout cela est décrit [ici \[p.100\]](#) dans le chapitre [MIDI Control Center \[p.75\]](#).



La sélection de motifs ne peut être modifiée en cours d'enregistrement.

### 2.1.3. Régler le tempo

Lorsque Sync est réglé sur Internal, la plage de tempo du DrumBrute Impact est de 30-300 battements par minute (bpm).

Il y a trois manières de régler le tempo de votre motif :

- Tourner le potentiomètre Rate/Fine.
- Utiliser le bouton Tap Tempo.
- Pour un réglage précis du tempo, maintenez Shift enfoncé puis tournez le potentiomètre Rate/Fine.

Chaque motif peut disposer de son propre tempo, mais vous pouvez faire en sorte que le DrumBrute Impact utilise le même tempo pour tous les motifs et morceaux. Pour ce faire, maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez sur le bouton de Pas 15 (Global BPM). Si le bouton de Pas 15 s'allume en bleu au moment où le bouton Shift est enfoncé, alors le BPM global est actif.

Le MIDI Control Center vous permet de spécifier toutes les fonctionnalités relatives au tempo et au métronome. Voir la partie [Réglages Globaux \[p.99\]](#) pour plus de détails.

Si le paramètre Sync du DrumBrute Impact est réglé sur autre chose que l'horloge Interne, vous devrez régler le tempo sur l'appareil maître. Pour plus d'informations sur les réglages de [Synchronisation \[p.73\]](#), suivez le lien.



! : Le DrumBrute Impact pourrait ne pas suivre correctement un tempo en dehors de la plage de 30-300 bpm lorsqu'il est synchronisé à un dispositif externe.

### 2.1.4. Activer le métronome

Pour activer le métronome, appuyez sur le bouton On. Vous entendrez alors un clic, seulement lorsque le DrumBrute Impact est en fonctionnement. Son volume de sortie est contrôlé par le potentiomètre Metro Volume.

La valeur temporelle du métronome peut être changée à partir du panneau frontal. Pour ce faire, maintenez le bouton On enfoncé et sélectionnez une valeur entre 1/8 et 1/32. Le bouton sélectionné devient alors bleu.

Notez qu'il est également possible de « désélectionner » n'importe quel bouton de valeur temporelle allumé. Ceci résultera en un clic à la noire quand l'appareil est en fonctionnement.

Une valeur temporelle supplémentaire pour le métronome est aussi disponible grâce au MIDI Control Center : les triolets de noires (1/4T).

Pour une description des options de sortie audio du métronome, veuillez lire la [partie Casque \[p.18\]](#).

## 2.1.5. Enregistrer un motif

Si vous avez parcouru toutes les étapes de cette partie, il est temps de créer un rapide motif de batterie. Pour une explication plus détaillée du mode Record, rendez-vous à la partie [Enregistrer un motif \[p.22\]](#) du [chapitre Mode Pattern \[p.38\]](#).

- Sélectionnez un motif vide, maintenez le bouton Record enfoncé et appuyez sur le bouton Play. Le bouton Tap Tempo commencera alors à clignoter (en fonction de la valeur temporelle du métronome), et les boutons de Pas deviendront violets les uns après les autres pour indiquer la position actuelle dans le motif.
- Jouez sur les pads. La prochaine fois que le DrumBrute Impact passera à ce moment du motif, vous entendrez ce que vous avez ajouté. Appuyez sur Record pour quitter le mode Record.
- Si vous voulez déterminer un rythme avant de commencer à enregistrer, vous pouvez appuyer sur Play et vous entraîner sur les pads pendant que les autres instruments jouent leurs parties.
- Quand vous êtes prêt, vous pouvez entrer en mode Record « à la volée », alors que le motif boucle, en appuyant sur le bouton Record. Ou si vous préférez, vous pouvez arrêter le motif puis appuyer sur Record + Play pour commencer depuis le début.



! Si vous souhaitez conserver ce que vous avez créé, assurez-vous de sauvegarder immédiatement le motif avant de le perdre. La prochaine partie vous explique comment vous y prendre.

## 2.1.6. Sauvegardez ce que vous avez fait !

Vous pourriez perdre vos nouveaux motifs, à moins de les sauvegarder sur la mémoire flash avant de passer à une autre banque, un autre mode ou d'éteindre le DrumBrute Impact. De plus, vous pourriez risquer de les perdre si vous passez en mode Song et que vous jouez un morceau qui sollicite des motifs d'une autre banque.

Il existe trois manières différentes de sauvegarder :

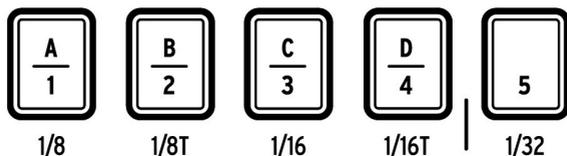
1. Sauvegarder un motif en cours : maintenez le bouton Save enfoncé et appuyez sur Ptrn.
2. Sauvegarder une banque complète de motifs : maintenez le bouton Save enfoncé et appuyez sur Bank.
3. Sauvegarder le morceau en cours : maintenez le bouton Save enfoncé et appuyez sur Song.

Il est aussi judicieux de sauvegarder la mémoire du DrumBrute Impact en utilisant le MIDI Control Center. La partie [Store To/Recall From \[p.83\]](#) vous donne toutes les informations nécessaires à ce sujet.

## 2.2. Les fonctions de Shift

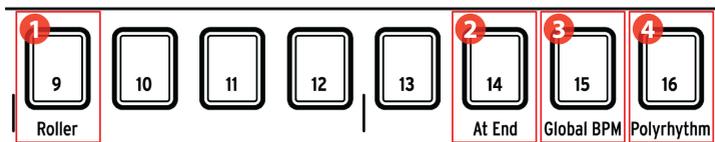
De nombreuses options géniales sont disponibles pour chaque mode lorsque le bouton Shift est utilisé pour accéder aux fonctions secondaires.

### 2.2.1. Les options de division temporelle



Les cinq premiers boutons de Pas sélectionnent la division temporelle du motif actuel. Les options vont de 1/8 (croche) à 1/32 (triple croche) et comprennent les options de triolets. Maintenez Shift enfoncé et appuyez sur l'un des boutons pour choisir une valeur de division temporelle différente.

## 2.2.2. Les options de configuration



1. Shift + 9 : Roller/Looper
2. Shift + 14 : At End
3. Shift + 15 : Global BPM
4. Shift + 16 : Polyrhythm

### 2.2.2.1. Roller/Looper

Les différents comportements de la bande Roller/Looper sont décrits [ici \[p.26\]](#). Maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez le bouton de Pas 9 pour basculer entre le mode Roller et le mode Looper. Si le bouton de Pas 9 est allumé lorsque vous appuyez sur le bouton Shift, le mode Roller est activé. Cette sélection peut aussi être faite grâce au [MIDI Control Center \[p.75\]](#).

### 2.2.2.2. At End

Ce bouton vous permet de spécifier si un nouveau motif sera chargé dès que vous le sélectionnez ou non. Si ce n'est pas le cas, le dispositif attendra la fin du motif actuel avant de passer au suivant.

Pour alterner entre ces comportements, maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez sur le bouton de Pas 14. Si ce bouton est allumé quand vous appuyez sur le bouton Shift, cela signifie que la fonction At End est activée. Ce réglage peut également être modifié dans le [MIDI Control Center \[p.75\]](#).

### 2.2.2.3. Global BPM

Chaque motif et morceau peut disposer de son propre tempo, ou alors, vous pouvez utiliser ce paramètre pour tous les forcer à être lus au même tempo. Pour activer cette fonctionnalité, maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez le bouton de Pas 15.

### 2.2.2.4. Fonction Polyrhythm

Les pistes individuelles d'instruments au sein d'un motif peuvent boucler indépendamment quand la fonction Polyrhythm est activée. Ce réglage est conservé séparément pour chaque motif. Pour activer cette fonctionnalité, maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez sur le bouton de Pas 16.

Pour en savoir plus sur la fonction Polyrhythm, rendez-vous à la partie sur le [mode Polyrhythm \[p.69\]](#).

## 2.3. Les options de lecture créatives

Une fois que vous avez capturé l'idée de motif de base que vous souhaitez, il y a de nombreuses façons de la tester lors de la lecture. Les quatre options suivantes peuvent être utilisées en même temps, alors amusez-vous !

### 2.3.1. La fonction Swing

La fonction Swing peut prendre un battement franc, au son mécanique, et le rendre encore plus intéressant en ajoutant des quantités croissantes de « ternarisation ». Le réglage de Swing par défaut est de 50 % et la valeur maximale est de 75 %.

[Cette partie \[p.44\]](#) vous dit tout sur la fonction Swing. Par exemple, il est possible que chaque instrument au sein d'un motif ait son propre pourcentage de Swing.

### 2.3.2. La fonction Random

Augmenter le réglage Random introduira des changements spontanés dans les données de notes et les dynamiques du motif. Il peut être subtil ou extrême, le choix vous revient.

Et comme pour le réglage Swing, chaque motif et instrument au sein du motif peut avoir son propre réglage Random. Lisez la description du bouton Current Track dans [cette partie \[p.46\]](#) pour en savoir plus.

### 2.3.3. Looper/Roller

La bande tactile présente deux options pour l'enregistrement ou la performance en temps réel : les modes Looper et Roller. Vous pouvez passer de l'un à l'autre en utilisant Shift + bouton de Pas 9. Si Shift est maintenu enfoncé et que le Pas 9 est allumé, cela signifie que le mode Roller est sélectionné. Cette option est aussi disponible dans la partie Roller/Looper du [MIDI Control Center \[p.75\]](#).

 La bande tactile peut aussi servir à entrer des données de répétition de pas (Step Repeat) en mode Step. Cette fonction vous permet d'entrer des notes rapides et répétitives sans devoir modifier la valeur temporelle du motif. Des détails sur cette fonctionnalité sont disponibles dans [cette partie \[p.49\]](#).

#### 2.3.3.1. En cours de lecture : Looper/Roller

Lorsqu'un motif est en cours de lecture (c.-à-d. pas en cours d'enregistrement), cette bande peut servir à boucler des parties du motif actuel ou à produire un « roulement » sur un ou plusieurs instruments. Cette option est disponible dans le [MCC \[p.75\]](#) (voir le menu Mode dans la partie [Roller/Looper \[p.102\]](#)), de plus, elle peut être déclenchée à l'aide de Shift + bouton de Pas 9 sur le panneau frontal du DrumBrute Impact (Pas 9 allumé = Roller).

#### Looper activé

Appuyez sur la bande tactile quand le DrumBrute Impact lit un morceau ou un motif pour activer la fonction Looper.

La longueur de la boucle est déterminée par le placement de votre doigt sur la bande, 1/4 correspondant à la plus grande boucle et 1/32 à la plus petite. Le fait de changer l'emplacement de votre doigt sur la bande modifiera la taille de la boucle.

Le point de départ de la boucle est basé sur le moment où vous touchez la bande pendant la lecture. Vous pouvez passer à autre une position de boucle en appuyant sur l'un des boutons de Pas tout en maintenant votre doigt sur la bande.

#### Roller activé

La bande Roller vous permet de « rouler » des instruments en temps réel. Elle générera des roulements basés sur la division temporelle sélectionnée dans la zone de la bande tactile. Placez un doigt sur cette dernière puis touchez un ou plusieurs pads pour « rouler » le ou les instruments.

 Quand un instrument « roule », sa piste ne lira pas les événements préexistants.

### 2.3.3.2. En cours d'enregistrement : Roller

Lorsque le DrumBrute Impact enregistre un motif, la bande tactile peut faire office de Roller pour générer des roulements de batterie. Placez votre doigt quelque part sur la bande au moment de l'enregistrement, appuyez sur un pad, et cet instrument sera répété (« roulé ») dans le motif. La vitesse de répétition est déterminée par l'endroit où vous effectuez la pression avec votre doigt (1/4, 1/8, etc.).

 : Le plus petit roulement de tambour que le motif peut enregistrer est déterminé par la division temporelle que vous avez sélectionnée pour le motif. En d'autres termes, si la division temporelle du motif est 1/16, l'Impact n'enregistrera pas les roulements de 1/32 joués sur la bande Roller.

### 2.3.3.3. La bande tactile et le MIDI

La bande tactile peut envoyer des messages CC MIDI (changement de contrôle) qui peuvent servir à enregistrer votre performance Looper/Roller ou à contrôler un autre périphérique MIDI.

Quand cette fonction est activée, le DrumBrute Impact répond aussi aux CC MIDI entrants du type sélectionné.

Il est possible de changer le numéro CC MIDI de la bande tactile à l'aide du [MIDI Control Center \[p.75\]](#) (voir la partie [Réglages de l'appareil \[p.98\]](#) du MCC). Pour tout savoir sur le comportement MIDI de la bande tactile, rendez-vous à la [partie Roller/Looper MIDI \[p.102\]](#) de ce chapitre.

Le Looper/Roller envoie et reçoit sur le Canal MIDI Global, qui peut aussi être modifié en utilisant l'onglet [Device Settings \[p.98\]](#) dans le [MIDI Control Center \[p.75\]](#).

### 2.3.4. Pause ou Restart

Le MIDI Control Center vous permet de spécifier le comportement du bouton Play/Pause. Ce réglage est appelé le mode Pause.

Il vous faudra essayer les deux options pour déterminer celle que vous préférez : l'une d'entre elles redémarrera le motif du début chaque autre fois que vous appuierez sur le bouton Play (Restart), alors que l'autre mettra en pause puis reprendra la lecture du motif à partir de la position actuelle (Pause).

La partie sur le [mode Pause \[p.101\]](#) vous en apprend davantage sur ces réglages du MIDI Control Center.

## 2.4. All Notes Off

Il est possible qu'un message MIDI soit interrompu pour une raison quelconque. Ceci peut entraîner une note bloquée ou « suspendue » sur le dispositif cible.

Si cela se produit, il vous suffit d'appuyer rapidement sur le bouton Stop trois fois de suite. Une commande MIDI « All Notes Off » (relâcher toutes les notes jouées) sera envoyée.

 : Les messages All Notes Off et All Sounds Off entrants sont répétés vers le port de sortie MIDI.

## 3. LES INSTRUMENTS

### 3.1. Concepts généraux

#### 3.1.1. Pads partagés, pistes indépendantes

Le DrumBrute Impact présente dix instruments analogiques qui partagent huit pads. Sur chacun des canaux des instruments partagés, on retrouve un bouton qui sélectionne quel instrument sera joué par le pad qu'ils partagent. Cependant, chacun de ces instruments dispose de sa propre piste dans un motif.

Par exemple, les instruments Tom Hi et Tom Low partagent un canal d'instrument. Le bouton Type sert à sélectionner lequel de ces deux instruments sera joué par le pad Tom Hi/Low. Vous pouvez néanmoins enregistrer des parties indépendantes pour chaque Tom.

Il en est de même pour les instruments Cymbal et Cowbell : le bouton Type sélectionne l'instrument à jouer et chacun a sa propre piste dans un motif.

#### 3.1.2. Deux instruments, une voix : les charlestons (Hats)

L'instrument Closed Hat et l'instrument Open Hat sont générés par les mêmes circuits analogiques, ainsi, un seul peut être entendu à la fois. De ce fait, lorsque la sonorité et les harmoniques sont ajustés sur un instrument, les deux sont affectés.

Cependant, certains réglages indépendants peuvent être faits selon la durée de decay de chaque instrument :

- Jouez une note accentuée et la durée du decay augmentera légèrement sur les deux instruments
- Ajoutez l'effet Color à la Closed Hat et sa durée de decay augmentera encore davantage
- L'Open Hat dispose d'un potentiomètre Decay dédié qui permet d'allonger considérablement sa durée de decay. Cependant, la Closed Hat coupera toujours l'Open Hat.

#### 3.1.3. Deux instruments, un effet : les Toms

Les instruments Tom Hi et Tom Low partagent le même effet Color : activez le mode Color pour les Toms et les deux instruments auront une durée de decay plus importante.

Techniquement, l'effet Color est appliqué au Tom Hi et cette information de couleur est partagée avec le Tom Low. C'est pourquoi la LED Type passe automatiquement au Tom Hi quand le bouton Color est enfoncé.

#### 3.1.4. L'instrument Cymbal peut changer, pas la Cowbell

La durée de decay de l'instrument Cymbal peut être modifiée par le potentiomètre Cym Decay, mais ce potentiomètre n'affecte pas l'instrument Cowbell. Ainsi, quand la Cowbell a été sélectionnée par le bouton Type, le potentiomètre Cym Decay ne fait rien.

De plus, l'instrument Cowbell n'a pas d'effet Color, contrairement à l'instrument Cymbal. Ainsi, quand le bouton Color est enfoncé, la LED Type passera à « Cym » pour indiquer que l'effet Color est appliqué uniquement à l'instrument Cymbal.

### 3.1.5. Chaque instrument a quatre sons

Chaque instrument possède quatre sons différents : Normal, Normal avec accent, Color sans accent, Color avec accent. Les versions Normal et Color de chaque son ont des [numéros de notes MIDI indépendants \[p.104\]](#) pouvant être modifiés à l'aide du [MIDI Control Center \[p.75\]](#). Les versions Accent de chaque son se produisent à des valeurs de vélocité MIDI différentes sur leurs numéros de notes MIDI respectifs.

De manière générale, le franchissement du seuil de vélocité d'accent (Accent Velocity Threshold) augmente légèrement la durée de decay et/ou le timbre, selon l'instrument. Le [seuil de vélocité d'accent \[p.100\]](#) est le même pour tous les instruments et est déterminé à l'aide du [MIDI Control Center \[p.75\]](#).

Cependant, les effets Color sont différents pour chaque instrument et peuvent être ajoutés à des pas individuels dans une piste d'instrument ou ajoutés à l'instrument même, qui affecte ensuite tous les pas de la piste de cet instrument.

Le mode Color comporte de nombreux aspects. Cliquez [ici \[p.34\]](#) pour vous rendre directement sur cette partie de ce chapitre. Pour obtenir un tableau décrivant l'effet Color de chaque instrument, [cliquez ici \[p.34\]](#).

## 3.2. Les paramètres des instruments

### 3.2.1. Kick (grosse caisse)

| Paramètre | Description  |
|-----------|--|
| Decay     | Contrôle la durée du son de la grosse caisse       |
| Pitch     | Modifie l'accord de la grosse caisse               |
| Level     | Règle le volume de la grosse caisse                |
| Color     | Active/désactive l'effet Drive de la grosse caisse |

### 3.2.2. Snare 1 (caisse claire 1)

| Paramètre | Description   |
|-----------|---|
| Decay     | Contrôle la durée du composant Snap du son de la caisse claire 1            |
| Tone/Snap | Modifie l'équilibre entre les composants Tone et Snap de la caisse claire 1 |
| Level     | Règle le volume de la caisse claire 1                                       |
| Color     | Active/désactive l'effet Body de la caisse claire 1                         |

### 3.2.3. Snare 2 (caisse claire 2)

| Paramètre | Description   |
|-----------|---|
| Decay     | Contrôle la durée du son de la caisse claire 2        |
| Tone      | Balaye la fréquence du filtre pour la caisse claire 2 |
| Level     | Règle le volume de la caisse claire 2                 |
| Color     | Active/désactive l'effet Clap de la caisse claire 2   |

### 3.2.4. Tom Hi/Low (Tom haut/bas)

| Paramètre | Description   |
|-----------|---|
| Type      | Bascule le pad entre le tom haut et le tom bas      |
| Pitch     | Modifie l'accord des deux toms                      |
| Level     | Règle le volume des deux toms                       |
| Color     | Active/désactive l'effet Decay des deux instruments |

### 3.2.5. Cymbal (Cymbale)

| Paramètre | Description  |
|-----------|--|
| Type      | Bascule le pad entre la cloche à vache et la cymbale |
| Cym Decay | Contrôle la durée du son de la cymbale               |
| Level     | Règle le volume de la cymbale                        |
| Color     | Active/désactive l'effet Cym Tone de la cymbale      |

### 3.2.6. Cowbell (cloche à vache)

| Paramètre      | Description  |
|----------------|--|
| Bouton Type    | Bascule le pad entre la cloche à vache et la cymbale |
| Level          | Règle le volume de la cloche à vache                 |
| (pas de Color) | Non applicable                                       |

### 3.2.7. Hi-Hats (pédales charleston)

Ces deux instruments partagent un seul canal audio analogique, ainsi, un seul peut être entendu à la fois. Mais certains réglages indépendants peuvent être apportés à chaque instrument.

#### 3.2.7.1. Closed Hat (charleston fermée)

| Paramètre | Description  |
|-----------|--|
| Hats Tone | Contrôle les fréquences de coupure du filtre de la charleston fermée et de la charleston ouverte |
| Level     | Règle le volume de la charleston fermée  |
| Color     | Active/désactive l'effet CH Decay de la charleston fermée  |

#### 3.2.7.2. Open Hat (charleston ouverte)

| Paramètre      | Description   |
|----------------|---|
| Open Hat Decay | Contrôle la durée du son de la charleston ouverte           |
| Level          | Règle le volume de la charleston ouverte                    |
| Color          | Active/désactive l'effet Harmonics de la charleston ouverte |

### 3.2.8. FM Drum (percussion FM)

Pour une brève description de la synthèse FM, voir ci-dessous.

| Paramètre     | Description   |
|---------------|---|
| Mod Pitch     | Change la fréquence du Modulateur (Modulator)               |
| FM Amount     | Règle l'impact que le Modulateur a sur le Porteur (Carrier) |
| Decay         | Contrôle la durée de la percussion FM                       |
| Carrier Pitch | Modifie la fréquence du Porteur                             |
| Level         | Règle le volume de la percussion FM                         |
| Color         | Active/désactive l'effet Pitch Env de la percussion FM      |

### 3.2.9. Qu'est-ce que la FM ?

FM veut dire Frequency Modulation, modulation de fréquence. Elle ressemble au processus d'ajout de vibrato à une note de violon : la sonorité franche du violon est modifiée (c.-à-d. modulée) par le vibrato quand le musicien déplace légèrement son doigt vers le haut et vers le bas sur la corde. Le mouvement du doigt n'est pas directement entendu : ce que l'on entend, c'est la manière dont le mouvement de ce doigt affecte le son global.

Il en est de même avec la percussion FM : le Porteur fournit la sonorité fondamentale de l'instrument et le Modulateur affecte la sonorité à la manière d'un vibrato. On n'entend jamais directement le Modulateur lui-même : il n'est détecté que dans la manière dont il affecte le Porteur.

Voici un essai de base pouvant aider à illustrer ce qui se produit avec la percussion FM. Avant de commencer, réglez les potentiomètres FM Drum comme suit :

- Mod Pitch et FM Amt complètement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (c.-à-d. leurs réglages minimum)
- Decay et Carrier Pitch totalement dans le sens des aiguilles d'une montre (c.-à-d. leurs réglages maximum)
- Potentiomètre Level complètement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (jusqu'en bas, pour plus de sécurité, pour l'instant).

À présent, suivez ces étapes :

1. Augmentez progressivement le contrôle Level jusqu'à obtenir un niveau d'écoute confortable. Vous devriez entendre une sonorité pure quand un pad est joué.
2. Tournez le potentiomètre Carrier Pitch dans un sens puis dans l'autre tout en jouant sur un pad pour entendre sa plage complète de fréquences, puis replacez-le vers le haut de la plage.
3. Faites de même avec le potentiomètre Decay tout en jouant sur un pad : tournez-le dans un sens puis dans l'autre pour entendre la manière dont il affecte la durée du son du Porteur.
4. Tournez très prudemment le potentiomètre FM Amt (= amount : quantité) tout en jouant sur le pad. Ceci permet au Modulateur d'affecter le Porteur.
5. Placez le potentiomètre FM Amt à 12h (vers le haut) afin que l'effet du Modulateur sur le Porteur ne soit pas aussi extrême.
6. Puis, tournez précautionneusement le potentiomètre Mod Pitch. Il augmente la fréquence du Modulateur, qui modulera à son tour la fréquence (pitch = hauteur de note) du Porteur. Le caractère du son global change radicalement à mesure que la valeur de ce potentiomètre est augmentée.
7. Trouvez une fréquence intéressante pour le Mod Pitch, puis réglez le niveau du potentiomètre FM Amt. Il a un effet totalement différent sur le son global, ce qui fait que les mêmes fréquences interagissent au fur et à mesure que leurs rapports changent.
8. Enfin, laissez les potentiomètres FM Amt et Mod Pitch tout à fait dans le sens des aiguilles d'une montre (au maximum) puis tournez le potentiomètre Carrier Pitch dans un sens puis dans l'autre. C'est une autre façon très radicale et intéressante de modifier le son global : en changeant le rapport entre le Carrier Pitch et le Mod Pitch.

L'instrument FM Drum est extrêmement polyvalent, comme le démontre cet essai. Cependant, il peut être modifié encore davantage en introduisant son effet Color. Nous en saurons davantage par la suite !

### 3.3. Le mode Color

Nous avons rapidement évoqué certains aspects des effets Color dans d'autres parties. En voici un rapide résumé :

- Chaque instrument dispose de son propre effet Color, sauf la Cowbell (qui n'a pas d'effet Color)
- L'effet Color peut être appliqué à des pas individuels dans chaque piste d'instrument, avec une exception (les Toms)
- Un instrument peut être basculé en mode Color en tout temps, afin que son effet Color soit toujours actif
- Des numéros de notes MIDI différents sont utilisés pour les versions colorées et non colorées du même instrument
- Il y a [quatre versions différentes de chaque instrument \[p.29\]](#), en comptant les options « normales », Accent et Color
- La piste Color pour chaque instrument peut être modifiée à l'aide d'une méthode similaire au mode Step
- Il est possible de « verrouiller » les pads et les boutons de Pas en [mode Color Hold \[p.16\]](#) en maintenant Shift enfoncé et en appuyant sur le bouton Color.

Avant d'entrer dans les détails, jetons un œil à ce que signifie le mode Color pour chaque instrument.

### 3.4. Tableau du mode Color

Voici une rapide explication de l'effet Color de chaque instrument.

| Pad | Instrument         | Paramètre Color   | Description (quand Color est activé)   |
|-----|--------------------|-------------------|--|
| 1   | Kick               | Drive             | Overdrive (indépendant de la distorsion maître)  |
| 2   | Snare 1            | Body              | Change la hauteur de note et le decay des sons de composants                               |
| 3   | Snare 2            | Clap              | Modifie les caractéristiques de sonorité et d'attaque pour simuler une tape dans les mains |
| 4   | Tom Hi/Low         | Decay             | Allonge le decay des toms  |
| 5   | Cymbal/<br>Cowbell | Cymbal<br>Tone    | Modifie le contenu harmonique de la cymbale ; n'a pas d'effet sur la cloche à vache        |
| 6   | Closed Hat         | CH Decay          | Allonge le decay de la charleston fermée   |
| 7   | Open Hat           | Harmonics         | Modifie le contenu harmonique de la charleston fermée et de la charleston ouverte          |
| 8   | FM Drum            | Pitch<br>Envelope | Provoque un balayage vers le bas de la hauteur de note du Porteur                          |

### 3.5. Mode Color : niveau instrument

Si vous préférez les sons colorés, il est possible que le mode Color soit toujours activé sur un ou plusieurs instruments. C'est aussi un moyen rapide d'auditionner l'effet Color de chaque instrument.

Pas de panique : il s'agit d'un essai non destructif ! Il est aussi facile de désactiver l'effet Color que de l'activer, et ce sans affecter les données de motif de cette piste d'instrument.

Voilà comment faire :

- Utilisons la grosse caisse (Kick) pour le premier essai
- Jouez sur le pad et écoutez d'abord l'instrument sans Color
- Maintenez le bouton Color enfoncé
- Tapotez sur le pad de l'instrument jusqu'à ce qu'il devienne orange
- Relâchez le bouton Color
- Jouez sur le pad et écoutez la manière dont l'instrument a changé.

Dans le cas de la grosse caisse, l'effet Color est Drive. Il fournit un circuit de distorsion indépendant qui est disponible à la sortie Individual Out de la grosse caisse.

Il est facile de désactiver à nouveau l'effet Color de la grosse caisse :

- Maintenez le bouton Color enfoncé
- Tapotez sur le pad de la grosse caisse (Kick) jusqu'à ce qu'il s'éteigne
- Relâchez le bouton Color.

Ensuite, effectuez un autre test avec un autre instrument. Les noms sérigraphiés sous chaque pad vous indiqueront quel est l'effet Color qui lui est dédié. Vous pouvez aussi consulter le [tableau du mode Color \[p.34\]](#) pour obtenir des informations.

Puis : vous pouvez laisser n'importe quel instrument en mode Color de manière continue si vous le souhaitez. Ce faisant, vous n'aurez plus la possibilité d'avoir un événement non coloré sur cette piste d'instrument.

Ainsi, pour un maximum de flexibilité dans le son global, il serait peut-être préférable d'appliquer le mode Color au niveau de la piste.

### 3.6. Mode Color : niveau piste

Comme nous l'avons dit précédemment, il y a [quatre versions différentes de chaque instrument \[p.29\]](#). Chaque version peut être utilisée dans une piste d'instrument, tant que le mode Color n'a pas été laissé activé pour cet instrument. Donc pour l'instant, désactivons le mode Color pour au moins un instrument : la grosse caisse (Kick).

Pour désactiver le mode Color de la grosse caisse :

- Maintenez le bouton Color enfoncé
- Tapotez sur le pad (Kick) jusqu'à ce qu'il s'éteigne
- Relâchez le bouton Color.

À présent, découvrons la pleine puissance de la fonction Color !

### 3.7. Un instrument, quatre sons

Nous allons créer un motif très simple : il ne contiendra que quatre événements de grosse caisse. Trouvez un motif vide, ralentissez le tempo à 60 bpm et commençons.

1. Sélectionnez la grosse caisse (maintenez Shift et appuyez sur le pad Kick)
2. Appuyez sur le bouton de mode Step. Tous les boutons de Pas devraient s'éteindre
3. Entrez un événement de grosse caisse sur les pas 1, 5, 9 et 13
4. Appuyez sur Play. Vous devriez entendre quatre grosses caisses, espacées uniformément
5. Appuyez sur le bouton du mode Accent
6. Entrez des événements d'Accent sur les pas 5 et 13
7. Appuyez sur Play. Vous devriez entendre quatre grosses caisses, avec tous les autres événements accentués
8. Maintenez le bouton Color enfoncé. Tous les boutons de Pas devraient s'éteindre. Vous affichez désormais le mode Color Step
9. Tout en continuant à maintenir le bouton Color, ajoutez des événements sur les pas 9 et 13
10. Appuyez sur Play. Vous devriez entendre quatre grosses caisses avec une distorsion sur les troisième et quatrième événements.

Voici ce qu'il se passe dans notre motif :

| Numéro de pas | Normal | Accent | Color, sans Accent | Color avec Accent |
|---------------|--------|--------|--------------------|-------------------|
| 1             | x      |        |                    |                   |
| 5             |        | x      |                    |                   |
| 9             |        |        | x                  |                   |
| 13            |        |        |                    | x                 |

Voici un affichage différent de la même piste :

| Numéro de pas | Accent | Color |
|---------------|--------|-------|
| 1             | Non    | Non   |
| 5             | Oui    | Non   |
| 9             | Non    | Oui   |
| 13            | Oui    | Oui   |

Voici un autre élément important à essayer avec ce motif :

1. Appuyez sur le bouton de mode Step. Les boutons de Pas 1, 5, 9 et 13 devraient être bleu/rouge/bleu/rouge
2. Appuyez sur les boutons de Pas 9 et 13 jusqu'à ce qu'ils s'éteignent. Le n°13 nécessitera deux pressions (Accent désactivé, Pas désactivé)
3. Appuyez sur le bouton Color pour confirmer que les événements Color existent toujours sur les pas 9 et 13
4. Appuyez sur Play. Vous entendrez deux grosses caisses puis deux temps de silence jusqu'à ce que le motif boucle.

Pourquoi est-ce arrivé ? Parce qu'un événement Color n'est pas un événement déclencheur : il ne sera entendu que sur un pas ayant été activé en mode Step ou en mode Accent.

Puis, recommencez du début et faites d'autres essais avec chacun des instruments. Ils disposent tous de quatre variations et ces dernières sont différentes pour chaque instrument. Voilà un nombre incroyable de façons pour ces dix instruments de se prêter à votre processus créatif !

N'hésitez pas à consulter la partie [Ajouter/retirer des événements Color \[p.90\]](#) du Chapitre MIDI Control Center pour en apprendre davantage. Cette partie peut fournir un aperçu supplémentaire du mode Color par le biais d'aides visuelles.

## 4. LE MODE PATTERN

Les motifs (patterns) sont au cœur de la création sonore du DrumBrute Impact. Les morceaux les désignent, les banques les détiennent, mais les motifs contiennent la musique.

### 4.1. Création de motifs

#### 4.1.1. Contrôler le tempo

Le potentiomètre Rate/Fine contrôle la valeur du Tempo, qui est sauvegardée pour chaque motif. Il est aussi possible d'ignorer les réglages de pré-motif avec un tempo global en maintenant le bouton Shift enfoncé et en appuyant sur le bouton de Pas 15. Ce paramètre, également disponible dans le MIDI Control Center (voir [cette partie \[p.24\]](#)), est appelé « Global BPM ».

##### 4.1.1.1. Régler le tempo avec précision

Si vous souhaitez changer le tempo en l'augmentant par crans de moins d'un bpm (à 100,33 bpm, par exemple), maintenez le bouton Shift enfoncé et tournez le potentiomètre Rate/Fine dans le sens des aiguilles d'une montre. Une fois la valeur désirée entre .00 et .99 atteinte, relâchez le bouton Shift.

Pour réinitialiser la valeur de précision à zéro, tournez le potentiomètre Rate/Fine sans maintenir le bouton Shift.

##### 4.1.1.2. Tap tempo

Vous pouvez régler le tempo de votre morceau en vous servant du bouton Tap Tempo. Il vous suffit de tapoter le bouton à la fréquence désirée et le tempo changera pour correspondre à votre rythme.

Vous pouvez ajuster le nombre de petites tapes nécessaires à régler le tempo en utilisant le MIDI Control Center.



ⓘ La fonction Tap Tempo ne fonctionnera pas quand le DrumBrute Impact est réglé sur l'une des sources de synchronisation externe.

## 4.1.2. Time Division

Selon le réglage actuel, ce paramètre peut représenter un moyen rapide de doubler la vitesse de lecture de votre motif ou de la diviser en deux. Les triolets sont également disponibles.

Pour régler la division temporelle, appuyez sur le bouton Shift et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur le bouton de Pas correspondant au temps que vous souhaitez :

- Croches (1/8)
- Triolets de croches (1/8T)
- Doubles-croches (1/16)
- Triolets de doubles-croches (1/16T)
- Triples croches (1/32)

Le réglage par défaut est 1/16.

### 4.1.3. Enregistrer un motif

Pour enregistrer un motif, maintenez le bouton Record enfoncé et appuyez sur Play. Si le motif est déjà en cours de lecture, servez-vous du bouton Record pour entrer et sortir du mode Record.

Si l'Impact n'est pas en fonctionnement, vérifiez les réglages de synchronisation (voir [partie \[p.73\]](#)).

Maintenant, jouez sur un ou plusieurs pads. Tout ce que vous jouerez sera capturé en tant que partie du motif. Vous pouvez activer ou désactiver les événements individuels en mode Step grâce aux boutons de Pas. Le mode Step vous est expliqué dans la partie [Modification de motifs \[p.47\]](#).

Il est aussi possible d'enregistrer en utilisant une source USB/MIDI externe, mais les seuls pas qui seront enregistrés sont ceux qui correspondent à la configuration actuelle des notes de batterie. Pour en savoir plus sur la configuration de la batterie, rendez-vous [ici \[p.104\]](#).

#### 4.1.3.1. Le métronome

Si vous souhaitez entendre une référence temporelle tout en enregistrant, appuyez sur le bouton On du Métronome et réglez le volume du clic avec le potentiomètre Metro Volume. Les fonctions du métronome sont détaillées [ici \[p.21\]](#).

#### 4.1.3.2. Quantifier un enregistrement

Par défaut, quand vous enregistrez en temps réel, les notes seront quantifiées selon la division temporelle que vous avez sélectionnée.

Par exemple, si 1/16 est la valeur de la division temporelle, alors les notes enregistrées seront quantifiées en avant ou en arrière vers la double-croche la plus proche. Et quand le motif boucle, vous pouvez remplacer certaines notes en jouant de nouvelles notes dans l'intervalle temporel de ces notes.

#### 4.1.3.3. Mode non quantifié

Il est possible, dans une certaine mesure, de passer outre la quantification automatique. Cela aura pour effet d'élargir la fenêtre temporelle pour capturer les notes que vous jouez. Le réglage de division temporelle est toujours en vigueur, et les notes peuvent perdre uniquement +/- 50 % de la valeur de division temporelle.

Il ne s'agit donc pas exactement d'enregistrement en temps réel, mais il offre une certaine liberté. Et vous pouvez déplacer des événements individuels en avant ou en arrière dans le temps, ce qui est très pratique ! La partie [Shift timing \[p.93\]](#) vous en apprend davantage sur le sujet.

Si vous souhaitez essayer cette méthode, maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez sur Record. Le bouton Record s'allumera quand le mode non quantifié est activé. Vous pouvez réactiver la fonction quantification de la même manière : maintenez Shift enfoncé et appuyez sur Record jusqu'à ce que le bouton Record s'éteigne à nouveau.

## 4.1.4. Fonctions Mute/Solo

Les boutons Mute/Solo sont géniaux pour la performance live et les sessions créatives. Ils peuvent vous aider à vous concentrer sur les interactions de n'importe quelle combinaison de percussions en même temps, ou vous pouvez les utiliser pour travailler sur l'une des pistes de batterie sans entendre les autres instruments.

Le statut des boutons Mute/Solo est global, ils affectent donc tous les motifs et morceaux. Leurs réglages ne sont pas conservés au cours d'un cycle d'alimentation. Il n'y a qu'un groupe Solo et qu'un groupe Mute disponibles.

Mute et Solo font des choses très différentes, mais ils fonctionnent exactement de la même manière, nous les décrivons donc en même temps.

### 4.1.4.1. Créer un Groupe

Établir un Groupe Mute/Solo est très simple. Imaginons que vous souhaitez vous concentrer sur les pistes de la grosse caisse (Kick) et de la charleston ouverte/fermée (Closed/Open Hat) pendant quelques minutes :

- Appuyez sur le bouton Solo pour entrer en mode Solo. Lorsque le bouton est allumé, le groupe Solo est activé.
- Tapotez sur les pads Kick, Closed Hat et Open Hat. Lorsqu'ils sont allumés, ils font partie du groupe.
- Pour activer et désactiver le groupe Solo, appuyez sur le bouton Solo.

Le processus de création d'un groupe Mute est identique. Donc, si vous désirez tout entendre sauf les pistes de la caisse claire 2 (Snare 2) et de la percussion FM (FM Drum) pendant une minute, utilisez le bouton Mute et les pads appropriés pour les placer dans le groupe Mute.

Gardez en tête que vous avez la possibilité de couper le son (mute) ou d'isoler (solo) les instruments d'un canal partagé, et ce de manière indépendante. Il vous suffit d'activer le bouton de sélection de l'instrument pour ce canal pour accéder à l'autre instrument.

### 4.1.4.2. Supprimer le Groupe

Au lieu de lancer le mode Mute/Solo et de désélectionner chaque pad du groupe, vous pouvez supprimer instantanément le groupe en maintenant le bouton Shift enfoncé et en appuyant sur le bouton Mute/Solo. Créez ensuite un nouveau groupe en sélectionnant les instruments que vous voulez y inclure.

### 4.1.4.3. Boutons Mute/Solo : Latch ou Toggle

Les boutons Mute/Solo peuvent être configurés de manière à ce qu'ils basculent (toggle) ou s'enclenchent (latch) lorsqu'ils sont utilisés.

- Mode **Toggle** : active le groupe Mute/Solo et le garde visible sur les pads ; des instruments peuvent être ajoutés au groupe ou retirés, mais les pads ne peuvent pas être joués sauf si Mute ou Solo est désactivé. Le bouton Mute/Solo reste allumé quand un groupe Mute/Solo est activé, et est éteint quand ce n'est pas le cas.
- Mode **Latch** : active le groupe Mute/Solo, mais vous permet aussi de jouer sur les pads. En mode Latch, le bouton Mute/Solo n'est jamais complètement éteint : soit il est allumé en continu, soit il clignote. Pour ajouter des instruments au groupe ou pour en retirer, appuyez sur le bouton Mute/Solo jusqu'à ce qu'il soit allumé en continu et servez-vous des pads. Pour revenir au statut de jeu sur les pads avec le groupe Mute/Solo actif, appuyez de nouveau sur le bouton Mute/Solo et il recommencera à clignoter.

Dans les deux cas, servez-vous de Shift + Solo ou Shift + Mute si vous voulez [effacer le groupe \[p.41\]](#).

Ce paramètre Solo/Mute n'est pas disponible sur le panneau frontal du DrumBrute Impact : vous pouvez y accéder en utilisant le [MIDI Control Center \[p.75\]](#). Si vous souhaitez en savoir plus, suivez ce lien jusqu'à la [partie sur le mode Solo/Mute \[p.101\]](#).

## 4.1.5. Utiliser le Roller tout en enregistrant

La bande Roller est un moyen rapide d'insérer des roulements de tambour dans un motif.



### 4.1.5.1. Comment ça marche

Il est facile d'utiliser le Roller. Commencez à enregistrer, placez votre doigt sur la bande Roller et touchez un pad de batterie pour créer un roulement.

Le Roller répète la note à un rythme déterminé par une combinaison de facteurs : la source d'horloge, la division temporelle et la position de votre doigt sur la bande Roller.

La sortie est aussi basée sur un temps de 4/4. Donc si votre morceau a une mesure de 7/8 et que votre doigt est sur la partie 1/4 de la bande, la sortie du Roller sera décalée d'une croche après cette mesure.

De plus, la bande tactile envoie et répond aux CC. Vous avez la possibilité d'activer/de désactiver cette option dans le MCC (voir la partie sur les [Réglages de l'appareil du chapitre MCC \[p.102\]](#))

### 4.1.5.2. Réglages de synchronisation

Le Roller fonctionne même si une source de synchronisation externe est utilisée. Cependant, les résultats peuvent varier selon la source.

Si la division temporelle du motif est réglée sur un triolet, le Roller jouera plusieurs divisions de temps de triolets.

#### **4.1.6. Suppression localisée**

Des notes peuvent être supprimées alors que le motif est en boucle en mode Record. Pour ce faire, maintenez le bouton Erase enfoncé puis tapotez les pads concernés lorsque vous entendez quelque chose que vous ne voulez pas. La prochaine fois que le motif bouclera, ces notes auront été retirées.

### 4.1.7. Swing

Le réglage Swing peut changer la relation rythmique entre la première et la deuxième note d'une paire. Pour tester cela, démarrez un motif et placez le potentiomètre Swing sur une valeur comprise entre 50 et 75.

En supposant que la division temporelle est réglée à 1/8, voici ce qu'il va se passer :

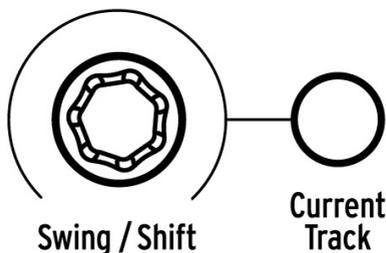
- Avec un Swing à 50 %, chaque note obtient un « temps égal », résultant en une sensation de « croche égale ».
- Lorsque la valeur de Swing excède 50 %, la première croche n'est pas affectée et la deuxième note est jouée après. Vous remarquerez que la séquence commence à se « ternariser » légèrement et semble moins « mécanique » à votre oreille.
- Le réglage de Swing maximal est 75 %, auquel cas les croches résonnent davantage comme une double-croche que des croches « ternaires ».

Voici un graphique montrant les valeurs de Swing minimales et maximales sur une notation musicale :



#### 4.1.7.1. Current Track

Le bouton Current Track permet à chaque instrument d'avoir son propre réglage de Swing. Après avoir appuyé sur ce bouton, les changements dans le pourcentage de Swing affecteront seulement l'instrument en cours d'utilisation. Vous pouvez ensuite sélectionner les autres instruments et modifier leurs réglages de Swing.



Si le bouton Current Track de l'instrument en cours d'utilisation n'est pas allumé et que le potentiomètre Swing est tourné, le pourcentage de Swing devient une « édition globale » pour tout le motif. Les instruments qui n'avaient pas de valeur Swing commenceront à créer l'effet de Swing, et les instruments dont le bouton Current Track est activé verront leur quantité de Swing augmentée par le changement de la valeur Global.

En d'autres termes, si la valeur Global va de 50 à 52, une valeur Current Track de 63 passera à 65.

Voici quelques informations pour retenir la façon dont interagissent la valeur Swing du motif et celle du Current Track :

- La valeur Swing maximale est de 75, la valeur Swing du Current Track de l'instrument ne dépassera donc pas cette valeur.
- La valeur Swing minimale pour une piste d'instrument individuel ne peut être inférieure à la valeur Swing totale du motif.

Le MIDI Control Center peut servir à régler la valeur en % de Swing pour tous les instruments et le motif. Cette [partie \[p.95\]](#) vous donne des informations sur ces paramètres.



♪: Pour que le motif entier revienne au même pourcentage de Swing, il faut désactiver le bouton Current Track pour chaque instrument.

### 4.1.8. Random

Le potentiomètre Random vous permet d'ajouter un élément d'imprévisibilité à vos motifs. Les fonctionnalités suivantes seront affectées :

- Le motif rythmique
- Le statut des événements de notes (Step on/off)
- La vélocité des événements de notes (Accent on/off)

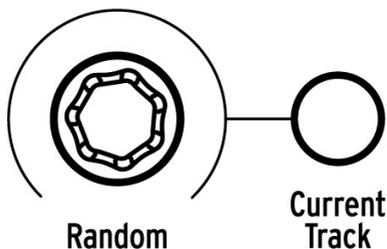
Le potentiomètre Random présente une plage de 0-100 %, 0 % n'ayant pas d'effet sur la musique.

Mais à 100 %, le rythme, la vélocité et même l'existence de données de notes au sein d'un motif seront totalement aléatoires.

Plus concrètement, le motif deviendra de plus en plus perturbé au fur et à mesure que vous augmenterez les valeurs Random. On ne sait jamais ce que l'on obtient, mais c'est exactement ce que l'on veut.

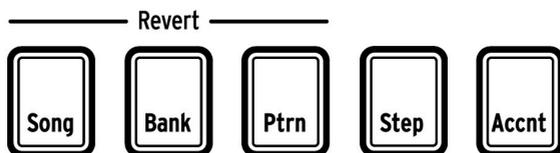
#### 4.1.8.1. Le bouton Current Track

Le paramètre Random peut être défini de manière indépendante sur chaque piste d'instrument. Pour tester cela, appuyez sur le bouton Current Track : tous changements appliqués sur le paramètre Random après cela n'affecteront que l'instrument en cours d'utilisation. Vous pouvez ensuite sélectionner les autres instruments et définir leur paramètre Random.



! Pour que le motif complet revienne à la même valeur Random, il vous faudra désactiver le bouton Current Track de chaque instrument.

## 4.2. Édition de motif



*Les boutons de Mode*

Il y a trois manières d'éditer un motif avec précision : le mode Step, le mode Accent et le mode Color. Chaque méthode vous permet de modifier le motif de manière spécifique, et sert aussi à créer un motif à partir de zéro si vous le désirez.

Vous pouvez apporter des modifications sur un motif dans les trois modes, que le motif soit en enregistrement ou en pause.

### 4.2.1. Le mode Step

Pour entrer en mode Step, appuyez sur le bouton de mode Step.

Les boutons de Pas afficheront les événements existants dans le motif pour l'instrument sélectionné. Un bouton de Pas qui s'allume en mode Step contient un événement, alors qu'un bouton de Pas éteint signifie que ce pas n'est pas encore utilisé dans le motif.

Servez-vous des boutons de Pas pour activer ou désactiver les événements au besoin. Les événements désactivés que vous activez dans le mode Step seront toujours allumés en bleu. Les boutons de Pas rouges en mode Step indiquent un pas accentué (Accent - voir la partie suivante).

### 4.2.2. Le mode Accent

Le mode Accent est un moyen d'augmenter l'accentuation d'un pas particulier dans une piste d'instrument. Un bouton de Pas allumé en rouge en mode Accent indique qu'un événement d'accentuation se produit à ce pas. Les accents sont aussi visibles en tant que pas rouges en mode Step.

Utilisez les boutons de Pas pour entrer des accentuations. Les événements désactivés que vous activez dans le mode Accent seront toujours allumés en rouge. Les événements en bleu indiquent qu'un événement existe déjà dans le motif à ce pas, mais qu'il n'a pas encore été accentué.

Le [MIDI Control Center \[p.75\]](#) vous permet de définir quelle sera la vélocité MIDI des pas accentués. [Cette partie \[p.100\]](#) vous donne des informations sur cette fonctionnalité du MIDI Control Center.

### 4.2.3. Le mode Color

D'une certaine façon, le mode Color est à la fois similaire et très différent des modes Step/Accent. Par exemple, des événements peuvent être entrés directement en mode Color en se servant des techniques décrites dans les parties sur les modes [Step \[p.47\]](#) et [Accent \[p.47\]](#), mais à moins qu'un événement de note existe déjà sur ce pas en mode Step ou Accent, une note ne sera pas générée par le pas « coloré ».

Pour accéder au mode Color, maintenez le bouton Color enfoncé. Pour verrouiller les boutons de Pas en mode Color, maintenez le bouton Shift enfoncé puis appuyez sur le bouton Color. Quoi qu'il en soit, quand le mode Color est activé, les boutons de Pas servent à utiliser des événements Color.

Tous les détails sur le mode Color sont disponibles [ici \[p.34\]](#) dans le [chapitre Instruments \[p.28\]](#). Pour le reste de ce chapitre, nous nous concentrerons sur le mode Step et le mode Accent.

### 4.2.4. Phase rouge, phase bleue

Les boutons de Pas afficheront l'une des trois phases si vous êtes en mode Step ou Accent. Ils peuvent être éteints (pas d'événement), allumés en bleu (événement en cours) ou en rouge (événement accentué).

En premier lieu, le comportement dans chaque mode peut être déroutant. Voici un tableau vous expliquant ce qu'il se passe :

| Mode Step          | Pression 1 du bouton     | Pression 2 du bouton | Pression 3 du bouton |
|--------------------|--------------------------|----------------------|----------------------|
| Éteint             | Bleu (nouvel événement)  | Éteint               | Bleu                 |
| Bleu               | Éteint                   | Bleu                 | Éteint               |
| Rouge              | Bleu                     | Éteint               | Bleu                 |
| <b>Mode Accent</b> |                          |                      |                      |
| Éteint             | Rouge (nouvel événement) | Éteint               | Rouge                |
| Bleu               | Rouge                    | Éteint               | Rouge                |
| Rouge              | Éteint                   | Rouge                | Éteint               |

### 4.2.5. Sélectionner un élément de la batterie...

#### 4.2.5.1. ...en pause

Pour sélectionner une piste d'instrument pour une édition individuelle, tapotez simplement sur un pad. Quand le pad s'allume en continu, l'instrument a été sélectionné.

#### 4.2.5.2. ...tout en enregistrant

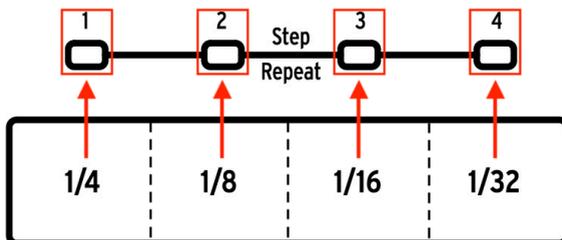
Il peut être utile de voir et d'entendre les différents instruments contribuant à un motif. Mais si vous touchez un pad alors que le motif est en cours d'enregistrement, cela aura pour effet d'entrer une note.

Pour sélectionner un instrument sans entrer de note tout en enregistrant, maintenez le bouton Shift enfoncé et tapotez le pad de votre choix. Ses données de piste seront désormais affichées par les boutons de Pas.

## 4.2.6. La fonction Step Repeat

Cette fonction vous permet d'utiliser la bande Roller/Looper pour intégrer des événements rapides et abstraits à vos motifs sans avoir à changer de division temporelle et de tempo. Cela fonctionne en ajoutant des déclencheurs entre les pas existants.

Vous aurez sûrement remarqué les LED et les numéros en dehors de la zone où vous placez vos doigts sur la bande Roller/Looper :



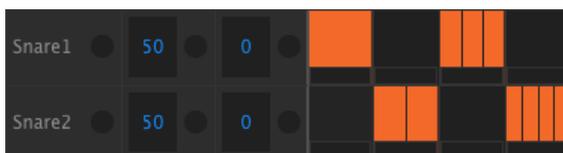
Quand vous toucherez la bande, l'une des LED s'allumera et d'autres LED s'allumeront à mesure que vous bougerez votre doigt. Tout en enregistrant ou lisant un motif, la position de votre doigt déclenchera des boucles ou des roulements de tambour et divisera le battement « en deux » : coupez 1/4 en deux et vous obtenez 1/8, coupez 1/8 en deux et vous obtenez 1/16, et ainsi de suite.

Et ce n'est pas tout, une option de déclenchement de triolet est également disponible en mode Step ! Vous pouvez donc subdiviser le pas de différentes manières sans avoir à changer la division temporelle du motif complet.

Voici deux captures d'écran du MIDI Control Center qui devraient aider à illustrer le concept :



*Les événements de répétition de pas subdivisent un pas.*



*La répétition de pas utilisée sur des instruments alternatifs.*

Voilà comment l'utiliser :

- Créez un motif avec un simple motif de grosse caisse (Kick) sur chaque temps. Puis bouclez-le.
- Entrez en mode Step et sélectionnez la grosse caisse (appuyez sur Shift + Kick)
- Appuyez sur l'un des boutons de Pas allumés et maintenez-le enfoncé. Une LED blanche s'allumera en dessous de la bande Roller/Looper à la valeur par défaut de 1.
- Tout en maintenant le bouton de Pas, glissez votre doigt le long de la bande pour sélectionner une valeur de 2. La prochaine fois que le motif atteindra ce point, vous entendrez la grosse caisse jouer deux fois en l'espace d'un seul pas.
- Essayez de faire la même chose avec les valeurs de répétition de pas de 3 et 4 sur d'autres pas pour entendre la différence.

Vous verrez rapidement à quel point il est simple de créer des motifs amusants et innovants en vous servant de la fonction Step Repeat !



ⓘ : Appuyez rapidement sur un bouton de Pas en mode Step Edit pour activer et désactiver un événement. Cette action aura aussi pour effet de réinitialiser la valeur de Step Repeat de cet événement à 1. Mais si un bouton de Pas est maintenu pendant 700 millisecondes ou plus, vous pouvez visualiser ou changer la valeur de Step Repeat sans avoir à activer ou désactiver l'événement.

## 4.2.7. Décalage temporel des événements

Parfois, le secret d'un groove qui tue réside dans le fait qu'un ou plusieurs instruments atterrissent systématiquement en retard sur le rythme. Or, si l'un des instruments est toujours un peu en retard par rapport au rythme, le sentiment d'urgence de la musique sera plus important.

Le DrumBrute Impact vous permet d'appliquer un décalage temporel sur n'importe quel pas en avant ou en arrière, jusqu'à 50 % de la valeur temporelle du motif. C'est facile à faire :

- Créez un motif avec une grosse caisse et une caisse claire, et ajoutez des croches sur la charleston fermée. Laissez boucler le motif.
- Entrez en mode Step et sélectionnez la charleston fermée (appuyez sur Shift + Closed Hat).
- Appuyez sur l'un des boutons de Pas allumés et maintenez-le enfoncé.
- Tout en maintenant le bouton de Pas, tournez le potentiomètre Swing dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. L'affichage commencera à montrer des valeurs négatives allant de -01 à -50. L'événement sélectionné est modifié afin qu'il soit joué légèrement plus tôt dans le motif, comme vous l'entendrez la prochaine fois que le motif bouclera.
- Renouvelez l'opération en utilisant un autre événement, mais cette fois tournez le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre. L'affichage montrera des valeurs positives allant de 01 à 50, ce qui signifie que l'événement sélectionné est modifié pour être joué légèrement plus tard dans le motif, comme vous l'entendrez la prochaine fois que le motif bouclera.

Une fois que le groove résonne comme vous le souhaitez, n'oubliez pas de sauvegarder le motif (maintenez Save enfoncé et appuyez sur le bouton Ptrn).

Le fait d'utiliser le bouton Shift + le potentiomètre Swing sans maintenir le bouton de Pas enfoncé décalera tous les pas de l'instrument actuel. L'affichage commencera toujours à une valeur de décalage de 0.



♪: L'option [Shift + Swing] est un moyen simple de quantifier un instrument complet après un enregistrement non quantifié.

## 4.2.8. Copier une piste de batterie

Une fois que la synchronisation et les dynamiques sont précisément réglées pour un instrument en particulier, vous pourriez avoir envie d'utiliser cette piste dans un autre motif, ou peut-être même de doubler cette piste sur un autre instrument dans le même motif. Les opérations suivantes vous feront gagner le temps qu'il vous aurait fallu pour recréer la partie ailleurs.

**i** : Si la division temporelle du motif cible est différente du motif source, alors ils ne devraient pas résonner de la même manière en premier lieu. Vous pourriez vouloir changer la division temporelle du motif cible jusqu'à ce que cette dernière corresponde à celle du motif source. La partie [Division temporelle \[p.39\]](#) vous donne des informations sur le sujet.

### 4.2.8.1. Qu'est-ce qui est copié entre les instruments ?

Copier une piste d'instrument sur le même instrument dans un autre motif conservera le statut du [Mode Color \[p.34\]](#) ainsi que les données « Color » des Pas [\[p.36\]](#). Par exemple : si vous copiez la caisse claire 1 (Snare 1) du motif 2 et que vous la collez sur la caisse claire 1 (Snare 1) sur le motif 4, le statut du mode Color et les données « Color » des Pas seront copiés avec les autres données de Pas (statut on/off, accent), plus la longueur de la piste, les réglages de swing, etc.

Cependant, si vous copiez un instrument sur un instrument différent dans n'importe quel motif, même le même motif, les informations Color ne seront pas copiées. Par exemple : si vous copiez la Snare 1 à partir du motif 2 et la collez sur la piste Cymbal sur le motif 4, le statut du mode Color et les données « Color » des Pas ne sont PAS copiées, mais les autres informations de piste seront préservées (statut on/off, accent, longueur de piste, réglages de swing, etc.).

### 4.2.8.2. Dans un motif

Imaginons que vous aimeriez copier la piste de FM Drum sur la piste de Tom Low. C'est un peu plus délicat que d'habitude, car vous allez effectuer une copie à partir d'un instrument seul vers un canal d'instrument partagé. Cette manipulation est si facile à faire que vous n'aurez aucun mal à effectuer une copie entre des instruments à canal unique.

Sélectionnez un motif comportant une partie de FM Drum intéressante puis suivez ces étapes :

- Enfoncez puis relâchez le bouton Copy. Les boutons Copy, Bank et Ptrn ainsi que tous les pads vont clignoter.
- Appuyez sur le pad FM Drum. Il s'agit de la piste qui va être copiée.
- Appuyez sur le bouton de sélection de l'instrument à canal partagé Tom Hi/Tom Low jusqu'à ce que la LED Tom Low s'allume.
- Tapotez sur le pad Tom Hi/Tom Low. Il clignotera rapidement, ce qui vous indiquera que la manipulation est terminée.

Pour effectuer une copie entre des instruments à canal unique, passez simplement la troisième étape du processus.

### 4.2.8.3. Entre des motifs

Le processus de copie d'une piste d'instrument entre des motifs de la même banque est presque identique à celui décrit précédemment. Cette fois, nous copierons uniquement les pistes entre les instruments à canal unique.



! La manipulation suivante écrasera la piste de charleston fermée (Closed Hat) du motif cible.

Sélectionnez un motif comportant une partie de charleston fermée intéressante puis suivez ces étapes :

- Enfoncez puis relâchez le bouton Copy. Les boutons Copy, Bank et Ptrn ainsi que tous les pads vont clignoter.
- Appuyez sur le pad Closed Hat. Il s'agit de la piste qui va être copiée.
- Appuyez sur le bouton Ptrn.
- Sélectionnez le motif cible en appuyant sur l'un des boutons de Pas.
- Tapotez sur le pad Closed Hat. Il clignotera rapidement, ce qui vous indiquera que la manipulation est terminée.

Pour copier la piste de charleston fermée sur un autre instrument dans le motif cible, sélectionnez ce pad d'instrument à la dernière étape au lieu du pad Closed Hat.

### 4.2.8.4. Entre des banques (même instrument)

Le processus de copie d'une piste d'instrument entre des motifs de différentes banques est presque identique aux processus décrits précédemment. Cette fois, nous copierons uniquement les pistes entre des instruments à canal unique.



! La manipulation suivante écrasera la piste de charleston fermée du motif cible.

Sélectionnez un motif comportant une partie de charleston fermée intéressante puis suivez ces étapes :

- Enfoncez puis relâchez le bouton Copy. Les boutons Copy, Bank et Ptrn ainsi que tous les pads vont clignoter.
- Appuyez sur le pad Closed Hat. Il s'agit de la piste qui va être copiée.
- Appuyez sur le bouton Bank.
- Sélectionnez la banque cible en appuyant sur l'un des quatre premiers boutons de Pas.
- Appuyez sur le bouton Ptrn.
- Sélectionnez le motif cible en appuyant sur l'un des boutons de Pas.
- Tapotez sur le pad Closed Hat. Il clignotera rapidement, ce qui vous indiquera que la manipulation est terminée.

Pour copier la piste de charleston fermée sur un autre instrument dans le motif cible, sélectionnez ce pad d'instrument à la dernière étape au lieu du pad Closed Hat.

## 4.2.9. Supprimer une piste de batterie

Si vous décidez qu'une piste d'instrument en particulier ne doit plus faire partie du motif, c'est très facile :



! Assurez-vous d'avoir sélectionné le bon motif. Ce processus ne peut être annulé.

- Enfoncez puis relâchez le bouton Erase. Les boutons Erase, Bank et Ptrn ainsi que tous les pads vont se mettre à clignoter.
- Si vous devez effacer la piste d'un seul instrument d'un canal partagé, assurez-vous d'utiliser le bouton de sélection de l'instrument pour sélectionner ce dernier avant de continuer.
- Tapotez le pad de la piste d'instrument que vous souhaitez supprimer. Il clignotera rapidement puis s'arrêtera de clignoter, afin que vous sachiez que le processus est terminé.

## 4.2.10. Longueur d'un motif

La longueur par défaut est de 16 pas, mais un motif peut faire jusqu'à 64 pas de long.

Si vous souhaitez que votre motif fasse moins de 16 pas, il vous suffit de maintenir le bouton Last Step enfoncé et d'appuyer sur le bouton de Pas correspondant au réglage désiré.

### 4.2.10.1. Le mode Pattern Follow

En travaillant avec des motifs faisant plus de 16 pas, il est important d'avoir connaissance d'une fonctionnalité. Lorsque les boutons à doubles flèches («<>») sont enfoncés en même temps, leurs LED s'éteignent et s'allument. Ceci fera entrer puis sortir le DrumBrute Impact du mode Pattern Follow.

Quand ce mode est activé au cours d'un motif de 32 pas, les LED des groupes de pas (Step Group) et les boutons de Pas montreront les pas 1-16, puis les pas 17-32, puis retourneront aux pas 1-16 et ainsi de suite.

| Quand les LED des «>» sont | Le mode Pattern Follow est |
|----------------------------|----------------------------|
| Éteintes                   | Désactivé                  |
| Allumées                   | Activé                     |

Rappel : la lecture du motif même n'est pas affectée quand le mode Pattern Follow est activé. Il affecte uniquement ce que vous voyez, ce qui peut faciliter la modification de sections particulières du motif.

### 4.2.10.2. Longueurs > 16 pas

Pour que vos motifs fassent plus de 16 pas, il faudra vous servir du bouton Last Step, des boutons << >>, des LED des groupes de pas et des boutons de Pas.

Par exemple, prolongeons un motif de 16 pas en 32 pas.

Voici comment faire :

- Sélectionnez un motif de 16 pas.
- Maintenez le bouton Last Step enfoncé.
- Appuyez une fois sur le bouton >> . Une LED blanche apparaîtra au-dessus du nombre 32.
- Appuyez sur le bouton de Pas 16 (techniquement c'est désormais le bouton 32). Il va devenir bleu.
- Relâchez le bouton Last Step. Le pas 32 a maintenant été défini en tant que dernier pas du motif.

Appuyez maintenant sur << et >> en même temps pour entrer en mode Pattern Follow (les boutons devraient être allumés).

Ensuite, appuyez sur Play. Vous devriez voir les boutons de Pas alterner entre deux ensembles de 16 pas, l'un avec des données et l'autre sans.

Vous devriez aussi voir les LED de groupes de pas changer tous les 16 pas :

- Pas 1-16 : LED rouge sur n°16, LED blanche sur n°32
- Pas 17-32 : LED éteinte sur n°16, LED rose sur n°32 (blanc + rouge)

La LED rouge indique le groupe de pas actuel dans le motif. La LED blanche signifie que le dernier pas du motif se trouve dans ce groupe de pas.

Si vous décidez que vous voulez plus de 32 pas pour ce motif, maintenez le bouton Last Step enfoncé et appuyez sur >> jusqu'à ce que la LED blanche soit sur la bonne valeur. Puis appuyez sur le bouton de Pas approprié. Vous êtes prêt à créer.

### 4.2.10.3. Édition des pas 17-32

Si vous voulez vous concentrer sur les pas 17-32 pendant l'édition, voilà comment vous y prendre :

- Désactivez le mode Pattern Follow (désactivez les boutons << >>).
- Appuyez une fois sur le bouton >> pour déplacer la LED rouge sur le n°32.

Les boutons de Pas affichent désormais le statut des pas 17-32. Si vous le souhaitez, vous pouvez lire le motif tout en le modifiant : il lira les 32 pas, mais les boutons de Pas resteront focalisés sur les pas 17-32.

Éditez simplement les pas comme vous le souhaitez avec les boutons de Pas, ou jouez-les sur les pads. Quand vous avez terminé, vous pouvez entrer de nouveau en mode Pattern Follow grâce aux boutons << >>.

## 4.3. Restaurer un motif ou une banque

Il est possible de restaurer un motif ou une banque de motifs à la dernière version ayant été sauvegardée sur la mémoire Flash. Cependant, cela doit être fait avant d'avoir sauvegardé, copié ou supprimé un motif ou une banque : chacun de ces processus enregistre la mémoire actuelle en Flash et écrase les éléments précédemment stockés.

Les processus consistant à restaurer un motif ou une banque sont légèrement différents.

### 4.3.1. Restaurer un motif dans une banque

- Dans la banque actuelle, servez-vous des boutons de Pas pour sélectionner le motif que vous souhaitez restaurer
- Maintenez le bouton Shift enfoncé
- Appuyez sur le bouton de mode Ptrn

### 4.3.2. Restaurer la banque actuelle

- Maintenez le bouton Shift enfoncé
- Appuyez sur le bouton de mode Bank

## 4.4. Sauvegardez le motif !



! : Si vous passez d'une banque à une autre, vous perdrez toutes les modifications que vous avez apportées aux motifs de la banque d'origine. Cela se produira aussi si vous passez au mode Song.

Il est important de penser à sauvegarder régulièrement votre travail.

Pour sauvegarder le motif en cours, maintenez le bouton Save enfoncé et appuyez sur le bouton Ptrn. Les deux boutons vont clignoter pour indiquer que votre motif a bien été sauvegardé sur la mémoire interne.

## 4.5. Copier un motif

Parfois, vous aurez peut-être envie qu'un motif devienne la base d'une autre partie de morceau, et d'y apporter simplement quelques modifications. Copier le motif sur un autre emplacement est un moyen rapide de le faire.



! La manipulation qui suit effacera le motif n°8 de la banque actuelle. Assurez-vous que l'emplacement du motif est bien disponible avant de commencer.

Imaginons que vous souhaitez copier le motif n°1 à l'emplacement du motif n°8 de la banque actuelle. Voici les étapes à suivre :

- Sélectionnez le mode Pattern en appuyant sur le bouton Ptrn.
- Sélectionnez le motif n°1 en appuyant sur le bouton de Pas 1.
- Appuyez sur le bouton Copy. Plusieurs boutons vont clignoter pour indiquer que vous êtes en mode Copy. Le bouton de Pas 1 devrait s'allumer en continu, ce qui veut dire qu'il s'agit du motif copié.
- Vous voulez copier un motif, pas une banque, donc appuyez sur le bouton Ptrn. Les boutons Copy et Ptrn clignoteront, et le bouton de Pas 1 se mettra aussi à clignoter pour indiquer qu'il est le motif source.
- Le bouton de Pas de tous les motifs qui contiennent déjà des données sera allumé en rouge. Les motifs vides seront éteints.
- Appuyez sur le bouton de Pas 8. Il va clignoter pendant une demi-seconde puis les boutons de Pas 2-16 vont s'éteindre pour vous signaler que la manipulation est terminée. Le motif n°1 est toujours sélectionné, ainsi, si vous voulez modifier le motif n°8, il vous faudra sélectionner ce motif en appuyant sur le bouton de Pas 8.

Pour apprendre à copier un motif entre des banques, veuillez consulter [cette partie \[p.65\]](#).

## 5. LE MODE SONG

La mémoire interne du DrumBrute Impact contient 16 morceaux, chacun pouvant faire 16 motifs de long.

### 5.1. Qu'est-ce qu'un morceau ?

Un morceau vous permet de régler une séquence de motifs qui sera lue dans un ordre spécifique. Les motifs peuvent être choisis parmi l'une des quatre banques de motifs.

Lorsqu'un morceau est sélectionné, les boutons de Pas s'allumeront pour indiquer combien de motifs sont contenus dans le morceau. En lisant le morceau, l'affichage montrera la lettre de banque et le numéro de motif de chaque motif du morceau. Les boutons de Pas clignoteront un par un pour indiquer la position actuelle du morceau.

Le morceau hérite du réglage de tempo de chaque motif qu'il contient, sauf si la fonction Global BPM a été activée. Cette [partie \[p.38\]](#) vous explique tout cela.

Quand le morceau atteint sa fin, il rebouclera au début et continuera à être lu jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton Stop ou Play/Pause.

Le morceau se sert également des valeurs Swing et Random de chaque motif. Les modifications en direct de ces paramètres sont possibles, mais il ne s'agit pas de modifications globales et elles pourraient varier entre les motifs.

### 5.2. Sélectionner un morceau

Pour sélectionner un morceau, appuyez sur le bouton de Mode Song puis sur le bouton de Pas correspondant au numéro du morceau désiré. Le bouton de Pas s'allumera pour indiquer votre choix.

Tous les autres boutons de Pas sont utilisés pour indiquer le nombre de motifs que le morceau contient. Voici comment savoir ce que cela signifie :

- Les boutons de Pas n'étant pas allumés signifient que le morceau contient moins de 16 motifs. Par exemple, quatre boutons éteints signifient que le morceau se sert de 12 motifs.
- De même, s'il y a 12 boutons de Pas rouges, cela signifie que le morceau se sert de 12 motifs.
- Le bouton de Pas qui représente le numéro du morceau sera bleu, sauf s'il sert aussi à indiquer le nombre de motifs du morceau. Alors il sera violet (bleu + rouge).

Il est possible de passer à un morceau du mode Pattern ou d'alterner entre les morceaux alors que le DrumBrute Impact est en fonctionnement.



Le MIDI Control Center vous permet de spécifier si un nouveau motif doit être chargé instantanément ou doit attendre que le DrumBrute Impact atteigne la fin du motif actuel. Cette [partie \[p.100\]](#) vous donne des informations sur cette fonctionnalité.

### 5.3. Créer un morceau

Le processus de création d'un morceau est très simple. Voici comment vous y prendre :

- Appuyez sur le bouton Song pour entrer en mode Song.
- Choisissez le morceau que vous souhaitez créer en appuyant sur l'un des boutons de Pas.
- Appuyez sur le bouton Record pour entrer en mode de composition de morceau. Les boutons Song, Ptrn et Record clignoteront.
- Appuyez sur un bouton de Pas après l'autre pour choisir leur ordre de lecture. Vous pouvez appuyer sur le même bouton de Pas plusieurs fois pour répéter ce motif.
- Il est possible d'utiliser des motifs provenant d'autres banques en appuyant sur le bouton de banque et en choisissant une (A-D). Appuyez ensuite sur Ptrn pour sélectionner des motifs dans la nouvelle banque.
- Vous pouvez entrer jusqu'à 16 motifs, dont ceux que vous avez répétés.
- Lorsque vous avez terminé d'élaborer votre morceau, appuyez sur le bouton Record pour quitter le mode de composition de morceau (Song writing mode).

Appuyez sur le bouton Play et votre morceau démarrera.

### 5.4. Restaurer des morceaux

Il est possible de restaurer un morceau à la version la plus récente ayant été sauvegardée sur la mémoire Flash. Cependant, vous devez le faire avant de sauvegarder, copier ou supprimer tout autre morceau en mode Song.



! Le processus suivant annulera les changements ayant été apportés à un morceau n'ayant pas été sauvegardé en mode Song.

Voici comment vous y prendre :

- Maintenez le bouton Shift enfoncé
- Appuyez sur le bouton de mode Song

Cela aura pour effet de restaurer tous les morceaux à leurs versions sauvegardées les plus récentes en mode Song.

### 5.5. Sauvegarder un morceau

Pour quitter le mode de composition de morceau, appuyez sur le bouton Record une seconde fois. Il s'éteindra, ce qui veut dire que vous avez quitté le mode de composition de morceau. Appuyez sur les boutons Save + Song pour sauvegarder votre nouveau morceau.

## 5.6. Supprimer un morceau

Si vous désirez créer une nouvelle version d'un morceau existant, voici comment faire :

- Appuyez sur le bouton Erase : Erase, Song, Bank, Ptrn ainsi que les pads vont clignoter
- Appuyez sur le bouton Song
- Choisissez le morceau à effacer en appuyant sur l'un des boutons de Pas.

Vous pouvez maintenant commencer à créer un nouveau morceau.

## 5.7. Fonctionnalités de performance live

Nombre des options de lecture disponibles dans le mode Song le sont aussi dans le mode Pattern. Il y a cependant quelques différences, nous les expliquerons en temps voulu.

Certaines fonctionnalités de performance sont ce que l'on appelle les fonctionnalités de morceaux et les fonctionnalités de motifs. En voici les descriptions :

- Les fonctionnalités **de morceaux** ne sont pas affectées lorsque le morceau boucle ou quand des motifs changent de banques dans le morceau.
- Les fonctionnalités **de motifs** sont intégrées aux motifs, en effet, lorsque ces motifs sont rappelés pendant la lecture, ils pourraient être réinitialisés à leurs valeurs enregistrées. Ils seront également réinitialisés si le morceau est interrompu puis redémarré.

### 5.7.1. Fonctionnalités de morceaux

#### 5.7.1.1. La bande Looper/Roller

L'utilisation de la fonction Looper/Roller se fait alors que le morceau continue sa lecture en arrière-plan, de sorte que lorsque vous relâchez la bande tactile, elle passera à l'endroit où elle se serait située dans le morceau si la fonction Looper/Roller n'avait pas été activée.

La bande Looper générera de plus petites boucles selon le moment et l'endroit où vous touchez la bande. La longueur de la boucle est déterminée par la position de votre doigt sur la bande. Changer cette position modifie la taille de la boucle.

La bande Roller vous permet de « rouler » des instruments en temps réel. Elle générera des roulements basés sur la division temporelle sélectionnée sur la bande tactile.

#### 5.7.1.2. Mettre en pause ou Redémarrer

Un réglage, le mode Pause, est disponible sur le MIDI Control Center. Il vous permet de décider si le bouton Play/Pause redémarrera le morceau à partir du début ou à partir de la position actuelle lors de la reprise de la lecture.

Cette [partie \[p.101\]](#) vous en apprend davantage sur ces réglages du MIDI Control Center.

## 5.7.2. Fonctionnalités de motifs

### 5.7.2.1. Tempo

Chaque motif peut être sauvegardé avec son propre réglage de tempo, il est par conséquent possible qu'un morceau contienne un tempo différent chaque fois qu'un motif différent est utilisé.

Cependant, il y a un paramètre sur le panneau frontal permettant de passer outre ces valeurs de tempo individuelles : le Global BPM. Il est simple d'activer cette fonctionnalité : il vous suffit de maintenir le bouton Shift enfoncé et d'appuyer sur le bouton de Pas 15.

Après cela, chaque morceau et motif sur le DrumBrute Impact sera joué au même tempo. Vous pourrez ensuite régler le tempo à la valeur que vous désirez, comme le décrit cette [partie \[p.38\]](#).

### 5.7.2.2. Swing/Random

Ces fonctions sont détaillées dans le chapitre sur le [mode Pattern \[p.38\]](#). Lorsque vous les utilisez en mode Song, gardez à l'esprit que n'importe quelle modification apportée avec les potentiomètres Swing et Random pourrait réinitialiser les valeurs au mode Pattern quand la limite d'un motif est franchie, si le motif suivant appartient à une autre banque.

Ces paramètres sont toujours réinitialisés aux valeurs enregistrées au cours d'un changement de banque.

## 5.8. Mute et Solo en mode Song

Les fonctions Mute et Solo fonctionnent exactement de la même manière en mode Song qu'en mode Pattern. En effet, les groupes Mute/Solo sont partagés entre les modes Song et Pattern. Ainsi, les pads ayant été mis en sourdine/isolés (mute/solo) en mode Pattern le seront aussi en mode Song, et vice versa.

Pour tout savoir sur l'utilisation de ces fonctionnalités, veuillez lire la partie sur [les fonctions Mute/Solo \[p.41\]](#) du chapitre sur le [mode Pattern \[p.38\]](#).

## 6. LES FONCTIONS COPIER/SUPPRIMER

### 6.1. Copier de banque à banque



! La manipulation suivante écrasera les 16 motifs de la banque cible. Elle ne peut ni être inversée ni annulée. Assurez-vous que c'est ce que vous souhaitez faire avant de commencer.

Il est possible de copier les 16 motifs d'une banque à une autre.

Imaginons que vous voulez copier les motifs de la banque C sur la banque D. Voici comment faire :

- Appuyez sur le bouton Bank.
- Sélectionnez la banque C en appuyant sur le bouton de Pas 3.
- Appuyez sur le bouton Copy. Plusieurs boutons et pads vont se mettre à clignoter.
- Appuyez sur le bouton Bank une nouvelle fois. Le bouton de Pas 3 va clignoter, ce qui veut dire que c'est la banque qui est copiée.
- Sélectionnez la banque D en appuyant sur le bouton de Pas 4. Ce bouton va clignoter rapidement pendant une seconde environ.

Lorsque le clignotement s'arrête, la manipulation est terminée. La banque source (banque C dans ce cas) sera toujours la banque sélectionnée.



! Juste avant de sélectionner la destination, il est possible de vérifier si une banque est vide ou non. Les banques non vides seront allumées en rouge, alors que les banques vides seront éteintes. Il en est de même au moment de choisir la banque à effacer.

## 6.2. Copier de motif à motif



! : Le fait de copier un motif vers un autre emplacement ne peut être inversé ou annulé : l'emplacement cible sera écrasé. Assurez-vous que c'est ce que vous souhaitez faire avant de commencer.

### 6.2.1. Dans une banque

Ce processus a été traité en détail dans [cette partie \[p.58\]](#), mais en voici les bases.

Pour copier un motif sur un nouvel emplacement dans la banque actuelle :

- Assurez-vous que c'est ce que vous voulez faire, car cette manipulation ne peut être annulée ou inversée.
- Sélectionnez le motif source.
- Appuyez sur le bouton Copy.
- Appuyez sur le bouton Ptrn.
- Appuyez sur le bouton de Pas de l'emplacement cible. Il clignotera pendant une demi-seconde puis tous les boutons de Pas s'éteindront à l'exception du bouton de la source d'origine.



! : Juste avant de sélectionner la destination, il est possible de vérifier si un motif est vide ou non. Les motifs non vides seront allumés en rouge, alors que les motifs vides seront éteints. Il en est de même au moment de choisir le motif à effacer.

### 6.2.2. Entre des banques (motifs)

La manipulation suivante vous permettra de copier un seul motif d'une banque vers une banque différente.

Imaginons que vous désirez copier le motif n°7 de la banque A sur l'emplacement du motif n°15 de la banque B :

- Sélectionnez la banque A, motif n°7.
- Appuyez sur le bouton Copy.
- Appuyez sur le bouton Ptrn.
- Appuyez sur le bouton Bank.
- Appuyez sur le bouton de Pas 2 pour sélectionner la banque B.
- Appuyez sur le bouton Ptrn.
- Appuyez sur le bouton de Pas 15. Il clignotera pendant une seconde environ pour vous signaler que vous avez réussi la manipulation.

## 6.3. Copier de batterie à batterie

Ces manipulations ont été expliquées en détail [ici \[p.52\]](#):

- Pour copier une piste d'instrument sur un autre instrument du même motif, lisez [cette partie \[p.52\]](#).
- Pour copier une piste d'instrument sur un motif différent de la même banque, suivez [ces instructions \[p.53\]](#).
- Pour copier une piste d'instrument sur un motif d'une banque différente, consultez [cette partie \[p.53\]](#).

## 6.4. Effacer une banque

Pour effacer les 16 motifs d'une banque :

- Assurez-vous de savoir quelle banque vous voulez supprimer. Cette action ne peut être annulée.
- Appuyez sur le bouton Erase. Plusieurs boutons et pads vont clignoter.
- Appuyez sur le bouton Bank. Le bouton de Pas de la banque actuellement sélectionnée va clignoter.
- Servez-vous des boutons de Pas pour choisir la banque que vous souhaitez effacer. Elle clignotera rapidement pendant une seconde environ.

Quand le clignotement s'arrête, la manœuvre est terminée.

## 6.5. Effacer un motif

Pour supprimer l'un des motifs d'une banque :

- Assurez-vous de savoir quel motif vous voulez supprimer. Cette action ne peut être annulée.
- Appuyez sur le bouton Erase. Plusieurs boutons et pads vont clignoter.
- Appuyez sur le bouton Ptrn. Le bouton de Pas du motif actuellement sélectionné va clignoter.
- Servez-vous des boutons de Pas pour choisir le motif que vous souhaitez effacer. Il clignotera rapidement pendant une seconde environ.

Quand le clignotement s'arrête, la manipulation est terminée.

## 6.6. Effacer une piste de batterie

La description de ce processus a été faite dans cette [partie \[p.54\]](#). En voici un résumé :

- Appuyez sur le bouton Erase. Plusieurs boutons vont se mettre à clignoter.
- Tapotez sur le pad de la piste de batterie que vous voulez supprimer. Il clignotera rapidement puis s'arrêtera, ce qui signifie que le processus est terminé.

## 7. FONCTIONNALITÉS AVANCÉES

### 7.1. Prolonger un motif

Un motif peut être prolongé de deux manières différentes : en ajoutant des pas vides ou en prenant les données du motif et en les copiant à la fin du motif.

#### 7.1.1. Ajouter des pas vides

Pour ajouter des pas vides, il vous faudra utiliser le bouton >> et le bouton Last Step. Le sujet a été couvert dans la partie [Longueur d'un motif \[p.55\]](#).

#### 7.1.2. Copier et ajouter

Il est aussi possible de prolonger un motif en copiant des données à partir du début du motif et de les relier à la fin du motif existant. Les motifs peuvent être prolongés jusqu'à une longueur maximale de 64 pas.

Pour prolonger un motif, maintenez Shift enfoncé puis appuyez sur le bouton >>. Cela va copier tous les événements existants dans le motif et les ajouter à la fin de ce dernier, en commençant après le dernier pas actuel.

Voici quelques règles à garder à l'esprit :

- Si le motif contient plus de 32 pas, ce processus copiera/ajoutera autant de pas que possible jusqu'à ce que le maximum de pas soit atteint (64).
- Si le motif contient moins de 32 pas, alors ce nombre de pas est copié et la séquence est doublée de longueur.

Voici quelques exemples du processus en fonctionnement :

#### Exemple 1

| Taille d'origine | Action     | Nouvelle taille | Raison  |
|------------------|------------|-----------------|---|
| 16 pas           | Shift + >> | 32 pas          | Les pas 1-16 ont été copiés/ajoutés au pas 17 |
|                  | Shift + >> | 48 pas          | Les pas 1-16 ont été copiés/ajoutés au pas 33 |

#### Exemple 2

| Taille d'origine | Action     | Nouvelle taille | Raison  |
|------------------|------------|-----------------|---|
| 32 pas           | Shift + >> | 48 pas          | Les pas 1-16 ont été copiés/ajoutés au pas 33 |

#### Exemple 3

| Taille d'origine | Action     | Nouvelle taille | Raison  |
|------------------|------------|-----------------|---|
| 7 pas            | Shift + >> | 14 pas          | Les pas 1-7 ont été copiés/ajoutés au pas 8   |
|                  | Shift + >> | 28 pas          | Les pas 1-14 ont été copiés/ajoutés au pas 15 |
|                  | Shift + >> | 56 pas          | Les pas 1-28 ont été copiés/ajoutés au pas 29 |
|                  | Shift + >> | 64 pas          | Les pas 1-8 ont été copiés/ajoutés au pas 57  |

## 7.2. Raccourcir un motif

Pour raccourcir un motif de 64 pas, le processus est légèrement différent. Imaginons que vous voulez que votre motif fasse 48 pas :

- Maintenez le bouton Last Step jusqu'à la fin de l'exemple.
- Appuyez sur le bouton << pour sélectionner le Groupe de pas 3 (Step Group). La LED « 48 » va s'allumer.
- Tout en maintenant le bouton Last Step enfoncé, appuyez sur le bouton de Pas 16. Il va devenir bleu, ce qui signifie que le motif fait maintenant 48 pas de long.
- Si vous voulez que le motif soit encore plus court, recommencez et appuyez sur le bouton << jusqu'à ce que le bon Groupe de pas soit sélectionné.

Pour choisir une longueur de motif autre qu'un multiple de 16, servez-vous du bouton Last Step et appuyez sur le bouton de Pas approprié pour définir le dernier pas du motif. Cette manipulation est décrite dans la [partie Longueur d'un motif. \[p.55\]](#).

## 7.3. Mode Polyrythm

Cette fonctionnalité est aussi intéressante qu'inhabituelle. Et elle a le potentiel d'occasionner des explorations créatives auxquelles vous n'auriez jamais pensé.

### 7.3.1. Qu'est-ce que le mode Polyrythm ?

En temps normal, un motif de boîte à rythmes fonctionnera dans une seule signature temporelle, telle que 4/4 ou 12/8. Par exemple, il y a 16 doubles-croches avec une seule mesure de 4/4, et si une batterie ne joue que sur le temps frappé, il faudra attendre 15 autres pas avant qu'elle ne soit jouée à nouveau.

Mais avec la fonction Polyrythm du DrumBrute Impact, il est possible de spécifier une signature temporelle différente pour chaque piste d'instrument ! Cela signifie que vous pourriez avoir dix boucles de longueurs différentes, arrivant toutes en même temps.

### 7.3.2. Ce qu'il fait

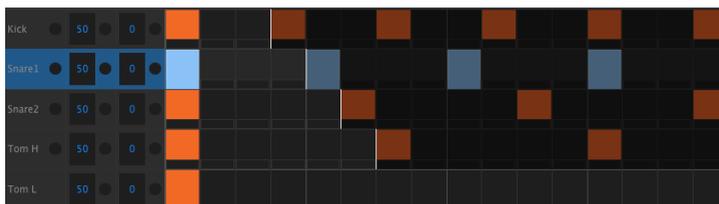
Voici un exemple : et si vous vouliez un motif avec ce mélange de signatures temporelles :

| Instrument           | Kick | Snare 1 | Snare 2 | Tom Hi | Tom Low |
|----------------------|------|---------|---------|--------|---------|
| Signature temporelle | 3/16 | 1/4     | 5/16    | 3/8    | 4/4     |

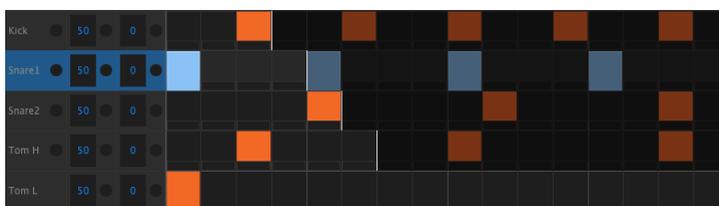
La piste de Tom Low est la plus longue, nous allons donc l'utiliser en tant que référence temporelle pour notre exemple. Voici à quoi ces pistes ressembleraient sur le MIDI Control Center :



Mais voici une représentation visuelle de la façon dont elles résonneraient pendant la première mesure :



Et durant la deuxième mesure :



La deuxième boucle, Snare 1, est sélectionnée en tant que référence rythmique. Elle joue sur les noires 1, 2, 3 et 4, et le Tom Low jouera sur le temps 1 à chaque fois.

Cependant, les instruments vont continuer leurs boucles plus courtes : le Kick jouera son cycle de 3, le Snare 2 un cycle de 5, et le Tom Hi un cycle de 6. Ils joueront à des moments différents les uns par rapport aux autres pendant un certain temps.

Dans cet exemple, il y aura 360 mesures de 4/4 temps avant que la première mesure soit entendue à nouveau !

Pour activer ou désactiver le mode Polyrhythm, maintenez le bouton Shift enfoncé et appuyez sur le bouton de Pas 16.

### 7.3.3. Créer une polyrythmie

Voici comment démarrer l'élaboration de l'exemple de la partie précédente :

1. Sélectionnez un motif vide.
2. Maintenez Shift enfoncé puis appuyez sur le bouton de Pas 16. Il va devenir bleu pour montrer que le motif est en mode Polyrythm.
3. Tapotez le pad de la grosse caisse (Kick) pour la sélectionner.
4. Appuyez sur Step pour entrer en mode Step.
5. Maintenez le bouton Last Step enfoncé et appuyez sur le bouton de Pas 3. La grosse caisse comporte maintenant une boucle de trois pas.
6. Relâchez le bouton Last Step.
7. Appuyez sur le bouton de Pas 1 pour ajouter un événement au premier pas de la boucle de la grosse caisse.
8. Appuyez sur Play pour confirmer. Si le motif était préalablement vide, il devrait désormais ne faire que trois pas de long. Si c'est le cas, stoppez le motif.
9. Tapotez le pad de la caisse claire 1 (Snare 1) pour la sélectionner.
10. Maintenez le bouton Last Step enfoncé et appuyez sur le bouton de Pas 4. La caisse claire 1 a désormais une boucle de quatre pas.
11. Relâchez le bouton Last Step.
12. Appuyez sur le bouton de Pas 1 pour ajouter un événement au premier pas de la boucle de la caisse claire 1.
13. Tapotez sur la caisse claire 2 (Snare 2) pour la sélectionner.
14. Maintenez le bouton Last Step enfoncé et appuyez sur le bouton de Pas 5. La caisse claire 2 contient maintenant une boucle de cinq pas.
15. Relâchez le bouton Last Step.
16. Appuyez sur le bouton de Pas 1 pour ajouter un événement au premier pas de la boucle de la caisse claire 2.
17. Appuyez sur Play pour confirmer. Le motif fait maintenant cinq pas et vous devriez entendre les rythmes des trois instruments s'entrecouper.

Faites vos expérimentations ! Assurez-vous simplement de sauvegarder le motif si vous aimez ce que vous entendez.

## 7.4. Tableau du bouton Shift

Le bouton Shift vous permet d'accéder à d'importantes fonctionnalités. Voici un tableau des fonctions disponibles pour le bouton Shift :

| Shift+             | Fonction  |
|--------------------|---|
| Boutons de Pas 1-5 | Définit la division temporelle du motif   |
| Bouton de Pas 9    | Alterne entre Roller (On) et Looper (Off)   |
| Bouton de Pas 14   | Active et désactive la fonction « At End »  |
| Bouton de Pas 15   | Active et désactive le BPM global   |
| Bouton de Pas 16   | Active le mode Polyrythm pour le motif  |
| Pad                | Choisit un instrument à modifier sans déclencher le son                                     |
| Rate/Fine          | Augmente ou diminue le tempo à la 100ème décimale   |
| Swing              | Décale temporellement tous les pas de la piste d'instrument actuelle                        |
| Record             | Désactive l'enregistrement quantifié  |
| Mute               | Efface le groupe Mute   |
| Solo               | Efface le groupe Solo   |
| >>                 | Prolonge la séquence  |
| <<                 | Raccourcit la séquence  |
| Bank               | La banque revient au dernier statut de sauvegarde (c.-à-d. est chargée de la mémoire Flash) |
| Ptrn               | Le motif revient à la dernière sauvegarde   |
| Song               | Rétablit le dernier statut de sauvegarde  |

## 8. SYNCHRONISATION

Le DrumBrute Impact peut être l'horloge maître d'un équipement MIDI complet, ou peut simplement joyeusement servir n'importe quelle source en tant qu'esclave. Cette [partie \[p.4\]](#) présente des schémas de connexion.

Vous pouvez faire défiler les différentes options de synchronisation en vous servant du bouton Sync. Une LED blanche vous indiquera le mode que vous avez sélectionné.



: L'option de synchronisation ne peut être changée lorsque le DrumBrute Impact lit un motif ou un morceau.

### 8.1. En tant que Maître

Le DrumBrute Impact est l'horloge maître quand le bouton INT est allumé. Quand c'est le cas :

- La partie de transport contrôle le séquenceur interne.
- Les messages d'horloge MIDI sont envoyés vers la sortie MIDI, l'USB MIDI et la sortie d'horloge (Clock).
- Le tempo peut être réglé en utilisant le potentiomètre Rate/Fine et le bouton Tap Tempo.
- Maintenez Shift et tournez le potentiomètre Rate/Fine pour régler le tempo avec précision.

### 8.2. En tant qu'Esclave

Le DrumBrute Impact fonctionne en tant qu'esclave d'une horloge externe quand l'une des trois LED au-dessus du bouton Sync est allumée (USB, MIDI ou CLK). Quand le DrumBrute Impact est en mode Slave (esclave) :

- Les contrôles de Tempo ne contrôleront pas le séquenceur interne quand la source externe est en fonctionnement.
- La partie de transport du DrumBrute Impact fonctionnera de la même manière : vous pouvez toujours arrêter, démarrer et mettre en pause le séquenceur interne, et vous pouvez toujours enregistrer des motifs.
- Le DrumBrute Impact transmet les messages de synchronisation qu'il reçoit de la source externe vers ses sorties USB, MIDI et horloge (Clock).

### 8.3. Les fréquences d'entrée/de sortie d'horloge

Pour modifier la fréquence d'entrée/de sortie d'horloge, commencez par vous assurer que le DrumBrute Impact n'est pas en train de lire un morceau ou un motif. Puis, maintenez le bouton Sync enfoncé et tournez le potentiomètre Rate/Fine pour sélectionner l'un des formats d'horloge disponibles à envoyer et à recevoir pour les connecteurs d'entrée/de sortie du DrumBrute Impact :

- 1 P (une impulsion par pas, ou pps)
- 2 P (standard Korg Volca)
- 24 P (DIN sync standard)
- 48 P

Le type d'horloge peut être changé selon si le DrumBrute Impact est le maître ou l'esclave de votre système.

La fréquence par défaut est de 24 P. De plus, un menu de [Réglages d'entrée/de sortie d'horloge \[p.99\]](#) est disponible sur le MIDI Control Center.



Il est préférable de synchroniser le DrumBrute Impact avec 48P, si d'autres périphériques du système envoient ou reçoivent ce format de synchronisation. La synchronisation sera plus précise. 1P et 2P ne sont pas conseillés à moins que cela ne soit vraiment nécessaire.

### 8.4. Les connecteurs d'horloge

Au fil des années, plusieurs types de connecteurs ont été utilisés à des fins de synchronisation musicale. Veuillez consulter le tableau pour connaître le type de connecteur à utiliser pour connecter d'anciens appareils au DrumBrute Impact :

| Type de connecteur  | Signal/signaux envoyé(s)          |
|---------------------|-----------------------------------|
| Mono 3,5 mm (TS)    | Impulsion d'horloge uniquement    |
| Stéréo 3,5 mm (TRS) | Impulsion d'horloge et start/stop |

Veuillez consulter le manuel d'utilisation de votre périphérique si vous n'êtes pas sûr de ses capacités de synchronisation.

## 9. LE MIDI CONTROL CENTER

Le MIDI Control Center est une application vous permettant de configurer les paramètres Globaux et MIDI de votre DrumBrute Impact. Le logiciel fonctionne avec la plupart des dispositifs Arturia, donc si vous possédez une version antérieure du logiciel, vous devriez télécharger la version du DrumBrute Impact. Cela fonctionnera aussi avec ces produits.

### 9.1. Les fondamentaux

Le manuel intégré du MIDI Control Center présente les descriptions générales des fonctions communes à tous les produits Arturia.

Ce chapitre couvrira uniquement les fonctions du MIDI Control Center uniques au DrumBrute Impact.

#### 9.1.1. Configurations recommandées

🖥️ PC : 2 Go RAM ; CPU 2 GHz (Windows 7 ou plus)

🍏 macOS : 2 Go RAM ; CPU 2 GHz (macOS 10.7 ou plus)

#### 9.1.2. Installation et emplacement

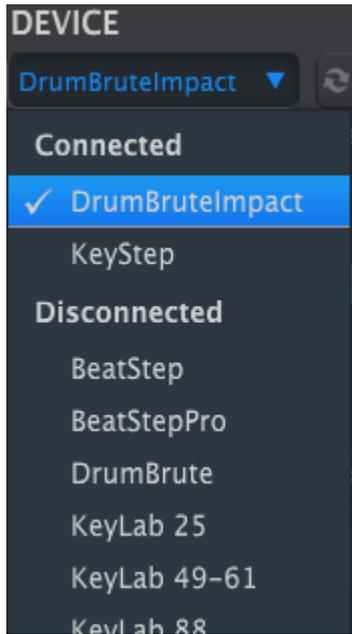
Après avoir téléchargé le programme d'installation du MIDI Control Center pour votre ordinateur à partir du site internet d'Arturia, double-cliquez sur le fichier. Ensuite, il ne vous reste qu'à démarrer le programme d'installation et à suivre les instructions. Le processus doit s'effectuer sans problème particulier.

Le programme d'installation place le logiciel MIDI Control Center au même endroit que les autres applications Arturia que vous possédez. Sur Windows, vérifiez le menu Démarrer. Sur macOS, vous le trouverez dans le dossier Applications/Arturia.

### 9.1.3. Connexion

Connectez le DrumBrute Impact à votre ordinateur en utilisant un câble USB. Il est prêt à fonctionner une fois que les LED auront effectué leur cycle de démarrage.

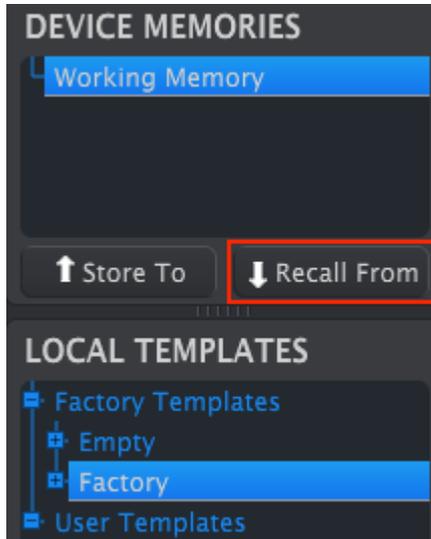
Maintenant, lancez le MIDI Control Center. Le DrumBrute Impact apparaîtra dans la liste des périphériques connectés :



**i** !: L'utilisation d'un hub et de câbles de haute qualité permettra d'éviter que la boîte de dialogue « Impossible d'ouvrir le périphérique » ne s'affiche.

### 9.1.4. Sauvegardez vos séquences

Si vous souhaitez faire une sauvegarde rapide de la mémoire de votre DrumBrute Impact, cliquez sur le bouton « Recall From » :



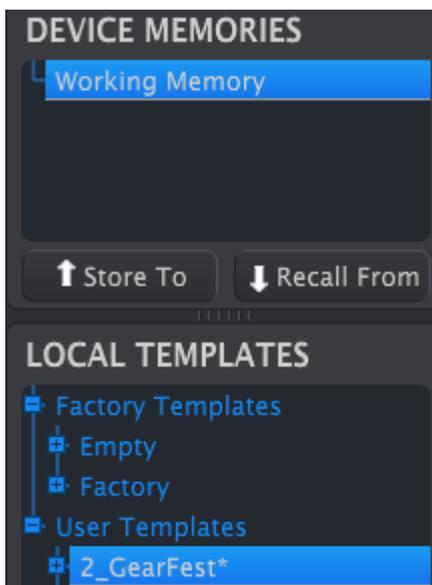
Cette action prendra tout ce qui a été sauvegardé sur la mémoire flash et l'enverra sur votre ordinateur. Le MIDI Control Center nommera ce fichier d'après la date/l'heure à laquelle il est enregistré, mais vous pouvez le renommer si vous le souhaitez.

## 9.2. Fonctionnement de base du MCC

De nombreuses fonctionnalités sont offertes par le MIDI Control Center. Par exemple, il est possible de :

- Glisser et déposer l'un des motifs du Navigateur de Projets vers l'un des onglets de Banques
- Envoyer un motif unique vers la mémoire interne du DrumBrute Impact
- Utiliser les boutons Store To et Recall From pour transmettre un ensemble complet de 64 motifs et de 16 morceaux
- Modifier les Réglages de l'appareil
- Accéder à d'autres fonctions du MCC telles que la modification de motifs, la gestion de fichiers et la création de Modèles, entre autres choses.

## 9.3. Les modèles de l'appareil



### 9.3.1. La Mémoire de travail

Les fonctions de Mémoire de travail (Working Memory) fonctionnent en tant que « cible » sur laquelle les modèles ou motifs peuvent être glissés puis transmis vers la mémoire du DrumBrute Impact.

**i** : Quand vous apportez un changement dans la fenêtre Seq Editor, un astérisque (\*) apparaîtra à côté du nom du modèle sélectionné. Ces changements ne sont pas automatiquement sauvegardés, il vous faudra donc utiliser les boutons Save ou Save As... pour conserver vos nouvelles données de motif.

**j** : Lorsqu'un motif est modifié dans le MCC, les données de ce motif ne changent pas dans le DrumBrute Impact. Vous devez utiliser le bouton Store To pour envoyer le modèle au DrumBrute Impact si vous souhaitez que sa mémoire interne corresponde au modèle du MCC. Il est aussi possible de glisser/déposer le modèle dans la Mémoire de travail (voir partie suivante).

#### Glisser-déposer

Il est possible de glisser un motif seul ou un modèle du Navigateur de projets vers la Mémoire de travail. Ce faisant, le ou les motifs seront envoyés sur la mémoire interne du DrumBrute Impact.

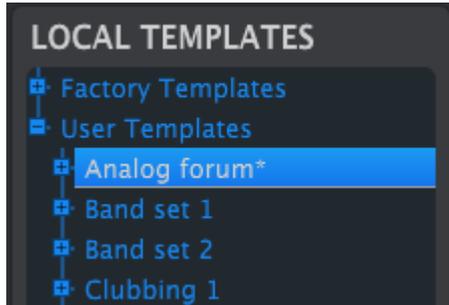
### 9.3.2. Synchronisation avec le DrumBrute Impact

La synchronisation de la mémoire n'est pas disponible pour le DrumBrute Impact, le bouton Sync du MCC est donc grisé. Il vous faudra utiliser l'un des [boutons Store To/Recall From \[p.83\]](#) pour synchroniser les contenus du MIDI Control Center et du DrumBrute Impact.

## 9.4. Le Navigateur de projets

Le navigateur de modèles (Template Browser) affiche la liste de tous les modèles ayant été archivés par l'intermédiaire du MIDI Control Center. Ils sont divisés en deux groupes principaux : usine (factory) et utilisateur (user).

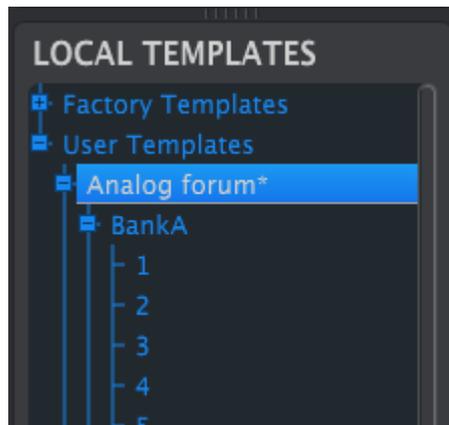
Les modèles utilisateur sont ceux que vous avez rappelés depuis le DrumBrute Impact en utilisant le MIDI Control Center. Pour en savoir plus, rendez-vous à la partie [Store To/Recall From \[p.83\]](#).

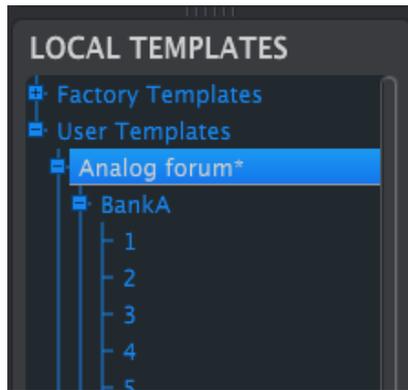


Un modèle sur le MCC contient le même nombre de motifs que sur la mémoire interne du DrumBrute Impact. De même, ils sont arrangés en quatre banques de 16 motifs chacun.

 Un modèle ne contient pas de Réglages de l'appareil. Nous vous montrerons comment les sauvegarder séparément dans [cette partie \[p.85\]](#).

Voici une vue élargie des banques à l'intérieur d'un modèle appelé « Analog Forum », avec une vue secondaire des motifs dans la banque A.





*Modèles utilisateur : cliquez sur +/- pour agrandir ou diminuer l'affichage des modèles*

### 9.4.1. Constituer une bibliothèque

Il est possible d'élaborer une bibliothèque de motifs dans la partie des modèles utilisateur.

Créez autant de motifs que vous le souhaitez, où que vous soyez. Puis, la prochaine fois que vous utiliserez le MIDI Control Center, vous n'aurez qu'à appuyer sur le bouton Recall From. Ceci transférera la mémoire de motifs du DrumBrute Impact vers la mémoire de travail du MCC.

En même temps, le MCC va créer un nouveau modèle dans la partie des modèles utilisateur. Le modèle sera nommé automatiquement d'après la date/l'heure actuelle, mais vous pouvez le renommer si vous le souhaitez.

## 9.4.2. Modifier un modèle

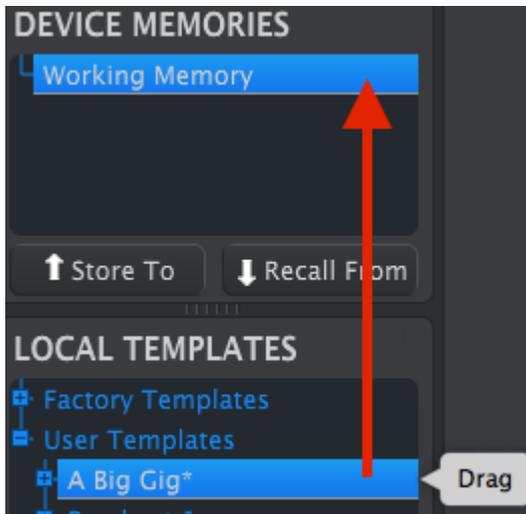
Il est possible de modifier les motifs d'un modèle archivé. Sélectionnez simplement ce modèle et ses motifs apparaîtront dans la fenêtre d'édition de motifs (Pattern Editor) du MCC, prêts à être modifiés.

Si vous souhaitez confirmer les résultats en lisant les motifs sur le DrumBrute Impact, vous pouvez le faire de deux manières différentes.

**i** ! Le processus qui suit écrasera la Mémoire de travail et la mémoire de motifs du DrumBrute Impact. Assurez-vous de sauvegarder ce que vous avez fait avant de transférer le fichier !

Tout d'abord, servez-vous des boutons **Save** ou **Save As...** pour sauvegarder les changements, puis :

- Glissez le modèle modifié à partir de la fenêtre **Local Templates** et déposez-le sur la mémoire de travail (**Working Memory**) ou
- Appuyez sur le bouton **Store To** (des explications sont disponibles [ici \[p.83\]](#)).



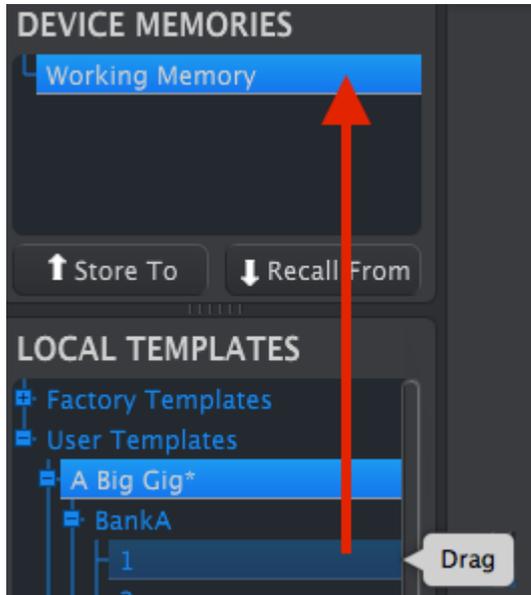
### 9.4.3. Envoyer un motif sur le DrumBrute Impact



! La manipulation suivante enverra un seul motif sur le DrumBrute Impact et **écrasera le motif** sur cet emplacement de la mémoire.

Si vous désirez transférer un seul motif d'un modèle vers le DrumBrute Impact, trouvez ce motif dans la fenêtre Local Templates et déposez-le sur la Mémoire de travail. Le motif sélectionné sera directement envoyé sur le DrumBrute Impact, au même emplacement.

Sur l'exemple ci-dessous, le motif n°1 de la banque A du modèle « A Big Gig » écrasera le motif n°1 de la banque A de la mémoire interne du DrumBrute Impact.



## 9.5. Store To/Recall From

### 9.5.1. Le bouton « Store To »

La partie supérieure gauche du MIDI Control Center comprend un bouton appelé « Store To ». Il sert à transmettre un modèle à partir de la fenêtre Local Templates vers le DrumBrute Impact.

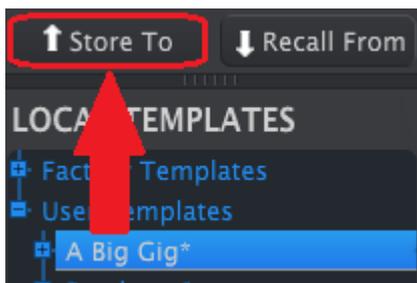
**i** !: La manipulation qui suit écrasera la mémoire interne du DrumBrute Impact. Si vous n'êtes pas sûr que ces motifs ont été sauvegardés, assurez-vous de les archiver sur votre ordinateur en vous servant du bouton Recall From.

Si vous voulez transmettre un modèle en particulier vers votre DrumBrute Impact, sélectionnez-le dans la fenêtre Local Templates.

Pour charger un modèle sur la mémoire interne du DrumBrute Impact, il vous faudra utiliser le bouton Store To pour le transmettre :

Le processus est simple :

- Sélectionnez le modèle de votre choix comme montré ci-dessous.
- Cliquez sur le bouton Store To en bas de la fenêtre.



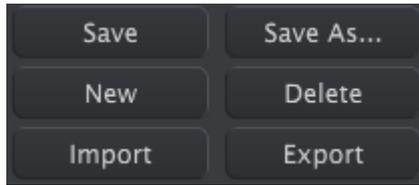
Cette action aura pour effet de sauvegarder tous les motifs du modèle sélectionné sur le DrumBrute Impact.

### 9.5.2. Rappeler des motifs édités à partir du DrumBrute Impact

Si vous avez modifié n'importe quels motifs sur le DrumBrute Impact, vous devez les entrer sur le MIDI Control Center afin de les sauvegarder. Pour cela, cliquez sur le bouton Recall From. Un nouveau fichier contenant les 64 motifs apparaîtra dans la fenêtre Local Templates, nommé d'après l'heure/la date actuelle. Vous pouvez le renommer si vous le voulez.

**i** !: Les morceaux ne sont pas sauvegardés par le MCC quand la mémoire est rappelée depuis le DrumBrute Impact.

### 9.5.3. Sauvegarder, Supprimer, Importer/Exporter, etc.



Ces fonctionnalités importantes ont été renseignées dans le manuel du MIDI Control Center que vous trouverez dans le menu « Help » du logiciel. Lisez [cette partie \[p.67\]](#) du fichier d'aide (Save, Delete, Import/Export, etc.) pour en savoir plus sur les commandes Enregistrer, Enregistrer sous..., Nouveau, Supprimer, Importer et Exporter.



Les boutons Import/Export représentés ci-dessus ont une autre utilité que ceux qui se trouvent en haut de la fenêtre Device Settings (voir [la partie suivante \[p.85\]](#)).

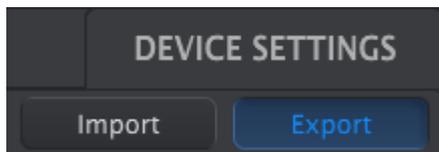
Ces fichiers auront l'extension **.drumbruteimpact**. Ils contiennent tous les paramètres internes du DrumBrute Impact : un ensemble complet de 64 motifs, de 16 morceaux et de tous les Réglages de l'appareil. Servez-vous de ces fichiers pour partager des réglages et des motifs avec d'autres utilisateurs.

## 9.6. Importer/Exporter les Réglages de l'appareil

Quand l'onglet Device Settings est sélectionné dans la fenêtre du MIDI Control Center, vous verrez deux boutons en haut à droite nommés « Import » et « Export ». Le rôle de ces boutons est de gérer les fichiers contenant uniquement des Réglages de l'appareil. Ils sont différents des boutons décrits [ici \[p.84\]](#), qui sont utilisés pour générer un fichier contenant les Réglages de l'appareil et les motifs.

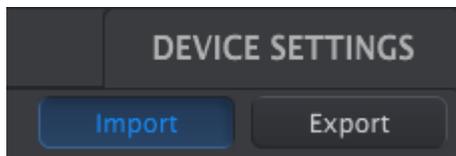
Les fichiers des Réglages de l'appareil ont pour extension **.drumbruteimpact\_ds**. Vous pouvez échanger ces fichiers avec d'autres utilisateurs ou constituer une bibliothèque de configurations pour les différents systèmes que vous rencontrez à différents endroits.

### 9.6.1. Exporter les Réglages de l'appareil



Pour exporter les Réglages de l'appareil, cliquez sur le bouton Export. Puis, naviguez vers l'emplacement approprié sur votre ordinateur et suivez les indications pour sauvegarder le fichier **drumbruteimpact\_ds**.

### 9.6.2. Importer les Réglages de l'appareil



Pour importer les Réglages de l'appareil, cliquez sur le bouton Import. Puis, naviguez vers l'emplacement approprié sur votre ordinateur et suivez les indications pour charger dans le fichier **drumbruteimpact\_ds**.

## 9.7. Les bases de l'édition

### 9.7.1. La saisie de données

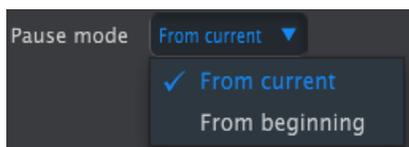
Il y a deux manières principales d'entrer de nouvelles valeurs de paramètres sur le MIDI Control Center : cliquez sur quelque chose et déplacez-la, ou tapez une valeur dans un champ.

Par exemple, pour modifier le pourcentage de Swing, cliquez sur le potentiomètre représenté graphiquement et faites-le glisser ou double-cliquez sur le champ de valeur et entrez une nouvelle valeur :



*Modifier la valeur d'un potentiomètre*

Pour modifier un paramètre tel que le mode Pause, cliquez sur son menu déroulant et faites une sélection :



*Sélectionner une option à partir du menu déroulant*

### 9.7.2. Sélectionner des onglets

La fenêtre centrale du MIDI Control Center comporte cinq onglets : les banques A-D et les Réglages de l'appareil (Device Settings). Chaque banque contient 16 motifs, et les Réglages de l'appareil contiennent tous les paramètres des diverses fonctionnalités du DrumBrute Impact.

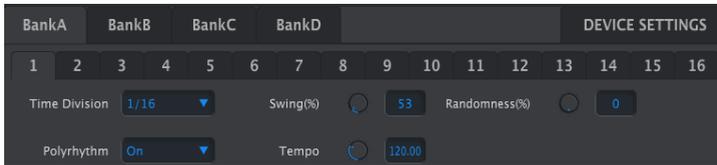


*Les onglets du DrumBrute Impact : les banques A-D et les Réglages de l'appareil*

Cliquez simplement sur un onglet pour sélectionner sa fenêtre.

### 9.7.3. Les onglets de banques

Chaque onglet Bank contient 16 onglets de motifs numérotés :



*L'onglet de la banque A*

Ces onglets vous permettent de sélectionner chacun des motifs et de définir leurs données d'événement avec précision. Il est même possible d'y créer de nouveaux motifs.

Sur l'image ci-dessus, le motif n°1 est sélectionné. À partir de là, vous avez la possibilité de visualiser et de modifier la division temporelle (Time Division), le pourcentage de Swing et d'autres paramètres de ce motif. Il est aussi possible de modifier la vitesse, la synchronisation et la répétition de pas (Step Repeat) de notes individuelles. Vous pouvez également ajouter et effacer des notes, et plus encore.

Nous aborderons chaque fonction d'édition de motif dans la partie consacrée à la [fenêtre Pattern](#). [p.88].

### 9.7.4. L'onglet Device Settings

Tous les Réglages de l'appareil sont contenus dans cet onglet. Pour le consulter sur des petits écrans, servez-vous de la barre de défilement à droite de la fenêtre pour les visualiser dans le MIDI Control Center.

Nous parlerons de chaque groupe de paramètres dans la partie sur les [Réglages de l'appareil](#) [p.98].

## 9.8. La fenêtre Pattern

### 9.8.1. Navigation

#### 9.8.1.1. Barre de défilement

Si vous avez une molette de défilement, vous pouvez déplacer l'aperçu du motif horizontalement. Placez le curseur sur le champ de motif (et non pas sur les noms d'instruments), puis maintenez enfoncée la touche Shift de votre clavier d'ordinateur et utilisez la molette de défilement. La vue du motif se déplacera latéralement.

Il est aussi possible de cliquer sur/faire glisser la barre de défilement vers le bas de la fenêtre pour repositionner la vue du motif.



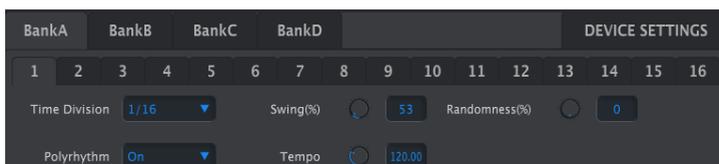
*Emplacement de la barre de défilement*

#### 9.8.1.2. Zoom

Pour zoomer et dézoomer la vue horizontale, placez le curseur sur le champ du motif. Puis appuyez sur la touche Commande (Mac) ou Ctrl (Windows) et utilisez la molette de défilement pour ajuster la vue.

### 9.8.2. Paramètres des motifs

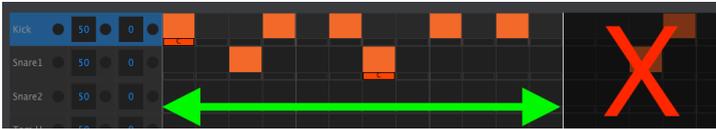
Cinq paramètres faisant fonctionner le motif complet se trouvent en dessous des onglets Pattern. Nous les avons évoqués au [chapitre Mode Pattern \[p.38\]](#), et la fonction Polyrhythm est expliquée dans [cette partie \[p.69\]](#), mais aussi [ici \[p.97\]](#).



*Les paramètres des motifs pour les onglets Pattern*

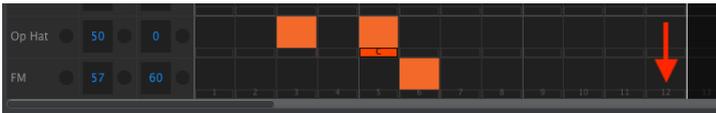
### 9.8.3. Définir la longueur des motifs

Voici à quoi ressemble une fenêtre de motif quand la longueur est déterminée à 12 pas :



Certains pas sont grisés parce qu'ils sont en dehors de la zone de longueur du motif. Ces pas peuvent contenir des données qui ne seront pas lues tant que la longueur du motif ne les inclut pas.

Les pas sont numérotés en bas de la fenêtre :



La longueur du motif peut être changée en faisant glisser la ligne blanche vers la gauche ou vers la droite :



*Changer la longueur du motif*

Les motifs peuvent faire jusqu'à 64 pas de long.

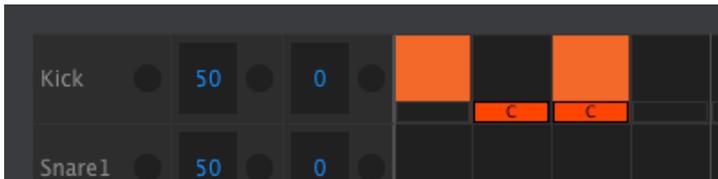
## 9.8.4. Les événements de motifs

### 9.8.4.1. Entrer/Effacer des événements

Double-cliquez sur une case dans l'aperçu du motif pour entrer un événement. Pour supprimer des événements, sélectionnez un événement en un clic ou en faisant glisser une case autour de plusieurs événements. Puis appuyez sur la touche Suppr de votre clavier d'ordinateur. Un clic droit peut aussi servir à supprimer un événement unique.

### 9.8.4.2. Ajouter/Retirer des événements Color

Pour ajouter un événement Color sur un pas, cliquez sur le petit rectangle sous ce pas. Un petit « C » apparaîtra sous ce pas pour indiquer que l'événement a été coloré. Cliquez sur ce même rectangle pour retirer l'événement Color.



*Des événements Color peuvent être ajoutés et retirés en un seul clic.*

Il y a trois choses à savoir sur l'image ci-dessus :

- Le premier événement de grosse caisse (kick) n'est pas coloré puisqu'aucun rectangle orange n'est présent en dessous de ce dernier.
- Un événement Color a été placé sous le deuxième événement, mais puisqu'il n'y a pas d'événement de grosse caisse à cet emplacement de pas, un événement ne sera pas joué.
- Le troisième événement de grosse caisse est coloré : ce pas comporte à la fois un événement et un événement Color.

Autres remarques importantes sur les événements Color :

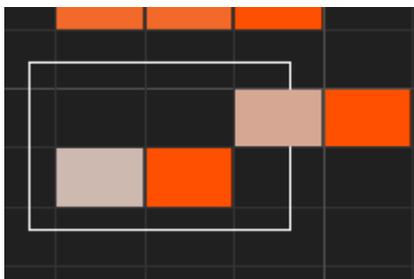
- Un événement Color envoie et reçoit un numéro de note MIDI différent d'un événement d'instrument non coloré
- La synchronisation des événements Color peut être modifiée vers l'avant/vers l'arrière, tout comme les événements non colorés
- Les événements Color peuvent être copiés/collés tout comme les événements non colorés, sauf la piste de Cowbell (qui n'a pas d'effet Color)
- Les instruments Tom Hi et Tom Low partagent l'événement Color, donc, pour activer un événement Color sur la piste de Tom Low, cliquez sur la case Color dans la piste de Tom Hi.

### 9.8.4.3. Déplacer des événements

Pour déplacer un événement existant vers un autre instrument, cliquez et maintenez le milieu de cet événement. Le curseur va se transformer en icône de main. Ensuite, faites glisser l'événement vers le haut ou vers le bas pour le placer sur la piste d'instrument souhaitée.

Il est aussi possible de faire glisser l'événement vers la gauche ou vers la droite pour le placer n'importe où dans le motif. Si un événement existe déjà sur le nouvel emplacement, il sera remplacé par l'événement que vous êtes en train de déplacer.

Vous pouvez également déplacer plusieurs événements en même temps. Pour ce faire, servez-vous d'abord du curseur pour faire glisser une case autour des événements :



*Sélectionner plusieurs événements*

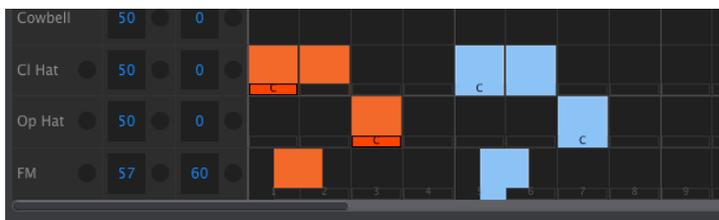
Ensuite, cliquez au milieu de l'un des événements et faites glisser les événements sélectionnés vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite.



! Si l'un des événements sélectionnés se déplace au-delà des instruments Kick ou FM Drum, le champ du motif entier deviendra rouge.

### 9.8.4.4. Copier/Coller des événements

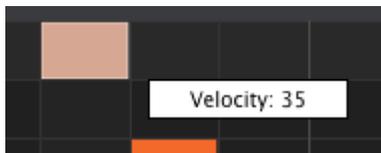
Après avoir sélectionné un groupe d'événements, vous pouvez en faire une autre copie sur une autre partie du motif. Pour cela, maintenez la touche Alt (Option sur un Mac) enfoncée, sélectionnez l'un des événements, et glissez-les tous dans une nouvelle zone.



Les nouveaux événements auront les mêmes valeurs de vitesse, de changement et de répétition de pas que les événements originaux. Les événements Color sont aussi copiés.

### 9.8.4.5. La vélocité des événements

Si vous passez la souris au-dessus d'un événement, vous verrez le curseur devenir une icône de flèche verticale. Faites glisser le curseur de haut en bas pour changer la vélocité de cet événement à une valeur comprise entre 1 et 127.



La couleur interne de l'événement sélectionné changera pour indiquer la valeur de la vélocité : blanc pour la vélocité la plus basse et rouge pour la plus haute.

Quand les vélocités de plusieurs événements sont modifiées en même temps, elles changent toutes à la même valeur.

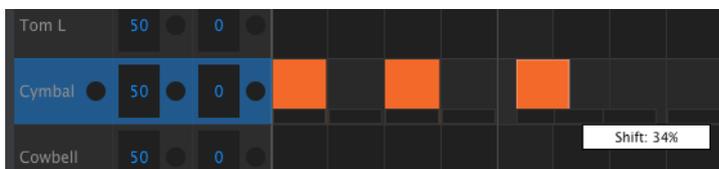
**i** : Si la valeur de vélocité d'un événement est augmentée au-dessus du seuil de vélocité d'accent ([Accent Velocity Threshold](#) [p.100]), cet événement deviendra un Accent pour cet instrument. Au contraire, si la vélocité d'un événement accentué est modifiée à une valeur inférieure au seuil de vélocité d'accent, cet événement ne sera plus accentué.

### 9.8.4.6. Shift Timing

La fonction Shift Timing vous a été décrite au chapitre sur le mode Pattern (cliquez [ici \[p.51\]](#) pour en savoir plus). Dans cette partie, nous allons vous montrer comment utiliser cette fonctionnalité dans la fenêtre Pattern du MCC.

Pour appliquer un décalage temporel sur un événement, maintenez enfoncée la touche Shift du clavier de votre ordinateur puis cliquez sur un événement.

Faites glisser le curseur de gauche à droite pour modifier la valeur du changement de temps de cet événement. La plage est de +/- 50 %. Une petite fenêtre apparaîtra et montrera la valeur actuelle du changement. Le graphique qui représente l'événement sera également modifié.

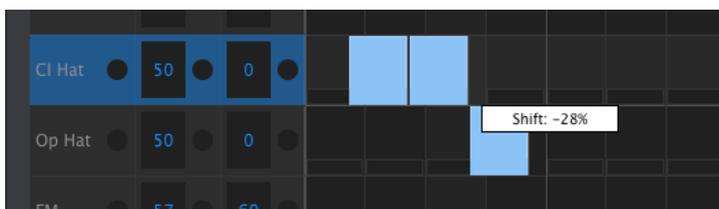


*Valeur du décalage temporel de 34 % appliquée à un événement.*

Sur l'image ci-dessus, la cymbale a deux événements inchangés, alors que le troisième événement a été « retardé » d'une valeur de 34 %.

 Le décalage temporel est mesuré en termes de pourcentage de réglage de division temporelle du motif. Il n'est pas changé par une unité de temps fixe (millisecondes, impulsions, horloges, etc.).

Il est également possible de décaler temporellement plusieurs événements en même temps, même provenant de différentes pistes d'instruments.



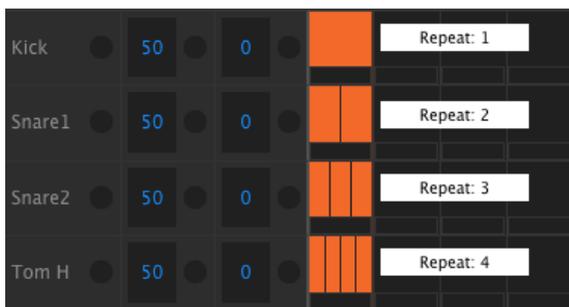
*Trois événements décalés à - 28 %*

Sur l'image ci-dessus, les trois événements provenant de deux pistes ont été modifiés en avance sur le rythme d'une valeur de -28 %.

### 9.8.4.7. Entrer/modifier une répétition de pas

La fonction Step Repeat a été expliquée en détail dans la partie [Répétition de pas \[p.49\]](#) du chapitre sur le [mode Pattern \[p.38\]](#). Dans cette partie, nous allons nous concentrer sur les utilisations uniques de cette fonctionnalité disponible sur le MIDI Control Center.

Si vous passez la souris sur le bord droit d'un événement, vous verrez le curseur devenir une icône de flèche horizontale. Faites glisser le curseur de gauche à droite pour changer la valeur de répétition de pas de cet événement à une valeur comprise entre 1 et 4.



*Quatre valeurs de répétitions de pas différentes sont disponibles.*

Quand les quatre valeurs de répétitions de pas sont utilisées sur la même piste, le résultat peut donner un remplissage de grosse caisse (kick) ou de caisse claire (snare) accéléré, par exemple :



*Un remplissage de caisse claire accéléré utilisant la fonction Step Repeat*

Quand plusieurs événements sont sélectionnés, ils changeront tous à la même valeur de répétition de pas.



*Les modifications de répétitions de pas simultanées sont possibles.*

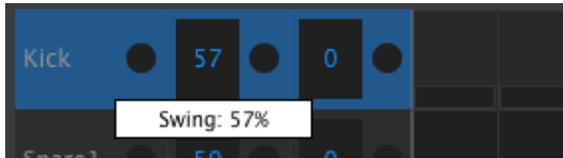
## 9.8.5. Réglages de pistes

Chaque piste d'instrument sur le MIDI Control Center dispose de réglages Swing et Random indépendants. Ce sont les valeurs Current Track décrites sur [cette page \[p.46\]](#).



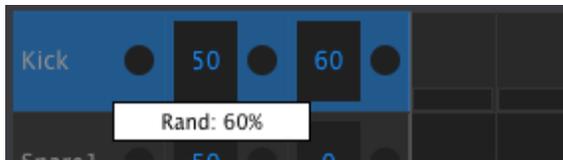
Les modifications des réglages au niveau des pistes ne sont pas transmises du MCC vers le DrumBrute Impact. Pour que ces changements restent dans le périphérique physique, vous pouvez utiliser la fonction Store To ou faire glisser le modèle actuel dans la zone de Mémoire de travail du MCC.

### 9.8.5.1. La valeur Swing



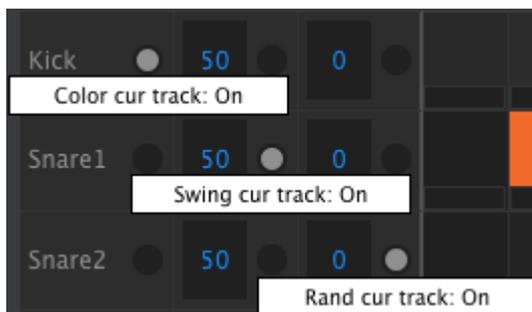
Cliquez et glissez à l'intérieur de la fenêtre de la piste de gauche pour modifier la valeur Swing.

### 9.8.5.2. La valeur Random



Cliquez sur la valeur de la fenêtre de droite et faites-la glisser pour modifier le réglage Random.

### 9.8.5.3. Les réglages du bouton Current Track



Il existe trois boutons dans chaque fenêtre de piste qui vous donnent la possibilité d'activer et de désactiver certaines fonctions pour cette piste.

- **Color cur track** : Ce bouton remplit la même fonction que le fait de maintenir le bouton Color du panneau frontal et d'appuyer sur un pad. Il appliquera le réglage Color à l'ensemble de la piste, ce qui aura pour effet de lire tous les événements comme s'ils avaient été colorés individuellement. Le motif retiendra le statut de couleur de tous les événements dans cette piste au cas où vous décideriez de désactiver ce bouton à nouveau.
- **Swing cur track** : Joue le même rôle que le bouton Swing Current Track du panneau frontal. Il permet à une piste d'avoir un réglage Swing indépendant des autres pistes dans le motif.
- **Rand cur track** : Remplit la même fonction que le bouton Random Current Track du panneau frontal. Il permet à une piste d'avoir un réglage Random indépendant des autres pistes dans le motif.

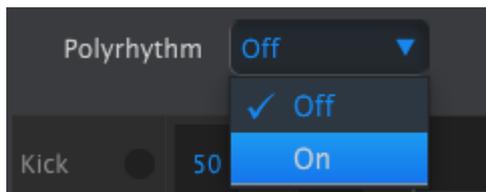


Le bouton Color cur track n'existe pas pour la piste de Cowbell puisque ce même instrument ne dispose pas de l'effet Color. De même, le bouton Color cur track n'est pas affiché pour le Tom Low puisque la fonction Color affecte en même temps le Tom Hi et le Tom Low. Le bouton Color des deux instruments est situé sur la piste de Tom Hi.

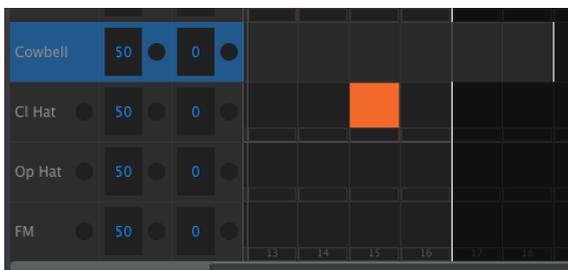
## 9.9. Polyrythmie

La fonction Polyrythm vous a été décrite [ici \[p.69\]](#). Dans cette partie, nous allons nous concentrer sur la manière d'utiliser cette fonctionnalité à partir de la fenêtre Pattern du MCC.

Pour activer/désactiver la fonction Polyrythm, servez-vous du menu déroulant dans la fenêtre de l'onglet Pattern :



Quand la fonction Polyrythm est activée, vous pouvez cliquer sur la ligne blanche à la fin de la limite de longueur du motif et la faire glisser vers la gauche ou vers la droite, et ce indépendamment pour chaque piste.



*Prolonger la longueur d'une seule piste Polyrythm.*

Sur l'image ci-dessus, la piste de Cowbell a été prolongée, passant de 16 pas à 18, alors que les pistes de Hat et FM restent à 16 pas.

Pour réinitialiser toutes les pistes à la même valeur de longueur de motif, sélectionnez la valeur Off dans le menu déroulant Polyrythm. La longueur de la piste la plus longue sera prise comme nouvelle longueur de motif.

## 9.10. Les Réglages de l'appareil

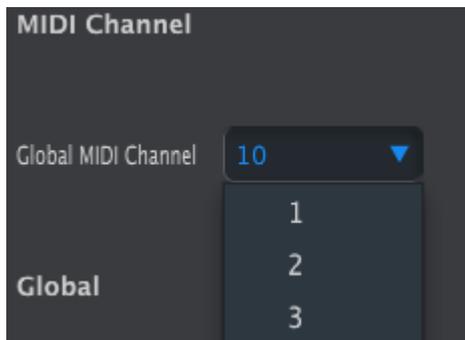
L'onglet Device Settings en haut à droite de la fenêtre du MIDI Control Center contient les paramètres essentiels permettant d'optimiser le DrumBrute Impact selon votre type d'installation et de travail.

Voici quelques éléments importants à garder à l'esprit concernant l'interaction entre le MIDI Control Center et le périphérique physique :

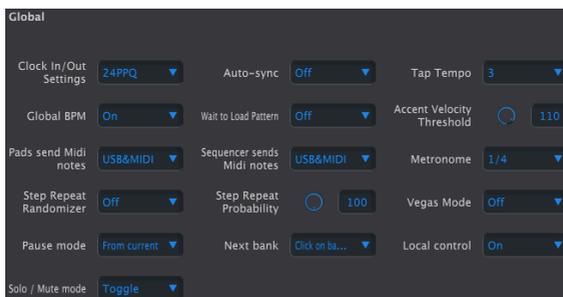
- Chaque fois que le DrumBrute Impact est connecté, les Réglages de l'appareil sont envoyés automatiquement du périphérique vers le MIDI Control Center.
- Lorsque l'un des Réglages de l'appareil est modifié sur le MCC, ce même réglage l'est aussi sur le dispositif physique.
- Cependant, des changements apportés sur le DrumBrute Impact ne sont pas automatiquement envoyés au MCC. L'utilisation du processus [Recall From \[p.83\]](#) est requise pour conserver ces changements.

### 9.10.1. MIDI Channel

Servez-vous du menu déroulant pour sélectionner le canal MIDI global (Global MIDI Channel) du DrumBrute Impact.



## 9.10.2. Les réglages globaux



Nous allons parcourir les réglages globaux de la gauche vers la droite et de haut en bas.

### 9.10.2.1. Clock In/Out Settings

Sert à déterminer le signal d'horloge qui sera transmis et reconnu par les connecteurs d'entrée et de sortie d'horloge (Clock in/out). Il y a quatre réglages : 1pulse, 2pulse (Korg), 24 PPQ et 48 PPQ.

### 9.10.2.2. Auto-Sync

Ce paramètre de synchronisation automatique dit au DrumBrute Impact ce qu'il doit faire s'il n'est pas en fonctionnement et qu'il reçoit un signal d'horloge d'une source externe. Quand la fonction Auto-Sync est activée, l'appareil répondra au premier signal d'horloge qu'il reçoit, et lorsque le signal d'horloge s'arrête, le DrumBrute Impact basculera en horloge interne.

**i** : Si le signal d'horloge Analogique entrant s'arrête ou baisse, le DrumBrute Impact s'arrêtera aussi parce qu'il ne peut pas faire la différence entre un arrêt et une baisse de signal d'horloge.

Quand la fonction Auto-Sync est désactivée, le DrumBrute Impact attend de recevoir un signal de sélection Sync du panneau frontal.

### 9.10.2.3. Tap Tempo

Choisissez le nombre de tapotements (2, 3 ou 4) qu'il faudra pour définir le tempo.

### 9.10.2.4. Global BPM

Ce paramètre vous permet d'ignorer les réglages de tempo indépendants pour chaque motif. Quand le réglage est sur Global, chaque motif sera lu à la valeur de tempo actuelle sur le panneau frontal.

### 9.10.2.5. Wait to Load Pattern

Avec ce paramètre (« Attendre pour charger un motif »), vous pouvez spécifier si un nouveau motif sera chargé dès que vous le sélectionnez ou pas. Si ce n'est pas le cas, le DrumBrute Impact attendra la fin du motif actuel avant de passer au suivant.



♪ Ce paramètre peut aussi être activé à partir du panneau frontal du DrumBrute Impact en maintenant le bouton Shift enfoncé et en appuyant sur le bouton de Pas 14 (At End).

### 9.10.2.6. Accent Velocity Threshold

Ce paramètre (« Seuil de vélocité d'accent ») règle la valeur de la vélocité MIDI pour les accentuations que vous ajoutez lors de la modification d'un motif. Il détermine également la réponse du niveau d'accentuation quand une note MIDI est reçue.

### 9.10.2.7. Pads send MIDI notes

Vous pouvez choisir si les pads envoient ou non des données de notes MIDI. Les options disponibles sont Off (aucune donnée de notes MIDI n'est envoyée), USB&MIDI, USB et MIDI. Les valeurs de notes qu'ils enverront sont déterminées par la configuration de la batterie. [Cette partie \[p.104\]](#) vous en parle.

### 9.10.2.8. Sequencer sends MIDI notes

Vous pouvez choisir si le séquenceur envoie des données de notes MIDI ou pas. Les options disponibles sont Off (aucune donnée de notes MIDI n'est envoyée), USB&MIDI, USB et MIDI. Les valeurs de notes qu'il enverra sont déterminées par la configuration de la batterie. [Cette partie \[p.104\]](#) vous en parle.

### 9.10.2.9. Metronome

Sept valeurs de métronome sont disponibles, dont une qui n'est pas accessible à partir du panneau frontal (1/4T ou triolets de noires).

### 9.10.2.10. Step Repeat Randomizer

Ce paramètre permet à la fonction Random d'agir sur la valeur de répétition de pas. Lorsqu'elle est activée, elle modifiera au hasard la valeur de répétition de pas (ajout ou suppression de répétitions sur les événements). Lorsqu'elle est désactivée, la fonction Random affecte uniquement la vitesse et l'existence d'événements.

### 9.10.2.11. Step Repeat Probability

Le paramètre Probability vous permet d'augmenter ou de diminuer la probabilité qu'un événement de répétition de pas aléatoire se produise. À des niveaux plus élevés, il peut aussi générer des répétitions de pas où aucune n'existait auparavant.

### 9.10.2.12. Vegas mode

Quand ce réglage est activé, les boutons et pads sur le panneau frontal du DrumBrute Impact commenceront à clignoter s'il n'est pas utilisé pendant plus de dix minutes.

### 9.10.2.13. Pause mode

Ce paramètre dicte la fonction du bouton Play/Pause. Il y a deux réglages :

- **From current** : quand la lecture reprendra, cela se fera à partir du moment où le bouton Pause a été enfoncé.
- **From beginning** : le motif démarrera à partir du début quand la lecture reprendra.

### 9.10.2.14. Next bank

Vous pouvez dire au DrumBrute Impact de passer d'une banque à une autre sans avoir à effectuer la deuxième étape de sélection d'un motif dans la nouvelle banque.

Par exemple, si le DrumBrute Impact est en train de lire le motif n°12 de la banque A et que vous passez à la banque B sans spécifier de motif, il lira le motif n°12 de la banque B sans attendre d'autres instructions. Le changement exact vers le deuxième motif est déterminé par le réglage du paramètre Wait to Load Pattern (qui est décrit [ici \[p.100\]](#)).

### 9.10.2.15. Local Control

Ce paramètre détermine si le DrumBrute Impact sera joué par ses propres pads et séquenceur ou uniquement par des données MIDI entrantes. Réglé sur Off, la partie produisant le son du DrumBrute Impact et les pads/séquenceur se comportent comme deux entités distinctes : les données de pad/motif sont envoyées en MIDI/USB sans déclencher le moteur vocal interne du DrumBrute Impact.

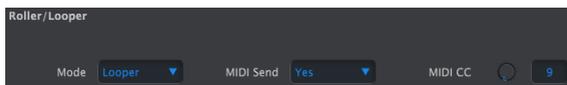
Dans ce cas, le fait d'enfoncer un pad ou de jouer une séquence ne produira pas de son, mais enverra des messages au port de sortie MIDI (MIDI Out), alors que la partie produisant le son du DrumBrute Impact produira du son uniquement en réponse aux messages provenant du port d'entrée MIDI (MIDI In) (USB ou MIDI).

### 9.10.2.16. Solo / Mute mode

Les boutons Mute/Solo peuvent être configurés de manière à ce qu'ils alternent ou s'enclenchent lorsqu'ils sont utilisés. Ce menu configure le DrumBrute Impact pour qu'il fonctionne d'une manière ou d'une autre. Ce paramètre n'est accessible qu'à partir du MIDI Control Center, et non à partir du panneau frontal

Pour une description complète sur la manière dont les modes Toggle et Latch affectent les groupes Mute/Solo, veuillez consulter la partie [boutons Mute/Solo : Latch ou Toggle \[p.42\]](#) du [chapitre du mode Pattern \[p.38\]](#).

### 9.10.3. Les réglages du Roller/Looper



#### 9.10.3.1. Le mode Roller/Looper

Lorsque le DrumBrute Impact est en cours de lecture (et pas d'enregistrement), la bande tactile peut se comporter de deux manières différentes (mais exclusives) : Roller ou Looper. Cette option vous permet de modifier ce comportement. La [partie Roller/Looper \[p.26\]](#) vous en dit davantage.

#### 9.10.3.2. Roller/Looper MIDI

Lorsqu'activée, la bande tactile enverra une valeur CC MIDI (Control Change) chaque fois que vous la touchez, sauf en déterminant une valeur de Répétition de pas (Step Repeat). La bande tactile sera aussi activée chaque fois qu'un message CC MIDI correspondant est reçu par le DrumBrute Impact.

Il est possible de changer le numéro CC MIDI de la bande tactile (voir la partie sur les [Réglages de l'appareil \[p.98\]](#)). Cependant, les valeurs CC MIDI envoyées et reconnues par la bande tactile sont fixes :

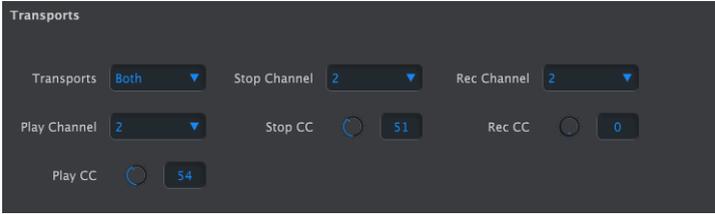
| Zone de la bande tactile | Valeur CC envoyée | Valeur CC à activer |
|--------------------------|-------------------|---------------------|
| OFF                      | 0                 | 0-24                |
| 1/4                      | 25                | 25-49               |
| 1/8                      | 50                | 50-74               |
| 1/16                     | 75                | 75-99               |
| 1/32                     | 100               | 100-127             |

Par exemple, si le DrumBrute Impact reçoit des valeurs CC MIDI entre 25 et 49, cela activera le réglage 1/4 sur la bande tactile. Toucher la bande sur 1/4 n'enverra qu'une valeur de 25.

Le Looper/Roller envoie et reçoit sur le canal Global MIDI, ce qui peut être modifié à l'aide de l'onglet [Device Settings \[p.98\]](#).

#### 9.10.4. Les réglages de Transport

Vous pouvez définir le canal MIDI et le numéro CC de chacune des trois commandes principales de Transport de manière indépendante. Cependant, les trois doivent transmettre le même type d'informations MIDI : MMC, CC MIDI ou les deux.

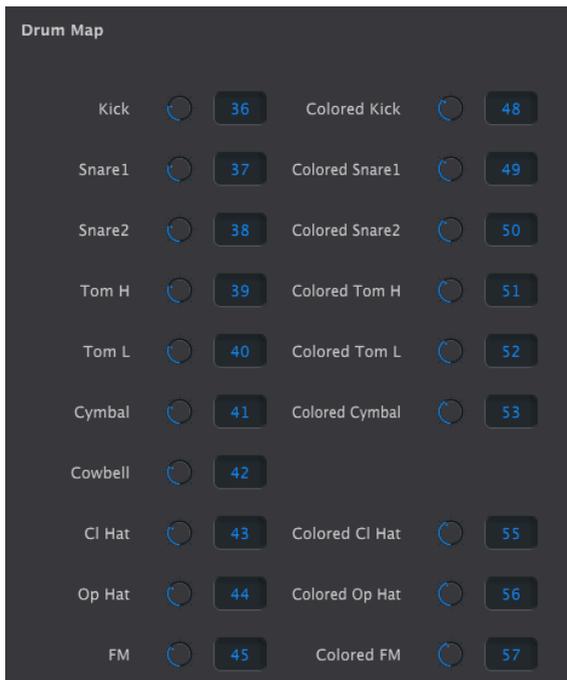


**i** : Le DrumBrute Impact enverra toujours des messages d'horloge de type MIDI (messages MIDI Real Time) pendant la lecture, ainsi, il démarrera toujours un appareil (ou un DAW) à distance qui est en mode Esclave et qui écoute des messages MIDI Real Time.

## 9.10.5. Drum Map

Les réglages montrés ci-dessous sont les numéros de notes MIDI par défaut de chaque instrument, mais vous pouvez les paramétrer à n'importe quel numéro de note entre 0 et 127.

Pour modifier une valeur, tournez le potentiomètre approprié ou double-cliquez sur un champ et tapez la valeur désirée.



*Les réglages de configuration de la batterie*

**i** : L'instrument Cowbell ne dispose pas d'effet Color, c'est pourquoi le MCC n'affiche pas de champ de valeur « Colored Cowbell ».

Pour en savoir plus sur les effets Color de chaque instrument, [cliquez ici \[p.34\]](#). Les méthodes de travail avec les événements Color dans le MIDI Control Center sont décrites dans la [partie sur les événements de motifs \[p.90\]](#).

## 10. CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL

Compte tenu du paiement des frais de Licence, qui représentent une partie du prix que vous avez payé, Arturia, en tant que Concédant, vous accorde (ci-après appelé « Cessionnaire ») un droit d'utilisation non exclusif de cette copie du LOGICIEL.

Tous les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel appartiennent à Arturia SA (désigné ci-après : « Arturia »). Arturia ne vous autorise à copier, télécharger, installer et employer le logiciel que sous les termes et conditions de ce Contrat.

Arturia met en place une activation obligatoire du logiciel afin de le protéger contre toute copie illicite. Le Logiciel OEM ne peut être utilisé qu'après enregistrement du produit.

L'accès à Internet est indispensable pour l'activation du produit. Les termes et conditions d'utilisation du logiciel par vous, l'utilisateur final, apparaissent ci-dessous. En installant le logiciel sur votre ordinateur, vous reconnaissez être lié par les termes et conditions du présent contrat. Veuillez lire attentivement l'intégralité des termes suivants. Si vous êtes en désaccord avec les termes et conditions de ce contrat, veuillez ne pas installer ce logiciel. Le cas échéant, veuillez retourner immédiatement ou au plus tard dans les 30 jours le produit à l'endroit où vous l'avez acheté (avec toute la documentation écrite, l'emballage intact complet ainsi que le matériel fourni) afin d'en obtenir le remboursement.

**1. Propriété du logiciel** Arturia conservera la propriété pleine et entière du LOGICIEL enregistré sur les disques joints et de toutes les copies ultérieures du LOGICIEL, quel qu'en soit le support et la forme sur ou sous lesquels les disques originaux ou copies peuvent exister. Cette licence ne constitue pas une vente du LOGICIEL original.

**2. Concession de licence** Arturia vous accorde une licence non exclusive pour l'utilisation du logiciel selon les termes et conditions du présent contrat. Vous n'êtes pas autorisé à louer ou prêter ce logiciel, ni à le concéder sous licence. L'utilisation du logiciel cédé en réseau est illégale si celle-ci rend possible l'utilisation multiple et simultanée du programme.

Vous êtes autorisé à installer une copie de sauvegarde du logiciel qui ne sera pas employée à d'autres fins que le stockage.

En dehors de cette énumération, le présent contrat ne vous concède aucun autre droit d'utilisation du logiciel. Arturia se réserve tous les droits qui n'ont pas été expressément accordés.

**3. Activation du logiciel** Arturia met éventuellement en place une activation obligatoire du logiciel et un enregistrement personnel obligatoire du logiciel OEM afin de protéger le logiciel contre toute copie illicite. En cas de désaccord avec les termes et conditions du contrat, le logiciel ne pourra pas fonctionner.

Le cas échéant, le produit ne peut être retourné que dans les 30 jours suivant son acquisition. Ce type de retour n'ouvre pas droit à réclamation selon les dispositions du paragraphe 11 du présent contrat.

**4. Assistance, mises à niveau et mises à jour après enregistrement du produit** L'utilisation de l'assistance, des mises à niveau et des mises à jour ne peut intervenir qu'après enregistrement personnel du produit. L'assistance n'est fournie que pour la version actuelle et, pour la version précédente, pendant un an après la parution de la nouvelle version. Arturia se réserve le droit de modifier à tout moment l'étendue de l'assistance (ligne directe, forum sur le site Web, etc.), des mises à niveau et mises à jour ou d'y mettre fin en partie ou complètement.

L'enregistrement du produit peut intervenir lors de la mise en place du système d'activation ou à tout moment ultérieurement via internet. Lors de la procédure d'enregistrement, il vous sera demandé de donner votre accord sur le stockage et l'utilisation de vos données personnelles (nom, adresse, contact, adresse électronique, date de naissance et données de licence) pour les raisons mentionnées ci-dessus. Arturia peut également transmettre ces données à des tiers mandatés, notamment des distributeurs, en vue de l'assistance et de la vérification des autorisations de mises à niveau et mises à jour.

**5. Pas de dissociation** Le logiciel contient habituellement différents fichiers qui, dans leur configuration, assurent la fonctionnalité complète du logiciel. Le logiciel n'est conçu que pour être utilisé comme un produit. Il n'est pas exigé que vous employiez ou installiez tous les composants du logiciel. Mais vous n'êtes pas autorisé à assembler les composants du logiciel d'une autre façon, ni à développer une version modifiée du logiciel ou un nouveau produit en résultant. La configuration du logiciel ne peut être modifiée en vue de sa distribution, de son transfert ou de sa vente.

**6. Transfert des droits** Vous pouvez transférer tous vos droits d'utilisation du logiciel à une autre personne à condition que (a) vous transférerez à cette autre personne (i) ce Contrat et (ii) le logiciel ou matériel équipant le logiciel, emballé ou préinstallé, y compris toutes les copies, mises à niveau, mises à jour, copies de sauvegarde et versions précédentes ayant accordé un droit à mise à jour ou à mise à niveau de ce logiciel, (b) vous ne conserviez pas les mises à niveau, mises à jour, versions précédentes et copies de sauvegarde de ce logiciel et (c) que le destinataire accepte les termes et les conditions de ce contrat ainsi que les autres dispositions conformément auxquelles vous avez acquis une licence d'utilisation de ce logiciel en cours de validité.

En cas de désaccord avec les termes et conditions de cet Accord, par exemple l'activation du produit, un retour du produit est exclu après le transfert des droits.

**7. Mises à niveau et mises à jour** Vous devez posséder une licence en cours de validité pour la précédente version du logiciel ou pour une version plus ancienne du logiciel afin d'être autorisé à employer une mise à niveau ou une mise à jour du logiciel. Le transfert de cette version précédente ou de cette version plus ancienne du logiciel à des tiers entraîne la perte de plein droit de l'autorisation d'utiliser la mise à niveau ou mise à jour du logiciel.

L'acquisition d'une mise à niveau ou d'une mise à jour ne confère aucun droit d'utilisation du logiciel.

Après l'installation d'une mise à niveau ou d'une mise à jour, vous n'êtes plus autorisé à utiliser le droit à l'assistance sur une version précédente ou inférieure.

**8. Garantie limitée** Arturia garantit que les disques sur lesquels le logiciel est fourni sont exempts de tout défaut matériel et de fabrication dans des conditions d'utilisation normales pour une période de trente (30) jours à compter de la date d'achat. Votre facture servira de preuve de la date d'achat. Toute garantie implicite du logiciel est limitée à (30) jours à compter de la date d'achat. Certaines législations n'autorisent pas la limitation des garanties implicites, auquel cas, la limitation ci-dessus peut ne pas vous être applicable. Tous les programmes et les documents les accompagnant sont fournis « en l'état » sans garantie d'aucune sorte. Tout le risque en matière de qualité et de performances des programmes vous incombe. Si le programme s'avérait défectueux, vous assumeriez la totalité du coût du SAV, des réparations ou des corrections nécessaires.

**9. Recours** La responsabilité totale d'Arturia et le seul recours dont vous disposez sont limités, à la discrétion d'Arturia, soit (a) au remboursement du montant payé pour l'achat soit (b) au remplacement de tout disque non-conforme aux dispositions de la présente garantie limitée et ayant été renvoyé à Arturia accompagné d'une copie de votre facture. Cette garantie limitée ne s'appliquera pas si la défaillance du logiciel résulte d'un accident, de mauvais traitements, d'une modification, ou d'une application fautive. Tout logiciel fourni en remplacement est garanti pour la durée la plus longue entre le nombre de jours restants par rapport à la garantie d'origine et trente (30) jours.

**10. Aucune autre garantie** Les garanties ci-dessus sont en lieu et place de toutes autres garanties, expresses ou implicites, incluant, mais sans s'y limiter les garanties implicites de commercialisation et d'adéquation à un usage particulier. Aucun avis ou renseignement oral ou écrit donné par Arturia, ses revendeurs, distributeurs, agents ou employés ne saurait créer une garantie ou en quelque façon que ce soit accroître la portée de cette garantie limitée.

**11. Exclusion de responsabilité pour les dommages indirects** Ni Arturia ni qui que ce soit ayant été impliqué dans la création, la production, ou la livraison de ce produit ne sera responsable des dommages directs, indirects, consécutifs, ou incidents survenant du fait de l'utilisation ou de l'incapacité d'utilisation de ce produit (y compris, sans s'y limiter, les dommages pour perte de profits professionnels, interruption d'activité, perte d'informations professionnelles et équivalents) même si Arturia a été précédemment averti de la possibilité de tels dommages. Certaines législations ne permettent pas les limitations de la durée d'une garantie implicite ou la limitation des dommages incidents ou consécutifs, auquel cas les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous confère des droits juridiques particuliers, et vous pouvez également avoir d'autres droits variant d'une juridiction à une autre.

# 11. DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

## États-Unis

### Information importante : NE MODIFIEZ PAS L'APPAREIL !

Ce produit, lorsqu'il est installé suivant les indications contenues dans le manuel, répond aux exigences de la FCC. Les modifications non approuvées explicitement par Arturia peuvent annuler l'autorisation accordée par la FCC d'utiliser le produit.

**IMPORTANT** : lorsque vous connectez ce produit à des accessoires et/ou d'autres appareils, n'utilisez que des câbles blindés de haute qualité. Les câbles fournis avec ce produit DOIVENT être utilisés. Suivez toutes les instructions d'installation. Le non-respect des instructions peut entraîner l'annulation de votre autorisation FCC d'utiliser ce produit aux États-Unis.

**REMARQUE** : ce produit a été testé et jugé conforme aux limites établies pour un appareil numérique de classe B, conformément à la section 15 de la réglementation de la FCC. Ces restrictions sont créées pour fournir une protection suffisante contre les interférences nuisibles dans un environnement résidentiel. Cet équipement génère des radiofréquences, et s'il n'est pas installé et utilisé selon les instructions figurant dans le manuel de l'utilisateur, il peut causer des interférences nuisibles à d'autres appareils électroniques. La conformité avec le règlement FCC ne garantit pas l'absence de problèmes d'interférences dans toutes les installations. Si ce produit se trouve être la source, ce qui peut être vérifié en éteignant et allumant l'appareil, veuillez tenter d'éliminer le problème en suivant l'une des mesures suivantes :

- Changez de place ce produit, ou l'appareil affecté par les interférences.
- N'utilisez que des prises électriques qui sont sur des lignes différentes (disjoncteurs ou fusibles) ou installez un filtre de courant alternatif.
- Dans le cas d'interférences Radio, ou TV, changez de place ou réorientez l'antenne. Si le conducteur de l'antenne est de type ribbon lead de 300 ohms, changez-le pour un câble coaxial.
- Si ces mesures correctives n'apportent aucun résultat satisfaisant, veuillez contacter le revendeur local autorisé à distribuer ce type de produit. Si vous ne le localisez pas, veuillez contacter Arturia.

Les déclarations ci-dessus ne concernent SEULEMENT les produits distribués aux États-Unis.

## CANADA

**AVIS** : Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

## EUROPE



Ce produit se conforme aux spécifications de la directive européenne 89/336/EEC.

Ce produit pourrait ne pas fonctionner correctement en cas d'influence électrostatique. Si c'est le cas, redémarrez simplement le produit.