

EDS 16i

Virtual Analog Drum Synthesizer

Résumé

Instruments

Bass Drum
Snare Drum
Rimshot
Clap
Hihats/Cymbal
Tom Toms
Zap
Clave
Cowbell

Key Settings

Presets



Résumé



Vous obtenez avec cet Electronic Drum Synthesizer (EDS)16i un synthétiseur de batterie virtuel analogique particulièrement flexible.

16 instruments dont les paramètres les plus importants peuvent être transformés sont en permanence à votre disposition.

En supplément de la somme stéréo, tous les instruments peuvent être acheminés sur des sorties individuelles ; un traitement ultérieur par un mélangeur est donc réalisable.

En outre, tous les curseurs peuvent être dirigés par contrôleur MIDI et autorisent ainsi une transformation dynamique du son à partir du séquenceur.

Les instruments suivants sont à votre disposition :

Bass Drum:	BD1 & BD2
Snare Drum:	SD1 & SD2
Rimshot:	RIM
Claps:	CLP
Hihats:	HH1, HH2 & HH3
Cymbal:	CYM
Tom Toms:	T1, T2 & T3
Electronic Zap:	ZAP
Claves:	CLV
Cowbell:	COW

Chaque instrument dispose de nombreux paramètres afin de transformer les propriétés sonores les plus déterminantes. Les paramétrages sonores des instruments sont visualisés d'un clic sur le bouton de l'instrument, une fenêtre **Instrument** qui affiche les curseurs et régulateurs de l'instrument sélectionné s'ouvre alors. Pour afficher les paramètres d'un son particulier, il vous suffit d'appuyer sur les gros boutons ronds qui se trouvent en dessus du nom de l'instrument sur l'interface principale. Un clic affiche les régulateurs avec leurs paramétrages actuels et restitue le son. Un clic supplémentaire déclenche le son à nouveau et utilise les transformations de paramétrages effectuées pour prodéder à des tests. En supplément une DEL orange par instrument vous signale si le son est déclenché ou non. Vous trouverez de plus amples détails sur les paramètres dans le passage **Instruments**.

Installez le numéro de note MIDI souhaité par instrument dans le Key Settings. Cliquez sur la touche Key Settings pour ouvrir la fenêtre de paramétrage, les réglages effectués ici ne sont pas sauvegardés avec les présélections, mais de façon générale avec votre projet. Vous trouverez des explications supplémentaires sur les paramètres de cette fenêtre dans le passage **Key Settings**.

Le tiroir inférieur comporte la section Mixer du EDS 16i ainsi que les paramétrages de Panorama et de Volume de chaque instrument.



Panorama

Volume

Tous les sons sont audibles en fonction de leur paramétrage de Panorama et de volume sur la sortie stéréo. Chaque instrument dispose en outre d'une sortie individuelle, le Panorama et le volume n'ont toutefois aucune influence sur celle-ci. L'étouffement des instruments avec le bouton vert Mute ne se répercute que sur la sortie stéréo.

Instruments

Bass Drum

BD1 et BD2 possèdent les mêmes paramètres sonores, avec toutefois des propriétés sonores différentes. BD1 dispose d'une attaque plus douce que BD2, et convient donc par exemple, aux grosses caisses dans un style HipHop. L'attaque de BD2 est plus dure et s'adapte donc parfaitement à la musique Techno.

Tune : accorde le son fondamental (hauteur du son) de la grosse caisse.

Decay : détermine la durée du début jusqu'à l'étouffement du son. Prenez garde au fait que les paramétrage de BD1 et BD2 sonnent différemment.

PMod : installez ici l'intensité de la modulation de la hauteur du son.

PDec : Pitch Decay détermine la durée de la modulation de la hauteur du son, selon le paramétrage de PDec (et PMod) un caractère de «boomy» ou «scratchy» peut être attribué à la grosse caisse.



Snap : ajoute un clic à la grosse caisse, l'attaque (vélocité) est ainsi mieux définie.

Drive : vous permet d'effectuer une distorsion allant de légère à totale de la grosse caisse. Le régulateur est neutre sur la position centrale, il produit une distorsion lorsqu'il est déplacé sur la droite et diminue le volume vers la gauche.

ATTENTION : lorsque vous utilisez Drive, le volume des sons est automatiquement augmenté ! Vous devez donc absolument baisser le niveau des instruments afin d'éviter tout dégât sur votre système de sonorisation, ou dommage de l'ouïe lors de l'utilisation d'un casque d'écoute.

Snare Drum

SD1 et SD2 possèdent eux-aussi les mêmes paramètres, et se différencient également très fortement dans la sonorité. Les deux disposent par principe d'une partie de Sinus et de Noise que vous pouvez paramétrer séparément. Les différences sonores du paramètre Shape de Noise sont les plus flagrantes, celui-ci transforme Attack et Decay de Noise pour le SD1 et uniquement le Decay pour le SD2 qui possède des enveloppes d'amplitude différentes que le SD1.

Tune : accorde le son fondamental (hauteur du son) de la part de sinus de la caisse claire.

Decay : détermine la durée du début jusqu'à l'étouffement de la part de sinus. Prenez garde au fait que les paramètres de SD1 et SD2 sonnent différemment.

NoiseC : transforme le timbre (Color) de la part de bruit.



Shape : influence la durée et le timbre de la part de bruit pour SD1, et uniquement la durée ou le Decay pour SD2.

Sine : détermine le volume de la part de sinus. Des sonorités brush ou shaker sont réalisables avec SD1 et SD2 lorsque la part de sinus est retirée.

NoiseL : ce paramètre détermine le volume de la part Noise.

Lorsque le régulateur Level de Sine et de Noise est transformé au delà de la position centrale, une distorsion peut être produite sur le son de caisse claire. Prenez ici aussi en considération les remarques faites sur Drive sous Bass Drums.

Rimshot

Rim ne possède que peu de paramètres, mais toutefois plus que ceux des machines Drum analogiques traditionnelles.

Tune : accorde le son fondamental (hauteur du son) de Rimshot.

Decay : détermine la durée du début jusqu'à l'étouffement du son. Vous allez constater que le Decay est considérablement plus court que pour la grosse caisse ou la caisse claire, ce qui est normal et voulu avec Rimshot.

Color : transforme le timbre de Rimshot.



Clap

Clap n'a besoin que de trois paramètres.

Times : ce paramètre détermine l'extension temporelle du Clap.

Color : transforme le timbre du Clap.

Noise : le bruit est le matériel de départ du claquement analogique, le paramètre Noise vous permet de transformer le timbre du bruit.



Hihats/Cymbal

La charley (HH1/HH2/HH3) et la cymbale Ride (CYM) sont elles aussi produites synthétiquement. Pour des raisons de performances, le son fondamental de la charley et de la cymbale ne sont produit qu'une seule fois. Utilisez le curseur de texte Tone HH/CY de l'interface principale du EDS 16i pour basculer le timbre fondamental.

Chaque instrument dispose des paramètres indispensables pour effectuer un traitement du son fondamental.

Decay : détermine la durée du début jusqu'à l'étouffement de la charley ou de la cymbale.

Color : transforme le timbre.

Mute : ajoutez la charley du groupe Mute avec ce bouton. Ce qui signifie qu'elle sera étouffée par d'autres charleys, même par celles qui ne se trouvent pas dans le groupe Mute. Retirez le Mute lorsque vous souhaitez que votre charley soit jouée indépendamment des autres.



Res : ajoutez de la résonance au filtre de la cymbale avec ce paramètre, le son devient plus électronique.

Rev : ce bouton active l'effet Reverse. La cymbale n'est pas vraiment jouée à l'envers, seul Attack et Decay de l'enveloppe sont intervertis pour obtenir cet effet. Prenez ici en considération le fait que le paramètre Decay règle l'attaque du cymbale Reverse dans ce mode.

Par variation des paramètres Decay et Color, vous pouvez réaliser des sons différents comme une charley fermée, demi-ouverte, ou ouverte.

Tom Toms

Trois Tom Toms identiques sont mis à votre disposition (T1/T2/T3). En supplément des paramètres pour sons de Tom Toms analogiques (Tune, Decay, PMod, PDec et Drive) deux paramètres pour la modulation de fréquence (MFreq et Mod) vous sont proposés. La modulation de fréquence (FM) est considérée comme particulièrement compliquée, ce qui n'est toutefois pas le cas. Expérimentez simplement avec les deux paramètres, vous allez constater que les percussions FM sont très facile à réaliser avec le EDS16i.

Tune : installez ici le son fondamental (hauteur du son) du son. Vous pouvez ainsi produire des Tom Toms différents comme Hi, Mid et Low, mais aussi des percussions comme Conga ou Bongo.

Decay : détermine la durée du début jusqu'à l'étouffement du son.

PMod : installez ici l'intensité de la modulation de la hauteur du son.

PDec : Pitch Decay détermine la durée de la modulation de la hauteur du son,



MFreq : la modulation de fréquence (FM) permet de produire des sons particulièrement variés, même ceux qui se rapprochent de la percussion.

Le paramètre MFreq détermine la fréquence avec laquelle la modulation est effectuée (afin de pouvoir entendre un résultat, le paramètre Mod doit être employé). Le paramètre Tune (voir plus haut) ne doit pas non plus être oublié, car il détermine lui-aussi le timbre du son FM.

Mod : transforme l'intensité de la modulation de fréquence et donc également le timbre. Positionnez le régulateur sur la gauche lorsque vous ne souhaitez avoir aucune modulation de fréquence.

Drive : vous permet d'effectuer une distorsion du son. Le régulateur est neutre sur la position centrale, il produit une distorsion lorsqu'il est déplacé sur la droite et diminue le volume vers la gauche. Prenez ici aussi en considération les remarques faites sur Drive sous Bass Drums.

Précision : vous pouvez également utiliser les Tom Toms pour de nouvelles grosses caisses.

Zap

Zap produit des Electro-Snaps avec un bruit, un filtre et une enveloppe. Des grosses caisses, Shaker ou Maracas peuvent également être réalisés.

Attack : règle le comportement d'attaque de votre son. Des temps d'attaque longs laissent le son réagir de façon plus lourde, il a besoin de plus de temps pour osciller. Le Decay est déclenché une fois le temps d'attaque parcouru.

Decay : détermine la durée du début jusqu'à l'étouffement du son.

Color : transforme le timbre du bruit. Lorsque la résonance est importante, vous pouvez déterminer par exemple le son fondamental d'une grosse caisse avec ce paramètre.

Res : ce paramètre vous permet d'ajouter de la résonance au filtre, ce n'est qu'alors que les «snaps» de filtre ou de grosse caisse sont réalisables !

Env : déterminez l'intensité de modulation de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec ce paramètre.



Clave

Clv propose quatre paramètres.

Tune : accorde le son fondamental (hauteur du son) de Clave.

Decay : détermine la durée du début jusqu'à l'étouffement du son. Vous allez constater que le Decay est considérablement plus court que pour la grosse caisse ou la caisse claire, ce qui est normal et voulu avec Clave.

Color : transforme le timbre de Clave.

Snap : ajoute un clic à Clave, l'attaque (vélocité) est ainsi mieux définie.



Cowbell

Cow n'a besoin que de deux paramètres.

Tune : accorde le son fondamental (hauteur du son) de Cowbell.

Decay : détermine la durée du début jusqu'à l'étouffement du son. Vous allez constater que le Decay est considérablement plus court que pour la grosse caisse ou la caisse claire, ce qui est normal et voulu avec Cowbell.



Key Settings

Vous pouvez attribuer des notes MIDI particulières aux sons individuels dans le Key Settings. Cliquez pour ce faire dans le champ de texte, entrez un numéro de note (0-127) et confirmez avec <Return>.

Précision : vous pouvez placer deux instruments sur le même numéro de note : des sons de batterie particulièrement complexes peuvent ainsi être produits et économisent des messages MIDI !

Active

Vous pouvez, non seulement étouffer tous les sons, mais aussi les retirer des DSPs. Vous devriez désactiver tous les sons dont vous n'avez pas besoin afin d'économiser de la capacité de calcul DSP.



Presets

Les paramétrages que vous effectuez dans le dialogue **Key Settings** ne sont pas sauvegardés avec les présélections, ils ne le sont que de façon générale avec votre projet. Donc, si vous utilisez un Drum Map particulier dans un morceau, vous pouvez ici employer Key Settings et le sauvegarder dans un projet correspondant à votre morceau. L'appel de présélection lors d'un arrangement ne transformera donc pas ces paramétrages.

Ouvrir la liste de présélection



Index

A

Active 13
Attack 10
Attaque 4

B

Bass Drum 2
BD1 & BD2 2
Bouton de l'instrument 3
Bruit 5, 10

C

Casque d'écoute 4
Claps 2
Clave 11
Claves 2
CLP 2
CLV 2
Clv 11
Color 6, 7, 8, 10, 11
Comportement d'attaque 10
Contrôleur MIDI 2
COW 2
Cow 12
Cowbell 2, 12
Curseur 3
Curseurs 2
CYM 2
Cymbal 2, 8

D

Decay 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12
DEL orange 3
Distorsion 4, 9
Drive 4, 9

E

Electro-Snaps 10
Electronic Zap 2
Env 10
Enveloppe 8, 10

F

Filtre 10
FM 9

G

Groupe Mute 8

H

Hauteur du son 4, 5, 6, 9, 11, 12
HH1, HH2 & HH3 2
Hihat 8
Hihats 2
HipHop 4

I

Instruments 2, 4
Intensité 9

K

Key Settings 3

L

Level-Regler 5

M

Maracas 10
Mélangeur 2
MFreq 9
MIDI-Kanal 2
Mod 9
Modulation de fréquence 9
Mute 3, 8

N

Noise 5
Notes MIDI 13
Numéro de note MIDI 3

P

Paramétrages sonores 3
Paramètres 2
PDec 4, 9
Percussions FM 9
Performance 8
PMod 4, 9
Présélections 3
Projet 3, 14
Propriétés sonores 3

R

Régulateur 3, 9
Res 8, 10
Résonance 8
Return 13
Rev 8

Reverse 8
RIM 2
Rimshot 2, 6

S

Scratchy 4
SD1 & SD2 2
Shaker 10
Shape 5
Sinus 5
Snap 4, 11
Snare Drum 2, 5
Somme stéréo 2
Son FM 9
Son fondamental 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12
Sorties individuelles 2
Synthétiseur de batterie 2

T

T1, T2 & T3 2
Techno 4
Timbre 6, 7, 8, 10, 11
Tom Toms 2, 9
Tune 4, 5, 6, 9, 11, 12

V

Vélocité 4, 11
Volume 5

Z

ZAP 2
Zap 10