



MANUEL

V 1.0.0

»Inaudio

Introduction	4
Qu'est-ce qu'Addictive Drums?	4
À propos de ce manuel	4
Abréviations et termes techniques	4
Raccourcis claviers	5
Notes de traduction	5
Utilisation générale	5
Ajustement des contrôleurs	5
Utilisez [Maj.] pour augmenter la résolution du contrôleur	5
Molette de la souris	5
Allumage instantané	5
Raccourcis Page Édition	6
Copier / Coller	6
Préréglage de démarrage	6
Fichier MIDI de démarrage	6
Glisser-déposer des fichiers MIDI	6
Étouffement des cymbales	6
Édition avec [Alt]	7
Réinitialisation d'un contrôleur à sa position par défaut	7
Panoramiques dans AD	7
Pans Mono	7
Pans Stéréo	8
Indication de centrage	8
Sections de l'interface utilisateur	9
LA SECTION TOP	9
A. Indicateur de chargement	9
B. Menu Preset/Affichage des préréglages	10
C. Boutons de préréglages « Suivant/Précédent »	10
D. Logo (Information sur le programme)	10
E. Bouton Play	10
F. Bouton de sélection des pages	10
G. Bouton Help	10
LA SECTION MIXER	11
Généralités	11
Section Mixer – Réglages des canaux	11
Utilisation de sorties séparées dans AD	12
Pages AD	13
PAGE KIT	13
Généralités	13
Emplacements des éléments	13
Fonctions des emplacements (slots) des éléments	13
La fenêtre de Liste des Éléments (Kitpiece List)	14

PAGE EDIT – (partie supérieure) – Sampler	15
Introduction	15
Sélection de l'élément	15
Réglages principaux	15
Contrôles des Micros	15
Mode Single Sample	16
Réglage d'Enveloppe et de filtre	16
Section Pitch (hauteur)	16
Enveloppe de Volume	16
Filter	16
Copy/Paste (Copier / Coller)	17
PAGE EDIT – (partie inférieure) – Inserts de canaux	17
Introduction	17
Microphones et canaux	17
A. Snare Buzz	17
B. Balance entre les prises de proximité (Kick & Snare)	17
Distance de Pièce	18
Le canal Bus	18
Effets d'Insert de Canal	19
Compressor	19
Distortion	19
EQ (3 bandes)	19
Sat (Saturating Limiter)	19
Output (sortie)	19
Effets d'Insert de Canal – canaux Bus et Master	20
Tape (Émulation de saturation de bande analogique)	20
Filter	20
Copy/Paste (Copier/Coller)	20
Section Send FX	20
Sélection d'un canal pour l'édition	20
Activation et Désactivation des effets d'insert de manière individuelle	21
Activation et Désactivation de TOUS les effets d'insert sur un canal	21
Effets d'Insert et utilisation du processeur	21
PAGE FX	22
Réglage de la Reverb	22
A. Algorithme	22
B. Decay/PreDelay/Damping	22
C. EQ (2 bandes)	23
D. Section Output et Routing	23
E. FX Sends	23
Reverbs et consommation des ressources CPU	23
PAGE BEATS	23
Généralités	23
Les différentes sections	24
A. Recherche (Search)	24
B. Explorateur de fichiers (File Browser)	24
C. Lecteur (Player)	24
D. Liste de favoris (Favourites List)	25
E. Icônes des bibliothèques (Library Icons)	25
Synchronisation de AD avec votre application hôte	25
Glisser/Déposer des fichiers MIDI	25
Répertoire Rythmes (Beats Folder)	25
Rafraîchissement de la bibliothèque (Refresh Library)	25

Catégories de fichiers MIDI	26
Automation	27
Pour chaque élément du kit	27
Pour chaque canal du Mixer	27
Pour les canaux Bus et Master	27
Pour les Reverbs	27
Abréviations pour l'Automation (utilisées dans certaines applications)	27
AD Key Map	27
Crédits	28
Créé par	28
Merci	28
Marques déposées	28

Introduction

Merci d'avoir acheté et d'utiliser Addictive Drums!
Nous espérons que vous prendrez autant de plaisir à l'utiliser que nous en avons eu à le créer.
Prenez le temps de lire ce manuel, car beaucoup d'astuces décrites ici rendront votre travail encore plus souple.
Vous allez devenir un addict !
/ L'équipe Addictive Drums

Qu'est-ce qu'Addictive Drums?

Addictive Drums est un instrument virtuel qui porte la production de pistes de batterie à un niveau jamais atteint. Les principales caractéristiques sont :

- Tous les sons des fûts et des cymbales sont enregistrés grâce à un ensemble de plusieurs micros, comme si vous enregistriez un vrai kit de batterie.
- Enregistrement multi couche qui capture toutes les nuances, du coup le plus faible au coup le plus fort, combiné aux échantillons alternés procure un réalisme sans pareil.
- Les 52 effets d'insert, les 2 reverbs et les enveloppes de volume et de hauteur pour chaque élément du kit donnent à Addictive Drums la puissance pour émuler pratiquement n'importe quel son de batterie que vous avez déjà entendu.
- Les préréglages inclus rendent facile d'essayer différents styles pour une piste, et permettent de sauvegarder et de réutiliser des préréglages dans de nouveaux morceaux.
- Une vaste bibliothèque de fichiers MIDI de différents styles, accessible depuis AD, vous permet de construire vos pistes de batterie rapidement.
- La communauté en ligne vous propose plus de contenus, créés par XLN Audio et par nos utilisateurs à travers le monde.

À propos de ce manuel

Abréviations et termes techniques

- "Hôte" signifie Application Hôte (comme Cubase, Pro Tools, Logic)
- "AD" est l'abréviation de Addictive Drums.
- "KP" est l'abréviation de Kitpiece (Élément de batterie).

- "CPU" est l'abréviation de Processeur

Raccourcis claviers

Lorsqu'un mot est entre crochet, comme ceci : [Alt], cela signifie que cette touche doit être maintenue enfoncée lors de l'édition d'un contrôle avec la souris.

Notes de traduction

À ce jour, le logiciel n'est pas traduit en français. Nous avons donc pris le parti de laisser une grande partie des fonctions en Anglais, afin de les faire correspondre avec l'interface graphique du logiciel.

Utilisation générale

Vous n'aimez pas lire les manuels ?

Pour beaucoup d'utilisateurs, AD sera très simple à utiliser, et ils se mettront directement au travail, sans même regarder le manuel.

Cependant, voici quelques astuces qui vous faciliteront la vie :

Ajustement des contrôleurs

Pour ajuster un paramètre dans AD, cliquez simplement sur le contrôleur (bouton rotatif, fader, valeur) et déplacez la souris vers le haut et vers le bas (ou vers les côtés dans certains cas). La reverb et les envois auxiliaires sont les exceptions : cliquez simplement à l'endroit où vous voulez placer le curseur.

Utilisez [Maj.] pour augmenter la résolution du contrôleur

Si vous maintenez la touche [Maj.] (parfois indiqué par une flèche orientée vers le haut) lors de l'édition d'un contrôleur, vous obtenez une résolution de contrôleur plus fine, afin de pouvoir ajuster les valeurs plus finement.

Molette de la souris

AD supporte la molette pour tous les contrôleurs ; pas besoin de cliquer sur le contrôleur pour le sélectionner. Placez le pointeur de la souris sur le contrôleur et utilisez la molette de la souris pour l'ajuster.

Allumage instantané

Pour activer une section « sombre » (c'est-à-dire éteinte), ajustez n'importe quel contrôleur situé à l'intérieur de la

section directement. Vous n'avez pas besoin d'activer la section avec le bouton d'activation.

Raccourcis Page Édition

Cliquez sur le nom des canaux depuis n'importe quelle page de AD, ou sur le bouton « E » dans le coin de chaque élément du kit vous conduit à la page Édition de l'élément du kit ou du canal sélectionné.

Copier / Coller

Les boutons Copier et Coller de la page Édition fonctionnent non seulement à l'intérieur de AD, mais aussi dans tous les AD chargés dans votre morceau. Vous pouvez par exemple copier des réglages depuis un préréglage vers un autre en utilisant cette méthode.

Préréglage de démarrage

En sauvegardant un préréglage en tant que « StartupADPreset », il sera automatiquement chargé au démarrage de AD.

Fichier MIDI de démarrage

En sauvegardant un fichier MIDI de votre choix (dans le répertoire User MIDI Files) en tant que « Startup.mid », il sera automatiquement chargé au démarrage de AD.

Glisser-déposer des fichiers MIDI

Tout fichier MIDI de la page Beats peut être glissé et déposé directement dans votre application hôte.

Étouffement des cymbales

L'étouffement des cymbales (lorsque le batteur attrape fermement les cymbales pour les étouffer) a été particulièrement soigné dans AD.

Pour chaque cymbale enregistrée, nous avons également enregistré des étouffements de cymbales de différentes forces. Nous avons ensuite conçu un algorithme qui mesure la force de la cymbale frappée, de manière à ce que lorsqu'elle est étouffée, AD sélectionne automatiquement un échantillon approprié.

Jouez une cymbale, puis jouez la touche noire située au-dessus pour l'étouffer. Vous pouvez l'étouffer très rapidement ou après quelques secondes, et AD va sélectionner un échantillon qui correspondra. Cela signifie également que les touches d'étouffement ne produiront aucun son si vous n'avez pas au préalable joué une cymbale.

Édition avec [Alt]

Si vous maintenez la touche [Alt] enfoncée lors du déplacement d'un contrôleur, la position de celui-ci sera copiée vers tous les canaux / KP, par exemple :

Maintenez [Alt] et ajustez l'Attack du Kick à 20ms.

Résultat : tous les éléments prennent la même valeur d'attack, 20ms.

Exceptions:

Les réglages de canaux sont divisés en trois groupes lors de l'édition avec [Alt]

Groupe 1: Canaux 1-8

Groupe 2: Overhead+Room

Groupe 3: Bus+Master

Donc, ajuster avec [Alt] un paramètre sur le canal 1 (Kick) copiera le paramètre sur les canaux 2 à 8, mais pas sur les Overhead, la Room, les Bus et le Master.

Certains contrôleurs sont changés « relativement » à leur position originale lors de l'édition avec [Alt]. Par exemple, les faders de volume (dans le mixeur et dans chaque emplacement d'un élément) sont relatifs. Si vous maintenez [Alt] et baissez un fader de 6dB, tous les faders seront baissés de 6dB en fonction de leurs positions originales.

Les contrôleurs suivants fonctionnent de manière relative avec [Alt] :

- Faders de Volume (dans le mixeur et dans chaque emplacement de KP)
- Panoramiques et largeurs de panoramique
- Reverb & Bus Sends
- Hauteur globale et décalage Overhead/Room

Réinitialisation d'un contrôleur à sa position par défaut

Pour réinitialiser un contrôleur à sa position par défaut, utiliser [Ctrl]+Clic (PC) ou [Cmd]+Clic (Mac)

Panoramiques dans AD

Vous trouverez des contrôleurs de panoramique dans les canaux de la console, dans l'échantillonneur de la page Edit, et sur les Reverbs de la page FX. Ils fonctionnent tous de la même façon :

Pans Mono

Pour éditer le panoramique, vous n'avez pas besoin de viser la petite poignée du pan mono, cliquez simplement n'importe où dans la zone, et déplacez la souris (il en va de même pour les faders de volumes, d'ailleurs).

Pans Stéréo

Les pans stéréo fonctionnent de la même façon que les pans mono, mais vous pouvez également contrôler la largeur du panoramique en déplaçant la souris vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez également inverser le panoramique en allant au-delà du point monophonique. La poignée du panoramique devient bleue pour indiquer que l'image stéréo est inversée.

Indication de centrage

Lorsqu'une poignée de panoramique est centrée, le graphique indique ceci :



- A. Pan mono, centré
- B. Pan mono, non centré
- C. Pan Stéréo, largeur réduite, centré
- D. Pan Stéréo, largeur réduite, non centré
- E. Pan Stéréo, largeur réduite, image stéréo inversée, centré
- F. Pan Stéréo, largeur réduite à une image monophonique, centré.

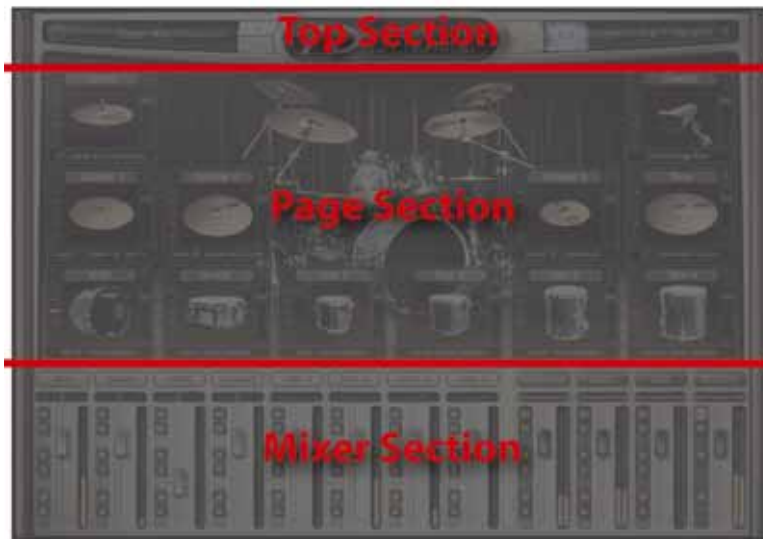
Pour centrer rapidement un panoramique :

[Ctrl]+clic (PC)

[Cmd]+clic (Mac)

Sections de l'interface utilisateur

L'interface utilisateur de AD est divisée en 3 sections principales : les sections « Top », « Page » et « Mixer ».



Les sections Top et Mixer sont statiques et ne changent jamais, alors que l'affichage de la section Page dépend de la page sélectionnée pour l'édition.

LA SECTION TOP



A. Indicateur de chargement

La section Top démarre avec l'indicateur de chargement, qui s'anime lorsque AD charge des échantillons depuis le disque. Bien que vous puissiez utiliser AD pendant que le chargement s'effectue en tâche de fond, il se peut que des silences ou des bruits parasites se produisent, jusqu'à ce que l'indicateur s'éteigne.

B. Menu Preset/Affichage des préséglages

Ici est affiché le nom du préséglage utilisé. Le fait de cliquer dans cet espace affiche un menu de préséglages, dans lequel vous pouvez charger et sauvegarder des préséglages.

C. Boutons de préséglages « Suivant/Précédent »

Ces deux boutons sélectionnent les préséglages précédent et suivant dans le répertoire de préséglage en cours d'utilisation.



D. Logo (Information sur le programme)

Cliquez sur le logo Addictive Drums pour afficher une page d'information sur le programme. Vous trouverez ici des informations sur la version du programme (utile pour le support) et aussi les crédits et remerciements de l'équipe AD.

E. Bouton Play

Il s'agit d'un double du bouton Play de la page Beats. Démarre et arrête le fichier midi sélectionné.

F. Bouton de sélection des pages

La section Page de AD propose 4 pages différentes :

KIT: Propose une vision d'ensemble des sons que vous avez sélectionnés.

EDIT: Présente de nombreux contrôleurs pour modeler vos sons de batterie.

FX: Contrôleurs pour les deux reverbs intégrés.

BEATS: Bibliothèque de fichiers MIDI proposant rythmes et breaks, dans de nombreux styles et tempi.

G. Bouton Help

Ce bouton affiche un menu comportant ces sous-menus :

- Manual (ouvre ce document)
- Show Key map (ouvre un fichier PDF montrant les raccourcis claviers)
- Open the AD User Folder (PC: ouvre l'explorateur vers "Mes Documents/Addictive Drums". Mac: /Utilisateurs/*nom d'utilisateur*/Bibliothèque/Application Support/Addictive Drums/)
- XLN Audio Website (ouvre votre navigateur internet et ouvre www.xlnaudio.com)
- About AD (revient à cliquer sur le logo (voir (C) ci-dessus))

LA SECTION MIXER

Généralités

Le mixer de AD possède 12 canaux de mixage audio.



- A. 8 canaux mono gérant les prises de proximité de la grosse-caisse, de la caisse claire, du charleston, de la cloche et des 4 toms.
- B. 2 canaux stéréo, gérant les Overhead (OH) et les micros d'ambiance de pièce (Room).
- C. Bus Stéréo, qui peut être utilisé pour des effets spéciaux (les canaux déjà mentionnés peuvent envoyer un sous-mixage dans le Bus, auquel peut par exemple être appliqué une distorsion, puis envoyé dans le canal Master)
- D. Canal Master Stéréo.

Section Mixer – Réglages des canaux

Tous les canaux disposent de :

- Un **Fader de Volume**
- **Panoramique** (Incluant un élargisseur stéréo pour les canaux stéréo, accessible en déplaçant la souris vers le haut et vers le bas, l'image stéréo pouvant être également inversée)
- Bouton **Solo** et **Mute**
- Bouton d'**Inversion de Phase**
- Bouton de **Routing** (Vous pouvez choisir de router chaque canal vers le Canal Master ou vers une sortie séparée)
- Bouton **INS/FX** (active et désactive les Inserts et FX Sends pour chaque canal)

(Exception : Le Canal Master ne dispose des boutons Solo et Routing)

Utilisation de sorties séparées dans AD

AD est par défaut un instrument multi sortie. Il n'existe pas de versions séparées « Stéréo » et « Multi Sortie»..

Chaque canal dans le mixer AD peut être routé vers une sortie séparée, qui apparaît dans votre application hôte.

Appuyez sur le bouton « Out » (qui montre une flèche orientée vers le bas, situé sous les boutons Solo et Mute, pour chaque canal). Le son va être routé vers sa propre sortie, et ne sera plus envoyé vers le Canal Master interne.

Chaque canal est pré-assigné à une sortie particulière :

```
-----  
1+2 = Master  
-----  
3 = Kick  
4 = Snare  
5 = Hihat  
6 = Cowbell  
7 = Tom 1  
8 = Tom 2  
9 = Tom 3  
10 = Tom 4  
-----  
11+12 = OH  
13+14 = Room  
15+16 = BUS  
-----
```

La méthode pour accéder à ces sorties séparées à l'intérieur de votre application hôte dépend de celle-ci.

Voici quelques exemples :

- Dans **Cubase SX/Nuendo**, toutes les sorties apparaissent automatiquement dans la Console de Voies de Cubase.
- Dans **Cubase 4** les instruments multi sorties apparaissent par défaut en tant qu'instruments stéréo dans la console de voies, et vous devrez cliquer sur un bouton pour activer les autres sorties, afin de créer automatiquement de nouvelles voies dans la console de voies de Cubase.
- Dans **Logic**, vous devez créer un objet Aux, et sélectionner la sortie de AD appropriée comme entrée pour l'Objet Aux.
- Dans **Pro Tools**, vous devez créer une Piste Aux et sélectionner la sortie appropriée de AD en tant qu'entrée de la piste Aux (créez une piste Aux mono pour accéder aux canaux mono de AD, et une piste Aux stéréo pour accéder aux canaux stéréo de AD)

Rendez vous sur www.xl audio.com pour des informations sur les réglages des canaux séparés dans divers environnements.

Pages AD

PAGE KIT



Généralités

Les kits de AD disposent de 12 éléments (KP) : Kick (Grosse Caisse), Snare (Caisse Claire), Hihat (Charleston), Cowbell (Cloche), Toms 1-4, Cymbals 1-3, et Ride.

Emplacements des éléments

Sur la page du Kit, vous pouvez voir un emplacement (slot) pour chaque élément. Les emplacements montrent une image de l'élément sélectionné. Cliquez sur l'image pour écouter le son. Ce « pad » est sensible à la vélocité : plus vous cliquez haut sur l'image, plus le son est fort.

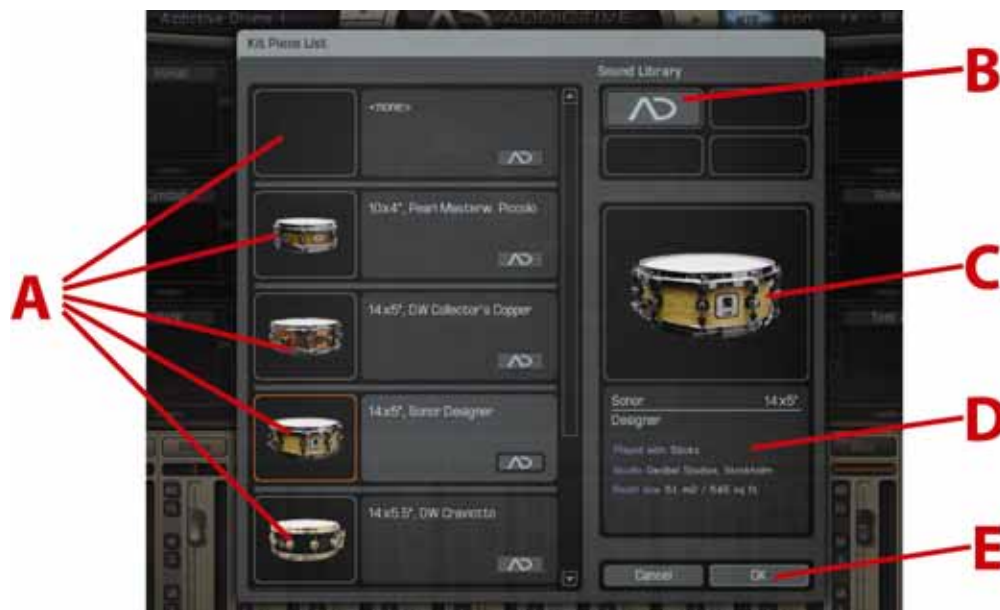
Fonctions des emplacements (slots) des éléments

- A. Nom de l'élément
- B. Bouton Load List (ouvre une fenêtre montrant les éléments disponibles)
- C. Bouton pour la sélection des éléments
- D. Indicateur d'activité Midi
- E. Mute et Solo de l'élément
- F. Nom de l'élément chargé (cliquez pour obtenir une liste de tous les éléments disponibles).
- G. Bouton Edit (vous emmène vers la page Edit)



H. Volume de l'élément (pour rapidement ajuster les volumes Close, Overhead et Room simultanément, pour un élément)

La fenêtre de Liste des Éléments (Kitpiece List)



Cliquez sur le bouton « L » dans le coin supérieur droit de l'emplacement de l'élément pour faire apparaître une nouvelle fenêtre appelée « Kitpiece List ».

Vous obtenez dans cette fenêtre une liste de tous les éléments disponibles pour un emplacement donné. Cliquez sur une des images (A) pour charger cet élément, et faites le jouer en cliquant sur l'image, comme vous le feriez dans un emplacement d'élément. Vous pouvez bien sûr aussi jouer l'échantillon avec votre clavier ou votre contrôleur MIDI, ou en faisant jouer un fichier MIDI depuis la page AD Beats ou depuis votre application hôte.

Description de la fenêtre Kitpiece List :

- A.** Liste des éléments disponibles
- B.** Icône de la bibliothèque d'échantillons
- C.** Vue rapprochée de l'élément sélectionné (cliquez pour écouter)
- D.** Informations sur l'élément (Détails du studio, méthode de jeu (baguettes ou balais), etc.)
- E.** Boutons OK et Cancel (confirme ou annule la sélection de l'élément et ferme la fenêtre)

PAGE EDIT - (partie supérieure) - Sampler



Introduction

Le Sampler (échantillonneur) dispose de beaucoup de paramètres affectant le son brut. Vous pouvez ainsi ajuster le niveau des Overhead et le niveau de la pièce (Room), et panoramiquer individuellement chaque élément. Il propose également de nombreuses possibilités de transformation du son, à l'aide des enveloppes de hauteur (Pitch) et de Volume. Un filtre HP/LP est également disponible (pratique pour enlever le bas des cymbales, par exemple).

Sélection de l'élément

Chacun des 12 éléments peut être sélectionné et édité en cliquant sur le bouton correspondant situé sous le slot de l'élément.



 Vous pouvez également activer la fonction « Select by MIDI » (Sélection par MIDI) en cliquant sur le symbole MIDI situé sur la gauche (sous le mot « Sampler »). L'élément peut maintenant être sélectionné pour édition en le jouant sur votre clavier.

Réglages principaux

Vous pouvez régler, pour chaque élément, les paramètres suivants :

Contrôles des Micros

- Niveau, Panoramique et Largeur des Overhead
- Niveau, Panoramique et Largeur des micros Room

Mode Single Sample

Dans ce mode, AD ne va jouer qu'un seul échantillon pour tous les niveaux de vélocité, et n'utilise pas d'échantillons alternés. Cela donne un son typique de boîte à rythme.

Réglage d'Enveloppe et de filtre

Cette section propose des possibilités de réglages du son. Si vous voulez un son « brut » et propre, vous pouvez désactiver entièrement la section grâce au bouton situé au-dessus des mots « Enveloppe / Filter ». Vous remarquerez que la section est alors grisée. Cela signifie que tous les paramètres de hauteur, enveloppe et filtre sont désactivés. Vous pouvez également désactiver ou activer les sections séparément.

Section Pitch (hauteur)

- Main Pitch (contrôle la hauteur de l'élément +/-12 demi-tons)
- OH/Room Offset (décale la hauteur des canaux Overhead et Room +/-12 demi-tons)

... avec Pitch Envelope:

- Pitch Offset (décalage de la hauteur) (+/- 24 demi-tons)
- Hold Time (temps de maintien) (0 - 500 ms)
- Release Time (temps de relâchement) (0 - 5000 ms)

Éditez les paramètres directement dans la fenêtre, ou en cliquant sur les valeurs situées en dessous, et déplacez la souris vers le haut ou vers le bas.

- Vel.Sens. (Permet à la vélocité de contrôler le niveau d'enveloppe de hauteur appliqué)

Enveloppe de Volume

- Attack (0 - 250 ms)
- Decay Time (Temps que met le son pour atteindre son niveau de Sustain) (0 - 1000 ms)
- Sustain Level (niveau de Sustain) (0 - inf dB)
- Sustain Hold Time (Temps de maintien) (0 - 5000 ms)
- Release Time (Temps de relâchement) (0 - 5000 ms)

Éditez les paramètres directement dans la fenêtre, ou en cliquant sur les valeurs situées en dessous, et déplacez la souris vers le haut ou vers le bas.

Filter

- Plage (20 - 20000 Hz)

Ce filtre HP/LP permet par exemple de supprimer les basses fréquences du charleston ou des cymbales. Vous pouvez ajuster les valeurs maximales et minimales du spectre en déplaçant les poignées ; vous pouvez également cliquer dans la bande de fréquences pour déplacer celle-ci vers le haut ou vers le bas.

Copy/Paste (Copier / Coller)



Astuce ; les boutons copy/paste permettent de copier rapidement tous les paramètres d'un élément vers un autre dans une instance de AD, ou vers une autre instance de AD !

PAGE EDIT – (partie inférieure) – Inserts de canaux

Introduction

Dans notre effort de copier l'enregistrement et le mixage d'un vrai kit de batterie, nous avons enregistré le kit de manière traditionnelle, en utilisant des prises de proximité, d'overhead, et de pièce (room).

Microphones et canaux

Tous les éléments incluent des enregistrements d'overhead et de pièce, qui sont tous routés vers les canaux stéréo Overhead et Room.

La grosse-caisse, la caisse claire, le charleston, la cloche et les toms ont été enregistrés avec des prises de proximité (close) également.

Le charleston, la cloche et les toms dispose d'un micro de proximité chacun.

La grosse-caisse et la caisse claire ont 2 canaux de micro de proximité :

- Top/Bottom (dessus/dessous) pour la Caisse Claire
- Beater/Front (frappe/résonance) pour la Grosse Caisse.



A. Snare Buzz

Pour améliorer encore le réalisme, nous avons enregistré le bruit de timbre que fait la caisse claire lorsque la grosse-caisse et les toms sont joués. Le volume du timbre de la caisse claire peut être ajusté avec le paramètre Buzz situé au-dessus de l'image.

B. Balance entre les prises de proximité (Kick & Snare)

La balance des deux prises de proximité sur la grosse-caisse et la caisse claire peut être ajusté avec le fader horizontal situé sous l'image.

Distance de Pièce

Tous les échantillons d'Overhead et de Pièce (Room) ont été édités pour être en phase avec les prises de proximité. Il s'agit d'une autre astuce classique pour obtenir un résultat plus « punchy ». Cependant, pour parvenir à une plus grande flexibilité, le canal Room peut être décalé, jusqu'à 50ms (environ 17 mètres).

Le canal Bus

Une astuce fréquemment utilisée dans le mixage de batterie consiste à créer un sous-mixage d'éléments choisis (kick+snare+hihat par exemple), distordre ou compresser violemment ce sous-mixage puis le réintroduire dans le mix principal à un niveau plus faible.

Ceci permet d'obtenir la dynamique du mixage principal « clean », et dans le même temps un son « crunchy » au sustain important issu du sous-mixage compressé.

Cet effet peut être réalisé facilement dans AD, en cliquant sur l'étiquette de canal Bus. Un envoi Bus apparaît alors au-dessus du mixer :



Vous pouvez maintenant créer un sous-mixage et le traiter en utilisant les effets d'insert du canal Bus.

Effets d'Insert de Canal



Chaque canal de AD possède une sélection d'effets d'insert :

Compressor

- Threshold (0 - -48 dB)
- Ratio (1:1 to 8:1)
- Attack (0.1 - 100 ms)
- Release (10 - 400 ms)

Le compresseur de AD possède un algorithme AutoGain permettant de compenser les niveaux.

Distortion

- 4 algorithmes (Crunch, Heavy, Zap, BitCrush)
- Dist Amount (niveau de distorsion)
- Mix (balance entre le son clair et le son distordu)
- Range (permet de régler la plage de fréquence sur laquelle appliquer la distorsion, 20 - 20000 Hz)

Sélectionnez l'algorithme en cliquant sur les flèches, ou cliquez sur le nom de l'algorithme.

EQ (3 bandes)

- Fréquence centrale (20 - 20000 Hz)
- Gain (+/-24 dB par bande)
- Q (0.1 - 10.0)

Éditez les réglages directement dans le graphique (la molette de la souris contrôle le paramètre Q) ou en cliquant sur les valeurs sous le graphique, et déplacez la souris vers le haut ou vers le bas.

Sat (Saturating Limiter)

- Threshold: -10 to 10 dB

Ce paramètre est utilisé pour éviter les dépassements de niveau. Il s'agit d'un effet de type limiteur brick-wall Soft Clip (saturant). L'indicateur GR (réduction de gain) indique dans quelle mesure le signal est affecté.

Output (sortie)

- Volume (+/-12 dB)

Ajuste le niveau du signal traité.

Astuce : ajuster ce paramètre de manière à ce que les niveaux traités et non traités soient les mêmes. Cela rend plus facile la comparaison, et maintient une structure de gain dans la chaîne de signal.

Effets d'Insert de Canal – canaux Bus et Master

Ces canaux incluent deux effets d'insert supplémentaires :

Tape (Émulation de saturation de bande analogique)

- Drive (niveau de saturation de bande appliqué)
- Bottom (niveau de renforcement des basses fréquences)

Cet effet émule la distorsion chaleureuse et le renforcement des basses obtenus lors de l'enregistrement d'une batterie sur une bande analogique.

Filter

- Range (plage de fréquence)(20 – 20000 Hz)

Ce filtre HP/LP permet de filtrer le mixage dans son ensemble par exemple. Ce paramètre peut être automatisé.

Copy/Paste (Copier/Coller)

Astuce : les boutons Copy/Paste permettent de copier rapidement les réglages des effets d'insert d'un canal à un autre, ou d'une instance de AD à une autre.

Section Send FX

Chaque canal de AD possède 2 faders Send FX, situé dans le coin inférieur droit de panneau des effets d'insert. Vous pouvez éditer les niveaux d'envoi directement, ou cliquer sur le bouton « Edit », qui vous emmène vers la page FX, où vous pourrez éditer les réglages des deux reverbs. Vous pouvez également activer et désactiver la section Send FX.

Sélection d'un canal pour l'édition

Sélectionnez le canal que vous voulez éditer en cliquant sur l'étiquette correspondante dans la section Mixer. **Vous pouvez faire cela depuis n'importe quelle page de AD.**

La sélection d'un canal du mixer sélectionne également l'élément dans le Sampler (si cela est applicable, évidemment : les canaux stéréo (Overhead/Room/Bus/Master) ne sont reliés à aucun élément en particulier, donc aucun élément ne sera sélectionné dans ce cas).

Il existe un raccourci depuis la page Kit : cliquez sur le petit 'E' dans le coin d'un emplacement d'un élément, de manière à ce que la page Edit montrant l'élément et le canal s'affiche.

Vous pouvez également sélectionner les canaux via MIDI, en cliquant sur l'icône MIDI située à côté des boutons Copy/Paste.

Activation et Désactivation des effets d'insert de manière individuelle

En cliquant sur le bouton dans le coin supérieur gauche de chaque effet d'insert, vous pouvez activer et désactiver l'effet d'insert. Vous remarquerez que le panneau s'assombrit lorsque l'insert est désactivé.

Pour activer un insert, vous n'êtes pas obligés de cliquer sur le bouton « On » : vous n'avez qu'à ajuster n'importe quel paramètre de cet effet pour qu'il s'allume !

Activation et Désactivation de TOUS les effets d'insert sur un canal

Chaque canal possède un bouton « master » pour activer et désactiver tous les effets d'insert à la fois. Ce bouton est bleu et est situé au-dessus de l'étiquette « Channel Insert ». Il est aussi présent dans la section Mixer, et est étiqueté « INS » sur chaque canal. La désactivation de tous les inserts de cette manière se reconnaît à un « voile » qui recouvre tous les inserts. Lorsque ce voile est visible, le son est propre et non traité.

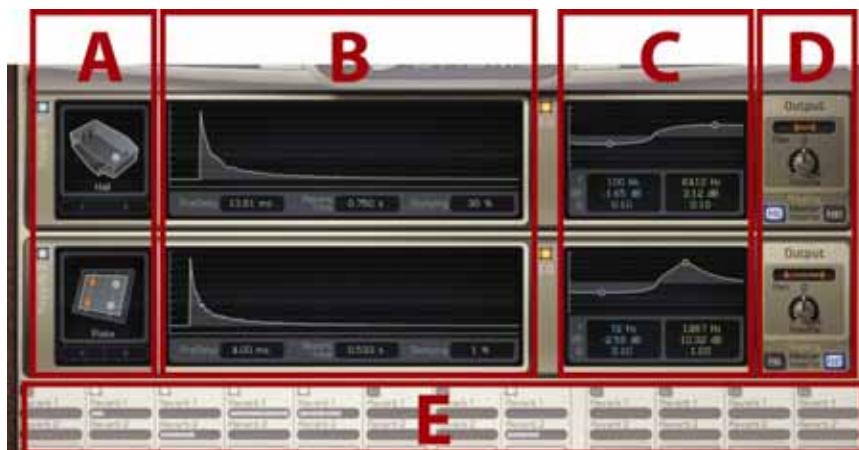
Effets d'Insert et utilisation du processeur

La désactivation des effets d'insert peut économiser des ressources processeur ; cela peut être une solution de désactiver toutes les sections que vous n'utilisez pas. Notez cependant qu'AD économise le processeur automatiquement en désactivant les inserts qui ne traitent aucun signal : vous pouvez donc ne pas noter de différence.

PAGE FX

AD inclut deux reverbs qui se trouvent sur cette page. Chaque canal dans la section Mixer de AD peut être envoyé vers ces effets. Les sorties des reverb sont dirigées vers le canal Master, et sont mixées avec le reste.

Vous pouvez choisir de router la sortie de la reverb avant (pré) ou après (post) les effets d'insert Master.



Réglage de la Reverb

Les deux reverbs sont identiques. Chaque reverb dispose des paramètres suivants :

A. Algorithmme

Chaque reverb dispose de 4 algorithmes, avec différentes caractéristiques et temps de decay :

- Ambience (0 - 1 s)
- Room (0 - 3 s)
- Hall (0 - 10 s)
- Plate (0 - 10 s)

Sélectionnez un algorithme en cliquant sur les flèches, ou en cliquant sur le nom de l'algorithme.

B. Decay/PreDelay/Damping

Chaque reverb dispose de paramètres pour :

- PreDelay (0 - 100 ms)
- Reverb Time (voir ci-dessus)
- Damping (atténuation)(pour gérer les réflexions des hautes fréquences)

C. EQ (2 bandes)

- Fréquence centrale (20 - 20000 Hz)
- Gain (+/-24 dB par bande)
- Q (0.1 - 10.0)

Éditez les réglages directement dans le graphique (la molette de la souris contrôle le paramètre Q) ou en cliquant sur les valeurs sous le graphique, et déplacez la souris vers le haut ou vers le bas.

D. Section Output et Routing

- Output Level (niveau de sortie)
- Panoramique / Largeur

Dans la section Output, vous avez également la possibilité de router la sortie de chaque reverb :

Pre Master Inserts (exemple d'utilisation : vous voulez compresser et filtrer l'ensemble du mixage, incluant la reverb)

Post Master Inserts (exemple d'utilisation : vous voulez compresser violemment le mixage du kit complet sur le bus master, mais garder la réverbération non-compressée et naturelle).

E. FX Sends

Vous trouverez ici une vision d'ensemble des niveaux d'envoi des différents canaux du Mixer.

Reverbs et consommation des ressources CPU

La désactivation des reverbs peut économiser des ressources processeur ; cela peut être une solution de désactiver une reverb que vous n'utilisez pas. Notez cependant qu'AD économise le processeur automatiquement en désactivant les reverbs qui ne traitent aucun signal : vous pouvez donc ne pas noter de différence.

PAGE BEATS

Généralités

Vous pouvez sur cette page accéder à la vaste bibliothèque de fichiers MIDI inclus dans AD, mais aussi à vos propres fichiers si vous le désirez. Vous pouvez écouter les fichiers dans leur tempo original, ou les adapter au tempo du morceau sur lequel vous travaillez. Vous pouvez faire jouer AD en parfaite synchronisation avec le morceau de votre application, et changer le rythme à la volée. Lorsque vous trouvez quelque chose qui vous plaît, glissez et déposez le fichier directement dans votre arrangement !

Les différentes sections

La page Beats est divisée en 5 sections :



A. Recherche (Search)

Vous pouvez ici taper une recherche, comme « hard rock », et tout fichier possédant ces mots dans son nom apparaîtra dans l'explorateur situé en dessous.

Vous trouverez également des menus déroulants intitulés **Category** et **Time Signature** (signature rythmique, ou chiffrage) ; vous pouvez donc par exemple choisir de n'afficher que les rythmes PopRock chiffrés ¾.

Il y a également des **Boutons de filtrage** :

User/Factory – les rythmes et breaks (transitions) livrés avec AD sont appelés fichiers « Factory ». Si vous créez vos propres fichiers MIDI, ils seront considérés comme des fichiers « Users ». Utilisez les boîtes à cocher pour choisir les fichiers à afficher.

Beats/Fills – Les fichiers précédés d'un point gris sont les rythmes, ceux précédés d'un point orange sont les breaks. Utilisez les boîtes à cocher pour choisir les fichiers à afficher.

Si vous créez vos propres fichiers MIDI, vous pouvez ajouter « _F_ » au nom de fichier pour le faire apparaître en tant que Break dans l'explorateur de AD. Tous les autres fichiers sont considérés comme des rythmes.

B. Explorateur de fichiers (File Browser)

Il s'agit de l'affichage principal des fichiers MIDI disponibles. Cette liste se met à jour immédiatement lorsque vous appliquez n'importe quelle fonction de recherche décrite ci-dessus. Vous pouvez classer les fichiers par **Name** (nom), **Category** (catégorie), **BPM** (tempo), ou par nombre de mesures (**Bars**) en cliquant simplement sur les titres des colonnes.

C. Lecteur (Player)

Vous pouvez ici entendre tous les fichiers MIDI directement. Sélectionnez simplement un fichier dans la liste et cliquez sur le bouton Play. Les deux petites flèches sélectionnent les

fichiers précédents et suivants dans la liste. Le curseur de position de lecture permet de se déplacer n'importe où dans le fichier.

D. Liste de favoris (Favourites List)

Lorsque vous êtes en train d'écouter un fichier MIDI, glissez simplement un fichier qui vous semble convenir pour votre projet dans cette liste. Utilisez le bouton « Remove from list » pour enlever un fichier de la liste. La liste de favoris est sauvegardée avec tous les réglages de AD lorsque vous sauvegardez votre morceau dans l'application hôte.

E. Icônes des bibliothèques (Library Icons)

Cette section montre les bibliothèques MIDI supplémentaires que vous avez installées. Les bibliothèques MIDI supplémentaires sont issues des AdPaks (vendus séparément) qui contiennent de nouveaux préréglages, sons et rythmes.

Synchronisation de AD avec l'application hôte



Bouton Sync

Lorsqu'il est activé, AD démarrera et s'arrêtera avec l'application hôte.

Bouton Tempo

Lorsqu'il est activé, tous les fichiers joueront au tempo de l'application hôte. Lorsqu'il est désactivé, tous les fichiers joueront au tempo dans lequel ils ont été enregistrés.

Glisser/Déposer des fichiers MIDI

Les fichiers peuvent être glissés et déposés dans la liste de favoris pour un accès rapide, et/ou directement dans votre application hôte (si supporté par l'application hôte).

Répertoire Rythmes (Beats Folder)

Cliquez [ici](#) pour ouvrir le répertoire des Fichiers MIDI Utilisateur de AD. Tout fichier MIDI placé ici apparaîtra dans la liste des fichiers de AD, après un rafraîchissement de la bibliothèque.

Rafraîchissement de la bibliothèque (Refresh Library)

Lorsque vous avez ajouté ou retiré des fichiers MIDI de la bibliothèque, cliquez sur « Refresh Library » pour rafraîchir la liste des fichiers.

Fichiers MIDI groupés

La plupart des fichiers ont un triangle blanc à côté de leur nom. Cela signifie qu'ils font partie d'un groupe de fichiers.

Cliquer sur le triangle fait apparaître les autres membres du groupe. Vous pouvez ajouter cette fonctionnalité à vos propres fichiers facilement, en ajoutant un marqueur spécifique à vos noms de fichiers MIDI.

Exemple :

Prenons l'exemple de trois fichiers rythmiques similaires, que vous voulez grouper à l'intérieur de AD. L'ajout du marqueur « _V_ » fait comprendre à AD que ce sont des **variations** et qu'ils doivent être groupés.

```
MyBeat _V_Verse.mid  
MyBeat _V_Chorus.mid  
MyBeat _V_Bridge.mid
```

La partie du nom du fichier **précédant** _V_ ("MyBeat") doit être le même pour les trois fichiers. La partie **après** _V_ est le nom de la variation.

Mais quel fichier sera le principal et sera suivi du triangle blanc ?

Vous pouvez décider cela en plaçant le marqueur « _G_ » dans le nom de ce fichier.

Exemple :

```
MyBeat _V_Verse.mid  
MyBeat _V_Chorus _G_.mid  
MyBeat _V_Bridge.mid
```

Désormais, le fichier "MyBeat _V_Chorus _G_.mid" sera le seul à être affiché dans AD, et disposera d'un triangle blanc qui permettra de montrer les deux autres fichiers.

(Les marqueurs "_V_" et "_G_" ne sont jamais montrés dans la liste des fichiers de AD ; ils ne sont présents que pour indiquer à AD comment afficher les fichiers groupés).

Catégories de fichiers MIDI

Il existe un autre marqueur, "_C_", pour Catégorie.

Ajoutez "_C_MushroomMetal" au nom du fichier MIDI, celui-ci affichera "MushroomMetal" dans la colonne Category de AD, et aussi dans le menu déroulant « Categories ».

Si vous n'ajoutez pas de marqueur de catégorie, AD ajoutera « n/a » (not available, non disponible) dans la colonne Category.

Automation

Les paramètres suivants sont automatisables :

Pour chaque élément du kit

Solo, Mute, Niveau, Panoramique
Niveau OH, Panoramique OH, Largeur OH
Niveau Room, Panoramique Room, Largeur Room
Hauteur principale, Hauteur OH/Room
Filter Bottom, Filter Top

Pour chaque canal du Mixer

Solo, Mute, Niveau, Pan, Largeur (sur les canaux stéréo uniquement)

Pour les canaux Bus et Master

Solo, Mute, Niveau, Panoramique
Dist Bottom, Dist Top, Niveau Dist, Balance Dist
EQ Freq 1, EQ Gain 1, EQ Q 1
EQ Freq 2, EQ Gain 2, EQ Q 2
EQ Freq 3, EQ Gain 3, EQ Q 3
Comp Thresh, Comp Ratio, Comp Attack, Comp Release
Filter Bottom, Filter Top
Tape Amount, Tape Bottom
Limit Thresh
Inserts Vol
Rev 1 Send
Rev 2 Send

Pour les Reverbs

R1 Vol, R1 Pan, R1 Largeur
R2 Vol, R2 Pan, R2 Largeur

Abréviations pour l'Automation (utilisées dans certaines applications)

KK = Kick, SN = Snare, HH = HiHat, CB = Cowbell
T1-T4 = Tom1-Tom4, C1-C3 = Cym1-Cym3, RD = Ride
OH = Overhead, RM = Room, BU = bus, MA = Master
R1-R2 = Reverb 1-2

AD Key Map

Voir la section Top - Bouton Help

Crédits

Créé par

Addictive Drums est l'œuvre de Lars Erlandsson, Niklas Möller, Magnus Lidström et Martin Eklund. Contenu rythmique de Jakob Möller.

Interface graphique de Bitplant, Allemagne.

Effets DSP Additionnels par PSPaudioware.com.

Fûts et cymbales enregistrés aux Studios Decibel, Stockholm, Suède.

Mixés aux studios Maratone, Stockholm, Suède.

Version AudioUnit implémentée à l'aide de Symbiosis de NuEdge Development.

Merci

À nos familles et amis pour leur support. Martin et Tom pour y avoir cru. Johan Lenander pour tous les conseils.

Les fabricants de batterie et de cymbales pour nous avoir donné la permission d'enregistrer leurs produits. MMS, Backline Sthlm, Slagverket et Urban Näsvalld pour la fourniture des batteries et cymbales. Dagge & Decibel Studios pour les superbes pièces et les excellents préamps.

Les Merkles pour avoir appris aux méchants pixels à se comporter correctement. Bien joué les gars !

Fredrik Lidström chez Elysian pour le support technique.

À tous nos beta tester partout dans le monde.

Et un grand merci à tous ceux qui ont contribué aux excellents préréglages.

Marques déposées

VST est une marque de Steinberg Media Technologies GmbH.

AGG LITE (Anti-Grain Geometry - Version 2.1 Lite)

Copyright © 2002-2003 Maxim Shemanarev (McSeem).

RTAS est une marque déposée de Digidesign, une division de Avid Technology, Inc.

DW est une marque déposée de Drum Workshop, Inc.

Latin Percussion ou LP est une marque déposée et une division de Kaman - Music Corporation, USA.

Paiste est une marque déposée de Paiste AG, et est utilisé sous une licence de Paiste AG.

Pearl est une marque déposée de Pearl Music.

Sabian est une marque déposée de Sabian.

Sonor Drums est une marque déposée de Sonor GmbH & Co.KG

Tama est une marque déposée de Tama Drums et Hoshino USA, Inc.