Traduit de Anglais vers Français - www.onlinedoctranslator.com



LM DRUM

Boîte à rythmes hybride classique avec 109 sons de batterie, enregistrement d'échantillons, séquenceur 64 pas, concepteur d'ondes et filtre double mode

EN

Table des matières

Introduction 17

PANNEAU SUPÉRIEUR 17

NAVIGATION 17

SECTION DE CONTRÔLE 17

SECTION TEMPO 19

SECTION ÉDITION 19

SECTION MODE 20

SECTION PROGRAMME ET LECTURE 20

SECTION MENU 21

RANGÉE SUPÉRIEURE 21

RANGÉE DU MILIEU 22

RANGÉE DU BAS 22

Taille du pas 23

Probabilité 23

Flamme 23

Répétition de note 23

Polymètre 23

Filtre 23

Préférences 24

Carte MIDI 24

Affectation de déclencheur 24

Bitcrusher 24

Métronome 24

Options 24

À propos de 25

MARCHES/PADS 25

CONCEPTEUR DE VAGUE 25

FILTRE ANALOGIQUE 25

VOLUME 26

MAÎTRE 26

Panneau arrière 26

Programmation 27

Programmation du temps par étapes 27

Programmation en temps réel 27

Programmation et jeu chromatiques 27

Micro-synchronisation 27

Créer une chanson 27

Modèles d'enchaînement 28

Chansons enchaînées 28

Liste des chansons 28

ÉCHANTILLONNAGE 28

ÉCHANTILLONNAGE DIRECT 28

UTILISATION DE SYNTHTRIBE 29

GESTION DES ÉCHANTILLONS 30

EN

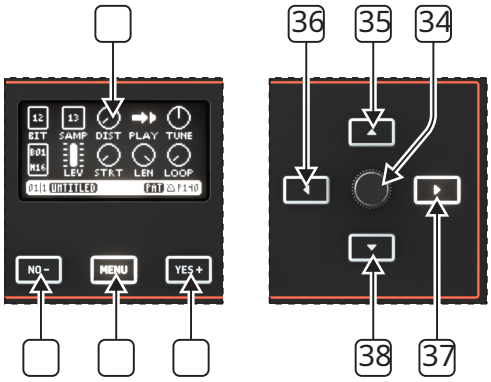
Introduction

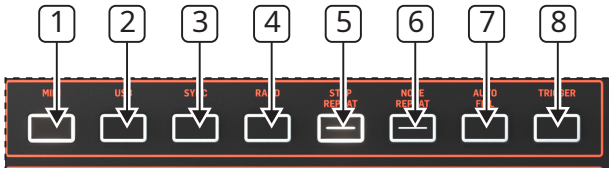
La Behringer LM DRUM n'est pas une simple recréation de la première boîte à rythmes à base d'échantillons des années 1980. Outre ses sonorités emblématiques, elle offre un environnement de programmation plus polyvalent, adapté des RD-8 et RD-9, ainsi que la possibilité d'échantillonner des sons et de créer vos propres banques de sons à utiliser à votre guise. Elle est dotée d'une connectivité MIDI et USB moderne, de sorties pour chaque voix et peut être reliée à une batterie électronique ou à des pads pour être jouée comme un instrument, avec une sensibilité maximale à la vélocité.

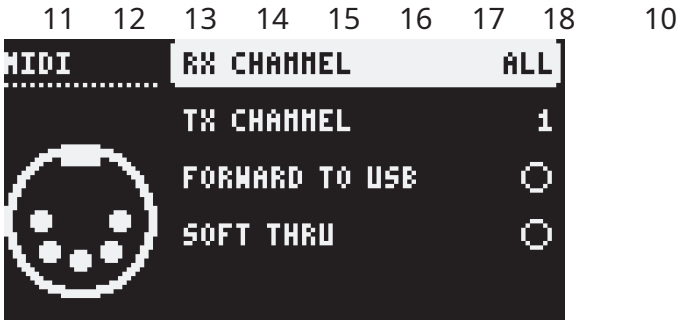
Ce manuel est conçu pour vous aider à personnaliser votre LM DRUM selon vos besoins et à en tirer le meilleur parti. Il est structuré de la même manière que le guide de démarrage rapide fourni, mais il est beaucoup plus détaillé.

PANNEAU SUPÉRIEUR









agit comme un bouton Entrée si nécessaire.

Lorsqu'il y a plusieurs pages, comme dans le menu principal, le bouton « Oui » (33) permet d'accéder aux pages des sous-menus, tandis que le bouton « Non » (31) permet de revenir en arrière. Notez que le bouton « Oui » permet également d'activer ou de désactiver une option, tandis que le bouton « Non » permet de revenir en arrière ou de fermer le menu. Un menu peut également être fermé en appuyant une deuxième fois sur son bouton d'accès. Dans la plupart des cas, il n'est pas nécessaire d'appuyer sur Entrée pour enregistrer les modifications.

Transférer vers USB – lorsque cette option est sélectionnée, tous les messages MIDI reçus sur la prise MIDI In seront transférés vers la prise USB.

Soft Thru – lorsque cette option est sélectionnée, la prise MIDI Out sert également de deuxième MIDI Thru.

EN

2. USB

Le bouton USB permet d'accéder au menu des options USB, avec les alternatives disponibles affichées sur l'écran :



Canal RX – choisissez entre Tous, 1 à 16 ou Sortie, qui correspond au canal RX à celui sélectionné pour TX.
Canal TX – choisissez entre Tous, 1 à 16 ou Désactivé, ce qui désactive la transmission des messages MIDI.
Transférer vers MIDI – lorsque cette option est sélectionnée, tous les messages MIDI reçus sur la prise USB seront transmis à la prise MIDI Out.

3. SYNCHRONISATION

Le bouton de synchronisation permet d'accéder au menu des options de synchronisation, avec les alternatives disponibles affichées à l'écran :



INT – l'horloge interne sera utilisée.
MIDI – Le LM DRUM se synchronise sur l'horloge MIDI de la prise MIDI In. USB – Le LM DRUM se synchronise sur l'horloge MIDI de la prise USB. TRIG – Le LM DRUM se synchronise sur une horloge analogique de la prise Sync In. TRIG RATE – La valeur d'horloge de l'horloge interne alimentant la prise Sync Out, ou l'entrée Sync In lorsque TRIG est sélectionné, peut être réglée sur 1 impulsion par pas (pps), 1 impulsion par noire (ppqn), 2 ppqn, 4 ppqn, 24 ppqn (par défaut) ou 48 ppqn. Cette sélection n'affecte pas les horloges MIDI ou USB, qui seront toujours réglées sur 24 ppqn.

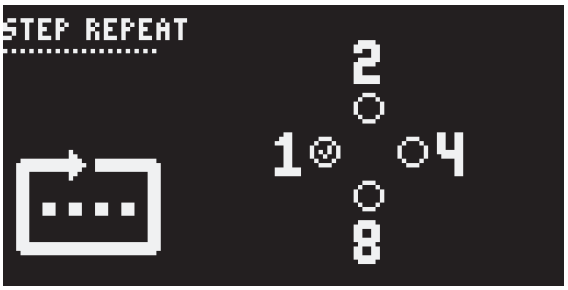
4. RAND



Le LM DRUM peut être configuré pour déclencher aléatoirement des sons à n'importe quel pas d'un motif. Appuyer sur le bouton « Rand » ouvre le menu « Rand ». Vous pouvez sélectionner autant de sons que vous le souhaitez pour la randomisation à l'aide des boutons de sélection de voix (53). Un bouton clignotant est inactif ; ceux qui le sont restent allumés en continu. Utilisez le contrôle des données et/ou les boutons 35 et 38 pour faire défiler les pas, et les boutons 36 et 37 pour activer ou désactiver la randomisation pour un pas donné.

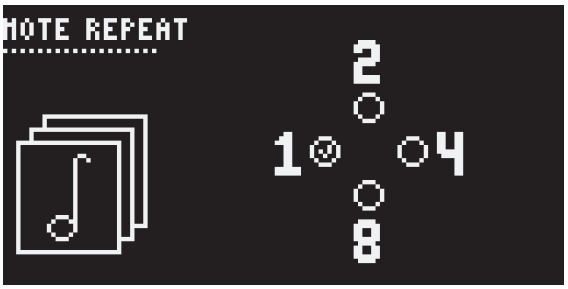
La randomisation est stockée modèle par modèle.

5. RÉPÉTITION DE L'ÉTAPE



La répétition d'étapes permet de répéter plusieurs étapes en boucle. Utilisez les boutons 35 à 38 pour sélectionner la répétition de 1, 2, 4 ou 8 étapes. Appuyez sur le bouton de déclenchement pour répéter ce nombre d'étapes jusqu'à ce que vous le relâchiez.

6. RÉPÉTITION DE NOTE



La répétition de note ajoute un effet de cliquetis à n'importe quelle batterie pendant la lecture. Utilisez les boutons 35 à 38 pour sélectionner une répétition de note : une, deux, quatre ou huit. Utilisez les boutons de sélection de voix (53) pour sélectionner la batterie concernée. Le bouton de la batterie sélectionnée s'allume en continu. Pour le charleston, si la charleston est fermée, le bouton s'allume en rouge et le charleston ouvert en blanc. Appuyer sur le bouton de déclenchement pendant la lecture d'un motif ajoute le nombre de répétitions sélectionné jusqu'à ce que le bouton soit relâché.

Notez que Note Repeat peut également être programmé tambour par tambour dans le menu principal ; et est stocké séparément pour chaque motif.

7. REMPLISSAGE AUTOMATIQUE

Le remplissage automatique permet d'ajouter un motif de remplissage lorsque la LM DRUM est en mode motif et en cours de lecture. Vous pouvez définir n'importe quel motif comme motif de remplissage automatique en appuyant sur le bouton Autofill et en utilisant le bouton de pas/pad correspondant (39). Une fois le remplissage terminé, la LM DRUM revient au motif précédent ou à un nouveau motif si un motif a été sélectionné pendant le remplissage.

8. DÉCLENCHEUR

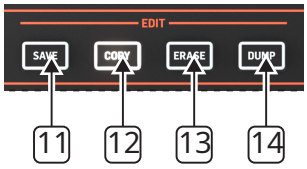
Le bouton Trigger déclenchera le son de batterie sélectionné lorsque le LM DRUM est arrêté ou en pause ; ou activera la répétition d'étapes ou de notes lorsqu'il est en cours de lecture.

EN

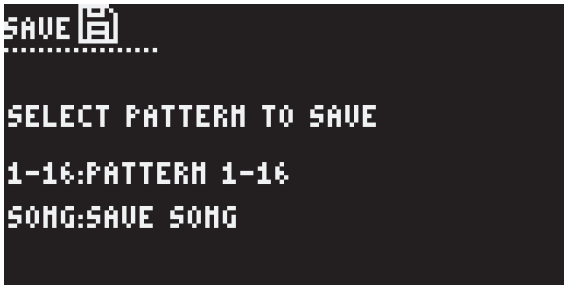
SECTION TEMPO



ou contrôle des données pour définir la valeur souhaitée. Il est conseillé de revenir à Tempo une fois



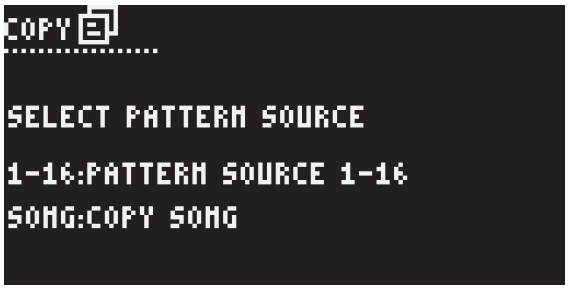
10



En mode sauvegarde, appuyer sur le bouton Pattern permet de sauvegarder l'un des seize patterns associés au morceau en cours. Appuyer sur le bouton Song permet de sauvegarder l'un des huit morceaux en mémoire. La sélection s'effectue à l'aide des seize boutons Pad/Step. Appuyer à nouveau sur Save pour confirmer l'opération et quitter le menu.

12. COPIE

s utilisé pour copier des motifs ou des chansons vers un emplacement différent.



En mode copie, le bouton « pattern » permet de sélectionner l'un des seize morceaux associés au morceau en cours. Appuyer sur le bouton « pattern » permet de sélectionner l'un des huit morceaux à l'aide du pad « pattern »/ « 16 ». Une fois le motif ou le morceau sélectionné, appuyez à nouveau sur le bouton « copy » pour confirmer. Vous pouvez ensuite sélectionner un nouvel emplacement à l'aide des touches « touches ». La copie est confirmée en appuyant à nouveau sur le bouton « copy » et « null ».

tton permet d'effacer n'importe quel motif, chanson ou paramètre global

o autres opérations d'effacement disponibles :

sélectionnez le mode étape et démarrez la lecture du motif actuellement sélectionné.

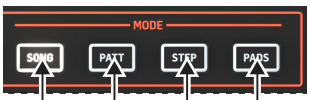
Appuyez sur le bouton Tap et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur n'importe quel bouton de sélection de voix et maintenez-le enfoncé pour effacer toutes les étapes sur lesquelles la voix sélectionnée est programmée pendant que les boutons sont



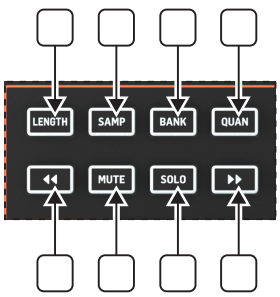


EN

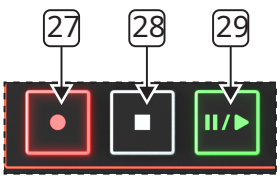
Appuyez sur le bouton Pattern pour sélectionner l'un des seize patterns associés au morceau en cours. Appuyez sur Song pour sélectionner l'un des huit morceaux à l'aide des boutons Step/Pad. Appuyez sur le bouton Menu pour sauvegarder les paramètres généraux. Configurez le logiciel pour l'enregistrement et effectuez la sélection appropriée.



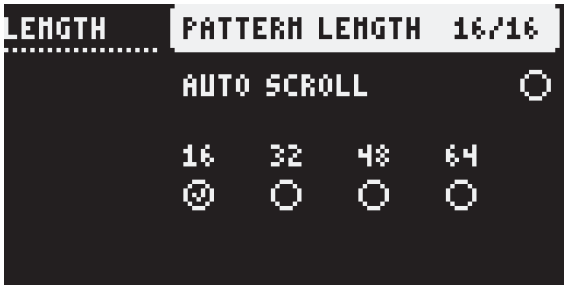
13 14 15 16 17 18 10



27 28 29



19. LONGUEUR



Le motif actuellement sélectionné, jusqu'à votre propre, comporte seize étapes. Pour régler les valeurs des boutons EP/ PAD en conjonction, appuyez dessus. Tous les boutons associés

Appuyez sur pour vous déplacer vers l'un des ay, puis appuyez sur le bouton avec ayed en haut à droite

blocs d'étapes lors de la lecture ou appuyés sur les boutons step/pad.

. Copies de presse

> boutons pour passer à un processus.

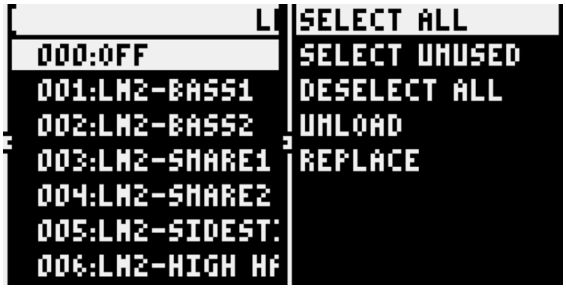


Banque 1	LM 2 tambours
Banque 2	Batterie LM 1
Banque 3	Tambours LM9000
Banque 4	Batterie DT
Banque 5	Fûts SDS
Banque 6	Batteries TMC
Banque 7	Tous les échantillons des banques 1 à 6

Boutons du pad. Un échantillon peut être prévisualisé en le sélectionnant, puis en maintenant le bouton Tap enfoncé et en appuyant sur Oui.

EN

Appuyer sur le bouton de navigation droit (37) ouvre un sous-menu :



Les options sont :

SÉLECTIONNER TOUT – sélectionne tous les échantillons de la banque. Une coche apparaît à côté de chaque échantillon.

SÉLECTIONNER UNUSED – sélectionne tous les emplacements d'échantillons non affectés à un pad. Une coche apparaît à côté de chaque emplacement.

DÉSÉLECTIONNER TOUT – désélectionne tous les échantillons.

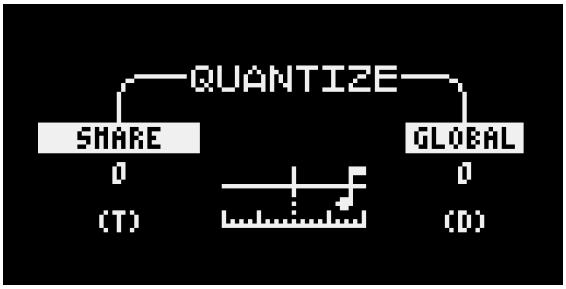
DÉCHARGER – supprime l'échantillon sélectionné ou tous les échantillons sélectionnés de la banque. Appuyez sur Oui ou Non pour terminer ou abandonner cette action.

REMPLACER – Permet de remplacer l'échantillon sélectionné par un autre. Appuyer sur la commande de données ouvre une liste d'échantillons. Utiliser la commande de données ou les boutons de navigation 35 et 37 pour accéder au nouvel échantillon, puis appuyer sur Oui pour remplacer ou sur Non pour annuler.

Maintenez le bouton « Tap » enfoncé et appuyez sur « Banque » pour ouvrir le sous-menu de dénomination des banques. Utilisez les boutons 36 et 37 pour naviguer entre les emplacements de caractères et les boutons 35 et 38 ou le contrôle des données pour changer de caractère.



22. QUAN



Ce bouton permet de régler la quantification pour la programmation en temps réel. Utilisez le contrôle des données (34) pour ajuster la quantification globale ; et le contrôle de débit (9) en conjonction avec les boutons de sélection de voix (53) pour ajuster une voix individuelle. La plage de réglage s'étend de 0 (par défaut) à 127.

La quantification peut être activée et désactivée lors de l'enregistrement en appuyant longuement sur le bouton d'enregistrement et en appuyant sur lecture.

23. << (RETOUR)

Ce bouton permet de revenir en arrière dans des groupes d'étapes lors de l'exécution d'un modèle de plus de 16 étapes.

24. MUET

Ce bouton est utilisé conjointement avec les boutons de sélection (53) pour couper et réactiver les voix pendant la lecture et la programmation. Maintenez enfoncés Tap (10) et Mute pour désactiver toutes les coupures.

25. SOLO

Ce bouton est utilisé conjointement avec les boutons de sélection (53) pour isoler les voix pendant la lecture et la programmation. Maintenez enfoncés Tap (10) et Solo pour effacer tous les solos.

26. >> (AVANT)

Ce bouton permet d'avancer dans les groupes d'étapes lors de l'exécution d'un modèle de plus de 16 étapes.

27. ENREGISTREMENT

Ce bouton permet de mettre le LM DRUM en mode enregistrement. Appuyez sur lecture (29) pour démarrer l'enregistrement. Voir PROGRAMMATION ci-dessous.

28. ARRÊTEZ

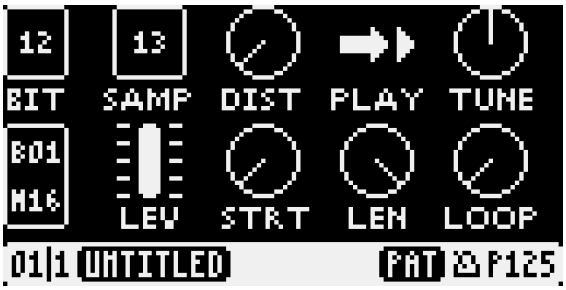
Ce bouton permet d'arrêter l'enregistrement ou la lecture. Le motif ou le morceau en cours revient à sa première étape.

29. LECTURE/PAUSE

Ce bouton permet de lancer la lecture d'un motif ou d'un morceau. Une deuxième pression met la lecture en pause ; une troisième pression la reprend là où elle a été interrompue.

SECTION MENU

MENU PAR DÉFAUT



Le menu par défaut est celui qui s'affiche à l'écran lorsqu'aucun des sous-menus accessibles par le bouton Menu, comme décrit ci-dessous, n'est utilisé.
Cet écran affiche les réglages de divers paramètres et les modifie. Certains paramètres ne peuvent être sélectionnés pour modification que dans cet écran, tandis que d'autres peuvent être modifiés dans cet écran ou dans le second. Lorsqu'un paramètre est modifié, les modifications sont automatiquement enregistrées. Les modifications sont non destructives, ce qui permet d'effectuer des ajustements supplémentaires.

RANGÉE SUPÉRIEURE

(de gauche à droite)

BIT – indique le niveau de bits de l'échantillon en cours de lecture. L'échantillonnage par défaut est de 12 bits, mais il peut être modifié à l'aide du bitcrusher (voir ci-dessous).

SAMP – indique quel échantillon est assigné au pad le plus récemment utilisé, qui sera édité par d'autres commandes.

DIST – introduit une distorsion dans l'échantillon actuel.

PLAY – indique l'option PLAY sélectionnée : Avant (par défaut), Boucle avant, Boucle arrière ou Inverse sélectionné avec le contrôle des données. Maintenir le bouton Tap enfoncé permet d'ajuster le déclin de l'échantillon via le contrôle des données, sur une plage de 10 ms à 10 secondes.

TUNE – Tous les échantillons peuvent être accordés sur une plage de ±24 demi-tons, qu'ils disposent ou non d'une commande d'accord dédiée, lorsque le mode avancé est activé (par défaut). L'option par défaut est l'accordage grossier, par intervalles de 20 centièmes. Pour un accordage fin, maintenez le bouton Tap enfoncé ; l'encodeur s'accordera par intervalles de 1 centième.

Pour réinitialiser le réglage à zéro, appuyez sur le bouton Tap et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur l'encodeur de données.

EN

RANGÉE DU MILIEU

(de gauche à droite)

Bxx – affiche la banque d'échantillons actuellement utilisée.

Mxx – affiche le bloc d'étapes actuel (16, 32, 48 ou 64). Si le défilement automatique est activé, il s'affichera sous la forme Axx. Le défilement automatique peut être rapidement activé en maintenant le bouton Tap enfoncé et en appuyant sur >> (Avance) ; ou désactivé en maintenant le bouton Tap enfoncé et en appuyant sur << (Retour).

LEV – permet de modifier le niveau de l'échantillon. La valeur par défaut est 127.

STRT – indique le point de départ de l'échantillon actuel. Les échantillons peuvent être modifiés pour avoir un point de départ différent (voir la section ÉCHANTILLONNAGE ci-dessous).

LEN – indique la durée de l'échantillon actuel. Les échantillons peuvent être modifiés pour en réduire la durée (voir la section ÉCHANTILLONNAGE ci-dessous).

LOOP – indique si la fonction de boucle est activée sur l'échantillon actuel. Il est possible d'ajouter une fonction de boucle aux échantillons lors de l'édition (voir la section ÉCHANTILLONNAGE ci-dessous).

RANGÉE DU BAS

(de gauche à droite)

01 – affiche le numéro du motif actuel, de 1 à 16 1 –

affiche le numéro du morceau actuel, de 1 à 8

SANS TITRE – Par défaut, le nom du motif est SANS TITRE. Pour modifier ce nom, maintenez le bouton enfoncé, puis appuyez sur le bouton du motif pour ouvrir le menu de nommage :



Utilisez les boutons de navigation gauche et droite (36 et 37) pour déplacer le curseur, et les boutons haut et bas (35 et 38) pour modifier le caractère. Appuyez sur Oui pour enregistrer, Non pour annuler. Appuyez sur n'importe quelle touche de navigation ou sur le contrôle de données pour modifier, appuyez sur Non pour supprimer un caractère indésirable, et appuyez sur Oui pour insérer un caractère.

MODE – indique si le mode de lecture est PAT(tern), SON(g) ou SET(list).

P130 – selon le symbole précédent, ce numéro indique :

Tempo

Flamme

Probabilité

Balançoire

Pour modifier l'échantillon actuel, appuyez sur la commande de données pour appeler le deuxième écran :



Utilisez les commandes de navigation pour sélectionner le paramètre à modifier et la commande de données pour modifier les paramètres. Un nouvel appui sur la commande de données ramène à l'écran principal par défaut, où il est toujours possible de modifier ces paramètres :

SAMP – permet d'utiliser un échantillon différent de la banque actuelle à la place de l'échantillon actuel.

DIST – permet d'introduire une distorsion dans l'échantillon. Plage de valeurs : 0 à 127 ; la valeur par défaut est 0.

PLAY – modifie la façon dont l'échantillon est lu : FWD (avant, par défaut), FWD-L (boucle avant), REV-L (boucle inversée), REV (inversé).

TUNE – permet d'accorder n'importe quel échantillon, entre -24 et +24 demi-tons, avec une valeur par défaut de 0 lorsque le mode amélioré est activé (par défaut). L'option par défaut est un accordage grossier, effectué par intervalles de 20 centièmes. Pour un accordage fin, maintenez le bouton Tap enfoncé ; l'encodeur s'accordera par intervalles de 1 centième.

Pour réinitialiser le réglage à zéro, appuyez sur le bouton Tap et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur l'encodeur de données.

LEV – permet de réduire le niveau de l'échantillon de la valeur par défaut de 127 à 0.

STRT – permet d'ajuster le point de départ de l'échantillon à partir du point de départ actuel jusqu'à la fin de l'échantillon.

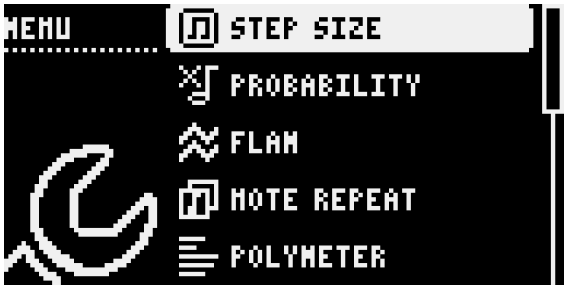
LEN – permet d'ajuster la longueur de l'échantillon, de la fin au début.

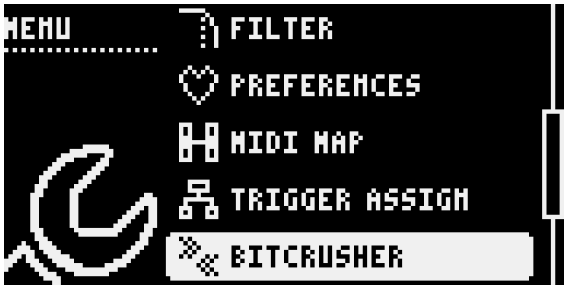
LOOP – définit le point de départ de la boucle dans l'échantillon. Cette option est désactivée par défaut, ce qui signifie qu'aucune boucle n'a lieu.

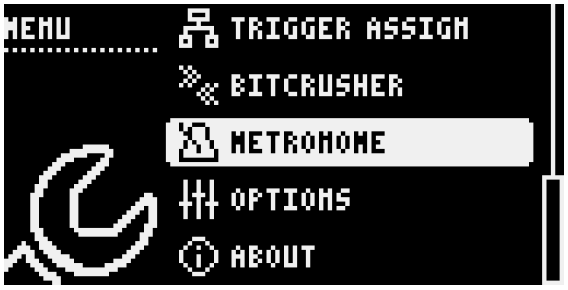
L'utilisation des commandes de navigation est décrite dans la section NAVIGATION ci-dessus.

32. MENU

Ce bouton permet d'accéder aux options du menu principal.



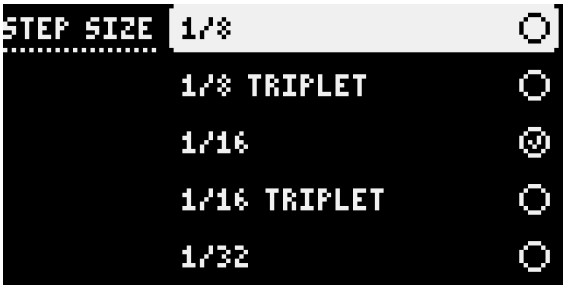




Utilisez le contrôle des données ou les boutons 35 et 38 pour parcourir les options, et le bouton 37 ou le bouton Oui (33) pour accéder à chaque sous-menu. Utilisez le bouton Non (31) pour quitter un sous-menu.

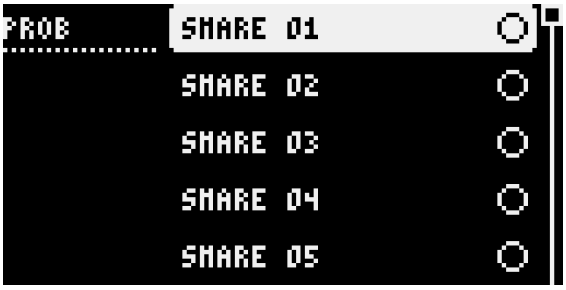
EN

Taille du pas



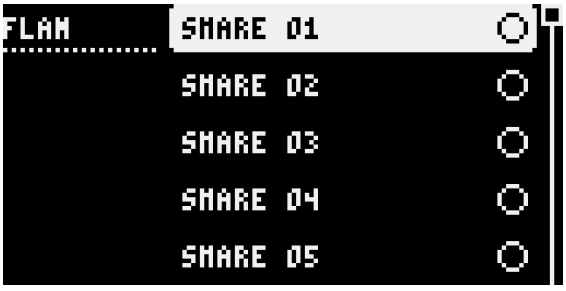
Utilisez cette option pour définir la taille du pas. Ce paramètre varie selon que vous avez défini la taille du pas sur Pattern, Song ou Global dans le sous-menu Préférences (voir ci-dessous). Les options disponibles sont : croche, triolet de croche, double croche (par défaut), triolet de double croche ou triple croche.

Probabilité



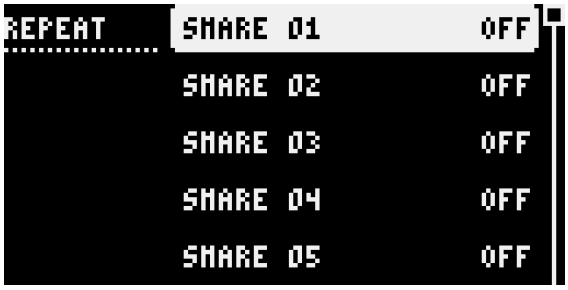
Si la plage de probabilité a été définie sur une valeur autre que 100 % à l'aide du bouton Tap et du contrôle de fréquence, comme décrit ci-dessus, le sous-menu « Probabilité » permet de sélectionner les pas sur lesquels la probabilité est active, batterie par batterie. Une fréquence de 100 % signifie qu'un rythme programmé sur un pas sélectionné sonnera systématiquement, une fréquence de 50 % signifie qu'il ne sonnera que la moitié du temps, et une fréquence de 0 % signifie qu'il ne sonnera jamais. Cela permet d'introduire une certaine variation dans vos patterns sans avoir à les programmer. Le sous-menu « Options » permet de définir la probabilité au niveau d'un pattern, d'un morceau ou au niveau global.

Flamme



Comme pour la probabilité, la quantité de flamme se règle à l'aide du bouton de tapotement et du contrôle de débit, et son niveau d'utilisation se définit dans les préférences. Le sous-menu « Flam » permet de le sélectionner tambour par tambour, étape par étape.

Répéter la note



La répétition des notes est définie uniquement par motif et peut être réglée sur n'importe quel pas de batterie. Les valeurs disponibles sont : Off (par défaut), 1, 2, 4 ou 8.

Polymètre



Le polymètre, contrairement à la polyrythmie, fonctionne en utilisant des numéros de pas différents pour chaque percussion d'un même motif. Par exemple, dans un motif à seize pas, si la grosse caisse est réglée sur 16 pas, elle répétera le motif, tandis que si le charleston est réglé sur 7 pas, son motif sera joué deux fois, suivi des deux premiers pas avant sa répétition. C'est un concept qui mérite d'être exploré pour en découvrir les possibilités.

Dans le sous-menu, le polymètre peut être activé ou désactivé à l'aide du bouton >> (avance) (26) ou désactivé à l'aide du bouton << (retour) (23). La longueur de pas de chaque batterie peut ensuite être réglée à l'aide des commandes de navigation et de données. La longueur de pas par défaut est de seize. Comme pour les autres paramètres, le sous-menu des préférences permet de définir le polymètre par motif, par morceau ou de manière globale.

Filtre



Le sous-menu filtre permet de définir une valeur de coupure de filtre, dans la plage 0 – 255, avec une valeur par défaut de 127, pour chaque étape d'un motif. Comme les autres paramètres, le filtre peut être défini sur la base de motifs individuels, de chansons ou globaux.

La coupure du filtre peut également être enregistrée dans un motif en mettant le motif en enregistrement pas à pas avec le filtre activé et en tournant la commande de coupure (voir FILTRE ANALOGIQUE et ENREGISTREMENT ci-dessous).

Utilisez le bouton auto pour activer ou désactiver l'automatisation du filtre.

EN

Préférences

Le sous-menu préférences permet de régler différents paramètres :

- Tempo (modèle (par défaut), chanson, global)
- Swing (motif (par défaut), chanson, global)
- Probabilité (modèle (par défaut), chanson, global)
- Flam (modèle (par défaut), chanson, global)
- Filtre HPF (motif, chanson, global (par défaut))
- Filtre activé (motif, chanson, global (par défaut))
- Filtre automatique (motif (par défaut), chanson, global)
- Polymètre (motif (par défaut), chanson globale)
- Métronome (modèle (par défaut), chanson, global)
- Taille de pas (motif (par défaut), chanson, global)
- Défilement automatique (motif, chanson, global (par défaut))
- FX Bus (motif, chanson, global (par défaut))
- Muet (motif, chanson, global (par défaut))
- Solo (motif, chanson, global (par défaut))
- Banque (modèle (par défaut), chanson, global)

Carte MIDI

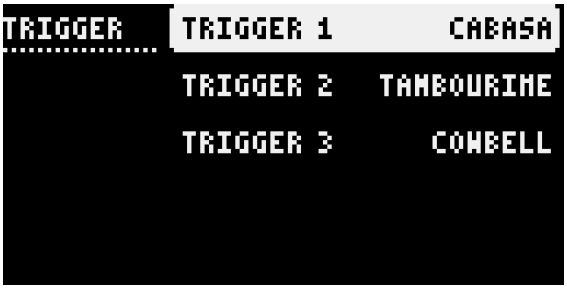
Le sous-menu « Mappage MIDI » permet de réaffecter la note MIDI attribuée à chaque batterie. Notez que la même note est utilisée pour l'émission et la réception. Les valeurs par défaut sont :

Note #	Nom de la note	Commandes Tambour / Transmis
36	C1	Grosse caisse
37	C#1	Manche latéral
40	E1	Caisse claire
42	Fa#1	Charleston fermé
46	A#1	Hi-hat ouvert
49	Do#2	Cymbale Crash
51	ré#2	Cymbale Ride
50	D2	Salut Tom
47	B1	Mid Tom
45	A1	Lo Tom
69	A3	Cabasa
54	Fa#2	Tambourin
63	ré#3	Salut Conga
64	E3	Lo Conga
56	Sol#2	Sonnaille
39	ré#1	Applaudissements

Appuyer sur le bouton Tap dans le menu MIDI Map permet de passer de l'assignation de notes à l'assignation de canaux MIDI pour la programmation et la lecture chromatiques (voir ci-dessous).

Affectation de déclencheur

Le panneau arrière du LM DRUM dispose de trois sorties de déclenchement analogiques, qui peuvent être assignées à des batteries spécifiques. Les valeurs par défaut sont :



Ces paramètres peuvent être modifiés dans ce sous-menu. Notez qu'ils sont globaux.

Bitcrusher



Par défaut, les sons LM DRUM et les échantillons utilisateur (voir ÉCHANTILLONNAGE ci-dessous) sont créés en 12 bits avec une fréquence d'échantillonnage de 24 kHz. Le bit crusher permet de modifier le débit binaire de n'importe quel son par défaut, de 11 bits à 1 bit. À chaque réduction, le son de la batterie devient plus granuleux et distordu.

Métronome



Le sous-menu du métronome permet de désactiver le métronome ou de le faire sonner sur n'importe quel nombre de temps entre 1 et 9. Le réglage par défaut est de quatre temps.

Options

Le sous-menu Options contrôle diverses fonctionnalités diverses du LM DRUM :

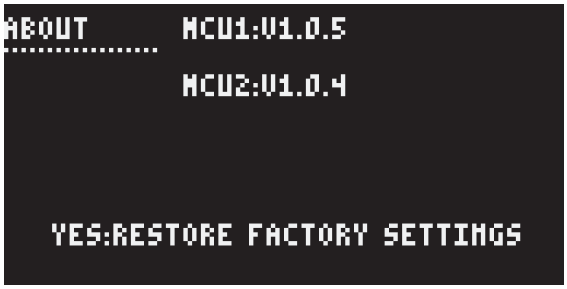
- Mode amélioré (activé (par défaut)/désactivé) – permet le réglage sur tous les échantillons, qu'ils disposent ou non d'un contrôle de réglage dédié.
- Chapeau fermé aléatoire (0-127) – permet à la LM DRUM de randomiser le point de départ de l'échantillon du charleston fermé, ce qui permet des variations de son. Notez que cette option n'est possible que si l'échantillon est réglé pour jouer vers l'avant.
- Seuil de vélocité (plage de 4 à 127, par défaut 110 ou désactivé) – lorsque plusieurs échantillons sont disponibles (basse, caisse claire, charleston fermé, cymbale ride, cabasa et tambourin), le seuil de vélocité détermine le niveau de vélocité auquel l'échantillon passe du premier au deuxième, puis au troisième, le cas échéant, lors de l'utilisation d'un contrôleur MIDI externe. Lorsqu'il y a trois échantillons, le seuil du premier au deuxième est égal à la moitié de la valeur définie.

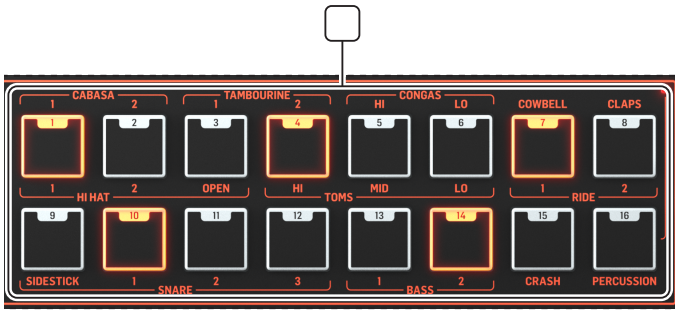
  Lorsque le seuil de vélocité est défini sur Off, chaque échantillon répondra à la vélocité MIDI sur la plage disponible à partir d'un contrôleur MIDI externe.
- Pad sensible à la vélocité (activé/désactivé par défaut) : lorsque le pad sensible à la vélocité est désactivé, la vélocité de chaque pad est fixe et les sons comportant plusieurs échantillons changent d'échantillon à des moments précis. Lorsqu'il est activé, les pads sont sensibles à la vélocité, mais changent d'échantillon à mesure que la vélocité augmente.
- Entrée MIDI chromatique – permet à un clavier MIDI externe de jouer ou de programmer des sons accordables de manière chromatique (voir Programmation et jeu chromatiques dans la section PROGRAMMATION).
- Mode d'enregistrement d'échantillons – le mode d'enregistrement du LM DRUM peut être modifié entre AGC (contrôle automatique du gain (par défaut)) où le gain est contrôlé automatiquement ; NOR (normalisé) où les échantillons seront ajustés au réglage de gain le plus élevé après l'échantillonnage (remarque : si vous échantillonnez à un niveau trop bas, du bruit peut être introduit) ou RAW où les données d'échantillons ne sont pas traitées.
- Sauvegarde automatique (activée (par défaut)/désactivée) – permet au LM DRUM de sauvegarder régulièrement votre travail. Attention : même si la sauvegarde automatique est activée, il est recommandé de sauvegarder régulièrement vos opérations de programmation et/ou d'échantillonnage.

EN

- Bip activé (activé/désactivé (par défaut)) – active ou désactive le son du métronome utilisé pour la programmation en temps réel.
- Luminosité de l'écran LCD (plage 1 – 15, par défaut 11) – définit la luminosité de l'écran.
- Luminosité des LED (plage 1 – 10, par défaut 7) – définit la luminosité des LED, y compris celles des boutons.

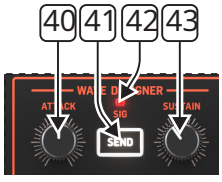
À propos





Caisse claire sur 10, 11 et 12. Dans ces cas, les sons sont des variations du même échantillon plutôt que de différents échantillons. Pour les toms et les congas, les variations proviennent de l'accordage d'un seul échantillon ; changer cet échantillon actualisera donc toutes les versions. Pour les autres échantillons, les variations sont en volume.

CONCEPTEUR DE VAGUE



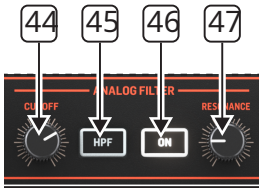
Les commandes d'attaque et de sustain. Veuillez noter que le Wave Designer ne peut être utilisé que sur les sorties principales ; il n'affecte pas les sorties voix individuelles. Tout son sélectionné pour traitement par le Wave Designer sera également transmis au filtre analogique.

40. ATTAQUE

Ce contrôle permet de régler le temps d'attaque du générateur d'ondes. Cela permet de rendre les sons plus percutants en réduisant l'attaque, ou moins immédiats en l'augmentant. Réglez le contrôle sur 12 heures pour ne pas altérer le son.

41. ENVOYER

Ce bouton permet d'envoyer les voix sélectionnées au concepteur d'ondes et au filtre. Pour sélectionner les voix à traiter, appuyez sur le bouton jusqu'à ce qu'il clignote. Les boutons de sélection de voix (53) permettent alors de sélectionner les voix. Chaque voix sélectionnée s'allume en rose. Appuyez à nouveau sur le bouton pour qu'il reste allumé en continu et que le traitement commence.



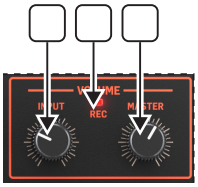
51

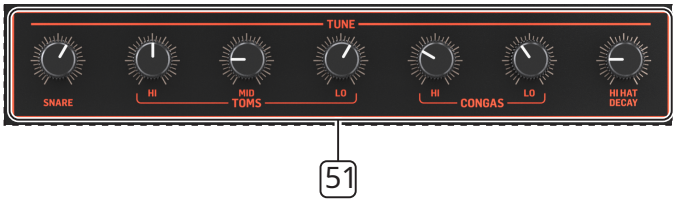
Quand c'est normal,
es la haute fréquence
eux. Cette action
toff peut également être défini

mode passe (bouton

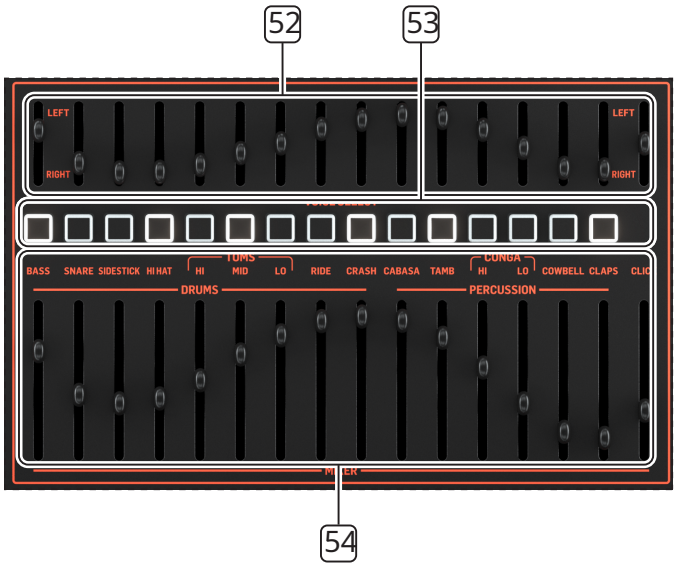
voix(s) émise(s).

Ce contrôle permet de régler le niveau de résonance du filtre, qui accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure. Notez que, contrairement à de nombreux synthétiseurs analogiques, il n'est pas possible de faire osciller le filtre LM DRUM en utilisant des réglages de résonance élevés.





Numéro CC	Action
75	Accordage de la grosse caisse
76	Accordage de la caisse claire
77	Réglage du manche latéral
78	Accordage de charleston fermé
79	Accordage ouvert du charleston
80	Accordage des toms aigus
81	Accordage des toms moyens
82	Accordage des toms graves
83	Réglage des cymbales Ride
84	Accordage des cymbales crash
85	Cabasa Tuning
86	Accordage du tambourin
87	Accordage de conga élevé
88	Accordage de conga bas
89	Accordage des cloches
90	Accordage des applaudissements



52. COMMANDES DE PAN

Ces commandes permettent de régler les positions panoramiques de la batterie et du métronome sur les sorties master. Lorsque les commandes sont en position basse, la batterie est orientée vers la droite et vers la gauche en haut.

53. SÉLECTION VOCALE

Ces boutons permettent de sélectionner la ou les voix souhaitées pour la programmation, le mute, le solo, le Wave Designer et le filtre. Ils s'allument également en suivant la batterie lorsque le LM DRUM est programmé ou joué avec les boutons des pads ou un contrôleur MIDI externe.

54. MÉLANGEUR

Ces commandes permettent de régler le niveau de la batterie et du métronome sur les sorties master. Elles n'affectent pas le niveau des sorties voix individuelles. Pour supprimer une batterie de la sortie principale, réduisez son niveau à zéro. Le fader Click (métronome) règle également le niveau de retour lors de l'enregistrement d'échantillons utilisateur.

Panneau arrière

55. PRINCIPALES SORTIES

Utilisez ces prises jack asymétriques TS de 6,35 mm (¼") pour accéder aux sorties principales du LM DRUM, avec un niveau réglé par le mixeur (54) et un panoramique par les commandes 52. Si une sortie mono est requise, utilisez uniquement la sortie gauche. Notez que les sons orientés vers la droite paraîtront plus faibles que leurs réglages mixtes lorsque la sortie mono est utilisée.

56. SORTIE CASQUE

Utilisez ces prises jack stéréo TRS de 6,35 mm (¼") pour surveiller la sortie du LM DRUM à l'aide d'un casque adapté.

57. ENTRÉE ENREGISTREMENT

Utilisez cette prise jack asymétrique TS de 6,35 mm (¼") pour échantillonner les sons dans la mémoire d'échantillons du LM DRUM. Il s'agit normalement d'une entrée de niveau ligne, mais avec un gain plus élevé, un microphone dynamique peut être utilisé. L'alimentation fantôme n'est pas disponible.

58. VOIX OUT

Utilisez ces prises jack TS 3,5 mm pour reproduire des voix individuelles. Le niveau de ces prises n'est pas affecté par le mixeur (54).

59. SORTIES DE DÉCLENCHEMENT

Utilisez ces prises jack TS 3,5 mm pour accéder aux déclencheurs analogiques +5 V, qui peuvent être attribués à des voix spécifiques à l'aide du menu Trigger Assign ou via l'application SynthTribe.

60. 60 – SYNCHRONISATION

Utilisez cette prise jack TS 3,5 mm pour synchroniser le LM DRUM avec une source de synchronisation analogique externe.

61. SYNCHRONISATION

Utilisez cette prise jack TS 3,5 mm pour synchroniser les appareils analogiques externes avec l'horloge interne du LM DRUM.

EN

62. MIDI IN

Utilisez cette prise DIN 5 broches pour contrôler le LM DRUM via MIDI.

63. Sortie MIDI

Utilisez cette prise DIN 5 broches pour contrôler des appareils MIDI externes à partir de la sortie MIDI du LM DRUM.

64. MIDI THRU

Utilisez cette prise DIN 5 broches pour refléter l'entrée MIDI destinée à être utilisée par des appareils externes.

65. USB

Utilisez cette prise USB 2.0 Type B pour contrôler le LM DRUM via MIDI, pour utiliser la sortie MIDI du LM DRUM pour contrôler des appareils externes et pour accéder aux fonctions et mettre à jour le micrologiciel à l'aide de l'application SynthTribe.

66. PRISE DE COURANT

Utilisez cette prise pour connecter le LM DRUM à son alimentation 12 V 2000 mA. Utilisez uniquement l'alimentation fournie pour éviter d'endommager le LM DRUM.

67. INTERRUPTEUR D'ALIMENTATION

Programmation

La programmation du LM DRUM est hiérarchisée. Sélectionnez d'abord le morceau à programmer en appuyant sur le bouton « Song » (15) et en utilisant les huit premiers boutons Step/Pad pour choisir le morceau 1 à 8. Ensuite, dans le morceau, sélectionnez un motif à programmer en appuyant sur le bouton « Song » (16) et en utilisant les boutons Step/Pad pour choisir le motif 1 à 16. À ce stade, vous devez également définir la durée du motif et les paramètres spécifiques au morceau ou au motif, comme la probabilité. Enfin, vous pouvez choisir de programmer en temps réel ou en pas à pas.

Programmation par étapes

La programmation par étapes peut être réalisée de trois manières : **Tête de lecture en cours d'exécution**

Après avoir sélectionné votre morceau et votre pattern, définissez la longueur du pattern et, s'il dépasse seize pas, activez le défilement automatique dans le menu de longueur. Définissez également les paramètres spécifiques au pattern ou au morceau si nécessaire. Appuyez ensuite sur « Enregistrer » et « Lire ». La tête de lecture se déplacera entre les blocs de pas si le pattern dépasse seize pas. Appuyez sur « Enregistrer ».

Sélectionnez une batterie à l'aide des boutons de sélection de voix (53). Notez qu'une seule batterie peut être programmée à la fois.

Appuyez sur les boutons de pas correspondant à l'étape où vous souhaitez que la batterie sonne. Pour les batteries avec deux variations d'échantillons (basse, charleston fermé, cymbale ride, cabasa et tambourin), un double appui sur n'importe quel pas signifie que la deuxième variante est utilisée, et le bouton de pas clignotera pour l'indiquer. Pour la caisse claire, où il y a trois variations, un troisième appui signifie que la troisième est utilisée, et le bouton de pas clignotera rapidement. Un nouvel appui supprimera la batterie de cette étape. Répétez l'opération avec d'autres batteries jusqu'à ce que le motif soit complet. Même si vous avez activé la sauvegarde automatique dans le sous-menu Options, pensez à sauvegarder régulièrement votre travail en cas d'erreur.

Le métronome retentit pendant que la tête de lecture est en marche, mais cela peut être atténué à l'aide du curseur de volume Click sur le mixeur (55) si cela n'est pas nécessaire.

Tête de lecture arrêtée

Après avoir sélectionné votre morceau et votre motif, définissez la durée du motif et assurez-vous que le défilement automatique est désactivé. Appuyez sur « Enregistrer ». Vous pouvez parcourir les différents blocs d'étapes en utilisant le bouton << (23) pour revenir en arrière et le bouton >> (26) pour avancer.

Suivez la même méthode que celle utilisée dans Playhead Running, mais en utilisant les boutons << et >> plutôt que le défilement automatique pour changer de bloc.

SynthTribe

L'application SynthTribe intègre un séquenceur pas à pas permettant de programmer des percussions, de visualiser les pas sous forme de grille et de définir des paramètres. Il est possible de télécharger des patterns depuis le LM DRUM vers SynthTribe et de les transférer depuis SynthTribe vers le LM DRUM.

Programmation en temps réel

La programmation en temps réel peut être réalisée soit à l'aide des boutons Step/Pad, soit avec un clavier MIDI, soit avec des pads de batterie électroniques.

Comme pour la programmation par pas, sélectionnez d'abord le morceau et le pattern, définissez la durée si vous souhaitez un pattern de plus de seize pas, et activez le défilement automatique. Définissez également les autres paramètres du pattern ou du morceau. Si vous souhaitez jouer au métronome, assurez-vous que le volume du clic est augmenté sur la table de mixage (55).

Utilisez les boutons de pas/pad correspondant aux percussions que vous souhaitez programmer, ou les touches ou pads correspondants si vous utilisez une source MIDI externe. Comme plusieurs sons peuvent être programmés simultanément, il est possible, par exemple, d'enregistrer d'abord la basse et la caisse claire, puis de passer aux charlestons pour la deuxième boucle, et ainsi de suite.

Les percussions sont enregistrées à la vélocité du morceau joué. Vous pouvez modifier le motif en le téléchargeant dans SynthTribe, en l'éditant, puis en le téléchargeant à nouveau sur le LM DRUM.

Il est recommandé d'utiliser la quantification sur la programmation en temps réel, à moins que vous ne souhaitiez une sensation de liberté.

Programmation et jeu chromatiques

Maintenez le bouton Tap enfoncé, puis appuyez sur le bouton Pads pour allumer les boutons Step/Pad et afficher un clavier. Sélectionnez n'importe quelle batterie à l'aide des boutons de sélection de voix ; les sons peuvent être joués et enregistrés chromatiquement. Utilisez le bouton Tap avec les touches de navigation haut et bas pour changer d'octave. Quittez le mode chromatique en appuyant à nouveau sur les boutons Tap et Pads.

Ceci peut également être réalisé à l'aide d'un clavier MIDI externe en activant le MIDI chromatique dans le sous-menu Options. Avec un clavier externe, les voix chromatiques répondent aux canaux MIDI suivants.

Voix	Canal
Grosse caisse	1
Caisse claire	2
Manche latéral	3
Hi-hat fermé	4
Hi-hat ouvert	5
High Tom	6
Mid Tom	7
Low Tom	8

Voix	Canal
Cymbale Ride	9
Cymbale Crash	10
Cabasa	11
Tambourin	12
Conga haute	13
Conga basse	14
Sonnaille	15
Applaudissements	16

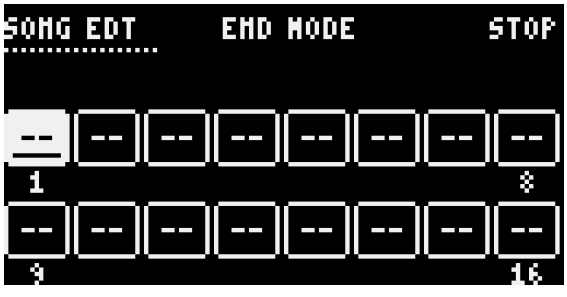
Notez que les canaux Rx peuvent être modifiés dans le menu MIDI Map ou via l'application SynthTribe. Les valeurs de hauteur peuvent être modifiées en mode Step, en maintenant un pavé vocal enfoncé et en utilisant le bouton 36 pour augmenter la hauteur ou le bouton 38 pour la diminuer.

Micro-timing

Le micro-timing peut être appliqué à n'importe quel pas de la séquence. Appuyez sur le bouton « Pas » pour passer en mode pas. Maintenez ensuite le bouton « Pas »/« Pad » enfoncé pour le pas souhaité. Utilisez le bouton de navigation gauche pour avancer le pas et le bouton droit pour le reculer.

Créer une chanson

Une fois tous les motifs nécessaires à la composition d'une chanson programmés, appuyez sur le bouton Motif, puis sur le bouton Enregistrer. Vous verrez le afficher le changement à



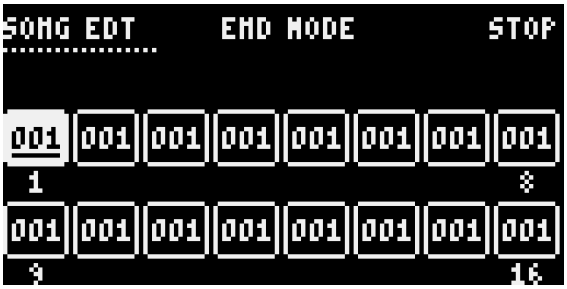
EN

Le bouton « Longueur » clignote. Trois options de mode de fin sont disponibles en haut à droite, accessibles à l'aide des boutons de navigation 36 et 38. Ces options sont :

- Arrêt (par défaut) – la chanson sera jouée une fois et s'arrêtera après le dernier motif.
- Boucle – la chanson sera jouée en boucle et reviendra au premier motif après la lecture du dernier.
- Maintenir – le dernier motif de la chanson sera joué indéfiniment jusqu'à ce que la chanson soit arrêtée manuellement avec le bouton d'arrêt.

Les seize cases représentent chacune un emplacement de motif. Pour placer un motif dans un emplacement, utilisez les boutons de navigation pour le sélectionner, puis appuyez sur le bouton Step/Pad correspondant. Si vous avez sélectionné un motif erroné, appuyez simplement sur le bouton correspondant pour le remplacer. Vous pouvez également faire défiler les motifs à l'aide des commandes de fréquence ou de données.

En appuyant sur le bouton de longueur, de manière à ce qu'il soit allumé en continu, on passe au deuxième écran :



Le nombre de répétitions du motif peut être défini à l'aide du contrôle de fréquence ou du contrôle des données. Accédez à l'emplacement souhaité. Chaque emplacement est configuré par défaut pour une seule répétition. Tourner le contrôle de fréquence dans le sens horaire augmente le nombre de répétitions jusqu'à un maximum de 255. Le tourner dans le sens antihoraire réduit le nombre de répétitions. En le tournant en dessous de 001, vous passez à un nombre infini de répétitions : le motif se poursuit indéfiniment, mais vous pouvez avancer manuellement jusqu'à l'emplacement suivant en appuyant sur le bouton « Motif » et le bouton « Avancer » ; ou revenir à l'emplacement précédent en appuyant sur le bouton « Motif » et le bouton « Retour ».

Une fois votre morceau créé, vous pouvez l'enregistrer via le menu de sauvegarde, puis quitter le mode d'enregistrement en appuyant sur le bouton d'enregistrement. Pour écouter le morceau, maintenez le bouton enfoncé et appuyez sur le bouton de lecture jusqu'à ce que l'écran affiche « Jouer le morceau » ou « Jouer le motif ». Le défilement automatique est alors activé et le morceau est lu correctement. L'autre option, « Jouer la setlist », sélectionne la setlist de morceaux plutôt qu'un morceau individuel (voir ci-dessous).

Notez que, dès la sortie d'usine, les motifs associés aux deux premiers morceaux ont été préprogrammés pour illustrer les capacités du LM DRUM. Ils peuvent être effacés au besoin et restaurés en restaurant les paramètres d'usine. Les morceaux eux-mêmes ne sont pas préprogrammés.

Modèles d'enchaînement

Appuyez sur le bouton de motif et sélectionnez-en un à l'aide des touches Step/Pad. Appuyez sur Lecture. Les motifs seront lus et répétés jusqu'à ce que vous en sélectionniez un autre. Le bouton du motif sélectionné clignotera jusqu'à la fin du motif actuel, après quoi la lecture du nouveau motif passera au motif précédent.

Chansons enchaînées

Les morceaux peuvent être enchaînés de la même manière que les patterns. Appuyez sur le bouton « Morceau » et sélectionnez le premier morceau à jouer à l'aide des boutons Step/Pad. Appuyez sur « Lecture ». Le morceau est joué et vous pouvez sélectionner le suivant pendant la lecture, ce qui fait clignoter le bouton correspondant. Une fois le morceau en cours de lecture terminé, la lecture passe au morceau suivant, qu'il soit en boucle ou en pause.

Liste des chansons

Le LM DRUM contient une setlist, qui permet d'enchaîner les chansons dans un ordre spécifié, et de les répéter si nécessaire.



Pour programmer la setlist, sélectionnez un morceau, puis appuyez sur « Enregistrer ». Le premier écran s'affiche, très similaire à celui utilisé pour la création d'un morceau à partir de patterns. Le mode de fin peut être réglé sur Stop, Loop ou Hold, comme pour un morceau. Il existe seize emplacements possibles, mais il est important de noter que la LM DRUM ne peut contenir que huit morceaux maximum à la fois. Pour attribuer un morceau à un emplacement, naviguez jusqu'à celui-ci et appuyez sur les touches de pas/pad 1 à 8. Le bouton « Length » clignote alors. Appuyer sur « Length » permet d'accéder au deuxième écran :



Ce qui permet de répéter les chansons. Chaque emplacement est configuré par défaut pour une lecture, mais il est possible de sélectionner un nombre entre 1 et 255 à l'aide du contrôle de débit ou de données. Il est à noter que, contrairement aux motifs d'une chanson, il n'existe pas d'option permettant des répétitions infinies.

Une fois la setlist terminée, appuyez sur Enregistrer pour quitter. Il n'y a pas d'option de sauvegarde, car la setlist est sauvegardée automatiquement.

ÉCHANTILLONNAGE

Une fonctionnalité importante du LM DRUM est qu'il permet aux utilisateurs de créer et d'utiliser leurs propres échantillons en plus de ceux fournis par défaut. Il existe deux façons de procéder : directement dans le LM DRUM, ou en chargeant un fichier .wav dans SynthTribe et en le téléchargeant sur le LM DRUM.

ÉCHANTILLONNAGE DIRECT

Sélectionnez d'abord la banque dans laquelle vous souhaitez stocker vos échantillons, à l'aide du bouton de banque et des touches de navigation.

Connectez une source audio à l'entrée d'enregistrement (57) située sur le panneau arrière. Il s'agit d'une prise jack TS asymétrique de 6,35 mm (¼"), principalement conçue pour les entrées de niveau ligne, mais il est possible de l'utiliser avec des microphones dynamiques, à condition de régler le gain.

EN

Appuyez sur le bouton d'échantillonnage (20). Cela active la prise d'entrée Rec, le contrôle du niveau d'entrée (48) et la LED de signal associée (49). Le premier écran d'enregistrement s'affiche :



Le niveau d'entrée est affiché en haut à droite de l'écran et le seuil d'enregistrement en bas à gauche. Ce seuil, réglable via le contrôle des données, est indiqué sur l'indicateur de niveau par une fine ligne noire.

Appuyez sur le bouton Oui pour armer l'enregistreur. Appuyez simultanément sur les boutons « Tap » et « Oui » pour démarrer l'enregistrement. La durée d'enregistrement disponible s'affiche en bas à droite de l'écran.

Une fois l'enregistrement démarré, l'affichage passe au deuxième écran d'enregistrement :



La durée d'enregistrement s'affiche en bas à droite. Appuyer sur le bouton « Oui » met fin à l'enregistrement. Dès que l'enregistrement est terminé, l'écran d'édition initial s'affiche :



En haut à gauche, le contrôle des données permet de couper le début de l'échantillon, ce qui est utile en cas de pause avant le début de l'enregistrement. Le contrôle de la fréquence permet de zoomer sur l'affichage pour faciliter cette opération. En haut à droite, la même opération permet de couper les éléments indésirables à la fin de l'échantillon, comme le silence après la fin de l'enregistrement.

Au bas de l'écran se trouvent quatre options pour ce qui se passe ensuite :

OUI – enregistre l'échantillon et passe à l'écran suivant.

NON – ferme l'enregistreur et revient à l'écran par défaut, laissant l'échantillon en mémoire. Appuyer à nouveau sur SAMP pour revenir à cet écran.

TAP & YES – prévisualise l'échantillon.

TAP & NO – supprime l'échantillon et revient à l'écran par défaut.

L'écran suivant permet de nommer et d'enregistrer l'échantillon :



Lorsque le nom de l'échantillon a été correctement saisi ou que vous êtes satisfait du nom par défaut, qui est RECxxxx selon le nombre d'échantillons utilisateur déjà créés, appuyez sur OUI pour enregistrer.



L'écran final permet d'assigner l'échantillon à un pad à l'aide des boutons step/pad, ou d'ignorer cette étape à l'aide du bouton NO.



Le menu final permet d'assigner votre nouvel échantillon à n'importe quel pad du LM DRUM à la place du son par défaut. Appuyer sur « no » laisse l'échantillon non assigné. Cependant, une fois enregistrés, les échantillons utilisateur peuvent être assignés grâce à la fonction « remplacer » du sous-menu « banque ».

UTILISATION DE SYNTHTRIBE

Tout fichier .wav de moins de 1 Mo peut être chargé dans SynthTribe et téléchargé sur le LM DRUM. SynthTribe convertit les échantillons stéréo en mono et ajuste la fréquence d'échantillonnage à 24 kHz. Le format natif du LM DRUM est 12 bits, 24 kHz mono.

Les fichiers peuvent être envoyés individuellement ou en envoi multiple, et seront téléchargés dans le ou les premiers emplacements vides de la banque sélectionnée. SynthTribe intègre également une fonction Librarian permettant de sauvegarder et de restaurer individuellement les échantillons.

Le stockage total disponible pour les échantillons utilisateur, qu'ils soient effectués directement sur le LM DRUM ou téléchargés depuis SynthTribe, est de 14,17 Mo ; ce qui équivaut à 310 secondes (5,16 minutes) de temps d'échantillonnage.

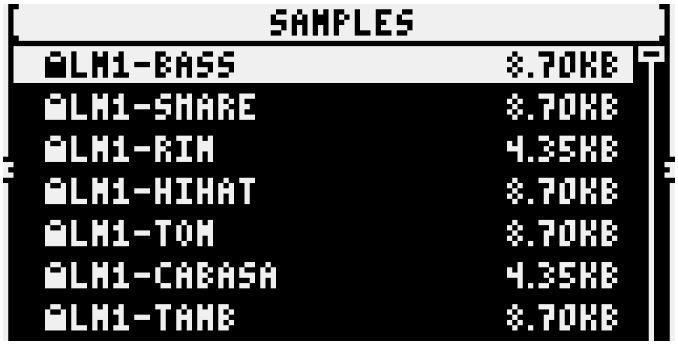
Veuillez noter que la conversion de fréquence d'échantillonnage n'est actuellement pas prise en charge pour les échantillons 32 bits.

EN

GESTION DES ÉCHANTILLONS

Pour gérer la mémoire d'échantillons du LM DRUM, maintenez le bouton Tap enfoncé, puis appuyez sur le bouton Sample. Le menu Sample s'ouvre. Tous les échantillons en mémoire sont listés. Notez que les échantillons par défaut des banques 1 à 7 sont verrouillés (un cadenas apparaît à côté du nom de l'échantillon) et ne peuvent pas être supprimés.

Veuillez noter que les échantillons non requis ne peuvent être supprimés du LM DRUM qu'à l'aide de ce menu, une réinitialisation d'usine les laisse en place.



Appuyer sur le bouton de navigation gauche ouvre un deuxième menu :



Les options sont :

SELECT ALL – sélectionne tous les échantillons actuellement stockés dans la mémoire du LM DRUM. DESELECT ALL – inverse l'action Select All.

CHARGEMENT DANS LA BANQUE – place les échantillons sélectionnés dans la banque en cours d'utilisation. Il est conseillé de sélectionner la bonne banque avant d'utiliser cette option.

SUPPRIMER – Supprime le ou les échantillons sélectionnés de la mémoire du LM DRUM, à condition qu'ils ne soient pas protégés en écriture. Appuyez sur Oui pour confirmer la suppression ou sur Non pour l'annuler.

TRIM – ouvre l'écran de découpage décrit ci-dessus pour permettre à l'échantillon actuel d'avoir son début et/ou sa fin découpés.

RENAME – ouvre l'écran de nom de fichier décrit ci-dessus pour permettre de renommer l'échantillon actuel.

Il est possible de sélectionner plusieurs échantillons en appuyant successivement sur l'encodeur de données, ce qui affiche une coche à côté des échantillons sélectionnés. Il est ainsi possible, par exemple, de supprimer plusieurs échantillons simultanément.