



MANUAL



Version Française

INTRODUCTION 3

Credits 3

QU'EST-CE QUE *BFD*? 4

Le concept de *BFD* 4

Les multiples positions des microphones 4

Kits hyper réalistes 6

Création facile de nouveaux kits 6

Modes de jeu flexibles : présentation de la Groove Librarian 6

Variété sans fin de sons et de feels 7

Utilisations possibles de *BFD* 7

A propos du manuel 7

Support Technique 8

INSTALLATION ET PREMIERS PAS 9

Configuration Requise 9

Installation 9

UTILISER *BFD* DANS VOTRE SEQUENCEUR OU VOTRE HÔTE 11

Utiliser *BFD* dans *Cubase SX* et *Cubase VST* de Steinberg 11

Utiliser *BFD* dans *Logic Audio* de Emagic 11

Utiliser *BFD* dans *Pro Tools* de Digidesign 12

Utiliser *BFD* dans *Digital Performer 4* de MOTU 13

Utiliser *BFD* dans *FL Studio* de Image-Line 13

Utiliser *BFD* dans *Sonic Foundry Acid 4.0* 14

Utiliser *BFD* dans *Project 5* de Cakewalk 15

Utiliser *BFD* dans *Sonar* de Cakewalk 15

Utiliser *BFD* avec ReWire 16

UTILISATION DE *BFD* 17

Première Partie : PREMIERS PAS 17

Deuxième Partie : MIXAGE... 21

Troisième Partie : PRESENTATION DE LA GROOVE LIBRARIAN... 25

Quatrième Partie: UTILISATION DES POSSIBILITES DE MIXAGE DE VOTRE HOTE 33

REFERENCE 35

INTRODUCTION A L'INTERFACE DE *BFD* 35

CHARGER LES KITS ET LES KIT-PIECES (ELEMENTS DE LA BATTERIE) 36

KIT DISPLAY (VUE DES KITS) 40

MIXER SECTION (SECTION DU MIXER) 41

GROOVE LIBRARIAN 46

QUANTIZATION PANEL (PANNEAU DE QUANTISATION) 51

HUMANIZATION PANELS (PANNEAUX D'HUMANISATION) 53

PLAY OPTIONS PANEL (PANNEAU D'OPTIONS DE JEU) 55

AUTO GROOVE REPEAT BUTTONS 58

OPTIONS PANEL (PANNEAU D'OPTIONS) 60

HIT OPTIONS PANEL (PANNEAU D'OPTION DES FRAPPES) 63
TEMPO DISPLAY (FENETRE DE TEMPO) 65
CHARGER ET SAUVEGARDER LES PRESETS 66
AUTRES TYPES DE FICHER UTILISE DANS *BFD* 67
AUTRES FONCTIONS 68
NOTES SUR L'ENREGISTREMENT DES BATTERIES 70
LA BIBLIOTHEQUE DE GROOVE DE *BFD* 72

APPENDICE 73

Problèmes rencontrés par certains hôtes 73
Résolution des problèmes 73

1. INTRODUCTION

Merci d'avoir choisi *BFD* de FXpansion ! Nous espérons que vous profiterez pleinement des efforts entrepris pour la réalisation du module de batterie virtuelle la plus réaliste qui soit.

CREDITS

Programmeur Principal: SKoT McDonald (www.vellocet.com)

Ingenieur du Son: Steve Duda, Elan Trujillo

Programmations Additionnelles: Angus Hewlett

Design et Graphiques: Adam Ferns (www.raresense.co.uk)

Encadrement du Projet: Rhiannon Bankston-Thomas

Manuel et Réalisation des Grooves: Mayur Maha

Session de Batterie: Chris Dagley

Traduction du manuel: Nicolas Lacoumette

Remerciements:

Andy Simper, Matt Hooper, Swedish Moose, Tom Santamera, Bat, Simon Allen, Monkey, Shane Chambers, et Nicolas Lacoumette.

Enregistré aux studios Eldorado Recordings, à Burbank, Californie

www.eldoradorecording.com

Rewire est une marque déposée de Propellerhead Software. VST est une marque déposée de Steinberg Media Technology AG. ACID est une marque déposée de Sonic Foundry Inc. Windows XP et RTAS sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Toutes les autres marques citées sont des propriétés intellectuelles de leur propriétaires respectifs. © 2003-2004 FXpansion Audio. Tous droits réservés

Revision du manuel 1.0.8.0, Version Française

2. QU'EST-CE QUE *BFD*?

BFD est un module de batterie acoustique de très haute qualité. Il se compose d'un enregistrement impeccable de nombreuses vélocités des divers éléments, et ce avec de nombreux modèles de batteries. Cela fait de *BFD* un outil bien plus puissant dans son domaine qu'un sampleur traditionnel.

Le concept de *BFD*:

- **Des possibilités de mixage complètes avec le choix de la positions des microphones**
- **Des kits ultra détaillés : jusqu'à 46 niveaux de vélocité, et une très large sélection de types de frappe, enregistrés aux travers de onze microphones**
- **La création facile de nouveaux kits, sans avoir à souffrir de pertes de temps comme c'est souvent le cas avec les sampleurs traditionnels.**
- **Un batteur virtuel intégré dans la bibliothèque de Grooves**
- **D'infinis sons et des jeux de batterie**

Tout cela et plus est fourni dans une interface extrêmement intuitive, branchée dans le cœur de votre séquenceur favori, par le biais des formats VSTi, DXi, RTAS, Audio Unit et ReWire. Une version standalone (indépendante) est également fournie, qui utilise les protocoles ASIO et CoreAudio. *BFD* est compatible Windows et MacOS-X. Bien que *BFD* doive marcher dans Windows 98SE et ME, nous recommandons vivement de l'utiliser dans Windows 2000 et XP

Lors du design de *BFD*, nous avons essayé de le rendre simple pour les utilisateurs qui préfèrent faire de la musique que de s'embrouiller avec les habituels détours propres à la plupart des plugins, tout en gardant une flexibilité maximale pour les habitués des bidouilles.

Les multiples positions des microphones

Chaque élément sonore dans *BFD* est samplé simultanément avec de nombreux microphones:

Prises Directes: un signal clair d'un microphone de proximité. Un assez grand nombre de micros ont été utilisé pour cela : Sennheiser MD421, Neumann KM8 et M49, ElectroVoice Re20, AKG 451 et Shure SM57. Ils ont été enregistrés au travers de preamplis API customisés.

Overheads: entre bien d'autres - AKG C-12 (dont le prix en passant avoisine les 15000\$ chacun), enregistrés au travers des amplis à lampes Summit MPC-100A.

Room (Micros d'Ambiance): Neumann U87 et pré amplis Avalon.

PZM (Micros de Surface): PZM Crown placés au niveau du sol, suivis de préamplis API , ainsi que d'un compresseur Empirical Labs Distressor (avec un ratio réglé à 3:1), pour ajouter du corps et du sustain.

Ces signaux peuvent être mixés ensemble, de manière à choisir les niveaux et l'ambiance générale voulues, et sans avoir à utiliser de reverbes gourmandes en CPU. L'ambiance dans *BFD* est totalement naturelle et le résultat de ces enregistrements minutieux donne un espace maximum au son. Une reverbe ne pourrait qu'émuler un tel espace, alors que *BFD* vous donne le vrai son. Notez que *BFD* intègre également un contrôle additionnel sur la distance entre le chaque micro et la batterie, et sur la largeur de son champ.

Les niveaux d'envoi d'ambiance de chacun des éléments du kit (grosse caisse, caisse claire, toms, charley et cymbales) peuvent être ajustés dans la section mixage, de cela résulte un contrôle sonore exceptionnellement précis sur le résultat final. La section du mixage dispose même d'un contrôle sur le fondu entre les micros intérieurs et extérieurs de la grosse caisse, ou entre le dessus et le dessous de la caisse claire. De plus, chaque bus de microphones, et même chacun des éléments "secs" de la batterie peuvent aisément être routés sur des sorties indépendantes dans le séquenceur hôte, assurant ainsi un contrôle total sur le mixage. La section mixage dispose d'un système de presets intégré et intuitif, facilitant la sauvegarde et le chargement de vos réglages favoris.

Kits hyper réalistes

De même que pour le mixage, la qualité de la bibliothèque de samples de batterie de *BFD* possède un degré inégalé de réalisme. Pour chaque élément de chaque kit, il y a de nombreux types de 'frappe' : par exemple, les caisses claires disposent de roulements, de lâchés, de rimshots et de side-sticks, de même les charleys disposent des positions fermées, mi-ouvertes, ouvertes et pédale. Chacun de ces frappés est samplé à 46 niveaux maximums, ce qui donne à l'utilisateur un détail dans le jeu et une expressivité incomparable.

Création facile de nouveaux kits

Avez vous déjà essayé d'éditer et de combiner les éléments d'une grosse bibliothèque de samples ? Vous savez alors que ce n'est pas le genre de travail très productif dans un studio. Afin de vous préserver de cette perte de temps, *BFD* vous permet d'aligner facilement toutes les caisses claires, les grosses caisses, les toms, et les cymbales fournis pour créer vos propres kits. Tout cela en quelques secondes et quelques clicks ! Vous pouvez pré-écouter chaque changement potentiel de votre kit en temps réel, de manière à pouvoir vous concentrer sur la partie créative du travail.

Les kits de création personnalisés peuvent être facilement sauvegardés dans de petits fichiers presets, du coup il est très facile de créer un assortiment de kits sur mesure. La petite taille de ce fichier vous permet en outre de pouvoir échanger vos kits avec d'autres utilisateurs en ligne.

Modes de jeu flexibles : présentation de la Groove Librarian

En plus de fonctionner comme un module de sons déclenché par l'hôte via MIDI, *BFD* permet l'utilisation d'une bibliothèque de 'Grooves', parmi lesquels figurent de nombreux styles, feel et signatures rythmiques. Il dispose également d'une bibliothèque compréhensible de fills. Ce qui rend *BFD* si puissant est que l'utilisation de ces 'Grooves' sont implémentés en utilisant des fichiers MIDI standards, ce qui rend l'importation de vos propres fichiers, ou l'utilisation de fichiers MIDI du commerce, comme les produits Kenton et Twiddly Bits. *BFD* se conforme à la norme Général MIDI (GM), rendant très facile l'importation de fichiers MIDI standards dans la bibliothèque de Grooves.

Variété sans fin de sons et de feels

Les techniques d'humanisation intelligente de *BFD* injectent de l'âme à l'intérieur de vos batteries. Les Grooves MIDI inclus reflètent de nombreux styles de jeux et de feels, et le contrôle intégré du swing rend facile l'émulation d'un jeu relax ou tendu, selon les besoins. En plus de tout cela, les sons du groove peuvent être encore plus humanisés au travers de la variation de la vélocité et du décalage rythmique.

Utilisations possibles de *BFD*

BFD permet de nombreuses utilisations pour beaucoup de gens. Par exemple pour un compositeur qui aurait besoin d'une batterie prête à l'emploi, mais toujours flexible pour faciliter le song-writing sans interrompre le processus créatif, mais aussi pour un producteur qui aurait besoin d'avoir la plus haute qualité possible de batterie sans avoir à passer par d'onéreuses heures de studio.

Les sons et les Grooves de *BFD* sont parfait pour tous les styles de musique : rock, jazz, funk, hip hop, blues, drum&bass... en fait pour tout style de musique qui requiert une batterie. Depuis l'auto-accompagnement, en passant par l'écriture traditionnelle, la production, jusqu'aux techniques de créations modernes telles qu'on peut les entendre dans le hip hop ou dans les musiques électroniques.

A propos du manuel

Nous avons conçu *BFD* de manière à ce qu'il soit le plus intuitif possible, au point qu'il est possible de le lancer seulement quelques instants et d'obtenir de brillants résultats. Cependant, il est recommandé que vous lisiez le chapitre intitulé "Utiliser *BFD*" qui décrit de manière directe et logique la palette d'outils à votre disposition, de manière à comprendre les concepts indispensables à une utilisation optimale.

Il est aussi capital de parcourir l'appendice, qui contient toutes les notes nécessaires concernant les performances et les problèmes techniques.

Nous espérons également que vous ne vous laisserez pas impressionner par la taille de ce manuel, car il contient de nombreuses sections (par exemple sur l'util-

isation dans les différents hôtes) qui peut être ne vous concerneront que moyennement, selon votre niveau d'expérience.

Support Technique

Avant de contacter notre département support, veuillez vérifier que vous avez complétement lu le manuel, et en particulier l'appendice technique. Si, après avoir suivi les instructions vous ne pouvez toujours pas résoudre votre problème, notre département support sera très heureux de vous venir en aide.

Notre principal canal de support technique est sur le forum à **kvr-vst.com**:

<http://www.kvr-vst.com/forum/viewforum.php?f=13>

Notre forum est monitoré par l'équipe du support technique d'FXpansion, ainsi que par les développeurs eux-mêmes ; il contient également énormément de messages d'utilisateur aguerris, et les réponses à vos questions peuvent être trouvées rapidement à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Si, pour quelque raison que ce soit, vous étiez dans l'incapacité d'accéder au forum ou si vous ne pouviez pas y trouver satisfaction, contactez-nous directement à:

support@fxpansion.com

Avant de nous contacter, vérifiez que vous avez parcouru la FAQ de *BFD*, qui contient les réponses des problèmes les plus courants, tant pour l'installation que pour les performances.

<http://www.fxpansion.com/product-bfd-userFAQ.php>

Sachez que nous travaillons continuellement à améliorer BFD et son contenu, donc n'hésitez pas à nous visiter à (<http://www.fxpansion.com>) de manière à commander les dernières updates, les nouveaux Grooves, entre autres choses!

Milles mercis,

L'équipe de FXpansion.

3. INSTALLATION ET PREMIERS PAS

Configuration Requisite

BFD requiert un ordinateur d'une puissance non négligeable. Voici la configuration minimale requise:

- 1GHz Pentium III ou Athlon (pour Windows)
- PowerMac G4 733 Mhz d'Apple (pour OSX)
- 512 MO de RAM (de préférence 768 MO ou plus)
- Lecteur DVD (pour l'installation)
- Windows 200 ou XP, or MacOSX
- 9GB d'espace disque disponible
- 800x600 de résolution écran en 65536 couleurs (16-bits), 1024x768 étant vivement recommandé

Sur Mac, *BFD* ne marchera pas sur OS9 ou sur des versions précédentes.

BFD marche en lisant les données dur le disque dur en temps réel (streaming), donc pour éviter les problèmes de lecture, suivez ces indications:

- Essayer d'installer les données audio de *BFD* sur un disque dur vierge ou dé fragmenté.
- Si possible, installez *BFD* sur un disque dur dédié, séparé de ceux utilisés par votre système d'exploitation et des données audio utilisées par votre séquenceur.
- Si vous utilisez un ordinateur portable, essayez d'utiliser un disque FireWire externe pour les données audio. Les disques durs des portables (souvent lent à 4200 RPM) peuvent être trop lents pour la technologie utilisée par *BFD*.

Installation

BFD est fourni avec 2 DVDs. Le premier DVD contient la version standalone, les versions plugin, et plusieurs drum kits. Le deuxième DVD contient seulement les

drum kits. Avant d'installer, vérifiez toujours si il y a une version plus récente disponible sur notre site. Pour toutes les update, ou si vous rencontrez un problème lors de l'installation:

<http://www.fxexpansion.com/product-bfd-userFAQ.php>

Notez que le repertoire *BFD* data a besoin d'un disque dur d'accès rapide , ainsi que 9GB d'espace libre, dans l'ideal , vous ne l'utiliserez pas pour lire vos fichiers enregistrés dans vos sequenceurs.

Si vous utilisez Digidesign *ProTools* ,Sonic Foundry *Acid* ,ou MOTU *Digital Performer 4*, et que vous desirez des sorties multiples de *BFD* , vous aurez besoin d'installer la version ReWire. Voyez la section 'Installation ReWire' pour ce faire.

Installation sous Windows

Inserez le premier DVD et lancez le programme **BFD Windows Setup**.

Suivez les instructions à l'écran et choisissez le repertoire principal des données de *BFD* (*BFD* data), le repertoire des plugin VST, ainsi que les repertoires des autres formats de plugins. Suivez les instructions à l'écran durant le reste de l'installation.

Installation sur MacOS

Inserez le premier DVD et lancez le programme **BFD MacOSX SETUP.mpkg** .Il va installer les fichier plugins, et doit etre installé sur votre lecteur principal.

Puis lancez le programme **BFD MacOSX Setup Data.mpkg** pour installer les données depuis DVD1.

Après cela, inserez le DVD2 et lancez le programme **BFD MacOSX Setup DVD2.mpkg**, pour installer les données du DVD 2. Suivez les instructions à l'écran durant le reste de l'installation.

Installation de ReWire

Si vous choisissez d'installer **BFD ReWire** durant l'installation vous aurez à régler vos options pour ReWire. La principale raison pour l'utilisation de ReWire est de supporter les sorties multiples de *BFD*, donc vous choisirez probablement 'All outputs' ou 'Group outputs'. La fonctionnalité ReWire est inactive par défaut, donc activez-la avec la check box (case à cocher).

UTILISER *BFD* DANS VOTRE SEQUENCEUR OU VOTRE HÔTE

Si vous êtes habitués à l'utilisation des plug-ins dans votre séquenceur ou votre hôte, vous pouvez sauter ce chapitre et lire 'Utilisation de *BFD*'. Ci dessous sont les indications pour utiliser *BFD* dans les séquenceurs les plus populaires. *BFD* marche également très bien dans les autres hôtes qui supportent les formats de plug-in VST, DXi et AudioUnit, et ceux qui Supportent ReWire.

Utiliser *BFD* dans *Cubase SX* et *Cubase VST* de Steinberg

Après que l'installation se soit terminée, vous devriez pouvoir voir trois nouveaux plug-ins : **BFD Stereo**, **BFD Groups**, and **BFD All**.

Pour utiliser *BFD*, suivez ces instructions après avoir démarré *Cubase*:

1. Amenez le panneau d'instruments VST.
2. Cliquez sur un emplacement d'instrument et choisissez un des plug-ins *BFD*.
3. Suivant la version choisie, vous aurez un nombre de canaux de sortie différent ajouté dans le mixer de *Cubase*.
4. Assignez une piste sur la fenêtre de projet à *BFD*.

Utiliser *BFD* dans *Logic Audio* de Emagic

Après que l'installation se soit terminée, vous devriez pouvoir voir trois nouveaux plug-ins (soit VSTi sur Windows ou AudioUnit sur OSX) : **BFD Stereo**, **BFD Groups**, and **BFD All**. Lors du premier démarrage de Logic après l'installation de *BFD*, il devrait détecter les plug-ins, et les rajouter dans la liste des plug-ins disponibles.

Pour utiliser *BFD*, suivez ces instructions après avoir démarré *Logic*:

1. Ouvrez le Mixer.

2. Trouvez un canal d'instrument audio inutilisé (ou créez en un si aucun n'est disponible – voyez votre documentation de *Logic* si besoin) et cliquer longtemps sur l'emplacement du plugin (juste au-dessus l'emplacement de sortie 'out').
3. La version **BFD Stereo** (une seule sortie master) se trouve dans **Stereo/VST** (sur OSX, la location est **Stereo/AudioUnits/Fxpansion**), tandis que les multicanaux (**BFD Groups** et **BFD All**) se trouvent dans **Multi Channel/VST** (sur OSX, la location est **MultiChannel/AudioUnits/FXpansion**)..
4. Créez une piste dans la fenêtre d'arrangement de *Logic*, correspondant à l'objet de l'instrument audio sur lequel vous avez inséré *BFD*. Vous pouvez maintenant vous servir de *BFD* sur cette piste.
5. Si vous désirez accéder aux différentes sorties si vous avez chargé une version multicanaux de *BFD*, créez de nouveaux objets Aux si vous ne l'avez pas encore fait, et assignez *BFD* en cliquant longtemps sur les emplacements des entrées (input) et en choisissant l'**Instrument n**, où *n* représente le numéro de l'objet de l'instrument sur lequel vous avez inséré *BFD*, et en choisissant la bonne sortie. La configuration de **BFD All** est différente dans *Logic*, car il est limité à 16 sorties **VST/AudioUnit**. Pour passer outre cette limitation (*BFD* a 17 sorties), les cymbales 2 et 3 de *BFD* sortent sur le même canal. **BFD All** détecte si l'hôte est *Logic*, et adapte sa configuration.
6. Si un canal Aux n'a pas été ouvert et assigné pour une sortie spécifique, cette sortie est routée automatiquement à la sortie Master Instrument. Donc, si vous n'avez pas ouvert de canaux et assignés au bus **PZM**, par exemple, il sera toujours joué à travers d'un canal d'instrument pour *BFD*, du moment que le fader du **PZM** n'est pas baissé.

Utiliser *BFD* dans *Pro Tools* de Digidesign

Après que l'installation se soit terminée, vous devriez pouvoir voir un nouveau plugin RTAS: **BFD Stereo**. Pour le moment, *Pro Tools* ne supporte pas les sorties multiples des plugins d'instrument. Le terme 'Plugin multicanaux' dans *Pro Tools* se réfère à la sortie stéréo du plugin. Si vous désirez des sorties multiples, vous aurez à installer la version ReWire de *BFD*. Voyez la section 'Installation de ReWire' plus bas pour vous aider à l'installer.

To use *BFD*, please do the following after launching *Pro Tools*:

1. Ajoutez une nouvelle piste audio ou un canal Aux en utilisant **File/New Track** dans le menu.
2. Créez une nouvelle piste MIDI.
3. Sur la vue du mixer, cliquez un bouton Insert sur le canal audio que vous venez d'ajouter , et sélectionnez **BFD (Stereo)** depuis le menu **multi-channel RTAS plug-in/Other**.
4. La piste MIDI que vous avez crée va également apparaître dans le mixer. Sélectionnez *BFD* comme sortie pour cette piste.

Utiliser *BFD* dans *Digital Performer 4* de MOTU

Après que l'installation se soit terminée, vous devriez pouvoir voir trois nouveaux plug-ins AudioUnit : **BFD Stereo**, **BFD Groups**, and **BFD All** (en fait , dans *DP4* vous verrez six plug-ins – car il y a une version stereo et mono pour chacun). Pour le moment, *Digital Performer* ne supporte pas les sorties multiples des plug-ins d'instrument. De ce fait, le seul plugin utilisable est **BFD Stereo** (la version Stéréo dans *DP4* – la version Mono ne sera pas très utile). Si vous désirez des sorties multiples, vous aurez à installer la version ReWire de *BFD*. Voyez la section 'Installation de ReWire' plus bas pour vous aider à l'installer.

Pour utiliser *BFD* , suivez ces instructions après avoir démarré *DP*:

1. Dans un nouveau projet, ajoutez *BFD* comme piste d'instrument, en utilisant **Project/Add Track/Instrument Track** dans le menu option. Vous verrez les différentes version de *BFD* ici. Sélectionnez **BFD (stereo out) (stereo)**.
2. Le plugin va apparaître, avec la nouvelle piste dans le **Tracks Overview**.

Utiliser *BFD* dans *FL Studio* de Image-Line

Après que l'installation se soit terminée, vous devriez pouvoir voir trois nouveaux plug-ins : **BFD Stereo**, **BFD Groups**, and **BFD All**.

Pour utiliser *BFD* , suivez ces instructions après avoir démarré *FL Studio*:

1. Ajoutez *BFD* au projet en le chargeant en temps que canal. Sélectionnez le

menu **Channels**, et choisissez **Add one...**

2. *BFD* ne sera pas dans la liste par défaut, pour le mettre dans la liste, sélectionnez 'more...', un popup va apparaître, en bas à droite de ce popup, cliquez sur **Refresh**, puis choisissez **Fast Scan (recommended)**.
3. Maintenant activez la check box à côté des plugins *BFD* qui devraient être en rouge.
4. Maintenant vous pouvez ajouter *BFD* depuis le step-sequencer en choisissant **Channels/Add one...**, puis en choisissant la version de *BFD* voulue.
5. Assignez *BFD* à une piste, en utilisant la fenêtre **Channel Settings**.
6. Si vous utilisez une version multicanal de *BFD*, activez les sortie multiples (en utilisant le menu de l'icône rouge de la fenêtre du plugin dans le coin en haut à gauche). Les sorties additionnelles seront placées à la suite de la première piste **FX** choisie. Par exemple, quand vous utilisez **BFD Groups**, assigner le **FX** principal à la piste 4 fera que les trois autres pistes stéréo sortiront sur les pistes 5 à 7.

Utiliser *BFD* dans Sonic Foundry Acid 4.0

Après que l'installation se soit terminée, vous devriez pouvoir voir trois nouveaux plugins : **BFD Stereo**, **BFD Groups**, and **BFD All**, du moment que vous avez bien spécifié le repertoire des plugins VST.

Pour utiliser *BFD*, suivez ces instructions après avoir démarré *Acid*:

1. Chargez *BFD* en utilisant **Soft Synth** dans le menu **Insert**.
2. Choisissez **BFD Stereo**. Pour le moment, ACID ne supporte pas les sorties multiples des plugins d'instrument. Si vous désirez des sorties multiples, vous aurez à installer la version ReWire de *BFD*. Voyez la section 'Installation de ReWire' plus bas pour vous aider à l'installer..
3. Créez une piste MIDI en utilisant **MIDI Track** dans le menu **Insert**.
4. Assignez cette piste MIDI à *BFD* en utilisant le bouton de sélection de 'Device'. – *BFD* devrait se trouver dans la liste comme **Soft Synth n (BFD Stereo)** où *n* est le numéro du **Soft Synth**.
5. Si vous désirez jouer *BFD* depuis un instrument MIDI tel qu'un clavier, cliquez le bouton **Enable Real-Time MIDI** en haut de la fenêtre du plugin *BFD* dans la section du dialogue **Soft Synth Properties**.

Utiliser *BFD* dans *Project 5* de Cakewalk

Après que l'installation se soit terminée, vous devriez pouvoir voir trois nouveaux plug-ins DXi : **BFD Stereo**, **BFD Groups**, and **BFD All**. Du fait que *BFD* installe les plug-ins Dxi, vous n'avez pas à exécuter le VST Adapter de Cakewalk.

Pour utiliser *BFD* dans *Project 5*, cliquez simplement sur le bouton **Insert Track**, et sélectionnez un des plug-ins *BFD* qui devrait être visible sur le menu.

Utiliser *BFD* dans *Sonar* de Cakewalk

Après que l'installation se soit terminée, vous devriez pouvoir voir trois nouveaux plug-ins DXi : **BFD Stereo**, **BFD Groups**, and **BFD All**. Du fait que *BFD* installe les plug-ins DXi, vous n'avez pas à exécuter le *VST Adapter* de Cakewalk.

Pour utiliser *BFD*, suivez ces instructions après avoir *Sonar*.

1. Insérez *BFD* en temps que plug-in DXi. Pour faire cela, procédez comme suit:

- **Ouvrez un Synth Rack (en utilisant Synth Rack dans le menu View) et choisissez un des plug-ins *BFD* depuis le menu sous Insert.**

ou:

- **Utilisez la commande du menu Insert/DX Instruments pour afficher la liste des DXi's installés, et choisissez en un.**

ou:

- **Cliquez droit sur un FX ou une piste audio inutilisée, un bus aux ou un bus principal virtuel, dans la vue Console ou Track. Sous DXi Synth, choisissez un des plug-in *BFD*. Cette méthode est limitée à l'utilisation de la première paire stéréo du DXi, donc il n'est pas recommandé de l'utiliser avec *BFD Groups* ou *BFD All*.**

2. Si vous utilisez une des deux premières méthodes, amenez le dialogue **Insert DXi Synth Preferences** (en utilisant le bouton **Insert DXi Synth Options** dans le **Synth Rack** view) et utilisez l'option **Create These Tracks...** suivant la version de *BFD* utilisée. Si vous avez utilisé la

troisième méthode, cliquez le **Out** field d'une piste MIDI et sélectionnez *BFD*.

3. Si vous désirez jouer *BFD* depuis un instrument MIDI tel qu'un clavier, vérifiez que le bouton **Audio Engine** sur la barre de **Transport** est activé, et que les pistes requises sont sélectionnées (le tour sera couleur or).

Utiliser *BFD* avec ReWire

Vous devriez déjà avoir réglé Rewire durant l'installation. Vous pouvez changer vos réglages à n'importe quel moment en lançant 'the *BFD* ReWire Configuration' (**BfdRewireApplet**).

Vous avez trois options pour la configuration des sorties : : 'Stéréo outputs', 'Group outputs', et 'All outputs'. Vous sélectionnerez probablement 'All outputs' pour avoir toutes les sorties de chaque élément de la batterie.

Une fois que ReWire *BFD* est activé, vous pouvez démarrer l'hôte ReWire et sélectionner *BFD* comme source. Reférez vous à la documentation ReWire de votre hôte pour l'utiliser. Après avoir sélectionné *BFD* comme source, vous devez exécuter le programme **BFD Launch ReWire**. Il lancera l'interface de *BFD* de manière à pouvoir l'utiliser.

4. UTILISATION DE *BFD*

Si vous n'êtes pas familiarisés avec les plugin d'instruments dans votre hôte, veuillez vérifier que vous avez lu le guide de démarrage rapide dans les hôtes dans le chapitre précédent. Durant ce tutorial, vous noterez de nombreuses références pour ouvrir différents panneaux, ce qui devrait être assez intuitif. Si vous avez un doute au moindre moment, consultez la section Référence plus avant dans le manuel.

Première partie : PREMIERS PAS

Lorsque vous essayez de lancer *BFD* en tant qu'instrument dans votre séquenceur, vous constaterez qu'il y a trois différentes versions du plugin : **BFD Stereo**, **BFD Groups** et **BFD All**. Chacune d'entre elles est dans l'essentiel identique en ce qui concerne leurs fonctionnalités, mais avec une différence cruciale sur les bus de sortie. Pour commencer, chargez **BFD Stereo**, qui mixe tous les bus sur une seule sortie stéréo.

Quand *BFD* s'initialise, il ne fera pas le moindre son ! Charger un kit prend un petit moment, donc les kits ne sont chargés que lorsque vous le décidez.




Pour charger un kit de batterie cliquez le bouton **Kit Selector**. Cela amène un panneau qui vous montre les différents kits disponibles, ainsi que les informations utiles sur chacun d'entre eux ; cela en passant la souris au-dessus de chacun des kits.

Après avoir cliqué sur un kit pour le charger, vous noterez que le l'indicateur

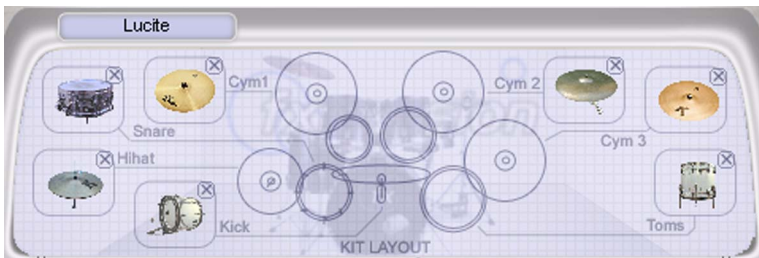




est affiché à la gauche de la fenêtre de statut. Vous pourrez également constater que, graduellement, les petites lumières rouges, en dessous du bouton rouge (**Solo**) dans la partie Kit-Piece (élément de kit) du mixeur, commencent à changer de couleur : orange, jaune, puis vert et se stabilise. Ces couleurs vous indiquent le statut de chargement de chaque Kit-Piece (par exemple la grosse caisse, la caisse claire, charley, tom aiguë, médium ou bas et les cymbales

de 1 à 3). S'il n'y a rien de chargé dans un Kit-Piece, l'indicateur restera rouge. Quand une lumière va vers l'orange, *BFD* met en attente des sons à charger, et la lumière jaune indique que les sons sont en train d'être chargés. Une fois qu'un Kit-Piece a fini de se charger, sa lumière sera verte. Quand le kit complet est chargé, c'est à dire tous les Kit-Pieces chargés, le  disparaît, et tous les indicateurs sont verts.



De manière à être sûr que tous le kit est chargé, le kit courant peut être vérifié en cliquant sur le principal graphique de kit de batterie, au-dessus duquel **Kit Display** se trouve : une vue de dessus, avec une 'boite' pour chaque Kit-Piece.



Chaque boîte de Kit-Piece contient une représentation graphique de ce qui y est chargé (elle sera blanche si rien n'y est chargé), et un bouton . Vous pouvez alors faire une audition rapide en cliquant sur son graphique, la position du clic détermine la vélocité. Vous pouvez effacer une boîte de Kit-Piece en cliquant sur . Cliquer sur le nom du Kit-Piece dans la partie du mixeur fera également jouer le son (cette fois la vélocité augmente de gauche à droite). Lorsque vous avez fini avec cette vue, cliquez le graphique à nouveau afin de sortir de **Kit Display**.

Customisez votre Kit de batterie...

Vous pouvez customiser le kit de batterie chargé en remplaçant chaque Kit-Pieces. Pour se faire, cliquez les boutons **Kit-Piece Selector**. Chacun d'entre eux fera

apparaître un panneau à l'aide duquel vous pourrez sélectionner un grand nombre d'éléments (Grosse caisse, caisse claire, charley, toms et cymbales).



Par exemple, pour remplacer une caisse claire, cliquez d'abord sur l'icône de la caisse claire : vous verrez alors apparaître un panneau similaire à celui décrit précédemment (**Kit Selector**), mis à part qu'il contient des modèles de caisses claires et non pas des kits entiers. En passant la souris au-dessus de chacune des caisses claires, vous aurez toutes les informations utiles les concernant. Une des plus importantes informations est celle de la 'frappe' (ou 'hit'), et *BFD* vous montre quels types de frappes sont présents. Par exemple, la plupart des caisses claires ont les frappes standard, les roulements, les lâchés, rimshots et side-sticks. De la même manière, la plupart des grosses caisses sont enregistrées sans et avec la caisse claire présente, il y a également un grand nombre de charley. Certains Kits n'ont pas d'enregistrements pour certains éléments - par exemple le side-stick est absent pour certaines caisses claires, de même certaines grosses caisses n'ont pas d'enregistrements 'avec caisse claire'. Lorsque c'est le cas, une méthode de substitution est possible, où un bruit valable est ajouté. Veuillez consulter la section Référence

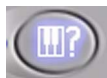
pour un résumé des substitutions.



Il existe un moyen pratique de pré-écouter chaque Kit-Piece dans la bibliothèque : pressez la touche [SHIFT] et cliquez sur le Kit-Piece désiré pour l'écouter simplement (frappe classique à vitesse maxi-

male).

Prêt à jouer!



Lorsque vous avez fini le chargement et la modification du Kit de batterie, vous êtes prêts à jouer ! Vous pouvez jouer le plugin via MIDI input (par exemple via un clavier MIDI ou un module de batterie électronique tel que le

modèle *V-Drums* de Roland) ou un programme générant des séquences de batteries en utilisant par exemple votre séquenceur favori (comme dans le 'key editor' dans *Cubase* ou le 'matrix editor' dans *Logic*). Certains séquenceurs ont des éditeurs qui sont plus spécifique pour les batteries ('drum edit' dans *Cubase* et 'hyper edit' dans *Logic*). Comme mentionné plus haut, chaque Kit-Piece contient un certain nombre de frappes. Vous pouvez également voir quelle frappe sont assignées à quelles touches en lançant le panneau **Hit Options** (en cliquant sur l'icône correspondante).

Il est recommandé de prendre un peu de temps ici pour jauger *BFD* et écouter les frappes à différentes vélocités. Si vous ne vous sentez pas de programmer ou d'enregistrer une batterie tout de suite, vous pouvez importer un des fichiers MIDI fournis (placés dans le répertoire **BFD/Grooves**) dans la page d'arrangement de votre séquenceur, ou passez brièvement à la partie tutorial de la **Groove Librarian**, qui vous montrera comment *BFD* peut fonctionner tout aussi bien comme un batteur virtuel.



Avant de continuer la découverte de *BFD* et de sa section "mixeur", il est préférable de voir comment sauvegarder un Kit de batterie que vous avez créé. Pour se faire, cliquez l'icône Save kit (localisé en dessous de la fenêtre des kits), choisissez un emplacement sur votre disque dur, et donnez un nom de fichier.

- **Astuce:** si vous sauvegardez votre fichier de kit (**.bfb**) dans le dossier **BFD/Kits**, il sera sélectionnable directement via le panneau **Kit Selector**.

Les fichiers **.bfb** sont de petits fichiers qui ne contiennent que des références au données audios.

Un **.bfb** peut être chargé comme kit par défaut via le panneau **Options** qui sera traité plus loin dans ce manuel.

Deuxième Partie : MIXAGE...

Une fois qu'une séquence ou qu'un groove interne joue dans *BFD*, il est possible de voir plus avant le mixage interne.

Les plus importants contrôles sont les principaux faders de niveau pour le **Direct Master** et pour les bus microphone d'ambiance (**Overheads, Room** et **PZM**). En utilisant ces faders, vous ajustez les niveaux de chaque bus de micro pour créer un mix global. Pour simplifier le mixage, des boutons **Solo** et **Mute** sont aussi présents. Le fader **Master** ajuste le niveau général de la sortie de *BFD*.



Nous recommandons de baisser les faders de l'ambiance, pour ne laisser que le signal **Direct Master**. De là, commencez à bouger chaque fader d'ambiance vers le haut un par un : vous verrez comment il est facile de régler chacun de ces niveaux.

Le contrôle **Distance** vous permet de changer virtuellement la position des microphones. Le contrôle **Width** lui, fait varier le champ stéréo de chaque bus depuis le son naturel stéréo vers le signal mono (vers la gauche) ou vers la stéréo étendue.

Essayez de changer le contrôle de **Distance** vers le haut sur le micro de **Room**. Vous constaterez que le signal est décalé légèrement dans le temps, donnant l'apparence d'un espace d'enregistrement plus vaste. Cet effet est en gros similaire à un 'pré-delay' sur une reverbe. Essayez également le paramètre **Width** pour faire l'expérience des possibilités que cela offre pour le mixage. *BFD* a un indicateur

graphique pour ces paramètres : en même temps que vous modifiez ces contrôles, un representation 3D du placement des micros apparaît dans l'écran principal.



Les détails du mixage...

BFD autorise beaucoup plus de subtilités de mixage que ceux décrits plus haut. Les parties **Kit-Piece** et the mixer **Direct** permettent un contrôle très fin sur les éléments individuels.

Disons par exemple que vous voulez réduire le niveau de l'ambiance sur la grosse caisse, pour la rendre plus précise. D'abord vous pouvez raccourcir le pied avec le contrôle **Kick In/Out**. Par défaut, le signal Direct de la grosse caisse est le même pour les deux micros, un placé à l'intérieur, un à l'extérieur. Si vous tournez le contrôle **Kick In/Out** vers la gauche (vers le micros interne), vous commencerez à entendre le pied devenir moins gros et plus précis dans le bus Direct.


Vous pourriez également avoir besoin de réduire le niveau du pied dans les bus des micros d'ambiance, de manière à l'avoir encore plus précis. Pour cela, baissez le paramètre **Kit-Piece Trim** pour la grosse caisse (placé immédiatement à la droite du **Solo** et du **Mute**). Avec ce paramètre à l'extrême gauche, vous n'entendez que le signal de la grosse caisse dans la section Direct. Pour vérifier cela, baissez le fader **Direct Master** : tous les bus d'ambiance seront sans grosse caisse. Maintenant relevez ce même fader **Direct Master** (le pied devrait revenir). Pour faire l'inverse de cela, relevez le contrôle **Kit-Piece Trim** à nouveau, et baissez le contrôle **Direct Trim**. Vous devriez alors entendre une grosse caisse plus chaude, plutôt que la version grasse précédente. Ceci est une utilisation extrême de ces contrôles : en réglant finement cette partie, vous pouvez obtenir variété infinie de grosses caisses. Beaucoup des fonctionnalités de mixage de *BFD* ne sont pas nécessaire-

ment ‘réalistes’ : par exemple, la possibilité de baisser le niveau d’un certain élément dans le micro d’ambiance. Cela dit, nous avons décidé de garder ce type de possibilités pour avoir une flexibilité maximum.

Voyons plus avant ces fonctions de mixage spéciales. Le contrôle **Kick In/Out** est expliqué plus haut. Le contrôle **Snare Bot/Top** marche sur le même principe : il mélange les deux micros placés en dessous et au-dessus de la caisse claire. Comme pour le **Kick In/Out**, il s’applique seulement sur le bus direct. Chaque Kit-Piece a un paramètre **Tune**. Cela change la hauteur de chaque élément (global), à travers le direct et l’ambiance. Les boutons **Solo** (jaune) et **Mute** (rouge) affectent aussi globalement chaque Kit-Piece. Les contrôles **Pan** changent la position stéréo de chaque signal à l’intérieur du bus **Direct Master** – de ce fait, il n’a pas d’effet en utilisant la version multi canaux **BFD All**, où chaque Kit-Piece du Direct a sa propre sortie mono dans le séquenceur (plus de détails là dessus plus tard). Vous ne pouvez pas manipuler la position stéréo des Kit-Pieces dans les bus d’ambiance, autrement qu’en utilisant le paramètre **Width**.

Il y a un autre type de contrôle dans la section du mixer : les contrôles **Dyn** (Dynamiques). Ils augmentent ou diminuent les vitesses de chaque nouvelle note MIDI pour chacun des Kit-Pieces. La vitesse est distincte du volume. Chaque frappe de batterie dans **BFD** est enregistrée à diverses vitesses – c’est à dire frappée avec plus ou moins de force. Manipuler le paramètre **Dyn** augmente ou diminue effectivement la lourdeur de la frappe, en changeant les vitesses des notes que vous envoyez au plugin. Si vous baissez le paramètre **Dyn** sur un Kit-Piece de caisse claire par exemple, vous entendrez la caisse claire jouée plus doucement, un effet très différent en comparaison du fait de baisser son volume. Il y a aussi un paramètre **Master Dyn**, placé juste au-dessus du fader **Master** (non nommé sur l’interface). Cela altère les vitesses de toute note MIDI de manière relative. La petite lumière en dessous du **Mute** du Kit-Piece est un indicateur de la vitesse des notes MIDI entrantes pour chaque Kit-Piece.

La section mixeur inclut un système de preset très pratique, leur contrôle se trouve au-dessus des faders de volume principal. Vous pouvez charger et sauvegarder les réglages du mixeur (fichiers **.bfm**), de même que vous pouvez tout initia-

liser. Si vous sauvegardez vos setups dans le dossier **BFD/Mixers**, vous pouvez les charger facilement à l'aide des boutons ().

Troisième partie : PRESENTATION DE LA GROOVE LIBRARIAN...

Pour démarrer la **Groove Librarian**, commencez par cliquer la barre au sommet de l'interface de *BFD*.



Vous verrez trois 'banques' de Grooves, accompagnés d'un explorateur de chaque cotés. Le **Groove Browser** à la gauche est pour ce que nous appelons les 'Grooves' : grosso modo des loop MIDI de batteries. L'autre est le **Fill Browser**. Les 'fills' sont dans le même format que les Grooves : ils sont juste classés comme 'Fills' par aspect pratique. Les banques se situent là où vous déplacez les 'bundles de Grooves' depuis l'explorateur. Il y a deux banques pour les Grooves (**Bank A** et **Bank B**) et d'autres pour les Fills.

Un 'Bundle' est un groupe de douze (maximum) Grooves MIDI, dont une large part sont fournis avec *BFD*. Il y a deux types distincts de bundles : les 'Groove Bundles' et les 'Fill Bundles'. Il y a deux 'Groove Bundles' et un 'Fill Bundle' chargés par défaut dans les Banques.

Satisfaction immédiate...



Cliquez maintenant sur un des Grooves listés dans la **Bank A**. Vous constaterez que le groove ne joue qu'une fois et s'arrête. Maintenant cliquez le bouton **Auto Groove Repeat A** situé à la droite de l'interface de *BFD*. Le groove va maintenant jouer jusqu'à ce qu'une autre boucle soit cliquée.

Notez bien que cette méthode soit habituellement utilisée pour **auditionner** les Grooves. Les Grooves sont faits essentiellement pour être joués depuis le clavier MIDI (ou tout autre instrument MIDI). Les trois Bundles chargés sont 'mappés' sur le clavier : en fait, les touches utilisées sont représentées par des couleurs noires et blanches, de la même manière que sur un piano. De cette manière, la première boucle des bundles est située au bas de la liste, reflétant l'emplacement de la note dans un piano roll par exemple.


Les touches réellement affectées à chaque banque de Groove dépendent des conventions adoptées par votre séquenceur hôte, et sont donc sujettes à des différences. *Cubase* et *Logic* commencent la numérotation des octaves à C-2, alors que *Sonar* ou *FL Studio* commencent à C0. Vous aurez noté qu'il y a des numéros de touche affichés sur chaque emplacement de banque. *BFD* essaye de détecter le séquenceur utilisé et change sa convention de notation automatiquement. Cela peut être désactivé avec l'option **-2 Octave Numbering** dans le panneau d'**Options**.

Cela étant expliqué, vous pouvez essayer de déclencher quelques Grooves et Fills avec votre clavier MIDI! Si l'option **Auto Groove Repeat** est toujours activée pour l'une des deux banques, n'importe lequel des Groove dans cette banque jouera aussi longtemps que vous pressez cette touche, ou jusqu'à ce que vous pressiez une autre touche.

Il est également possible d'utiliser *BFD* comme un module d'accompagnement en activant certaines options. Pour plus de détails, referez vous à la section suivante intitulée 'D'autres manières de jouer les Grooves...'



Utiliser les Bundles...

Glissez et déposez un des Bundles depuis **Groove Browser** sur **Bank A**. En faisant cela, vous verrez que le nouveau Bundle remplit tous les emplacements de la banque, remplaçant les précédents.

Vous constaterez que, dans les explorateurs, chaque Bundle peut être 'étendu' en cliquant sur l'icône  à côté du nom. Les nouveaux noms qui apparaissent sont les Grooves et Fill individuels présents à l'intérieur du Bundle. Vous pouvez glisser et déposer les Grooves et le Fills un par un de manière à constituer vos propres Bundles. Vous pouvez également double-cliquer sur n'importe quel emplacement dans une banque pour avoir un explorateur classique pour vous permettre de charger des fichiers MIDI classiques, ou même en sélectionner plusieurs à la fois (ils seront alors placés à la suite sur les emplacements en partant de celui sélectionné).

Il existe un moyen simple de réorganiser les Bundles dans *BFD*. Pressez la touche [SHIFT] et déplacez un Groove ou un Fill d'un emplacement à un autre. Si l'emplacement de destination est utilisé, *BFD* va intervertir les deux. S'il est vide, le Groove y est copié.

Lorsque vous avez fini de compiler votre Bundle, vous pouvez le sauvegarder.

Cliquez simplement sur le bouton  situé en dessous de la banque que vous voulez sauvegarder comme Bundle, et spécifiez un emplacement et un nom de fichier. Si vous le sauvegardez dans le dossier **BFD/Groove** or **BFD/Fills**, il apparaîtra instantanément dans les explorateurs respectifs. Vous pouvez également effacer une banque en cliquant l'icône  situé en dessous.

D'autres manières de jouer les Grooves...

Vous vous souvenez sans doutes du moment où nous vous avons présenté pour la première fois la **Groove Librarian**, nous avons fait jouer un groove de manière répétitive en cliquant le bouton **Auto Groove Repeat A**. Ce bouton est juste l'une des options qui vous laisse changer les divers aspects du comportement de la **Groove Librarian**. A la droite de l'interface de *BFD*, il y a 2 colonnes de 3 boutons. Chaque colonne se réfère à une des banques de la **Groove Librarian**. En plus du bouton **Auto Groove Repeat** déjà abordé, il y a deux autres boutons dans chaque colonne: **Auto Bundle Shuffle** et **Auto Fill**. Lorsque **Auto Groove Repeat** est enclenché pour une des deux banques, presser **Auto Bundle Shuffle** va commencer à passer de manière aléatoire d'un groove à l'autre au lieu de répéter le même, alors que **Auto Fill** insère des Fills de manière aléatoire depuis **Fill Bank** à un intervalle spécifié par l'option **Auto Fill Period** dans le panneau **Play Options**. De cette manière il est possible de créer des accompagnements de batterie variés et convainquants avec un minimum d'efforts.



Le panneau **Play Options** contient plusieurs autres options qui contrôlent le comportement des Grooves de *BFD*. Cliquez le bouton play option de manière à amener le panneau. Peut-être que les paramètres les plus importants à comprendre sont les modes de sync et les options **Transition Mode**.

Sync to Song

Cette fonction fait jouer les Grooves en phase avec l'horloge du séquenceur. Vous aurez remarqué que pour l'instant les Grooves joués se déclenchent immédiatement, et ne sont pas synchronisés avec le morceau. Avec l'option **Sync to Song**, pressez play dans votre séquenceur, et déclenchez un des Grooves de *BFD* via une touche MIDI. Vous constaterez que, suivant le moment où vous appuyez la note dans la mesure, le Groove démarre de ce point. Par exemple, si vous déclenchez le Groove sur le 2^{ème} temps de la mesure, il va jouer depuis ce moment – donc s'il y a une grosse caisse sur le premier temps, et une caisse claire sur le deuxième, il commencera de jouer sur la caisse claire.

Sync Groove Phase

Cette méthode de synchronisation fait que le Groove successif jouent en phase avec le premier Groove joué. Presser play dans votre séquenceur, déclenchez un Groove par le MIDI sur le 4^{ème} temps par exemple. Maintenant lorsque vous déclenchez un autre Groove, il se synchronisera avec le premier.

Transition Mode

Ce paramètre définit comment les transitions entre les Grooves s'effectuent. Jusqu'à présent, nous avons utilisé le mode 'immédiat', qui stoppe un Groove qui joue déjà, et déclenche un deuxième Groove dès que la touche est pressée, suivant le mode de synchro choisi. Si vous changez **Transition Mode** à 'Next Beat' (temps suivant), la transition s'effectuera au temps suivant de la source Sync mode. Pour l'essayer, déclenchez un nouveau Groove sur un temps faible – par exemple entre le 2^{ème} et le 3^{ème} temps de la mesure. Vous constaterez que le Groove commence à jouer sur le 3^{ème} temps, qui est celui placé après le moment où la touche est pressée.

Il y a deux autres types de **Transition Mode**, 'Next Bar' et 'End of Phrase'. Comme leur nom l'indique, le premier marche de manière similaire à 'Next Beat', à l'exception que le Groove n'est effectivement joué qu'au début de la mesure suivante. Le mode 'End of Phrase' marche en laissant le premier Groove jouer jusqu'à la fin, pour passer sur le deuxième. Ce mode est utile lorsque vous utilisez des Grooves plus long qu'une mesure. Il marchera de la même manière que le mode 'Next Bar'.

Il y a d'autres fonctions dans le panneau **Play Options**. Quand **Latching Mode** est activé, les Grooves ne sont pas stoppés par une nouvelle note, mais par la même touche utilisée pour le déclenchement. Donc vous pressez une touche pour commencer le Groove, et vous la pressez une nouvelle fois pour le stopper. **Polyphonic Mode** vous permet de superposer plusieurs Grooves les un sur les autres, sans stopper un groove qui joue déjà. Choisir l'option **Respond to Song Start** fera démarrer le Groove (choisi avec le paramètre **Default Groove**) dès que le séquenceur démarre, ce qui est très pratique en utilisant *BFD* comme module d'accompagnement. Si cette option est choisie avec **Auto Groove Repeat**, vous n'aurez aucune note MIDI à envoyer pour que *BFD* joue sa partie! L'option **Respond to Song Stop** stoppera tous les grooves qui jouent lorsque vous arrêtez le séquenceur. Nous avons déjà étudié l'option **Auto Groove Repeat** plus haut : cette option boucle le groove jusqu'à qu'il soit stoppé par une note off (ou par une autre note si vous avez le mode **Latching Mode** activé).

Il est très utile de faire le tour de toutes ces options pour voir laquelle correspond le mieux à vos besoins : nous avons essayé de rendre cela accessible pour les personnes qui ne veulent pas s'ennuyer à programmer les notes MIDI, donc les options **Respond to Song Start**, **Auto Groove Repeat**, **Auto Bundle Shuffle** et **Auto Fill** sont présentes, faisant de *BFD* un module d'accompagnement complet qui jouera toujours au bon moment, sans besoin d'entrée MIDI.

Humanisation...

Le système d'humanisation intelligent de *BFD* offre un très bon choix de contrôle sur le 'feel' (l'âme) des Grooves. Tout d'abord, les Grooves fournis ont été enregistrés par des batteurs professionnels en utilisant un module de batterie électronique, avec le swing naturel, ce faisant les boucles sont très proches de celles d'un batteur. Le panneau **Quantization** vous permet de manipuler le 'feel' de vos Grooves à votre convenance.

D'abord, vous pouvez vous dispenser du 'feel' naturel en jouant avec the fader **Hard Quantize**. L'un des moyens qu'utilise *BFD* pour rendre les Grooves vivants est de déplacer certaines légèrement avant ou après là où elles devraient être en terme

de jeu robotique. Le fader **Hard Quantize** bouge graduellement les notes vers leur place logique dans le temps.

BFD dispose également d'une fonction 'swing' qui marche avec **Hard Quantize**. Vous pouvez voir le concept de swing de la même manière que les 'groove templates' dans des séquenceurs comme Cubase ou Logic, qui appliquent une quantification classique aux séquences MIDI. Les templates (choix) de swing opèrent en appliquant des nouveaux timings (choisis via la liste **Template**) sur le groove, qui varient avec le fader **Swing**. Cela est appliqué après la fonction **Hard Quantize**, ce qui fait que le point central du fader swing – c'est à dire quand aucun template de swing n'est appliqué – est le résultat de la fonction **Hard Quantize**.

Pour mieux comprendre cela, utilisez un des 'funkier Grooves', par exemple ceux contenus dans un des bundles funk. Bougez le fader **Hard Quantize** au maximum. Vous devriez entendre que le jeu devient plus 'rigide', plus 'robotique'. Maintenant, bougez le fader **Swing** (il y a toujours un choix de swing chargé par défaut). Vous constaterez que le rythme devient à nouveau plus syncopé, mais dans un style plus uniforme comparé à l'original, d'une manière similaire à une fonction 'shuffle' sur une boîte à rythme. Maintenant, changez la valeur du **Hard Quantize** pour permettre plus de 'feel' original, et changez le fader **Swing**... Maintenant, le template de swing est appliqué en plus du timing original, vous obtenez alors un autre type de 'feel'. Il y a de nombreux template de **Swing**, dont l'accès se trouve dans le menu déroulant **Template**. Chacun contient des règles différentes pour modifier le 'feel' des Grooves, ce qui vous donne la possibilité de donner beaucoup de caractère à vos batteries. Essayez-les!

Les 'Groove Dudes' sont des représentations graphiques des deux paramètres de quantification.

Randomisation...

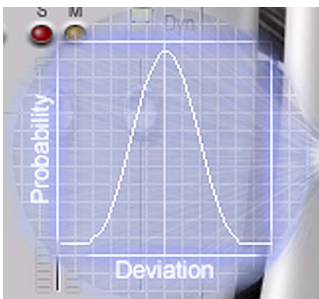


En plus de la versatile fonction de **Quantization**, *BFD* offre deux autres fonctions pour faire varier l'expressivité de ses rythmes. Le panneau **Humanize Timing** vous permet de contrôler un ajout de variations dans le timing des Grooves. Lorsque vous cliquez sur l'icône, un pop up contenant un graphique apparaît, qui représente la probabilité de distribution aléatoire

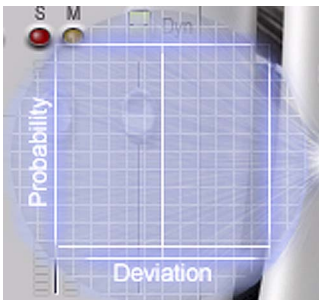
de déplacement léger des frappes dans le temps : l'axe horizontal représente la déviation depuis le timing original, et l'axe vertical indique la probabilité qu'à un certain moment une déviation se fasse entendre.



Bougez la souris au-dessus du graphique pour voir comment il réagit. Vous verrez que la courbe change suivant les mouvements de la souris, et cliquer sur le graphique 'arrête' la forme. Avec une forme graphique similaire à celle indiquée ci contre, la randomisation (hasard) est très extrême. Effectivement, le graphique vous montre qu'il y a une très haute probabilité de grands déplacements rythmiques.



Avec le graphique montré ci-contre, il y aura un niveau raisonnable de randomisation : la plupart des notes auront une déviation légère, mais certaines notes seront déplacées avec plus de force.



Quand le graphique est comme cela, il n'y a pas de randomisation du timing : le graphique montre qu'il y a une probabilité égale qu'aucun déplacement ne se fasse entendre.



Le panneau **Humanize Velocity** marche de la même manière, sauf que dans ce cas, l'axe horizontal représente la vitesse. La randomisation cause des changements dans la vitesse, ce qui émule le cas non linéaire d'un batteur qui joueraient.

- **Note Importante** : Le panneau **Humanize Velocity** est unique dans les fonctions d'humanisation de *BFD* dans le sens qu'il ne s'applique pas seulement à la **Groove Librarian**, mais aussi en l'utilisant comme module de sons : autrement dit, en utilisant les fonctions de sequence de l'hôte pour déclencher les sons de *BFD* un par un.

Quatrième Partie: UTILISATION DES POSSIBILITES DE MIXAGE DE VOTRE HOTE

Comme mentionné au début du tutorial, il y a trois différentes versions du plugin *BFD*:

- BFD Stereo**: Sortie unique du Master Stéréo. Cette version mixe tous les bus des microphones dans le signal Direct dans le plugin, et sort sur un gauche/droite. Le fader **Master** contrôle le niveau général du plugin.
- BFD Groups**: Version de Groupes Stéréo. Cette version sort chaque groupe de microphones stéréos comme une sortie indépendante. De ce fait, les sorties 1-2 sont celles bus du Master Direct, 3-4 celle du bus des **Overheads**, 5-6 celle du bus des **Room** et 7-8 celle du bus **PZM**. Le fader **Master** contrôle les niveaux des bus de manière relative.
- BFD All**: Version avec toutes les sorties. Cette version est la même que **BFD Groups**, mais, à la place d'un mix stéréo du signal du Direct, chaque Kit-Piece a sa propre sortie. De ce fait, la grosse caisse interne, la grosse caisse externe, la caisse claire (dessus), la caisse claire (dessous), les charleys, et les toms basse médium et aiguë ont chacun une sortie indépendante, qui commence à la sortie 7. Le fader **Master** contrôle les niveaux des bus de manière relative. Si vous utilisez, référez vous à la section 'Utiliser *BFD* dans *Logic* de Emagic', car le plugin **BFD All** marche de manière légèrement différente quand il détecte la présence de *Logic* comme hôte.

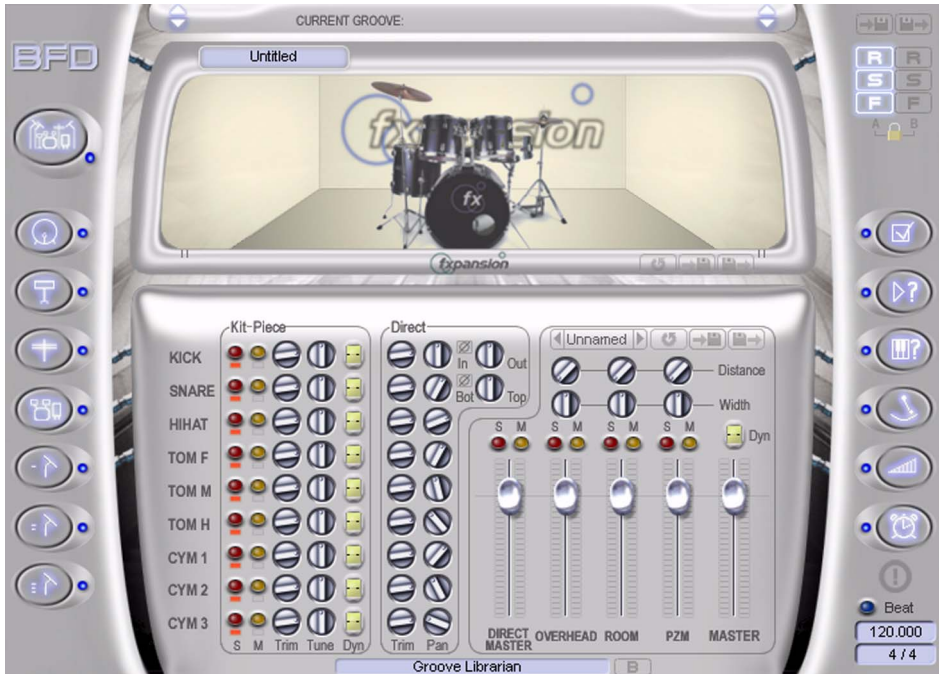
Jusqu'à présent, nous avons vu la version avec la sortie Master, qui mixe tous les signaux ensemble. Cette version est visiblement très limitée si vous voulez pleinement exploiter les possibilités de mixage en sortie multiple sur votre séquenceur, s'il en dispose. Ceci est vital pour appliquer des égalisations et dynamiques uniques sur chaque élément en temps réel.

Sauvegardez les modifications apportées à vos kits, et chargez le plugin **BFD All** à la place du plugin **BFD Stereo** que vous avez utilisé, et rechargez ce kit. Cette version de plugin *BFD* vous offre la plus grande versatilité en ce qui concerne le

mixage final. Reférez vous à la section ‘Utiliser *BFD* dans votre séquenceur ou votre hôte’, si vous ne savez pas s’il supporte les sorties multiples ou comment les utiliser. Vous constaterez que vous disposez de trois paires stéréos (les bus d’ambiance) et onze sorties monos. En utilisant une configuration à sorties multiples, *BFD* marche exactement de la même manière, à l’exception que chaque Kit-Piece du Direct est routé individuellement dans le mixer de l’hôte, selon les règles énoncées plus haut. Donc, si vous n’obtenez aucun son ou seulement une partie des sons, cela provient peut être du fait que vous deviez activer certaines pistes audio additionnelles dans votre hôte : Par exemple dans *Logic Audio*, vous devez créer des canaux auxiliaires (Aux) et les diriger vers une des sorties multiples de *BFD*.

5. REFERENCE

INTRODUCTION A L'INTERFACE DE *BFD*



Tous les boutons, fader, et contrôles dynamiques de *BFD* sont réglables par simple clic et mouvement vertical. Ils peuvent également être ajustés en utilisant la molette de la souris au-dessus du contrôle, si votre souris en possède une.

CHARGER LES KITS ET LES KIT-PIECES (ELEMENTS DE LA BATTERIE)

Cliquez sur les icônes du panneau drumkit (la colonne sur le coté gauche de la fenêtre du plugin), de manière à ramener en haut les panneaux respectifs. Ceux la sont utilisables pour charger soit un Kit entier, soit une compilation d'éléments, soit des Kit-Pieces de divers kits inclus, soit encore des cymbales spécifiques qui ne sont d'aucun kit en particulier.

Sortez de chaque panneau sans faire de modifications en cliquant à nouveau sur l'icône ☒ dans le coin en haut à droite, ou ramenez un autre panneau en cliquant sur une autre icône.

Kit Selector panel (Panneau de sélection de Kit)



Cliquez sur cette icône pour ramener le panneau de sélection de Kit (**Kit Selector**). De là, vous pouvez charger un des kits complet fourni. Bougez la souris au-dessus de chaque kits pour obtenir des information sur celui-ci dans le coté droit du panneau. Vous pouvez également naviguer autour des kits avec les touches d'ordinateur flèches et PageUp/ PageDn. Cliquez sur un Kit pour le charger. Cela chargera tous les éléments du kit de batterie choisi, et effacera toutes les éditions précédentes faites avec le panneau de sélection individuel des Kit-Piece (**Kit-Piece Selector**).

Kit-Piece Selector Panels



Le reste des icônes du côté gauche (en colonne), vous permet de charger les Kit-Pieces individuellement de la même manière que lorsque vous chargez un kit complet. Vous pouvez préécouter chaque frappe disponible dans chaque Kit-Piece à différentes vitesses en appuyant sur la touche [SHIFT] et en cliquant sur eux. Différentes frappes sont pré-écoutables en faisant varier la position verticale cliquée, tandis que la position horizontale change la vitesse (extrême gauche = vitesse 0, extrême droite = vitesse 127).

•**note** : veuillez noter que dans la description précédente, le système de numérotation de l'octave -2 (**-2 Octave Numbering**) est utilisée.

Kick

Chaque Kit-Piece contient deux frappes:

Hit: C1 (le pied enregistré avec la caisse claire présente)

No Snare: B0 (la grosse caisse enregistrée sans la caisse claire présente)

Il y a quelques exceptions : les Kit-Pieces DW, Leedy, Ludwig, Extras Kick2 et Extras Kick 4 n'ont pas de caisse claire présente (**No Snare hit**). Dans ces cas là, toute note destinée pour une "pas de caisse claire" sont envoyées à un pied avec une caisse claire (**Hit**).

Snare

Chaque Kit-Piece de snare contient cinq frappes:

Hit:	D1 (une frappe standard de caisse claire)
Drag:	D#1 (Lâché)
Flam:	F1 (Roulement)
Rim:	E1
Side-stick:	C#1

Il y a quelques exceptions : les Kit-Pieces DW Snare 1, DW Snare 2, Extras Snare 3, Extras Snare 7, Lucite et Radio King Kit-Pieces n'ont pas de **Side-sticks**. Ils sont redirigés vers les **Rims**. De plus, les caisses claires Ayotte ont un été enregistrées avec des baguettes amorties.

Hihats (Charleys)

Chaque Kit-Piece de charley contient six frappes:

Closed Tip:	F#1 (Tip Fermé)
Closed Shank:	C2 (Shank Fermé)
Half Tip:	D2 (Tip Moyen)
Half Shank:	E2 (Shank Moyen)
Open Tip:	A#1 (Charley Ouvert)
Pedal:	G#1 (Pédale)

Toms

Chaque Kit-Piece de toms contient trois frappes:

Floor Tom:	G1 (Tom Basse)
Mid Tom:	A1 (Tom Médium)
High Tom:	B1 (Tom Aiguë)

Il y a quelques exceptions : les Kit-Pieces de toms Leedy et Ludwig n'ont pas de toms aiguës (**High Tom**), ils dupliquent les tome mediums (**Mid Tom**) sur l'aiguë. De même, le Kit-Pieces de toms DW n'ont pas de tom médium, donc les toms

aiguës s'y substituent. *BFD* ne règle pas la hauteur quant il fait la substitution : il est donc recommandé de faire la substitution vous-même avec le paramètre **Tune** (hauteur) dans la section du mixer.

Cymbals (Cymbales)


Chaque Cymbales ont deux frappes : une frappe standard et un contrôle pour stopper la cymbale.

Cymbal 1:	C#2
Cymbal 1 choke:	F#2 (arrêt)
Cymbal 2:	G2
Cymbal 2 choke:	G#2 (arrêt)
Cymbal 3:	D#2
Cymbal 3 choke:	A#2 (arrêt)



Par défaut, chaque kit et chaque Kit-Piece sont mappé de cette manière, ce qui correspond au standard GM. Cependant les assignation de notes peuvent être changés en utilisant le panneau **Hit Options**.

KIT DISPLAY (VUE DES KITS)

Cliquer sur le graphique du kit de batterie principal dans le haut au centre de la fenêtre de *BFD* montre la vue des kits (**Kit Display**). En haut de cette vue, vous verrez un indicateur qui vous montre quel Kit est chargé. Le reste de la vue vous montre une représentation graphique du drumkit, et montre quelles parties sont chargées pour chaque élément. Cliquer sur le carré de chaque Kit-Piece vous joue le son, la position verticale du clic détermine la vitesse. L'icône dans le coin du carré  efface le Kit-Piece - vous pourriez vouloir ne plus charger des éléments non utilisés.

Cliquez la **Kit Display** à nouveau pour revenir au panneau principal.

Il y a trois icônes en dessus de la vue des Kit:

- **Reset kit (Initialisation du kit):**



Efface tout le Kit.

- **Save kit (Sauvegarde du kit):**



Sauvegarde votre Kit. Si vous le sauvegardez dans le dossier **BFD/Kits**, il apparaîtra alors dans le panneau principal de sélection des Kits (**Kit Selector**).

Il est important de noter qu'uniquement la disposition du Kit est sauvegardé : tous les réglages du mixer et de l'assignement des notes n'est pas sauvée avec cette fonction ! Pour faire cela, utilisez les boutons dans la section du mixer et dans le panneau **Hit Options**, or save a global program preset. ou sauvegardez un programme global dans un preset. Referez vous à la section intitulée 'Charger et Sauvegarder les Presets' pour plus d'information sur le système de presets de *BFD*.

- **Load kit (Chargement de Kit) :**



vous permet de charger un kit à partir d'un emplacement spécifique.

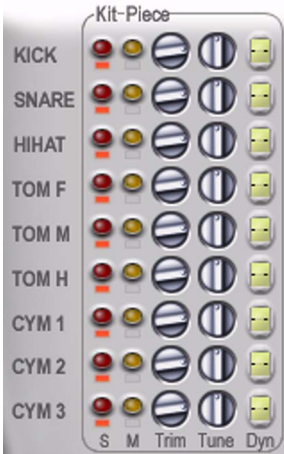
MIXER SECTION (SECTION DU MIXER)

Une note sur les contrôles :

Les contrôles se manipulent en cliquant sur eux et en bougeant la souris de haut en bas. Un double-clic sur le contrôle le ramène à sa position initiale. Presser [SHIFT] en même temps permet de le régler finement.

La section du mixer de *BFD* se divise en trois parties:

1. La Partie des Kit-Pieces



• Noms des Kit-Piece:

Les noms des Kit-Pieces ont une fonction très pratique. Cliquez sur un nom joue le son avec plus ou moins de vélocité (suivant la position horizontal cliquée).

• Boutons Solo et Mute:

Ces boutons vous permettent d'arrêter ou de jouer en solo certains éléments. Quant au moins un Kit-Piece est mis en solo, les boutons **Mutes** pour les autres parties s'allument, donnant une vision claire des parties qui jouent. Si une partie mutée et que le bouton **Solo** est désactivé, la partie reviendra en position mutée.

• Petits indicateur lumineux:

Les indicateurs à coté des boutons **Solo** montrent le statut de chaque Kit-Piece. Une lumière rouge indique qu'il n'y a pas de Kit-Piece chargé, une lumière orange indique qu'il vont bientôt être chargés, une lumière jaune signifie que le Kit-Piece est en train de se charger, et enfin une lumière verte indique que le Kit-Piece est chargé et prêt à être utilisé.

En plus de cela, il y a également un statut bleu pour les toms. Cela indique qu'une substitution s'est produite. Certains kits de *BFD* n'ont que deux toms par exemple. Dans ces cas un tom remplacera le tom manquant. Vous pouvez ceci dit toujours le mixer de manière indépendante, c'est à dire changer la hauteur, la panoramique, et les niveaux sans changer l'original. Pour garder trois toms réalistes, il est

recommandé d'ajuster la hauteur du tom substitué.

L'indicateur lumineux sous les boutons **Mute** s'allument quand chaque Kit-Piece est joué via MIDI (ou via la **Groove Librarian**).

- **Trim:**

Ce contrôle vous permet de régler le niveau de l'ambiance pour chaque composant, entre +6dB et -inf. dB. Dans la pratique, cette fonction est comme une reverbe naturelle dans les bus de *BFD*.

- **Tune:**

En utilisant ce contrôle , les hauteurs des éléments des kits peuvent être réglées d'une octave en bas et en haut (+/- 1200 cents). Ce contrôle agit pour tous les bus de micros.

- **Dyn (Dynamique):**

Ce contrôle règle la sensibilité de chaque élément du kit. La valeur du contrôle (de -127 à +127) est ajoutée à la vélocité de chaque évènement MIDI.

2. La partie Direct



Cette section du mixer contrôle seulement le son du bus stéréo **Direct Master** ou les sorties du Direct mono (dans **BFD All**), et ne change rien sur les micros **Overheads**, **Room** ou **PZM**. Ici, chaque Kit-Piece a deux contrôles (à part la grosse caisse et la caisse claire : plus d'explication plus avant):

- **Trim:**

Contrôle le niveau de chaque Kit-Piece entre -inf. et +6dB, dans le bus du Direct.

- **Pan:**

Ici, vous contrôlez la position dans le champs stéréo de chaque Kit-Piece, dans le bus stéréo **Direct Master**. Ils ne sont fonctionnels que lors

de l'utilisation de **BFD Stereo** ou **BFD Group**, et sont grisés en utilisant la version **BFD All** du plugin, comme chaque sortie mono du Direct n'ont pas besoin d'être panoramiquées. Les grosses caisses et les caisses claires ont chacun un contrôle spécial pour le bus Direct.

Les Kit-Pieces des grosses caisses et des caisses claires ont chacun des contrôles spéciaux pour le bus Direct.

- **Kick In/Out:**

Ce contrôle ajuste le fondu entre le micro placé à l'intérieur de la grosse caisse et celui placé à l'extérieur. Si vous cliquez sur le bouton de phase (), la phase du micro interne est inversée.

- **Snare Bot/Top:**

Ce contrôle ajuste le fondu entre le micro placé à l'intérieur de la grosse caisse et celui placé à l'extérieur. Si vous cliquez sur le bouton de phase (), la phase du micro interne est inversée.

3. La section de mixage des bus



Cette partie permet le contrôle sur le mix général. Le Direct et chaque bus individuel d'ambiance ont leurs propre faders ici, comme les boutons **Solo** et **Mute**. De plus, les micros d'ambiance ont deux contrôles additionnels:

- **Distance:**

Ce paramètre vous permet de manipuler virtuellement la distance de chaque micro d'ambiance du Kit de batterie.

- **Width:**

Ce contrôle ajuste la largeur stéréo de chaque micro du bus d'ambiance. Il va

d'une position mono (extrême gauche) à la stéréo (milieu) et Stéréo extrême (extrême droite). Les réglages extrêmes doivent être utilisés avec parcimonie, car ils peuvent induire des problèmes de phase.

Les paramètres **Distance** et **Width** pour chaque bus de micro d'ambiance sont illustrés par des micros qui bougent dans la vue principale sur le Kit (**Kit Display**).

Les deux derniers contrôles de cette sections sont les suivant:

- **Master:**

Il s'agit d'un niveau général du Master qui va contrôler tous les bus ensemble. Dans la sortie Master du plugin (**BFD Stereo**) cela va contrôler le niveau d'ensemble du canal stéréo. Dans la version multi-canaux du plugin (**BFD Groups** et **BFD All**). Il contrôle le volume relatif des différentes sorties.

- **Master Dynamics:**

Il s'agit d'un contrôle global sur la sensibilité à la vélocité. Sa valeur (de -127 à 127) est additionnée à la vélocité de toute note qui arrive dans *BFD* (autant via MIDI que par le biais de la **Groove Librarian**), après que la valeur individuelle de chaque Kit-Piece ait été additionnée.

• **note:** cela n'est pas nommé sur l'interface - il est localisé juste au-dessus du fader **Master**.

La section du mixer contient un système de presets, qui permet un accès très rapide à différents réglages du mixer.

- **Save Mixer Preset**



Amène un explorateur de fichiers classique de manière à sauver vos réglages de mixer. Par défaut, le répertoire **BFD/Mixer** est utilisé.

- **Load Mixer Preset**



Amène un explorateur de fichiers classique de manière à charger vos réglage depuis n'importe quelle place.

- **Quick-access Preset Browsers**



Si vous sauvegardez vos réglages de mixer dans le répertoire **BFD/Mixer**, vous pouvez utiliser ces boutons d'accès rapide pour passer rapidement entre les réglages de ce dossier.

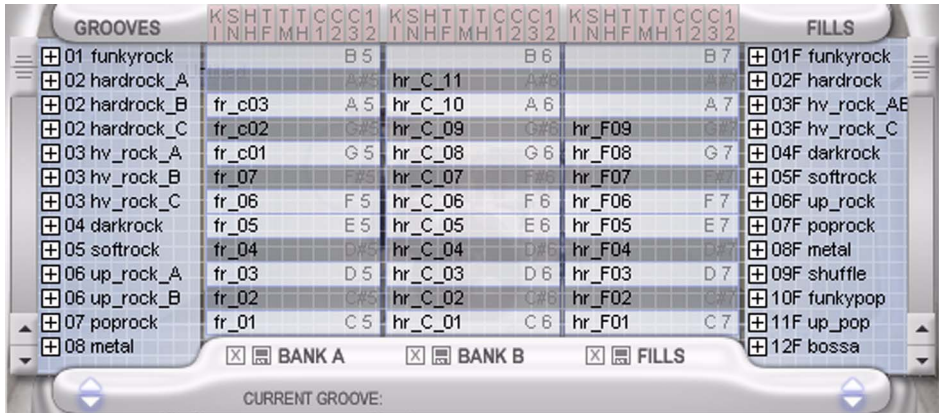
- **Reset Mixer Section**



Initialise la section du mixer avec les réglages par défaut.

GROOVE LIBRARIAN

Pour ouvrir la **Groove Librarian**, cliquez sur la barre en haut de la fenêtre du plugin *BFD*. Pour la refermer, cliquez sur le bas or sur les barres du haut du panneau de la **Groove Librarian**.



Lorsque vous utilisez **Groove Librarian**, il est important de se souvenir que certains des termes utilisés par *BFD* pour décrire les fonctionnalités.

- **Groove:**

une séquence de batterie utilisée dans **Groove Librarian** de *BFD*. *BFD* peut importer n'importe quel fichier MIDI (GM) de type 0 ou 1. Il est recommandé de n'importer que des fichiers ne contenant qu'une seule piste. Si *BFD* trouve plusieurs pistes, il ne chargera que la piste contenant le plus d'informations (qui a plus de chance d'être la piste de batterie).

- **Fill:**


Similaire au Grooves, mais classé dans les Fills.

- **Bundle:**

un groupe de douze Grooves. Les Bundles sont de petits fichiers qui pointent vers des Grooves et des fills. *BFD* est fourni avec de nombreuses bibliothèques de Grooves classées en Bundles.

Lorsque vous accédez à la **Groove Librarian**, il vous sera montré deux parties.

- **Browsers:**


Il y a deux explorateur 'tree-view ' dans la **Groove Librarian**, qui sont utilisés pour sélectionner les fichiers Bundles de Grooves et de Fills (placés dans les répertoires **BFD/Grooves** et **BFD/Fills**), ainsi que les Grooves et fill contenus dans ces bundles. Le sommet de chaque branche est le Bundle lui-même. Si vous expandez la structure (cliquez sur l'icône  à coté du nom du bundle), vous verrez tous les Grooves individuels qui y sont contenus.

- **Banks:**

Il y a trois banques, chacune contenant douze 'emplacements' dans la **Groove Librarian**. Ces emplacements sont là où vous glisser les Bundles ou les Grooves depuis l'explorateur. Cela peut également être utilisé pour compiler et sauvegarder les Bundles: il y a deux banques pour les bundles de Grooves, et un pour les bundles de Fills.

Chaque emplacement dans chaque banque correspond à une touche MIDI, pour lequel un indicateur est placé à la droite de l'emplacement, sur le coté de là où est situé le nom du Groove chargé. Quand une touche MIDI de la **Groove Librarian** est pressée, la valeur de la note MIDI et du groove est représentées en rouge. Si vous êtes en mode **Auto Bundle Shuffle**, la touche MIDI en rouge restera à l'identique, et le groove actuel qui est joué sera allumé à la place.

Les Grooves peuvent être copiés et réarrangés à l'intérieur des banques en pressant la touche [SHIFT] pendant que vous glissez les Grooves d'un emplacement à un autre. Si l'emplacement de destination est vide, le groove sera copié, et s'il n'est pas vide, les deux Grooves seront échangés.

Lorsqu'un Bundle a été compilé dans une des banques, il peut être sauvegardé pour une utilisation ultérieure en pressant le bouton Save () en dessous de chaque banque. Le mieux est de sauvegarder dans les répertoires **BFD/Grooves**, (ou **BFD/Fills** s'il s'agit d'un Fill), de manière à ce qu'ils apparaissent dans

l'explorateur.

Pré Écouter les Grooves

Les Grooves ou les Fills de chaque banque peuvent être pré-écoutés en cliquant simplement dessus. Le nom du Groove et le nom de la note MIDI deviendra rouge. Si vous voulez écouter le Groove de manière répétitive, activez l'option **Auto Groove Repeat** pour la banque concernée. Cliquez à nouveau sur le Groove pour l'arrêter.

Jouer les Bundles depuis le clavier

Les Grooves ou les Fills de chacune des trois banques sont alignés (mappés) sur le clavier. Les noms des touches utilisées sont montrés dans les emplacements des banques, à coté du nom de chaque Groove. Ces valeurs changent de manière dynamique et dépendent du statut de la numérotation choisie par l'option **-2 Octave Numbering** dans le panneau des **Options**.

Il est hautement recommandé d'activer l'option **Polyphonic Mode** (dans le panneau des **Play Options**) lorsque vous utilisez la **Groove Librarian**. Ce mode vous permet de jouer plusieurs Grooves en même temps.

Reférez vous à la section ci-dessous à propos des boutons du panneau des **Play Options** et **Auto Groove Repeat**, de manière à voir le comportement de la **Groove Librarian** et de sa manière de fonctionner.

Kit-Piece Note Filters / Half-Time button



The image shows three identical sets of buttons arranged horizontally. Each set consists of two rows of buttons. The top row of each set has buttons labeled 'K', 'S', 'H', 'T', 'T', 'T', 'C', 'C', 'C', '1'. The bottom row has buttons labeled 'I', 'N', 'H', 'F', 'M', 'H', '1', '2', '3', '2'. The buttons are light-colored with dark text.

Au sommet de la **Groove Librarian**, vous verrez une ligne de boutons rose au-dessus des banques Groove/Fills. Ces boutons (à l'exception du bouton à l'extrême droite nommé **Half-Time**) sont utilisés pour filtrer les notes des Kit-Pieces des Grooves jouant dans chaque banque. Cette fonction peut être utilisée lorsque vous voulez jouer seulement certaines parties de chaque Groove pendant que vous jamez avec d'autres parties. Par exemple vous pouvez filtrer la grosse caisse et la caisse claire, de manière à ce que seulement les charleys, les toms et les cymbales

jouent, pendant que vous jammes avec la grosse caisse et la caisse claire (avec les patterns). Ce mode est également utile pour combiner deux Grooves – par exemple, vous pouvez utiliser la grosse caisse, la caisse claire et les toms d'une banque, et les charleys et les cymbales d'une autre.

Si vous cliquez sur un des boutons de filtrage de notes en pressant [SHIFT], le statut de tous les filtres des notes des banques est inversé suivant celui que vous cliquez.

1
2

Le bouton à l'extrême droite de chaque ligne est le bouton **Half-Time**, qui fait jouer les Grooves de la banques moitié moins vite.

Créer vos propres Grooves et Fills

Les Groove et Fills de *BFD* utilisent le format MIDI standard. Cela rend extraordinairement facile de créer et d'importer vos propres Grooves. Suivez ces instructions si vous désirez créer vos propres Grooves.

- **Vous pouvez utiliser n'importe quel séquenceur qui soit capable d'exporter un fichier MIDI.**
- **Chargez *BFD* dans le séquenceur, ou enregistrez les séquences que vous voulez convertir en Grooves.**
- **Vous pouvez également importer n'importe quel fichier MIDI commercial ou gratuit, en utilisant la fonction Import de votre séquenceur (certains séquenceurs acceptent le glisser déposer). Vérifiez que les notes dans les fichiers MIDI correspondent bien à l'assignation des touches de *BFD* : vous aurez peut être besoin de faire quelques corrections dans votre fichier MIDI.**
- **Les Grooves peuvent être de n'importe quelles longueurs, bien qu'il soit recommandé de les garder en multiple de mesures. Souvenez-vous également que , en général, chaque groove doit être écrit pour une signature de temps spécifique. Si jamais un Groove a une signature de temps différente que la courante, *BFD* fera une de ces choses. Si la signature du Groove a plus de temps que le courant, alors les notes additionnelles seront coupées. A l'inverse, si la signature du Groove a**

moins de temps que le courant, alors le groove sera répété jusqu'à la fin de la mesure.


- Lorsque vous avez fini de créer vos Grooves, exportez les au format standard MIDI. *BFD* supporte les types de fichier MIDI 0 et 1.
- Il est recommandé d'organiser vos Grooves en sous-repertoires à l'intérieur des dossiers *BFD/Grooves* ou *BFD/Fills* à votre convenance.

QUANTIZATION PANEL (PANNEAU DE QUANTISATION)

Le système d'humanisation de *BFD* est un compromis entre le panneau de **Quantization**, et le panneau de **Humanize Velocity** et de **Humanize Timing**. Toutes ces fonctions s'activent quand *BFD* joue les Grooves, à l'exception du panneau **Humanize Velocity**, qui change également la sortie de *BFD* en utilisant les fichiers MIDI standard en entrée (en d'autre termes, quand vous déclenchez les sons de *BFD* à l'aide d'un fichier MIDI standard plutôt qu'avec la **Groove Librarian**).



Pour accéder au panneau de **Quantization**, cliquez le bouton quantization. Les deux sliders dans le panneau vous permettent de contrôler la variation depuis le timing original du groove en passant par des Grooves 'robotiques', mais également d'appliquer une distorsion de timings chargés depuis un 'Swing Template'.

Sortez du panneau sans retenir les changements en cliquant à nouveau sur l'icône, ou en cliquant sur l'icône dans le coin en haut à droite (), ou amenez un nouveau panneau en cliquant l'icône d'un autre panneau.

Slider Hard Quantize

Ce slider change graduellement le timing du Groove joué depuis son timing original, jusqu'à un timing 'robotique' (rigide), où n'importe quelle déviation de timing est ramenée à la division stricte du temps. Vous pouvez sélectionner quelle grille métrique vous voulez utiliser, depuis les temps jusqu'à une division en triples croches, en utilisant le sélecteur de menu déroulant.

Swing Templates

Les Swing Templates de *BFD* peuvent être considérées comme étant entre les 'groove template' dans les séquenceur tels que *Cubase* ou *Logic*, et la fonction classique 'shuffle' ou 'swing' dans les boites à rythmes. Ils définissent un champ X-Y qui traduit le temps original dans un temps 'swingué' de manière à obtenir plusieurs sensations à l'écoute. Pour le moment, *BFD* contient les swings classiques à la croche et à la double croche.

Sélecteur de templates

Ce menu déroulant permet la sélection d'un swing parmi ceux fournis avec *BFD*.

Slider de Swing

Ce contrôle permet de faire graduellement varier le timing du Groove joué entre les réglages du slider **Hard Quantize**, et la Swing Template sélectionnées.

La funky opposing 'Groove Dudes' sont des représentation graphiques des deux paramètres de swing.

HUMANIZATION PANELS (PANNEAUX D'HUMANISATION)



En plus des nombreuses possibilités du panneau de **Quantization**, *BFD* offre deux autres fonctions pour varier l'expressivité de sa sortie : les panneaux **Humanize Timing** and **Humanize Velocity**. Ils marchent de manière légèrement différente des autres panneaux. Pour amener un panneau, cliquez le bouton timing ou vitesse. Vous verrez qu'un pop up affiche un graphique, dont la courbe peut être changée avec la souris, et finalisée à l'aide d'un clic. Voir plus avant les explications sur l'interprétation des courbes.

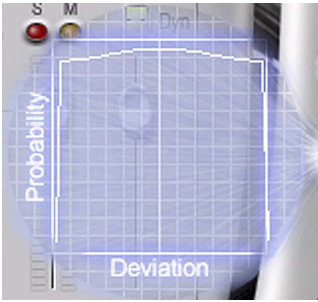
Le Panneau Humanize Timing

Utilisez ce panneau pour introduire des valeurs aléatoires de timings dans le jeu, de manière à faire sonner les Grooves de manière plus 'humaine' – en d'autres mots, moins parfaits. Le graphique du panneau a un axe x qui montre la déviation du temps depuis la note 'parfaite' (marquée par une ligne blanche au centre), et un axe y qui représente la probabilité qu'une certaine déviation ait lieu, le haut de la courbe signifie 'hautement probable'. Si vous jouez un Groove avec l'option **Auto Groove Repeat**, les variations de temps seront différentes à chaque répétition. Les randomisations de timing ne sont pas appliquées aux notes de votre séquenceur ou de votre contrôleur MIDI, mais seulement aux Grooves.

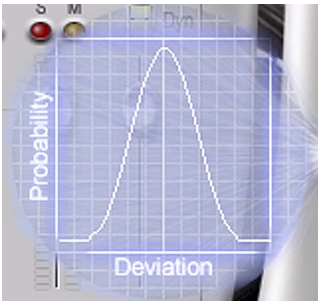
Le Panneau Humanize Velocity:

Le graphique de ce panneau marche exactement de la même manière que le panneau **Humanize Timing**, à l'exception que l'axe x représente le changement de vitesse. De là, il est possible d'émuler de légères variations de forces de frappes d'un véritable batteur. Ce panneau est unique parmi les fonctions de quantification de *BFD* dans le sens qu'il ne s'applique pas uniquement à la **Groove Librarian**, mais aussi en utilisant *BFD* comme module de son – c'est à dire en utilisant les fonctions de sequencing pour déclencher les sons indépendamment.

Voilà quelques exemples montrant comment interpréter les courbes graphiques. Si par exemple vous utilisez le panneau **Humanize Timing**:



Avec une forme graphique comme celle-là, la randomisation peut être extrême. En effet, le graphique vous montre qu'il y a une probabilité égale de déplacement de tous les timings, petits ou grand.



Avec le graphique montré ici, il y a un niveau raisonnable de randomisation : la plupart des notes autour un léger décalage, seule certaines auront un déplacement plus important.



Quand le graphique ressemble à celui ci, il n'y aura aucune randomisation de timing : le graphique vous montre qu'il y a une probabilité égale qu'il n'y ait pas de déviation.

Le principe est exactement le même pour le panneau **Humanize Velocity**.

PLAY OPTIONS PANEL (PANNEAU D'OPTIONS DE JEU)



Ce panneau vous laisse changer certains aspects du comportement de la **Groove Librarian**.

Sortez de ce panneau sans garder les changements en cliquant à nouveau sur l'icône, ou en cliquant à nouveau sur l'icône dans le coin en haut à droite (), ou en ouvrant un autre panneau en cliquant sur l'icône d'un autre panneau.

Sync to Song

Ce réglage permet de régler l'horloge de *BFD* sur celle de l'hôte, pour qu'il joue en phase. En effet, cela signifie que si un groove est déclenché, il commence à jouer depuis l'endroit de la mesure où il est déclenché. Par exemple, si vous déclenchez un Groove sur le deuxième temps de la mesure de votre morceau, il va jouer depuis ce temps là, de manière à ce que s'il y a une grosse caisse sur le premier temps et une caisse claire sur le deuxième, il va commencer à jouer la caisse claire.

Sync Groove Phase

Ce réglage permet de faire jouer les groove dans le temps avec le premier groove joué. Donc si vous déclenchez un nouveau Groove pendant que le premier joue son troisième temps, le nouveau groove va commencer à jouer depuis ce troisième temps également. Notez que **Polyphonic Mode** (voir plus bas) doit être activé pour avoir un de ces effets.

Transition Mode

Ce menu déroulant règle la manière dont les transitions entre les Grooves sont réalisées.

•Immediate

Dans ce mode, un nouveau Groove va commencer à jouer immédiatement. Toutes les options de synchronisation seront toujours dans cet effet, mais néanmoins, peuvent conduire à un effet de 'delay ' dans le jeu des groove si, par exemple, le Groove n'a pas de note au début.

•Next Beat

En utilisant ce mode, lorsqu'un nouveau groove est déclenché, la transition se

déroule au temps suivant de la source de synchro. Par exemple, si le nouveau groove est déclenché entre le 2eme et le 3eme temps, il va vraiment commencer sur le 3eme temps, qui est le temps suivant à partir du déclenchement.

•Next Bar

Ce mode marche de la même manière que 'next beat', sauf que le Groove suivant commence au début de la mesure suivante.

Default Groove

Ce paramètre spécifie le Groove par défaut qui est joué quand l'option **Respond to Song Start** est activée. Quel que soit le Groove que vous avez chargé dans la note correspondante à l'emplacement de la banque de groove, elle sera déclenchée à chaque départ de l'hôte.

Auto Fill period (Bars)

Ici, vous définissez le temps (en mesure) entre chaque Fill joué en mode **Auto Fill**. Par exemple, le définir à 16 signifie qu'un Fill sera joué tous les 16 mesures.

Latching Mode

Quand ce mode est activé, les Grooves ne sont pas arrêtés par un message 'note-off', mais par un autre message 'note-on' de la même touche. Donc, si vous pressez une touche pour jouer un groove, pressez cette touche à nouveau pour arrêter le Groove. Notez que cela s'applique sur toutes les notes – celles que vous déclenchez depuis le clavier, et par celles du séquenceur.

Polyphonic Mode

En **Polyphonic Mode**, plusieurs Groove peuvent être joués ensemble. Un nouveau Groove n'arrête pas les autres. Cela est pratique si par exemple vous superposer différents groove contenant certains éléments, et superposer des Grooves de grosse caisse/caisse claire/charley avec des Grooves de ride/crash.

Respond to Song Start

Activer cette option fait que le Groove par défaut (spécifié dans l'option **Default Groove** décrit plus haut) sera joué quand l'hôte démarrera.

Respond to Song Stop

Cette option arrête tous les Groove qui sont en train de jouer quand le séquenceur est arrêté.

Respond to Groove Notes

Si vous avez besoin d'utiliser un mapping de batterie qui inclue les notes MIDI qui servent à déclencher les Grooves, vous pouvez désactiver le déclenchement de ces groove en activant cette option.

Respond to MIDI CCs

Cette option active les contrôleurs MIDI. Ils sont essentiels lors de l'utilisation du **Hihat Controller** pour les différentes méthodes de jeu des charleys (voir la section **Hit Options** pour plus de détails). Il y a également certains contrôleurs MIDI directement reliés pour les boutons et les faders de la section du mixeur de *bfd*. Ils peuvent être changés si vous en avez besoin. Voyez la section FAQ pour apprendre comment le faire:

<http://www.fxpanation.com/product-bfd-userFAQ.php>

Voici la liste par défaut des numéros de contrôleur MIDI :

Control	MIDI CC
Direct Master Level fader	16
Overhead Level fader	17
Overhead Distance	21
Overhead Width	20
PZM Level fader	19
PZM Distance	25
PZM Width	24
Room Level fader	18
Room Distance	23
Room Width	22
Master Level fader	7
Master Dynamics	11

AUTO GROOVE REPEAT BUTTONS



Les deux colonnes de trois boutons à la droite de *BFD* sont utilisés pour l'auto-accompagnement. Chaque colonne représente une des banques de Grooves : la colonne sur la gauche représente la **Bank A**, tandis que la colonne sur la droite représente la **Bank B**.

Auto Groove Repeat

Quand cette option est activée, chaque Groove déclenché sera répété jusqu'à ce qu'il soit stoppé par une note-off (ou une note on si l'option **Latching Mode** est activée).

Vous pouvez changer cette option via MIDI:

Auto Groove Repeat A ON/OFF: F4 ou F6*, note no. 101

Auto Groove Repeat B ON/OFF: F#4 ou F#6*, note no. 102

Auto Bundle Shuffle

En mode **Auto Groove Repeat** cette option fait jouer de manière aléatoire les Grooves d'une même banque, à la place de jouer le même groove. Cette option n'a pas d'effet quand l'option **Auto Groove Repeat** est désactivée.

Vous pouvez changer cette option via MIDI:

Auto Bundle Shuffle A ON/OFF: G4 ou G6*, note no. 103

Auto Bundle Shuffle B ON/OFF: G#4 ou G#6*, note no. 104

??

Auto Fill

Lorsque en mode **Auto Groove Repeat** cette fonction vas jouer de manière aléatoire les Fill de la **Fill Bank** toutes les n mesures, (n étant défini dans le panneau **Play Options**).

Vous pouvez changer cette option via MIDI:

Auto Fill A ON/OFF: A4 ou A6*, note no. 105

Auto Fill B ON/OFF: A#4 ou A#6*, note no. 106

* dépendant du statut de l'option **-2 Octave Numbering** dans le panneau d'**Options**.

A-B Link



Egalement présent dans la partie **Auto Groove Repeat** est la fonction **A-B Link**. Lorsque cette fonction est activée, chaque note de Groove qui passe par la **Bank A** est aussi répercutée sur la **Bank B**, et vice-versa. Cela est utile en utilisant les filtres de notes de la **Groove Librarian** - vous pouvez utiliser mutuellement des bouts propres au Kit-Piece de chaque banque, puis utiliser une note pour déclencher un Groove de chaque banque, et de ce fait créer spontanément de nouveau Grooves.

OPTIONS PANEL (PANNEAU D'OPTIONS)



Cette icône active le panneau d'**Options**. De là, vous pouvez changer diverses options de *BFD*, agissant sur le comportement du plugin.

Sortez de ce panneau sans garder les changements en cliquant à nouveau sur l'icône, ou en cliquant à nouveau sur l'icône dans le coin en haut à droite (), ou en ouvrant un autre panneau en cliquant sur l'icône d'un autre panneau.

Options d'Animation

Il est fortement conseillé de désactiver les animations si vous utilisez un ordinateur relativement lent ou un portable, car les animations génèrent plus de CPU. Vous pouvez éteindre n'importe lesquels des panneaux animés, indicateurs de lumières, l'indicateur de tempo, et sur les vu-mètre.

Enable Context Info

Cela active la fenêtre de statut au bas de la fenêtre de plugin. Lorsque vous bougez la souris au-dessus d'un contrôle, il montre son nom et sa valeur. Vous pouvez désactiver l'information contextuelle si vous la trouvez gênante.

Load Default Kit

Avec cette option et le sélecteur du **Default Kit**(kit de défaut), vous pouvez spécifier et charger un Kit par défaut quand *BFD* démarre. Cliquez sur la boîte du **Default Kit** pour accéder à l'explorateur pour sélectionner le Kit par défaut.

-2 Octave Numbering

Certains séquenceurs , tels que *Cubase* ou *Logic*, utilisent un système de numérotation qui commence à C-2, alors que d'autre tels que *FL Studio* ou *Sonar* commencent à C0. Lorsqu'il démarre, *BFD* essaye de détecter l'hôte et d'ajuster la bonne convention, et ajuste les noms dans les **Hit Options** et des banques de la **Groove Librarian**. Vous pouvez choisir vous-même la convention qui vous sied le mieux.

16 Bit Mode

Dans ce mode, les données sont chargés dans la RAM en 16bits au lieu de 24bits. Cela réduit considérablement la mémoire utilisée par *BFD*.

Host Starts Time At 1

Cette option est fournie pour des sequenceurs comme *Digital Performer* , qui commencent leur compte du temps à 1 au lieu de 0, ce qui fait jouer les Grooves au mauvais moment.

Direct Mic Bleed (*BFD All only*)

La technologie de *BFD* avec plusieurs micros permet le controle du niveau de 'bleed' dans le mix final. Les 'bleeds' apparaissent dans les canaux de la grosse caisse (interne et externe) et dans la caisse claire (dessus et dessous). Cela permet la capture la resonance de la caisse claire dans le micro de grosse caisse par exemple. Par default, le niveau de 'bleed' est celui de l'enregistrement de base. Si vous activez cette option, les 'bleed' seront mixés dans le canal microphone direct.

Il y a quelques cas spéciaux :

Pour les grosses caisse, le 'bleed' de la caisse claire du micro du haut est envoyé dans le canal de la grosse caisse (interne), et le 'bleed' du micro de la caisse claire (en dessous) est envoyé dans le canal de la grosse caisse (externe),

Pour les caisse claire , le 'bleed' de la de la grosse caisse (interne) est envoyé dans le canal de la la caisse claire du micro du haut , et le 'bleed' de la de la grosse caisse (externe) est envoyé dans le canal de la la caisse claire du micro du bas.

La decision a été de ne pas inclure les 'bleeds' des autre micros, car ils etaient trop faibles , et demandaient trop de puissance pour le streaming des données.

Preview RAM Audio Only

Cette option fait que *BFD* joue seulement le départ du son qui se trouve en RAM avant de commencer la lecture du disque. Dans ce mode , aucune donnée n'est lue sur le disque. Cela peut être utile en mode de pré écoute pendant la composition, et désactivé pendant le mixage.

Maximum Stream Buffers

BFD garde en RAM les portions récentes de son jouées, de manière à ce que le disque souffre moins. Spécifier un nombre de buffers plus petit conduit à moins d'utilisation de RAM, mais aussi à plus d'efforts sur le disque dur.

Si vous utilisez beaucoup de vitesses différentes, le cache de RAM sera moins efficace, comme chaque vitesse charge un nouveau son.

Pour ajuster le nombre de buffers , double cliquez sur la valeur, entrez une nouvelle valeur, et pressez enter. Ne faire cela que lorsque *BFD* ne joue pas.

Maximum Voices

Vous pouvez régler ici la polyphonie maximum de *BFD*. Si le nombre de voie est dépassée, *BFD* enclenche un mode intelligent de substitution, basé sur la note la plus ancienne qui joue encore.

Pour ajuster le nombre de voies , double cliquez sur la valeur, entrez une nouvelle valeur, et pressez enter.

RAM Cache Size

Ceci est la taille de la portion en RAM de chaque son pour permettre des opérations de basse latence dans *BFD*. Cette portion joue pendant que *BFD* charge le reste du son depuis le disque dur. Une valeur plus grande donne plus de temps au disque pour lire les données, mais demande plus de RAM.

Ce nombre représente la part du son jouée en RAM quand le mode **Preview RAM Audio Only** est activé.

Stream Buffer Size

Ceci est la valeur de la taille des buffers de stream sur le disque dur pour chaque voie. Augmenter la taille peut rendre *BFD* plus efficace, mais est plus gourmand en RAM.

Maximum Layers

Vous pouvez limiter le nombre de couches de vitesse utilisées par *BFD*, pour réduire le travail du disque dur. Cela peut être utile en mode preview et en composant, et vous pouvez le augmenter pour le mixage final.

Data Path


Cliquez sur cette boîte vous permet de spécifier un nouveau chemin d'accès aux données de *BFD*.

HIT OPTIONS PANEL (PANNEAU D'OPTION DES FRAPPES)



Le panneau de **Hit Options** vous permet de pré écouter , et d'ajuster l'assignation des touches et de régler les niveaux, pour les différentes frappes à l'intérieur de chaque Kit-Pieces du Kit chargé.

De plus, il vous laisse assigner un contrôleur MIDI continu pour le contrôle du Charley, de manière à le lier à une pédale contrôleur telles que celles utilisées par Clavia *D-Drums*, Roland *V-Drums* et *DrumKat*.

Sortez de ce panneau sans garder les changements en cliquant à nouveau sur l'icône, ou en cliquant à nouveau sur l'icône dans le coin en haut à droite (), ou en ouvrant un autre panneau en cliquant sur l'icône d'un autre panneau.

Pré écouter les frappes

Vous pouvez pré écouter chaque frappe à diverses vélocités en cliquant sur le nom des frappes. La vélocité varie de gauche (vélocité 0) à droite (vélocité 127) sur le nom.

Assignation des Notes

L'assignation des notes MIDI peut être soit réglé manuellement, ou en utilisant le bouton 'MIDI Learn'.

Pour changer ces valeurs manuellement, vous pouvez soit:

- cliquer et glisser verticalement la valeur
- placer la souris au-dessus de la valeur et bouger la molette de la souris
- Double-cliquez la valeur, entrez une nouvelle valeur, et pressez enter

MIDI Learn

Pour utiliser le MIDI Learn, cliquez le bouton MIDI Learn sur la touche que vous voulez assigner. Le bouton indiquera qu'il attend un signal MIDI. Appuyez sur la touche MIDI pour l'assigner.

Chaque assignation de note copiée sont affichées en bleu.

Hihat Controller

Ceci vous laisse définir un contrôleur MIDI pour utiliser avec le charley, de manière à utiliser un contrôleur pour indiquer à *BFD* la position du charley ouvert/

fermé. La méthode utilisée est celle du ‘déclenchement variable’, où *BFD* utilisera plusieurs sons suivants la position de la pédale : fermé, semi-ouvert, ouvert.

Pour définir un numéro de contrôleur, cliquez sur MIDI Learn et bougez la pédale de contrôleur, ou entrez sa valeur manuellement. Vous aurez également à le faire pour les notes du ‘déclenchement variable’. Le réglage par défaut de *BFD* peut être régler.

Unloading Hits

La boîte à cocher à coté de chaque frappe indique qu’elles sont chargées dans le Kit courant. Si vous le désirez, vous pouvez décharger chacune des frappes en décochant les boîtes respectives. Cela est pratique pour décharger les sons non utilisés, ce qui peut soulager la RAM.

Si vous jouez une note d’une frappe déchargée (ou si un groove le contient), le son le plus proche sera joué.

NOTE : Aucun des Grooves joués ne contient de roulements ou de lâchés, donc ils peuvent être déchargés sans problèmes. Cependant, certains Grooves programmés les utilisent.

Hit Trim

En utilisant le bouton trim, vous pouvez ajuster le volume de chaque frappe à l’intérieur de chacun des Kit-Pieces. Cela est extrêmement utile si vous voulez ajuster les niveaux relatifs des caisses claires, charleys, par exemple.

Vous pouvez sauvegarder les options **Hit Options** en utilisant les boutons en haut de ce panneau. Pressez le bouton  de manière à initialiser les réglages.

TEMPO DISPLAY (FENETRE DE TEMPO)

Il y a un moyen très simple de voir le tempo dans le coin en haut à droite de l'interface de *BFD*. Cet endroit dispose aussi d'un bouton 'panique'.

Bouton 'Panique'



Cliquez ce bouton pour stopper tous les sons de *BFD*. Ceci est utile si vous avez des notes bloquées.

Lumière de Temps



Cette lumière flashe tous le temps quand le morceau est joué.

Visualisation du Tempo



Montre le tempo courant dans le séquenceur. Vous pouvez également l'utiliser dans la version stand alone, pour régler un tempo pour les fonctions de Groove. Double-cliquez la vue et entrez une nouvelle valeur.

Visualisation de la Signature du Temps



Montre la signature rythmique courante dans votre séquenceur. Vous pouvez également l'utiliser dans la version stand alone, pour régler une signature pour les fonctions de Groove. Double-cliquez la vue et entrez une nouvelle valeur.

CHARGER ET SAUVEGARDER LES PRESETS

BFD a 4 types de presets:

Preset Kit Combo: .bfk


Location: **BFD/Kits**

Ce type de presets contient les informations sur les elements chargés qui constituent les kits. Vous pouvez charger et sauvegarder ces presets avec les boutons en dessous de **Kit Display**.

Preset de Reglages du Mixer: .bfm

Location: **BFD/Mixers**

Ces fichiers contiennent les informations relatives au mixer. Ils peuvent être chargés et sauvegardés, ainsi que pré écoutés rapidement avec les boutons

(), en utilisant la barre de preset de la section de mixer, situés juste au dessus des controles **Distance** et **Width** sur le mixer.

Presets de declenchements de touches preset: .bft (*BFD triggers*)

Location: **BFD/KeyMaps**

Vous pouvez sauvegarder vos réglages préférés d'assignation des touches comme vous les avez définies dans le panneau **Hit Options**.

Presets Globaux: .bfp (*BFD programs*)

Location: **BFD/Programs**

Ce type de presets contient les réglages globaux : il contient tous les autres presets, à savoir les **.bfk**, **.bfm**, et **.bfp**. Pour charger et sauvegarder ces presets globaux, utilisez les boutons situés en haut à droite de l'interface de *BFD*.

Votre hôte devrait être capable de sauvegarder l'état général de *BFD* lorsque vous sauvegardez votre morceau. Cela revient à sauvegarder un fichier **.bfp**.

AUTRES TYPES DE FICHER UTILISE DANS *BFD*

De même que dans les les fichiers de presets definis plus hauts, *BFD* utilise certains autres types de fichier:

Grooves et Fills: .mid

Location: **BFD/Grooves** et **BFD/Fills**

Ce sont des fichiers MIDI standard.

Bundles de Groove et Bundles de Fill: .bfb

Location: **BFD/Grooves** and **BFD/Fills**

Ces fichiers contiennent la reference à douze Groove et Fill maximum.

Swing Templates: .txt

Location: **BFD/SwingTemplates**

Ces fichiers sont des fichiers texte qui contiennent les information de distorsion du temps utilisés dans le panneau de **Quantization**.

AUTRES FONCTIONS

Bounce Switch



Ce switch permet l'utilisation de bounce offline pour certains notes.

Activez cette option pour vous assurer que *BFD* va attendre la fin de toutes les notes lors du bounce. Notez que le mode bounce n'est pas en temps réel, et ne doit être utilisé que lors des rendus de mixes dans votre séquenceur (s'il dispose de cette fonction).

BFD et les sorties multiples

Il y a trois versions du plugin *BFD*, qui vous donnent des possibilités de mixages différentes dans votre hôte. Nous avons choisi cette option à cause de l'incapacité de certains hôte de reconfigurer les sorties des plugins.

- **BFD Stereo:**

Master Stereo uniquement. Cette version mixe tous les microphones ensemble dans le Master Direct, et sort le tout sur une paire stéréo unique. Le fader du **Master** control le niveau global de sortie du plugin.

- **BFD Groups:**

Stereo Groups version. Cette version mixe tous les différents bus de microphones dans des sorties stereo distinctes. Le fader du **Master** affecte le volume de tous les bus de manière relative.

Sortie	Nom
1+2	Master Direct
3+4	Bus Overhead
5+6	Bus Room
7+8	Bus PZM

- **BFD All:**

Version toutes sorties. Cette version est identique à **BFD Groups**, mais, à la place d'un mix stereo des signaux directs, chaque éléments du Kit a sa propre sortie. Le fader du **Master** affecte le volume de tous les bus de manière relative. Notez que Logic n'accepte que 16 sorties des plugins, donc le signal des cymbales 2 et 3 sont mixées ensemble.

Sortie	Nom (pas Logic)	Nom (Logic)
1+2	Bus Overhead	Bus Overhead
3+4	Bus Room	Bus Room
5+6	Bus PZM	Bus PZM
7	Grosse caisse Direct (micro interne)	Grosse caisse Direct
8	Grosse caisse Direct (micro externe)	Grosse caisse Out
9	Caisse claire bas Direct	Caisse claire bas Direct
10	Caisse claire haut Direct	Caisse claire haut Direct
11	Charley Direct	Charley Direct
12	Tom basse Direct	Tom basse Direct
13	Tom medium Direct	Tom medium Direct
14	Tom aigue Direct	Tom aigue Direct
15	Cymbal 1 Direct	Cymbal 1 Direct
16	Cymbal 2 Direct	Cymbal 2+3 Direct
17	Cymbal 3 Direct	-

NOTES SUR L'ENREGISTREMENT DES BATTERIES

Les batteries de hautes qualités de *BFD* ont été enregistrées et éditées par Steve Duda...

<http://www.good-science.com/SteveDuda/>

... and a été enregistré par Elan Trujillo et Steve Duda au studio Eldorado Studio, Burbank, CA , USA.

<http://www.eldoradorecording.com/>

Les batteries ont été fournies grace à l'aimable collaboration de Josh Baldwin et de Christopher S. Heuer au Vintage Drum Rental, Los Angeles.

<http://www.vintagedrumrental.com/>

Voilà un résumé comprehensible comment chaque élément de la batterie a été enregistré...

- **Signaux Direct:**

Snare haut et bas: Shure SM57
Grosse caisse interieur: ElectroVoice Re20
Grosse caisse exterieur: Neumann M49
Charleys: Neumann KM81
Toms: Sennheiser MD421
Cymbales: AKG 451

Tout ces micros ont été enregistrés au travers de preamps API modifiés. Notez que le Sennheiser MD421 utilisé pour enregistrer les toms sont en fait deux micros, un placé au-dessus, l'autre en dessous. Chaque partie est passée au travers de preamps API modifiés et envoyés dans une table SSL.

- **Overhead:**

AKG C-12's à travers des preamplis à lampe Summit MPC-100A. Ils ont été placés à 5 pieds directement au-dessus du kit, avec les capsules se faisant face à 3 pieds de distance.

- **Room:**

Neumann U87's enregistrés au travers de preamplis Avalon. Ils ont été placés à 15 pieds derrière la grosse caisse, à 45 degrés du kit.

Un micro room placé ainsi est souvent mixé en mono et ramené de 10 à 24 dB. Il donne un bon 'filtre' pour les notes de la batterie, et ajoute un espace coloré.

- **PZM (micros de surface):**

Crown PZM au niveau du sol enregistrés au travers de preamps API et de compresseur Empirical Labs Distressors réglés à un ration 3 :1, avec un léger threshold (enlevant entre 0 et 6dB en fonction de la force de la frappe). Cette compression de scène a été ajoutée pour offrir plus de coffre et de sustain aux enregistrement de micros de surface.

Leurs emplacements sont 10 pieds derrière la grosse caisse, à 45 degrés de la batterie, et forment un angle droit par rapport à la direction de la grosse caisse.

Les micros de surface sont aussi un bon 'filtre' car ils capturent une image stéréo et un bon son de room qui ne sont pas capturés par les autres micros.

LA BIBLIOTHEQUE DE GROOVE DE *BFD*

La plupart des Grooves fournis avec *BFD* sont enregistrés sur des V-Drums de Roland par Chris Dagley, un batteur renommé d'Angleterre. Chris a joué avec le 'National Youth Jazz Orchestra' pendant de nombreuses années, mais aussi avec des sommités de la scène musicale internationale, tels que Lalo Schifrin, Des'ree, Gary Barlow, All Saints, Rosie Gaines, Jamiroquai, Tom Scott, Gloria Gaynor, Chaka Khan, Ray Charles, Eric Clapton, Ella Fitzgerald, George Michael et bien d'autres. Il a également joué sur de nombreux films, pour le théâtre, et des publicités, et joue de plus dans diverses formations de jazz fusion, et big bands. Chris a également été pionnier dans la session d'enregistrement sur Internet, avec World-NetStudios

<http://www.worldnetstudios.com>

Des Grooves additionnels ont été joués par Tom Santamera sur des V-Drums. Il y a également des Grooves programmés fournis, rassemblés et sélectionnés par Mayur Maha.

Reférez vous au fichier **GroovesReadme.txt** pour plus d'informations sur les Grooves.

6. APPENDICE

Problèmes rencontrés par certains hôtes

Certain hôtes ne supportent pas les sorties multiples des instruments. Pour l'instant, nous sommes informés que Sonic Foundry *Acid 4.0*, MOTU *Digital Performer 4* et Digidesign *ProTools* sont dans cette catégorie.

Pour passer outre ces limitations, nous vous recommandons d'utiliser reWire pour ces hôtes.

Logic Audio d'Emagic a également une limitation à 16 sorties des plugins. Si **BFD All** est chargé dans *Logic*, il utilisera la dernière sortie pour mettre les cymbales 2 et 3.

Pour faire marcher n'importe quelle version à sorties multiples de *BFD* dans les hôtes, référez vous à la section 'Installation et Premier pas'.

Digital Performer commencent leur compte du temps à 1 au lieu de 0, ce qui fait jouer les Grooves au mauvais moment. Vous pouvez résoudre cela en activant l'option **Host Starts Time At 1**, dans le panneau d'**Options**.

Résolution des problèmes

- **Je ne peux pas entendre de son!**

Il se peut que vous n'avez pas chargé de Kit. Aussi, de nombreux séquenceurs (tels que *Logic*) requièrent que vous mettiez vos pistes MIDI en mode Record (enregistrement), ou que vous activiez l'entrée live MIDI pour que le signal passe.

- **Il y a un temps gênant entre le moment où je presse une touche et le moment où le son sort.**

Il s'agit d'un problème de latence, qui concerne tous les processeurs. La latence peut être réduite en utilisant une meilleure carte son, avec les derniers drivers. La latence dépend également de la vitesse de votre microprocesseur : même si votre carte son supporte des latences faibles (par exemple les cartes RME sont capables

de descendre en dessous de 1.5ms, plus bas que la plupart des synthés hardwares), vous aurez besoin d'une grande puissance pour résoudre ce problème.

- **J'entends des 'clics' et des 'pops'!**

Tout d'abord, vérifiez que vous n'entendez pas que cela avec *BFD*. Les clics sont en général le résultat d'interruptions de l'ordinateur, causés par des conflits d'IRQs, et de cartes mères bon marché (telles que celles avec un chip VIA). Ces symptômes viennent également en utilisant les latences basses sur un ordinateur qui ne peut pas les traiter. La plupart du temps, vous n'aurez pas de clics en travaillant sur un petit projet, mais ils apparaîtront sur de plus gros projets avec d'autres plugins et de nombreuses pistes audio. *BFD* est très exigeant sur le disque dur (ainsi que sur tous les composants de la carte mère qui transfèrent les données au système d'exploitation). Essayez d'augmenter le temps de latence (c'est à dire la taille des buffers audio) de votre carte son et de votre hôte. De même, essayez de changer les valeurs de buffer du panneau d'**Options** de *BFD*.

Si cela ne résout pas le problème, contactez notre support pour plus d'aide.

- **Certaines notes sont coupées, des pertes de synchro, et des décrochages.**

Si vous avez de tels problèmes il est fort probable que votre disque dur ne soit pas assez rapide pour *BFD* ! Du fait que *BFD* utilise une technologie de lecture sur le disque de plusieurs microphones, jouer un seul son est l'équivalent de 11 pistes audio !

Vous devez toujours vérifier que le lecteur ou la partition où *BFD* est stockée, est defragmentée. Du moment qu'elle l'est avant l'installation, cela devrait être bon. Aussi, sur Windows, vérifiez que vous avez le mode DMA activé (vérifiez les réglages de vos contrôleurs de disque durs dans le panneau de configuration/gestionnaire de périphériques). Essayez également de changer les valeurs de buffer du panneau d'**Options** de *BFD*.

Regardez si les réglages suivants peuvent vous aider:

- Installez *BFD* sur un disque dur différent de celui du système d'exploitation et des pistes supplémentaires utilisées. Si cela n'est pas possible, essayez d'utiliser une partition dédiée.
- Utilisez un lecteur externe Firewire ou USB 2.0. Cela est particulièrement pratique pour les utilisateurs de portables et de notebooks, car les disques durs internes de ces machines sont généralement lents en comparaison (4200rpm contre 7200 rpm). Un disque externe devrait être capable de fournir assez de données dans le temps. Pour vous donner une idée du taux de transfert exigé, un scénario extrême d'utilisation de *BFD* nécessite 15MB/s. Cela signifie qu'un firewire ou un USB 2.0 qui délivre 30MB/s sera parfaitement adapté.
- Le déclenchement des Grooves ne marche pas comme désiré.

Vérifiez les réglages dans le panneau d'option **Play Options** et regardez si les mode latch et Sync sont réglés de manière convenable pour votre utilisation. Reférez vous à l'aide sur les options **Play Options**, pour déterminer les différentes façons de déclencher *BFD* et de synchroniser le plugin.