

HD-1 Drum Tutor

Manuel en ligne



©2009 Roland Corporation

* Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de ce document est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Roland Corporation.

* Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

* Les saisies d'écran figurant dans ce document sont utilisées conformément aux directives de Microsoft Corporation.

* Windows® a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® operating system".

* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

1. Introduction

“HD-1 Drum Tutor” est un logiciel à utiliser avec la batterie HD-1 pour s’entraîner à en jouer de façon simple et amusante.

■ 1. Ecoutez les motifs d’usine (p. 15):

Les motifs d’usine (“preset patterns”) que vous serez amené à reproduire sont répartis en trois groupes par degré de difficulté.

- Motifs rythmiques de base ne contenant que de la batterie
 - Morceaux (avec parties d’accompagnement) utilisant des motifs rythmiques simples
 - Morceaux (avec parties d’accompagnement) utilisant des motifs rythmiques plus complexes
- Ecoutez d’abord les motifs rythmiques de base ne contenant que de la batterie.



■ 2. Apprenez les motifs d’usine (p. 16):

Durant la reproduction du motif d’usine, un symbole jaune clignote sur la surface du pad audible.

Regardez la balle bondissant d’une note à l’autre: elle vous montre quel pad frapper et quand.

■ Lecture de la partition de batterie:

* Pour obtenir le son de charleston fermé, frappez sur le pad de charleston en enfonçant la pédale.

* Pour obtenir le son de charleston ouvert, frappez sur le pad de charleston sans enfoncer la pédale.

* Pour produire le son de pédale enfoncée, actionnez fermement la pédale de charleston.

- S’il y a un passage difficile dans le motif d’usine, vous pouvez le mettre en boucle pour vous concentrer sur lui.
- Vous pouvez jouer la partie de batterie d’un morceau si vous le désirez.
- Vous pouvez aussi isoler des pads individuels pour n’écouter qu’eux.
- Ralentissez le tempo pour apprendre le motif plus facilement.
- Pour certains motifs, la main à utiliser pour frapper un pad est indiquée à l’écran.



■ 3. Jouez avec les motifs d'usine (p. 19):

Jouez sur l'HD-1 en accompagnant le motif d'usine. Le timing des notes est vérifié et le résultat apparaît sur la partition.

Vous pouvez vérifier la qualité de votre timing pour chaque pad.

Au départ, la fonction de décompte est activée.

Pour un motif qui commence au début d'une mesure, la reproduction démarre après un décompte, ce qui vous permet de commencer à jouer sur l'HD-1 dès le début du motif.

Si vous bénéficiez déjà d'un décompte (après avoir chargé un fichier de morceau, par exemple), cliquez sur le bouton **Décompte** pour couper cette fonction.

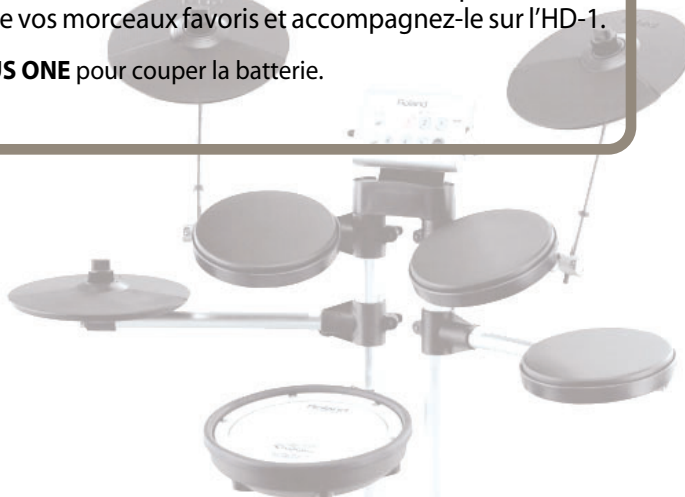


■ 4. Accompagnez un de vos morceaux favoris (p. 21):

Vous pouvez charger un fichier Standard MIDI (SMF).

Quand vous avez appris les bases du jeu de batterie avec les motifs d'usine, cliquez sur le bouton **LOAD SONG** pour charger un de vos morceaux favoris et accompagnez-le sur l'HD-1.

Vous pouvez cliquer sur le bouton **MINUS ONE** pour couper la batterie.



Exercez-vous en jouant à la page Jeu (p. 22)

Cliquez sur l'onglet **Jeu** pour afficher la page Jeu.

Pour accumuler des points, frappez les pads de l'HD-1 en suivant le rythme auquel les blocs avancent.

Votre score reflète vos progrès.

2. Connexion à l'HD-1

Branchez la batterie HD-1 à un ordinateur comme décrit dans le guide d'installation du "HD-1 Drum Tutor". "HD-1 Drum Tutor" peut ne pas fonctionner correctement si les connexions sont erronées.



Sur l'UM-1G, laissez le commutateur [ADVANCED DRIVER] en position "OFF" tant que l'HD-1 est branchée à l'ordinateur.

2-1. Connexion avec l'UM-1G

Pour utiliser "HD-1 Drum Tutor", utilisez l'UM-1G et les câbles audio fournis pour relier l'HD-1 à l'ordinateur. Pour en savoir plus sur les connexions, voyez le guide d'installation de "HD-1 Drum Tutor".

Mettez la batterie HD-1 sous tension avant de démarrer "HD-1 Drum Tutor".



Ne débranchez jamais l'UM-1G branchée à l'HD-1 tant que "HD-1 Drum Tutor" tourne.

2-2. Choix des périphériques d'entrée/de sortie

Effectuez les réglages pour le périphérique MIDI que vous utilisez.

1. Double-cliquez sur l'icône [HD-1 Drum Tutor] se trouvant sur le bureau de votre ordinateur pour lancer le logiciel.
* Vous pouvez aussi lancer ce logiciel à partir du menu "Démarrer" de Windows. Sélectionnez "Tous les programmes" - "HD-1 Drum Tutor" et cliquez sur [HD-1 Drum Tutor].
2. Dans le menu, choisissez "[Setup]" pour ouvrir la fenêtre de dialogue "Set Up Audio/MIDI Devices".
3. Réglez le champ "Output" sur "Virtual Sound Canvas".
4. Réglez l'entrée et la sortie MIDI comme suit.

Utilisateurs de Windows Vista:

MIDI Input	UM-1G
MIDI Output	UM-1G

Utilisateurs de Windows XP:

MIDI Input	Périphérique audio USB
MIDI Output	Périphérique audio USB

5. Cliquez sur [OK].

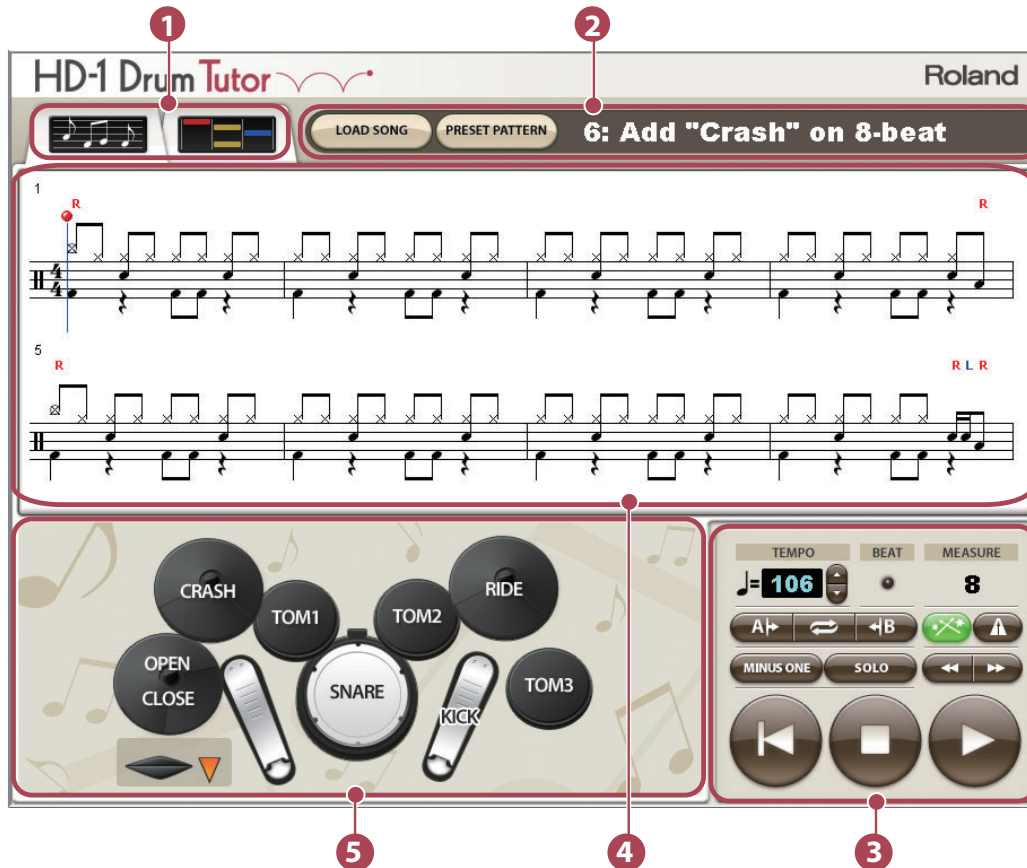


Pour en savoir plus sur les réglages nécessaires si vous branchez un module MIDI externe, voyez [10. Autres réglages \(p. 24\)](#).

3. Présentation des différentes sections

3-1. Page Partition

Cette page vous permet de suivre la balle bondissant sur la partition et de frapper les pads en suivant chaque note.



1. Onglets de sélection de page

Ces onglets sont identiques aux pages Partition et Jeu. Il vous permettent de changer de page. Pour en savoir plus, voyez [4-1. Onglets de page \(identiques aux deux pages\) \(p. 7\)](#).

2. Plage de sélection de motif

Cette page est identique aux pages Partition et Jeu. Elle permet de sélectionner le motif à reproduire. Pour en savoir plus, voyez [4-2. Plage de sélection de motif \(identique aux deux pages\) \(p. 7\)](#).

3. Plage de contrôle

Cette page est identique aux pages Partition et Jeu. Elle permet d'effectuer des réglages de base, de lancer/d'arrêter la reproduction, de changer le tempo et d'activer ou de couper le métronome. Pour en savoir plus, voyez [4-3. Plage de contrôle \(identique aux deux pages\) \(p. 8\)](#).

4. Partition

Cette page est propre à la page Partition: elle affiche la partition du motif sélectionné. Pour en savoir plus, voyez [4-4. Partition \(page Partition\) \(p. 10\)](#).

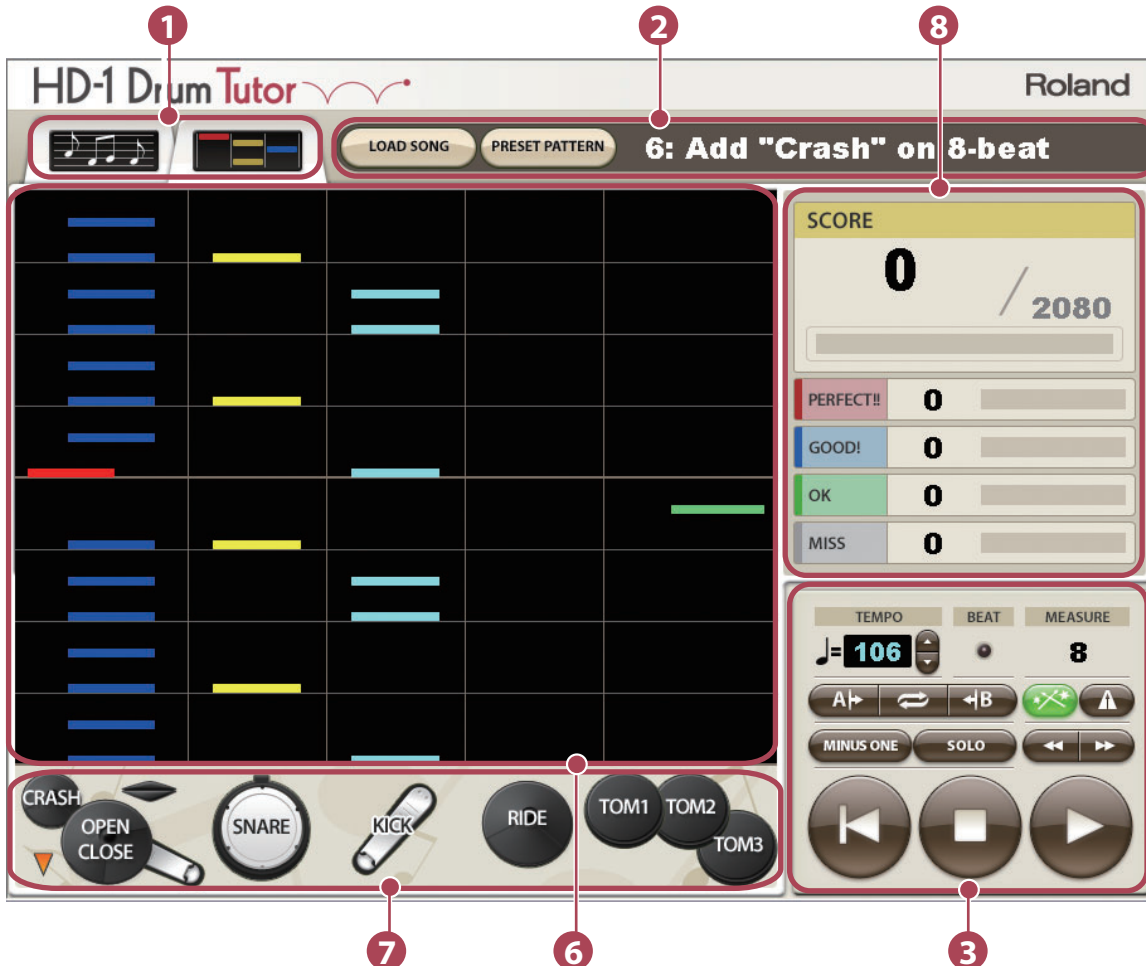
5. Plage de pads

Les pages Partition et Jeu ont chacune une plage de pads mais leur présentation diffère un peu. Chaque pad de cette plage correspond à un pad de l'HD-1. Pour en savoir plus, voyez [4-5. Plage de pads \(identique aux deux pages\) \(p. 11\)](#).

3-2. Page Jeu

Cette page vous permet frapper les pads en suivant les blocs colorés défilant de haut en bas.

1. Onglets de page/2. Plage de sélection de motif/3. Plage de contrôle: ces plages sont identiques à celles de la page Partition. Pour en savoir plus sur ces plages, voyez **3-1. Page Partition (p. 5)**.



6. Plage de blocs

Cette plage est spécifique à la page Jeu.

Le motif sélectionné apparaît ici sous forme de blocs colorés.

Pour en savoir plus, voyez **4-6. Blocs (page Jeu) (p. 12)**.

7. Plage des pads

Les pages de partition et de jeu ont chacune une plage de pads mais leur présentation diffère un peu.

Chaque pad de cette plage correspond à un pad de l'HD-1.

Pour en savoir plus, voyez **4-5. Plage de pads (identique aux deux pages) (p. 11)**.

8. Plage de score

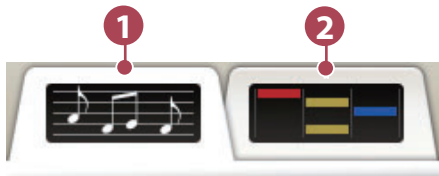
Cette plage est propre à la page Jeu.

Elle affiche une évaluation chiffrée de votre jeu.

Pour en savoir plus, voyez **4-7. Score (page Jeu) (p. 13)**.

4. Opérations élémentaires

4-1. Onglets de page (identiques aux deux pages)



1. Onglet Partition

Cliquez sur cet onglet pour afficher la page **Partition**.

2. Onglet Jeu

Cliquez sur l'onglet Jeu pour afficher la page **Jeu**.

4-2. Plage de sélection de motif (identique aux deux pages)



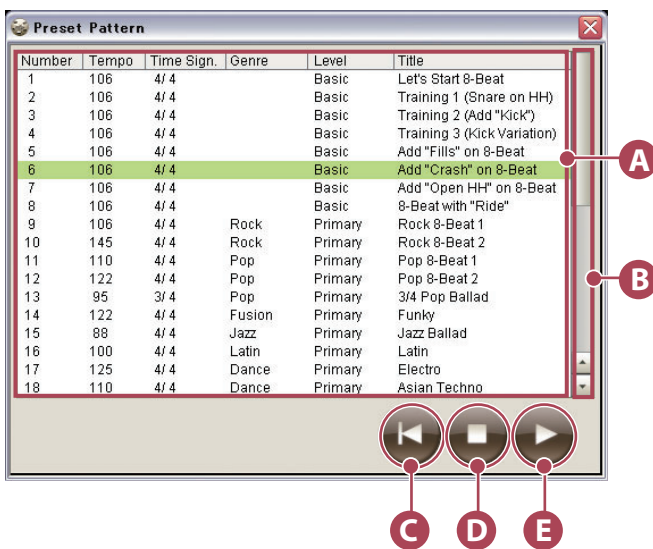
1. Bouton LOAD SONG

Cliquez sur ce bouton pour charger un fichier de morceau (fichier Standard MIDI) dans "HD-1 Drum Tutor". Pour en savoir plus sur "LOAD SONG", voyez [8-1. Chargement d'un morceau \(identique aux deux pages\) \(p. 21\)](#).

2. Bouton PRESET PATTERN

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la fenêtre **Preset Pattern** illustrée ci-dessous.

Dans cette liste, cliquez sur un motif d'usine pour le sélectionner. Le nom du motif choisi apparaît dans la plage de **motif**. Le contenu de la **partition** et de la plage de **blocs** change aussi.



A. Liste des motifs d'usine

Cette liste reprend les motifs d'usine ("Preset Pattern") de "HD-1 Drum Tutor".

En double-cliquant sur un des motifs de la liste **Preset Pattern pour le sélectionner, vous fermez aussi la fenêtre **Preset Pattern**.*

B. Barre de défilement

Elle fait défiler la liste **Preset Pattern** vers le haut ou vers le bas.

C. Bouton Début/D. Bouton Arrêt/E. Bouton Reproduction

Pour en savoir plus sur les boutons C~E, voyez [4-3. Plage de contrôle \(identique aux deux pages\) \(p. 8\)](#).

3. Plage de motif

Elle affiche le nom du motif sélectionné.

4-3. Plage de contrôle (identique aux deux pages)

*Les boutons 5~11 s'allument et s'éteignent alternativement quand vous cliquez dessus.



1. Plage TEMPO :

Indique le tempo du motif sélectionné. Vous pouvez aussi utiliser le clavier de l'ordinateur pour entrer directement une valeur numérique comprise dans la plage 20~250.

*Si vous avez chargé un morceau contenant des changements de tempo, la plage de réglage est plus réduite que 20~250.

2. Boutons de réglage TEMPO :

Ces boutons permettent de changer le tempo du motif sélectionné.

Cliquez sur ▲ pour accélérer le tempo ou sur ▼ pour le ralentir.

3. Témoin BEAT :

Selon la métrique du motif, ce bouton clignote en rouge sur le premier temps de chaque mesure et en vert sur les autres temps.

Exemple: Motif en 4/4

Le témoin clignote en rouge sur le premier temps et en vert sur les temps 2~4.

4. Plage MEASURE :

Indique le numéro de la mesure en cours.

Durant la reproduction, cette plage indique la mesure en cours. A l'arrêt, elle indique le nombre total de mesures du motif sélectionné.

5. Bouton A :

Quand ce bouton est allumé, vous pouvez spécifier le début du passage à mettre en boucle.

Dans la **partition**, le marqueur **A** indique le début du passage mis en boucle.

6. Bouton Boucle :

Quand ce bouton est activé, le motif sélectionné est reproduit en boucle.

*Si vous avez défini un passage à mettre en boucle, ce passage est reproduit en boucle.

7. Bouton B :

Quand ce bouton est allumé, vous pouvez spécifier la fin du passage à mettre en boucle.

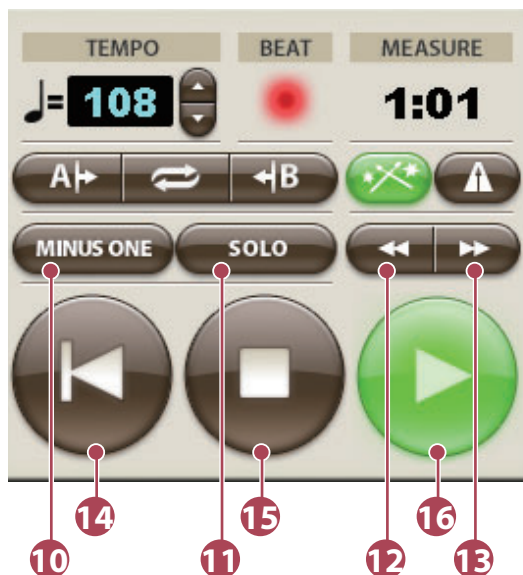
Dans la **partition**, le marqueur **B** indique la fin du passage mis en boucle.

8. Bouton Décompte :

Quand ce bouton est allumé, un décompte précède la reproduction.

9. Bouton Métronome :

Quand ce bouton est allumé, le métronome bat la mesure en suivant la métrique du motif sélectionné.



10. Bouton MINUS ONE :

Activez ce bouton si vous souhaitez couper la partie de batterie durant la reproduction.

**Seules les parties d'accompagnement sont audibles.*

**Cette fonction ne concerne pas les notes dont le numéro ne correspond à aucun des pads de l'HD-1. Elle n'affecte pas non plus les parties ayant un canal MIDI différent du canal 10.*

11. Bouton SOLO :

Activez ce bouton pour n'entendre que la batterie durant la reproduction.

**Toutes les parties d'accompagnement sont coupées.*

**Cette fonction ne concerne pas les notes (les numéros de notes) ne correspondant à aucun des pads de l'HD-1. Elle n'affecte pas non plus les parties ayant un canal MIDI différent du canal 10.*

12. Bouton Recul :

Chaque clic sur ce bouton permet de reculer d'une mesure dans le motif.

13. Bouton Avance rapide :

Chaque clic sur ce bouton permet d'avancer d'une mesure dans le motif.

14. Bouton Début :

Cliquez sur ce bouton pour retourner au début du motif.

15. Bouton Arrêt :

Cliquez sur ce bouton pour arrêter la reproduction du motif.

16. Bouton Reproduction :

Cliquez sur ce bouton pour lancer la reproduction du motif.

Numéros de note des pads de l'HD-1 :

Pad	Numéro de note	Pad	Numéro de note
Crash [CRASH]	49 (52/55/57)	Grosse caisse [KICK]	36 (35)
Charleston ouvert [OPEN]	46	Ride [RIDE]	51 (53/59)
Charleston fermé [CLOSED]	42	Tom 1 [TOM 1]	48 (50)
Pédale enfoncée	44	Tom 2 [TOM 2]	45 (47)
Caisse claire [SNARE]	38 (40)	Tom 3 [TOM 3]	43 (41)

** Avec "HD-1 Drum Tutor", les numéros de note entre parenthèses sont également reconnus comme numéros de note pour le pad en question.*

4-4. Partition (page Partition)

La partition de batterie du motif sélectionné apparaît à cette page.

Le numéro de mesure est affiché au début de chaque ligne.

Quand vous lancez la reproduction, la balle et la ligne verticale se déplacent horizontalement le long de la partition.

L'affichage de la partition est automatiquement actualisé.

1. Balle bondissante :

Elle indique la position durant la reproduction ou la position de départ.

Durant la reproduction, elle bondit le long de la partition en suivant la métrique du motif sélectionné.

2. Ligne verticale :

Elle indique la position durant la reproduction ou la position de départ.

Durant la reproduction, elle se déplace horizontalement le long de la partition en suivant le mouvement de la balle.

3. Marqueurs de boucle A/B :

Le marqueur **A** indique le début du passage à mettre en boucle et le marqueur **B** la fin de ce passage.

** Ces marqueurs ne sont pas affichés à la page **Jeu**.*

4. Indication L/R :

Quand "L" est affiché, utilisez la main gauche pour frapper le pad en question. Utilisez la main droite quand "R" est affiché.

** L'indication "L/R" n'est affichée dans la **partition** que pour les motifs d'usine.*

○ Evaluation du timing de votre jeu :

A la page **Partition**, les symboles O et X indiquent si le timing de votre jeu sur l'HD-1 est bon ou non.

Pour en savoir plus, voyez **7-1. Jouer sur l'HD-1 en suivant un motif d'usine (p. 19)**.

4-5. Plage de pads (identique aux deux pages)

L'agencement des pads diffère un peu entre la page **Partition** et la page **Jeu** mais leur utilisation est identique. Toutes les illustrations utilisées représentent la plage de **pads** de la page **Partition**.

* L'agencement des pads de la page **Partition** est identique à celui de l'HD-1.

Indications de timing pour la frappe des pads :



Durant la reproduction du motif d'usine, un symbole jaune clignote sur la surface du pad audible. Si un pad particulier est sélectionné, ce symbole n'apparaît que sur ce pad. Si aucun pad n'est sélectionné, il apparaît sur la surface de tous les pads concernés. Frappez les pads de l'HD-1 en rythme avec ces symboles clignotants.

MEMO

Les frappes gauches/droites sont indiquées de la façon illustrée à droite. Frappez de la main gauche pour "L" et de la main droite pour "R".




Indication de timing pour actionner la pédale de charleston :



La flèche à gauche de la pédale de charleston pointe alternativement vers le haut et le bas. Si elle pointe vers le haut, relâchez la pédale de charleston de l'HD-1. Si elle pointe vers le bas, enfoncez la pédale de charleston de l'HD-1.

IDEE

 indique l'état du charleston (ouvert ou fermé) vu de côté.

Sélection d'un pad :



Vous pouvez cliquer sur les pads pour sélectionner les sons de batterie audibles. Les pads sélectionnés sont entourés de vert. Vous pouvez sélectionner plusieurs pads simultanément. Pour annuler une sélection, cliquez à nouveau sur ce pad. Pour en savoir plus, voyez **6-4. Solo de pads individuels (p. 18)**.

MEMO

Quand vous avez sélectionné un pad, le symbole jaune indiquant quand il faut frapper un pad n'apparaît que pour ce pad.

4-6. Blocs (page Jeu)

Les sons de batterie du motif sélectionné sont affichés sous forme de blocs colorés.













Position de frappe

Les traits horizontaux épais indiquent les mesures et les traits horizontaux fins indiquent les temps. Quand vous lancez la reproduction, les blocs colorés de cette page défilent vers le bas. Pour frapper les pads de l'HD-1 au bon moment, frappez-les quand le bloc coloré s'approche de la **position de frappe**.

MEMO

Chaque bloc coloré correspond à un des pads de la plage de **pads**.
Le tableau ci-dessous montre la correspondance entre les pads et les blocs colorés.

Pad	Bloc	Pad	Bloc
Crash [CRASH]		Grosse caisse [KICK]	
Charleston ouvert [OPEN]		Ride [RIDE]	
Charleston fermé [CLOSED]		Tom 1 [TOM 1]	
Pédale enfoncée		Tom 2 [TOM 2]	
Caisse claire [SNARE]		Tom 3 [TOM 3]	

○ Evaluation du timing de votre jeu :

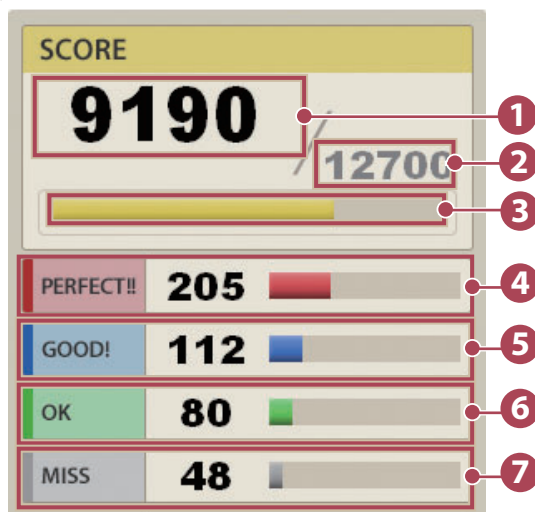
A la page **Jeu**, un flash apparaît à la **position de frappe** quand votre timing de frappe sur l'HD-1 est correct.

Pour en savoir plus, voyez **9. Page Jeu (p. 22)**.

4-7. Score (page Jeu)

A la page **Jeu**, votre jeu est évalué sous forme de score.

Quand vous jouez sur l'HD-1 en suivant les blocs colorés défilant vers le bas, votre score augmente en temps réel en fonction du timing de vos frappes.



1. Score de votre jeu

Indique le nombre total de points que vous avez gagnés.

Les points s'ajoutent en temps réel durant le jeu.

2. Objectif

Indique le score que vous devriez viser durant vos exercices.

** Ce score est basé sur le nombre total de points que vous obtiendriez si le motif sélectionné était joué à un timing méritant l'évaluation "GOOD!".*

Si vous jouez de nombreuses frappes avec un timing "PERFECT!!", votre score peut être plus élevé que cet **objectif**.

Comme ce score diffère d'un motif à l'autre, il est actualisé quand vous changez de motif.

3. Barre du score de jeu

La proportion des points obtenus est illustrée par cette barre graphique.

** Ce graphique atteint son maximum quand votre jeu atteint l'**objectif**.*

*Si vous dépassez l'**objectif**, cette représentation graphique plafonne au maximum.*

4. PERFECT!!

Indique le nombre de frappes jouées sur l'HD-1 avec un timing parfait.

Elles ajoutent 30 points au **score de jeu**.

5. GOOD!

Indique le nombre de frappes jouées sur l'HD-1 avec un timing dont le décalage n'excède pas une quadruple croche. Elles ajoutent 20 points au **score de jeu**.

6. OK

Indique le nombre de frappes jouées sur l'HD-1 avec un timing dont le décalage n'excède pas un triolet de triples croches. Elles ajoutent 10 points au **score de jeu**.

7. MISS

Indique le nombre de frappes jouées sur l'HD-1 avec un timing incorrect.

Dans ce cas, aucun point n'est ajouté au score.

MEMO

Quand un flash ondulant s'affiche à la **position de frappe** située dans le bas de la plage de **blocs**, des points sont ajoutés au score.

○ Initialisation du score de jeu :

Le **score de jeu** est initialisé quand:

- vous changez de motif d'usine.
- vous chargez un fichier de morceau.
- la reproduction retourne au début du passage mis en boucle.
 - * Le **score de jeu** n'est pas initialisé pour la plage précédant l'emplacement du marqueur A.*
- vous cliquez sur le bouton **Arrêt** après avoir arrêté la reproduction.
- vous appuyez sur la touche d'effacement du clavier après avoir arrêté la reproduction.

4-8. Opérations sur le clavier (identiques aux deux pages)

Toutes les opérations de "HD-1 Drum Tutor" peuvent aussi être effectuées sur le clavier de l'ordinateur. Vous trouverez ci-dessous la correspondance entre l'action des touches et celle des boutons ou des pads affichés à l'écran.

Touche	Action	Bouton/pad d'écran
D	Change de page.	Onglet Partition/onglet Jeu
L	Charge un fichier de morceau.	Bouton LOAD SONG
P	Ouvre la fenêtre "Preset Pattern".	Bouton PRESET PATTERN
Haut/bas	Change le tempo.	Boutons de réglage TEMPO
Home (Origine)	Ramène le tempo à sa valeur originale.	Plage TEMPO/Boutons de réglage TEMPO
T	Permet d'entrer une valeur de tempo.	Plage TEMPO
R	Active/coupe la mise en boucle.	Bouton Boucle
A	Définit/supprime le marqueur A.	Bouton A
B	Définit/supprime le marqueur B.	Bouton B
C	Active/coupe le décompte.	Bouton Décompte
M	Active/coupe le métronome.	Bouton Métronome
O	Active/coupe la fonction "MINUS ONE".	Bouton MINUS ONE
S	Active/coupe la fonction "Solo" de la partie de batterie.	Bouton SOLO
Gauche	Recul.	Bouton Recul
Droite	Avance rapide.	Bouton Avance rapide
Entrée	Ramène la reproduction au début.	Bouton Début
Espace	Démarre/arrête la reproduction.	Bouton Reproduction/bouton Arrêt
Supprimer	Arrête la reproduction. Initialise le score de jeu.	Bouton Arrêt
1	Active/coupe la fonction solo du charleston.	Charleston ouvert (OPEN)
		Charleston fermé (CLOSED)
		Pédale enfoncée
2	Active/coupe la fonction solo de la caisse claire.	Caisse claire (SNARE)
3	Active/coupe la fonction solo de la grosse caisse.	Grosse caisse (KICK)
4	Active/coupe la fonction solo du tom 1.	Tom 1 (TOM 1)
5	Active/coupe la fonction solo du tom 2.	Tom 2 (TOM 2)
6	Active/coupe la fonction solo du tom 3.	Tom 3 (TOM 3)
7	Active/coupe la fonction solo de la cymbale crash.	Crash (CRASH)
8	Active/coupe la fonction solo de la cymbale ride.	Ride (RIDE)

MEMO

A la page Jeu, les touches 1~5 sont assignées aux pads de la plage de pads en commençant par la gauche et les touches 6~8 n'ont aucune fonction.

5. Ecouter les motifs d'usine

"HD-1 Drum Tutor" propose 34 motifs préprogrammés en usine.
Le volume d'un motif est indiqué dans la colonne "Level" de la liste **Preset Pattern**.

Number	Tempo	Time Sign.	Genre	Level	Title
1	106	4/4		Basic	Let's Start 8-Beat
2	106	4/4		Basic	Training 1 (Snare on HH)
3	106	4/4		Basic	Training 2 (Add "Kick")
4	106	4/4		Basic	Training 3 (Kick Variation)
5	106	4/4		Basic	Add "Fills" on 8-Beat
6	106	4/4		Basic	Add "Crash" on 8-Beat
7	106	4/4		Basic	Add "Open HH" on 8-Beat
8	106	4/4		Basic	8-Beat with "Ride"
9	106	4/4	Rock	Primary	Rock 8-Beat 1
10	145	4/4	Rock	Primary	Rock 8-Beat 2
11	110	4/4	Pop	Primary	Pop 8-Beat 1
12	122	4/4	Pop	Primary	Pop 8-Beat 2
13	95	3/4	Pop	Primary	3/4 Pop Ballad
14	122	4/4	Fusion	Primary	Funky
15	88	4/4	Jazz	Primary	Jazz Ballad
16	100	4/4	Latin	Primary	Latin

Ces motifs sont classés par niveau de difficulté:

- ☞ **Basic**: motifs rythmiques de base ne contenant que de la batterie.
- ☞ **Primary**: morceaux avec parties d'accompagnement et motifs rythmiques simples.
- ☞ **Advanced**: morceaux avec parties d'accompagnement et motifs rythmiques plus complexes.

Tenez compte de ces distinctions quand vous choisissez un motif d'usine pour vos exercices.

5-1. Sélection d'un motif d'usine (identique aux deux pages)

Procédez comme suit pour sélectionner un motif d'usine.

1. Cliquez sur le bouton **PRESET PATTERN**.
La fenêtre **Preset Pattern** apparaît.
2. Dans la liste **Preset Pattern**, cliquez sur un motif pour le sélectionner.
La plage de **motif** affiche le nom du motif d'usine choisi.
3. Fermez la fenêtre **Preset Pattern**.



En double-cliquant sur un des motifs de la liste **Preset Pattern** pour le sélectionner, vous fermez simultanément la fenêtre **Preset Pattern**.

5-2. Reproduction d'un motif d'usine (identique aux deux pages)

Procédez comme suit pour écouter le motif sélectionné.

1. Appuyez sur le bouton **Reproduction** pour lancer la reproduction du motif.
** Durant la reproduction, le bouton **Reproduction** est allumé en vert.*
2. Cliquez sur le bouton **Arrêt** pour arrêter la reproduction.

○ Retour au début du motif :

Cliquez sur le bouton **Début**.

○ Avance rapide :

Cliquez sur le bouton **Avance rapide** pour gagner la position souhaitée.
Chaque clic avance d'une mesure.

○ Recul :

Cliquez sur le bouton **Recul** pour retourner à la position voulue.
Chaque clic recule d'une mesure.

6. Apprentissage des motifs d'usine

6-1. Maîtrise du timing des frappes

*La procédure décrite ici concerne la page **Partition**.

Si vous préférez utiliser la page **Jeu**, voyez **9. Page Jeu (p. 22)**.

Durant la reproduction du motif d'usine, vous apprendrez à maîtriser le timing des frappes sur les pads.

1. Observez le mouvement de la balle et de la ligne verticale dans la **partition** et apprenez à frapper sur les pads au bon moment.
2. Observez les pads clignotants dans la plage de **pads** et écoutez le son de batterie pour savoir quel pad frapper.

6-2. Mise en boucle (identique aux deux pages)

Vous pouvez utiliser cette fonction pour reproduire tout le motif ou un passage en boucle.

Reproduction en boucle :

Quand cette fonction est activée, le motif est reproduit en boucle.

*Si vous avez défini un passage à mettre en boucle, ce passage est reproduit en boucle.

1. Cliquez sur le bouton **Boucle**.
Le bouton s'allume en vert et la boucle est activée.
2. Cliquez sur le bouton **Reproduction**.
Le motif est reproduit en boucle jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton **Arrêt**.

*Durant la reproduction, le bouton **Reproduction** est allumé en vert.

MEMO

Une flèche indiquant quand actionner la pédale de charleston est affichée à gauche de la pédale. Pour en savoir davantage, veuillez voir **4-5. Plage de pads (identique aux deux pages) (p. 11)**.

IDÉE

Pour arrêter la reproduction en boucle, cliquez de nouveau sur le bouton **Boucle**.

Mise en boucle d'un passage :

Vous pouvez définir rapidement le passage à mettre en boucle.

■ Si les boutons A et B sont allumés:

Le passage allant de A à B est reproduit en boucle.

1. Spécifiez le début du passage à mettre en boucle.

i. Cliquez sur le bouton **Avance rapide** pour gagner la position souhaitée.

ii. Cliquez sur le bouton **A**.

Le bouton s'allume en vert et le début de la boucle est défini.

* Le marqueur **A** apparaît à l'endroit choisi dans la **partition**.

2. Spécifiez la fin du passage à mettre en boucle.

i. Cliquez sur le bouton **Avance rapide** pour gagner la position souhaitée.

ii. Cliquez sur le bouton **B**.

Le bouton s'allume en vert et la fin de la boucle est définie.

* Le marqueur **B** apparaît à l'endroit choisi dans la **partition**.

3. Cliquez sur le bouton **Boucle**.

Le bouton s'allume en vert et la boucle est activée.

4. Cliquez sur le bouton **Reproduction**.

Le passage choisi est reproduit en boucle jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton **Arrêt**.

* Durant la reproduction, le bouton **Reproduction** est allumé en vert.

■ Si le bouton A est allumé et le bouton B éteint:

Dans ce cas, seul le début du passage à mettre en boucle est défini.

Le passage compris entre le marqueur **A** et la fin du motif est reproduit en boucle.

■ Si le bouton A est éteint et le bouton B allumé:

Dans ce cas, seule la fin du passage à mettre en boucle est définie.

Le passage compris entre le début du motif et le marqueur **B** est reproduit en boucle.



Il est impossible de choisir le début du motif comme fin de passage.

Il est impossible de choisir la fin du motif comme début de passage.

Si le début et la fin d'un passage sont déjà définis, il est impossible de choisir le même emplacement comme fin ou début.



Vous pouvez aussi définir le début et la fin du passage en cliquant sur ces boutons durant la reproduction.



Pour activer/couper une fonction, cliquez de nouveau sur le bouton.

6-3. Solo de batterie (identique aux deux pages)

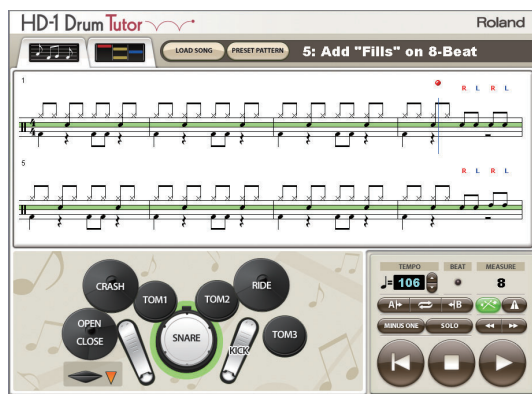
Si vous voulez vous concentrer sur la batterie durant vos exercices, vous pouvez couper l'accompagnement.

1. Cliquez sur le bouton **SOLO**.
Le bouton s'allume en vert et la fonction "Solo" est activée.
2. Cliquez sur le bouton **Reproduction** pour lancer la reproduction.
Vous n'entendez que la partie de batterie.
** Durant la reproduction, le bouton **Reproduction** est allumé en vert.*

6-4. Solo de pads individuels

La procédure décrite ici concerne la page **Partition.
Si vous préférez utiliser la page **Jeu**, voyez **9. Page Jeu (p. 22)**.*

Vous pouvez sélectionner un pad individuel pour l'isoler ("Solo") et concentrer votre exercice sur ce pad



1. Dans la plage des **pads**, cliquez sur le pad voulu.

Comme illustré ci-contre, le pad choisi et la ligne correspondant à ce pad sont indiqués en vert.

** L'illustration ci-contre montre la sélection de la caisse claire à titre d'exemple.*

2. Cliquez sur le bouton **Reproduction** pour lancer la reproduction.

Vous n'entendez que le pad choisi et l'accompagnement. Le symbole jaune indique quand il faut frapper le pad et ne clignote que pour ce pad.

** Durant la reproduction, le bouton **Reproduction** est allumé en vert.*



Vous pouvez aussi isoler un pad spécifique. Si vous choisissez un pad particulier, seul ce pad sera audible et le symbole jaune clignote pour indiquer le rythme des frappes sur ce pad.



Cliquez une fois de plus sur le pad si vous voulez le désélectionner.

6-5. Réglage du tempo (identique aux deux pages)

Les réglages de tempo sont effectués dans la plage de **contrôle**.

1. Utilisez les boutons de réglage **TEMPO** pour changer le réglage de tempo du motif sélectionné.
Cliquez sur le bouton ▲ pour augmenter le tempo ou sur le bouton ▼ pour le diminuer.
2. La plage **TEMPO** indique le tempo du le motif sélectionné.



Après avoir modifié le tempo, vous pouvez rétablir le tempo original en appuyant sur la touche HOME (également désignée par "Début", "Origine" ou une flèche pointant au nord-ouest).



Vous pouvez aussi changer le tempo en entrant directement la valeur voulue (20~250) avec le clavier de l'ordinateur dans la plage **Tempo**.



Si vous avez chargé un morceau contenant des changements de tempo, la plage de réglage sera plus réduite que 2~250.

7. Accompagner un motif d'usine sur l'HD-1

7-1. Jouer sur l'HD-1 en suivant un motif d'usine

*La procédure décrite ici concerne la page **Partition**.

Si vous préférez utiliser la page **Jeu**, voyez **9. Page Jeu (p. 22)**.

Cette section explique comment vous exercer à jouer de la batterie en suivant un motif.

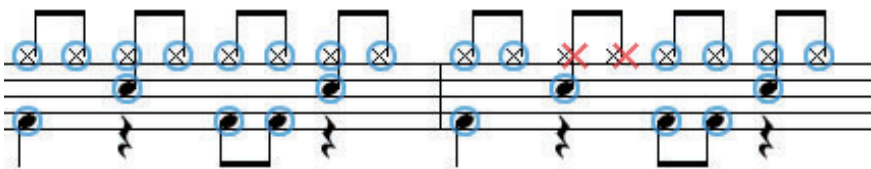
La balle fait un bond à chaque temps.

Frappez le bon pad de l'HD-1 en suivant le rythme.

1. Sélectionnez un motif d'usine.
2. Cliquez sur le bouton **Reproduction** pour lancer la reproduction.
* *Durant la reproduction, le bouton **Reproduction** est allumé en vert.*
3. Frappez sur les pads de l'HD-1 en suivant le motif d'usine sélectionné.
* *Si vous l'impression que le tempo du motif d'usine est trop rapide (ou trop lent), réglez le tempo avec les boutons de réglage **TEMPO**.*
4. Dans la partition, votre jeu est évalué en temps réel à l'aide de symboles O et X.
* *Si vous affichez la page **Jeu**, vous verrez votre score sous forme numérique.*

○ Vérification de votre timing :

Quand vous jouez sur l'HD-1 en accompagnant la reproduction d'un motif, l'écran affiche une évaluation en temps réel de la précision de votre jeu.



Quand vous frappez sur les pads de l'HD-1, un O bleu apparaît quand la frappe a lieu au bon moment. Un X rouge désigne les frappes manquant de précision.

Quand vous avez fini de jouer, vous pouvez vérifier votre précision en utilisant les boutons **Recul** ou **Avance rapide**.

Si vous jouez le motif en boucle, l'évaluation précédente de la boucle est supprimée dès que vous revenez au début de la boucle. Une nouvelle évaluation de votre jeu recommence en temps réel.

○ Suppression de l'évaluation de votre jeu :

L'évaluation de votre jeu (les indications O et X) est effacée quand :

- vous changez de motif d'usine.
- vous chargez un fichier de morceau.
- la reproduction recommence au début du passage mis en boucle.
* *L'évaluation n'est pas supprimée pour la plage précédant l'emplacement du marqueur **A**.*
- vous cliquez sur le bouton **Arrêt** après avoir arrêté la reproduction.
- vous appuyez sur la touche d'effacement du clavier après avoir arrêté la reproduction.

IDÉE

Pour afficher une évaluation de votre jeu sous forme de score, passez à la page **Jeu**.

MEMO

Si vous avez l'impression qu'il y a un retard (ou une avance) lors de l'évaluation de votre jeu, réglez la latence audio. Pour en savoir plus sur ce réglage, voyez **Réglages audio (p. 24)**.

7-2. Commencer par un décompte (identique aux deux pages)

*Quand le logiciel démarre, le décompte est activé.

Quand cette fonction est activée, un décompte d'une mesure précède la reproduction.



Qu'est-ce qu'un décompte?

C'est une des fonctions du métronome: il insère une ou deux mesures de décompte avant la première mesure de la reproduction. Le décompte est généralement utilisé avant un enregistrement.

1. Cliquez sur le bouton **Décompte**.
Le bouton s'allume en vert et la fonction de décompte est activée.
2. Cliquez sur le bouton **Reproduction** pour lancer la reproduction.
** Durant la reproduction, le bouton **Reproduction** est allumé en vert.*

○ Activation du métronome :

Le métronome peut vous aider à garder le rythme.

1. Cliquez sur le bouton **Métronome**.
Le bouton s'allume en vert et le métronome est activé.
2. Pour couper le métronome, cliquez de nouveau sur le bouton **Métronome**.



Pour arrêter le décompte, cliquez de nouveau sur le bouton **Décompte**.



Si vous lancez la reproduction au milieu d'un motif alors que la fonction de décompte est activée, vous retournez au début de la mesure en cours avant le démarrage de la reproduction.

8. Accompagnement d'un de vos morceaux favoris

8-1. Chargement d'un morceau (identique aux deux pages)

Les fichiers de morceau (fichiers Standard MIDI, SMF) sont chargés dans la plage **Pattern Select**.

1. Cliquez sur le bouton **LOAD SONG**.
2. Sélectionnez un morceau et cliquez sur [**Open**].
* Pour annuler le chargement, cliquez sur [**Cancel**].
3. Le fichier de morceau est chargé.
La page **Partition** affiche la partition de batterie incluse dans le fichier de morceau.
* Le fichier de morceau chargé peut contenir des notes de batterie qui n'apparaissent pas dans la partition.
4. Cliquez sur le bouton **Reproduction** pour lancer la reproduction.



Vous ne pouvez pas charger un fichier de morceau contenant plus de 999 mesures.
Vous ne pouvez pas charger un fichier de morceau contenant plus de 99.999 événements.
Seuls les fichiers en format 0 ou 1 peuvent être chargés.
Les fichiers de morceau d'une résolution inférieure à 24 pas par noire ne peuvent pas être chargés.



La page **Partition** n'affiche pas les notes suivantes dans la partition:

- Les notes plus brèves que les triolets de doubles croches.
- Les notes d'une dynamique (force de frappe) inférieure à "20".
- Les notes dont le numéro ne correspond pas à un pad de l'HD-1.
- Les notes dont le canal MIDI n'est pas le canal 10.



A la page **Jeu**, aucun bloc n'apparaît pour les notes suivantes:

- Les notes d'une dynamique (force de frappe) inférieure à "20".
- Les notes dont le numéro ne correspond pas à un pad de l'HD-1.
- Les notes dont le canal MIDI n'est pas le canal 10.

8-2. Coupure de la partie de batterie (identique aux deux pages)

Vous pouvez couper la partie de batterie pour n'entendre que l'accompagnement (fonction "Minus One").



Qu'est-ce que la fonction "Minus One"?

Cette fonction coupe une partie des données musicales pour vous permettre de la jouer vous-même.

1. Cliquez sur le bouton **MINUS ONE**.
Le bouton s'allume en vert et la fonction "MINUS ONE" est activée.
2. Cliquez sur le bouton **Reproduction** pour lancer la reproduction.
Vous n'entendez que l'accompagnement.
* Durant la reproduction, le bouton **Reproduction** est allumé en vert.



Les fonctions "Minus One" et "Solo" n'affectent pas les notes dont le numéro ne correspond à aucun des pads de l'HD-1. Elles n'affectent pas non plus les notes des parties ayant un canal MIDI différent du canal 10.



La partie de batterie est inaudible mais les symboles jaunes clignotent pour indiquer quand frapper les pads.



Vous pouvez aussi isoler un pad individuel. Si vous choisissez un pad particulier, le symbole jaune clignote uniquement pour ce pad.



Pour connaître les numéros de note des pads de l'HD-1, voyez **Numéros de note des pads de l'HD-1** (p. 9).

9. Page Jeu

A la page **Jeu**, vous accumulez des points en fonction de l'exactitude de vos frappes sur les pads de l'HD-1.

Votre score reflète vos progrès.

Cette section décrit les fonctions qui sont propres à la page **Jeu**.

Pour savoir comment utiliser les boutons et diverses fonctions, voyez les pages indiquées.

Maîtrise du timing des frappes :

A la page **Jeu**, des blocs colorés se déplacent vers le bas pour indiquer le moment où vous devez frapper sur les pads.

Le tableau de la section **4-6. Blocs (page Jeu) (p. 12)** établit la correspondance entre les blocs colorés et les pads.

1. Observez le mouvement des blocs colorés dans la plage des **blocs** et mémorisez le moment auquel il faut frapper les pads.
2. Observez le clignotement des pads dans la plage de **pads** et écoutez le motif pour savoir sur quel pad frapper.

Solo de pads individuels :

A la page **Jeu**, vous pouvez choisir un pad correspondant à une colonne dans la plage de **blocs**.

Notez cependant que la colonne de gauche de la plage de **blocs** inclut la cymbale crash (CRASH), le charleston (OPEN/CLOSED) et la pédale du charley.

Cela signifie que ces trois pads sont définis collectivement comme un seul pad.

Si vous voulez isoler un de ces trois sons de batterie, passez à la page **Partition.*



1. Dans la plage des **pads**, cliquez sur le pad voulu.

Comme illustré ci-contre, le pad choisi et la colonne correspondant à ce pad sont indiqués en vert.

** L'illustration ci-contre montre la sélection de la caisse claire à titre d'exemple.*

2. Cliquez sur le bouton **Reproduction** pour lancer la reproduction.

Vous n'entendez que le pad choisi et l'accompagnement.

Le symbole jaune indique quand il faut frapper le pad et ne clignote que pour ce pad.

** Durant la reproduction, le bouton **Reproduction** est allumé en vert.*

MEMO

L'agencement de la plage de **pads** à la page **Jeu** correspond à l'agencement des blocs colorés de la plage de **blocs**.



Pour en savoir davantage sur les réglages de boucle, voyez **6-2. Mise en boucle (identique aux deux pages) (p. 16)**.



Pour en savoir davantage sur les réglages Tempo, voyez **6-5. Réglage du tempo (identique aux deux pages) (p. 18)**.



Pour n'entendre que la batterie, voyez **6-3. Solo de batterie (identique aux deux pages) (p. 18)**.

IDÉE

Cliquez une fois de plus sur le pad si vous voulez le désélectionner.

Jouer sur l'HD-1 en suivant un motif d'usine :

Quand les blocs se rapprochent de la **position de frappe**, frappez le pad correspondant de l'HD-1.

1. Sélectionnez un motif d'usine.
2. Cliquez sur le bouton **Reproduction** pour lancer la reproduction.
** Durant la reproduction, le bouton **Reproduction** est allumé en vert.*
3. Frappez sur les pads de l'HD-1 en suivant le motif d'usine sélectionné.
** Si vous l'impression que le tempo du motif d'usine est trop rapide (ou trop lent), réglez le tempo avec les boutons de réglage **TEMPO**.*
4. Si vous frappez le pad au bon moment, un flash ondulant apparaît en temps réel à la **position de frappe**.
Votre jeu est évalué dans la plage **Score**. Plus vos frappes sur l'HD-1 correspondent au timing du motif, plus votre score est élevé.
** Vous pouvez afficher la page **Partition** pour voir l'évaluation note par note de votre jeu (O et X).*



Pour commencer au bon moment, voyez **7-2. Commencer par un décompte (identique aux deux pages) (p. 20)**.

○ Vérification de votre timing :

A la page **Jeu**, l'exactitude de vos frappes sur l'HD-1 est évaluée immédiatement et le résultat apparaît à la **position de frappe**.



Si vos frappes sur les pads de l'HD-1 correspondent au timing du motif, un flash ondulant apparaît à la **position de frappe**, comme le montre l'illustration ci-dessus. Si le timing est incorrect, rien n'est affiché.

A cette page, des points vous sont attribués en fonction de l'exactitude de vos frappes sur les pads.

Pour en savoir davantage, veuillez voir **4-7. Score (page Jeu) (p. 13)**.

10. Autres réglages

Réglages audio :

En cas d'interruptions du son durant la reproduction, changez la destination de sortie.

1. Dans le menu, cliquez sur **[Setup]** - **[Set Up Audio/MIDI Devices]**.
2. Choisissez une autre destination de sortie.
 - i. Changez le réglage **Audio Driver Type**.
* Par défaut, "Windows DirectSound" est sélectionné.
 - ii. Changez le réglage **Audio Output device**.
* Par défaut, "Primary Sound Driver" est sélectionné.

MEMO

Les réglages de dispositif audio peuvent parfois entraîner un décalage (retard ou avance) dans l'analyse de votre jeu. Dans ce cas, réglez la latence audio de la façon suivante:

1. Dans le menu, cliquez sur **[Setup]** - **[Set Up Audio/MIDI Devices]**.
2. Dans la colonne **Audio Latency Adjust**, réglez la valeur de latence.
Effectuez un réglage en direction "+" si le timing est retardé ou en direction "-" si le timing est avancé.

Réglages MIDI :

Vous pouvez choisir un module MIDI comme destination de sortie MIDI.

1. Branchez la prise MIDI OUT de l'UM-1G à la prise MIDI IN de votre module MIDI.
2. Dans le menu, cliquez sur **[Setup]** - **[Set Up Audio/MIDI Devices]**.
3. Réglez **Output** sur **External MIDI Device**.

MEMO

Pour en savoir plus sur les connexions, voyez le guide d'installation de "HD-1 Drum Tutor".

11. Pour plus d'informations sur 'HD-1 Drum Tutor'

- Site web officiel de Roland Corporation
<http://www.roland.com/>
- Page officielle 'V-Drums'
<http://www.roland.com/V-Drums/>

Messages d'erreur

The audio device cannot be used.

Cause	Aucun périphérique n'a été détecté.
Solution	Vérifiez les réglages sur l'ordinateur.

The song file could not be loaded.

Vous pouvez charger des fichiers de morceau (fichiers standard MIDI ou SMF) ayant les formats suivants:

- Format: 0 ou 1
- Nombre de mesures: 999 ou moins
- Nombre d'événements: 99.999 ou moins
- Résolution: 24 pas par noire ou plus

Cause	Vous essayez de charger un fichier de morceau dont le format n'est pas reconnu par "HD-1 Drum Tutor".
Solution	Vérifiez le format du fichier de morceau.