



# Aerodrums

The Best Drum Set You've Never Seen

## Manuel de l'utilisateur

## Introduction

Nous vous remercions pour votre achat de l'instrument de percussion Aerodrums. Ce manuel est conçu pour vous guider à travers les premiers pas pour commencer à jouer. Avant de commencer, veuillez vérifier que les pièces suivantes sont dans la boîte, nous en profiterons pour introduire du vocabulaire.

- Deux baguettes de batterie équipées de boules réfléchissantes;
- Deux triangles en mousse avec une boucle élastique: les "marqueurs à porter sur les pieds";
- Une lampe en forme de beignet équipée d'une lentille et d'une prise USB: la "lampe";
- Des lunettes de soleil en papier;
- Un feuillet contenant des consignes de sécurité, veuillez les lire maintenant;
- Une carte de visite contenant le code d'activation de votre logiciel Aerodrums, à conserver;
- Ce manuel.

Vous aurez aussi besoin:

- d'une caméra Sony® PlayStation® Eye (pour PlayStation 3): la "caméra";
- d'un ordinateur (modèle de 2010 ou plus récent) utilisant un des systèmes d'exploitation suivants: Windows® Vista, 7, 8 ou 10, ou Mac OS X® 10.6 ou plus récent; avec 2 gigaoctets d'espace disque disponible et deux ports USB qui doivent être compatibles avec la norme USB 2.0;
- d'une connexion internet pour télécharger le logiciel Aerodrums (la connexion n'est pas nécessaire par la suite);
- d'un bureau ou d'une table à manger, ou d'une surface de hauteur similaire;
- d'une chaise

## Téléchargement et installation du logiciel

Veuillez télécharger l'installateur depuis cette adresse internet:

[aerodrums.com/installer-fr/](http://aerodrums.com/installer-fr/)

Vous aurez besoin de votre code d'activation (imprimé sur la carte de visite présente dans la boîte). Le téléchargement peut prendre un certain temps car le logiciel contient une grande quantité d'échantillons sonores. Vous pouvez configurer le matériel pendant ce temps.

**Sous Mac OS X**, ouvrez le fichier .dmg que vous avez téléchargé et suivez les instructions qui s'affichent lorsque vous double cliquez le fichier.

**Sous Windows**, cliquez droit sur le fichier .zip que vous avez téléchargé et sélectionnez "Extraire tout...". Assurez vous que le compte utilisateur que vous utilisez possède les privilèges d'administration de l'ordinateur, et que la caméra n'est pas encore branchée.

Vous pouvez maintenant lancer le programme "setup.exe" depuis le répertoire où les fichiers ont été extraits. Veuillez répondre oui aux questions que Windows affiche alors. Ceci est nécessaire car l'installateur configure un pilote utilisé par Aerodrums pour communiquer avec la caméra.

Veuillez brancher la caméra lorsque l'installateur vous le demande. Vous aurez à nouveau besoin de votre code d'activation.

## Configuration du matériel

### Préparation de la lampe et de la caméra

La lampe est faite pour être attachée à l'objectif de la caméra: insérez l'objectif dans l'emplacement situé à l'arrière de la lampe. Lorsque vous rencontrez une résistance, continuez à pousser légèrement afin que la lampe reste en place.

En faisant cela, vous remarquerez que l'objectif de la caméra peut tourner pour choisir entre deux modes signalés par un point rouge et un point bleu. Après avoir attaché la lampe à l'objectif, tournez la (et donc l'objectif avec) dans le sens des aiguilles d'une montre pour vous assurer que l'objectif est en mode grand angle (point bleu). Ce procédé est illustré dans le dessin numero **1** de la page suivante.

## Choisir un endroit pour jouer

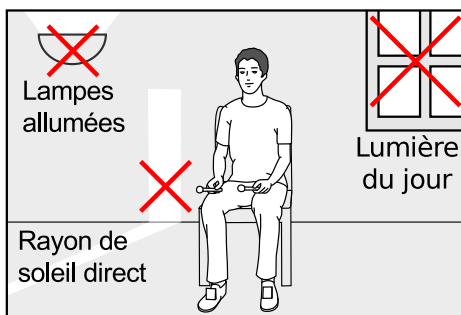
Un endroit propice à jouer d'Aerodrums doit remplir deux conditions:

- A** Il faut qu'il y ait assez de place pour faire un grand pas entre la chaise et la table (ou autre surface d'hauteur égale).
- B** Il vous faut pouvoir contrôler la luminosité autour et derrière la chaise.

Aerodrums fonctionne en vous regardant jouer par le biais de la caméra. Le logiciel mesure l'emplacement de vos pieds et de vos baguettes grâce à la lampe et aux marqueurs disposés sur eux, car ils apparaissent plus lumineux que le reste.

C'est pourquoi il est important qu'il n'y ait pas d'objets très lumineux dans le champ de vision de la caméra. Le dessin sur la droite donne des exemples d'objets trop lumineux visibles par la caméra.

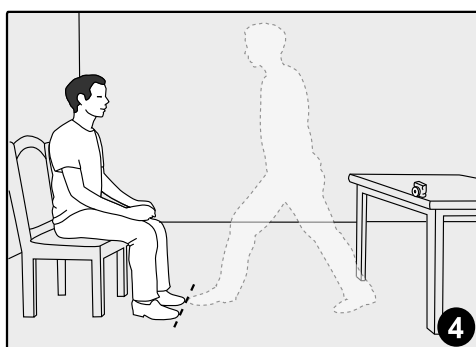
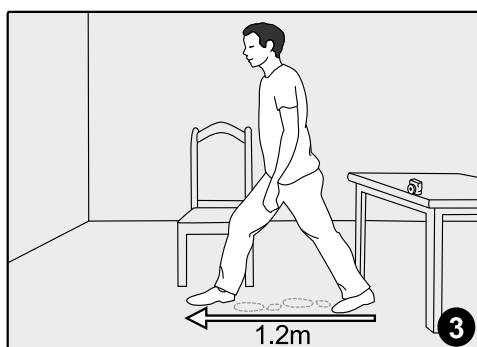
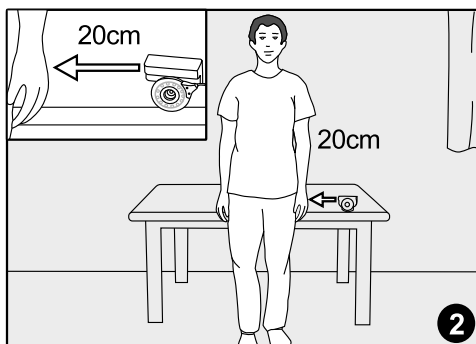
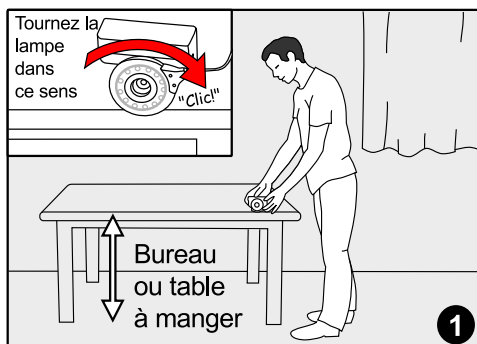
Attention: Aerodrums ne fonctionne pas en extérieur en pleine lumière du jour.



## Disposition de la caméra et de la chaise

Les dessins ci-dessous montrent comment placer la chaise que vous utilisez pour jouer afin que vous soyez bien cadré dans le champ de la caméra.

Si vous êtes gaucher, veuillez imaginer que les dessins **1** et **2** sont inversés, et remplacer "droite" par "gauche" dans les explications qui suivent.



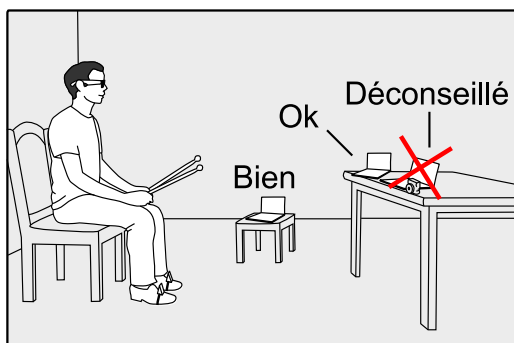
(L'ordinateur n'est pas dessiné, voir page suivante)

- 1** Placez la caméra sur le bord d'un bureau ou d'une table à manger (hauteur approximative: 72cm).
- 2** Tenez vous le dos contre la table, mains à vos côtés, de telle manière que la caméra soit à peu près 20cm à gauche de votre main gauche.
- 3** Faites un grand pas en avant (d'à peu près 1.2m du talon à la pointe de pied). Vous pouvez aussi faire trois petits pas en plaçant vos pieds bout à bout.
- 4** Mettez votre chaise directement devant vous en lui faisant faire face à la table, afin que lorsque vous vous asseillez, vos pointes de pieds sont au même niveau que là où se trouvait votre pointe de pied après le grand pas.

Vous pouvez maintenant allumer la lampe en utilisant le petit interrupteur situé au dessus du départ du câble. A propos de la lampe, veuillez lire les consignes de sécurité: nous recommandons de porter des lunettes de soleil si la lampe vous incommode quand vous jouez d'Aerodrums.

Nous vous recommandons de placer l'écran de l'ordinateur loin de la caméra. Sinon, la lampe risque de vous éblouir quand vous regardez l'écran, car elle est alors proche du centre de votre vision.

Le dessin sur la droite montre où placer l'écran de l'ordinateur.



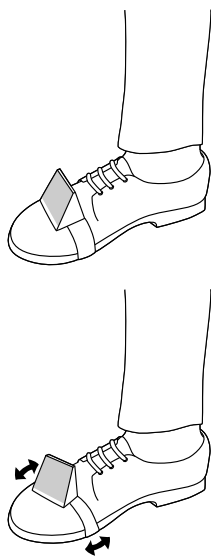
Vous pouvez maintenant lancer Aerodrums. Le logiciel vous guidera à travers le reste du procédé de configuration. C'est le moment de mettre les marqueurs sur vos pieds si vous voulez pouvoir utiliser la pédale de charley et la grosse caisse.

## Marqueurs à porter sur les pieds

Aerodrums est conçu pour vous permettre d'actionner les pédales en tapant du pied (en utilisant soit une technique "talon haut", soit une technique "talon bas").

Pour enfiler un marqueur, orientez le de telle manière que la surface réfléchissante soit dirigée vers la caméra, puis passez votre pied dans la boucle en élastique. Nous recommandons de placer le marqueur aussi près de la pointe de pied que possible, mais sans qu'il ne puisse glisser en jouant (voir le dessin).

Si vos pieds forment un angle important quand vous jouez, tournez les marqueurs en direction de la caméra pour qu'Aerodrums puisse mieux les suivre (voir le dessin).



## Geste

Jouer de la batterie dans l'air ("air drumming") est assez intuitif. Il y a cependant une technique qui fonctionne particulièrement bien avec Aerodrums. Elle consiste à tenir la baguette lâchement, la paume orientée vers le bas, de telle manière que l'arrière de la baguette frappe la partie rebondie de la paume lorsque vous accomplissez un coup.

Cette technique a l'avantage de simuler le rebond qui se produirait contre la surface d'un élément de batterie, permettant ainsi de jouer plus vite. Vous trouverez une vidéo démontrant cette technique à [aerodrums.com/technique/](http://aerodrums.com/technique/) (avec également une vidéo illustrant les différents jeux aux pieds qui fonctionnent avec Aerodrums.)

## Marqueurs pour les baguettes supplémentaires

En plus de ce qui est nécessaire pour jouer d'Aerodrums, la boîte contient un kit pour attacher des marqueurs à une paire de baguettes. Vous pouvez l'utiliser pour rendre vos baguettes préférées compatibles avec Aerodrums, ou pour réparer vos baguettes si elles s'abîment. Le kit se compose de deux boules réfléchissantes, d'un tube de colle silicone et d'une notice d'utilisation. Veuillez lire la notice attentivement avant d'utiliser le kit.

## Rangement et transport

Nous vous recommandons de réutiliser la boîte d'Aerodrums pour ranger et transporter l'instrument. Elle permet de s'assurer que les marqueurs des baguettes sont bien protégés. Ces marqueurs sont fait d'un matériau fragile.

## Informations supplémentaires

Il existe un manuel plus détaillé disponible en ligne. Vous pouvez y accéder en cliquant le bouton "Aide" dans le menu principal du logiciel. Si vous ne trouvez pas la réponse à vos questions dans le manuel, vous pouvez nous envoyer un email à [support@aerodrums.com](mailto:support@aerodrums.com), ou visiter le forum d'aide sur [aerodrums.com](http://aerodrums.com).

# Garantie d'un an sur l'instrument Aerodrums

## Que couvre cette garantie?

Cette garantie couvre les pièces non consommables de l'instrument, à savoir la lampe et les marqueurs pour les pieds. Des marqueurs de remplacement pour les baguettes sont disponibles sur notre site à [aerodrums.com/ball-kit/](http://aerodrums.com/ball-kit/)

## Qu'est ce qui n'est pas couvert par cette garantie?

Cette garantie ne couvre pas le matériel endommagé à cause d'une mauvaise utilisation ou d'un accident, comme en particulier:

- l'utilisation d'un port USB incorrect ou défectueux;
- ne pas avoir suivi les instructions d'utilisation fournies;
- ne pas avoir suivi les instructions de rangement et de transport fournies;
- des réparations non nécessaires ou non autorisées; ou
- des dégâts causés par incendie, inondation, catastrophe naturelle, ou autres circonstances imprévisibles.

Cette garantie ne couvre pas le matériel que vous utilisez avec Aerodrums (ordinateurs, amplificateurs, etc), ou tout dommage causé lors de votre utilisation de l'instrument. Si vous avez acheté la camera Sony® Playstation® Eye dans un lot avec Aerodrums, elle est alors couverte par cette garantie.

## Combien de temps cette garantie couvre-t-elle?

La couverture est d'un an à compter de la date d'achat ou de réception. La durée de cette garantie peut être plus longue selon les lois en vigueur là où vous résidez .

## Quelles solutions cette garantie apporte-t-elle?

Le cas échéant, nous vous donnerons des instructions simples pour corriger le problème. Si nécessaire, nous vous enverrons des pièces de rechange, sauf si cela s'avère impossible dans les limites d'un effort raisonnable. Dans ce cas, nous vous rembourserons le prix que vous avez payé pour l'instrument Aerodrums. Ce remboursement ne comprendra pas les frais de port ou le prix de la caméra Playstation Eye, sauf si elle faisait partie d'un lot avec Aerodrums.

## Comment faire valoir cette garantie?

Veillez envoyer un email à [warranty@aerodrums.com](mailto:warranty@aerodrums.com).

Nous pourrions vous demander d'envoyer une preuve photographique du défaut, et une copie de votre reçu.

Nous pourrions vous demander de nous envoyer la pièce défectueuse. Dans ce cas, si la garantie s'applique, nous couvrirons les frais de port.

## Comment s'assurer de pouvoir faire valoir cette garantie?

Il vous faut conserver votre reçu pour pouvoir faire valoir la garantie.

Si vous voulez faire valoir la garantie à compter de la date de livraison, vous devez aussi conserver votre bon de livraison. Si vous avez acheté Aerodrums d'occasion, il vous faut obtenir et conserver le reçu du premier propriétaire.

## Quelles sont vos responsabilités dans le cadre de cette garantie?

- Il vous faut suivre les instructions fournies lorsque vous installez, utilisez, rangez et transportez Aerodrums;
- Vous devez connecter l'instrument correctement à un port USB en bon état;
- Vous devez éviter de fixer la lampe du regard, et porter des lunettes de soleil si la lampe vous incommode; et
- Nous vous demandons de ne pas jouer de l'instrument de manière excessive. (A propos des deux derniers points, veuillez lire les consignes de sécurité imprimées sur la feuille séparée).

## Quels sont les effets de la loi sur cette garantie?

Lorsque les lois en vigueur là où vous résidez vous sont plus favorables que ce que prévoit cette garantie, ce sont elles qui s'appliquent.

# Auteurs

Inventeurs et développeurs: Richard Lee et Yann Morvan

Illustrations: Anne-Marie Morvan

## Remerciements

**Echantillons sonores:** Patrick Robin [naturaldrum.com](http://naturaldrum.com) NDK samples

### Bibliothèques logicielles:

Ross Bencina, Phil Burk	<a href="http://portaudio.com">portaudio.com</a>	PortAudio
Roger B. Dannenberg		PortMidi
Ariya Hidayat	<a href="http://fastlz.org">fastlz.org</a>	FastLZ
Sean Barrett	<a href="http://nothings.org">nothings.org</a>	bibliothèque stb
Jean-loup Gailly, Mark Adler	<a href="http://zlib.org">zlib.org</a>	zlib
The Xiph.Org Foundation	<a href="http://vorbis.com">vorbis.com</a>	Ogg Vorbis
Les projets libusb, libusbwin32 et libwidi		

**Baguettes:** Pellwood, bois: charme Européen

## Licences

Les bibliothèques logicielles mentionnées ci-dessus sont utilisées dans l'esprit du logiciel libre. Vous trouverez le texte spécifique de leurs licences et des instructions pour vous procurer leur code source dans le répertoire "licences" du répertoire d'installation d'Aerodrums. Le logiciel Aerodrums lui-même n'est pas (encore) libre (voir le paragraphe sur les droits d'auteur et de reproduction ci-dessous).

## Marques

Aerodrums et Aered sont des marques appartenant exclusivement à Fictitious Capital Limited.

Windows, Windows Vista, Windows 7 et Windows 8 sont des marques ou marques déposées appartenant à Microsoft Corporation aux États-Unis et autres pays. Sony, PlayStation et PLAYSTATION Eye sont des marques ou marques déposées appartenant à Sony Electronics Inc. aux États-Unis et autres pays. Mac OS X est une marque déposée appartenant à Apple Inc. aux États-Unis et autres pays. Microsoft Corporation, Sony Electronics Inc. et Apple Inc. ne sont pas affiliés à Fictitious Capital Limited ni n'approuvent ou recommandent nos produits.

## Droits d'auteur et de reproduction

Fictitious Capital Limited est l'ayant droit des droits d'auteur et de reproduction du logo Aerodrums, du logiciel Aerodrums et de ce manuel. Ces œuvres sont également protégées par le copyright là où il s'applique. © 2016 Fictitious Capital Limited. Tous droits réservés. Fictitious Capital Limited est le propriétaire exclusif du code source, des logiciels dérivés et améliorations liées à Aerodrums. Toute redistribution ou reproduction du logiciel, du logo et du manuel Aerodrums, quelle qu'en soit la forme, est interdite sauf en cas d'autorisation écrite par Fictitious Capital Limited. Vous pouvez faire des copies de sauvegarde du logiciel Aerodrums pour votre usage personnel.

Les échantillons sonores NDK sont protégés par le copyright (© Atelier Robin Inc.) et ne doivent pas être extraits individuellement du logiciel Aerodrums.

## Brevets

L'instrument Aerodrums fait l'objet du brevet numéro 9224377 déposé aux États-Unis, et de la demande d'enregistrement auprès du Royaume Uni numéro 1220326.1.

## Conformité

L'instrument Aerodrums est conforme à toutes les directives de l'Union Européenne applicables. Les matériaux utilisés sont conformes à la norme RoHS et au protocole de Montréal. Les marqueurs à porter sur les pieds sont faits de matières qui retardent les flammes. Le produit est exempt du marquage WEEE parce que son seul composant électrique est une lampe.