

JamHub™ the silent rehearsal studio

N'oubliez pas de visiter JamHub.com/community/forum pour les dernières nouvelles et mises à jour, et afin de rejoindre notre communauté toujours plus grande de musiciens.

JamHub™ the silent rehearsal studio

BedRoom



GreenRoom



TourBus



Mode d'emploi

JamHub™ Guide de sécurité du studio de répétition silencieux

Ce guide de sécurité contient des informations de sécurité et de manipulation importantes pour le JamHub.



Lisez toutes les informations de sécurité ci-dessous et les instructions de fonctionnement avant d'utiliser le JamHub afin de vous éviter des blessures. Pour des instructions de fonctionnement détaillées, voir le mode d'emploi qui suit ce guide de sécurité.

AVERTISSEMENT :

Ne pas suivre ces instructions de sécurité peut entraîner un incendie, un choc électrique ou d'autres blessures ou dommages.

Manipulation du JamHub et emploi du cordon d'alimentation électrique

Le JamHub ne doit pas être plié, laissé tomber, écrasé, perforé, brûlé ou ouvert. Les cordons d'alimentation électrique doivent être disposés de façon à ce que l'on ne marche pas dessus et qu'ils ne soient pas pincés par des objets placés sur ou contre eux.

Eau et humidité

Le JamHub ne doit pas être utilisé avec de l'eau à proximité (par exemple près d'une baignoire, d'un lavabo, d'un évier, d'une lessiveuse, dans un sous-sol humide ou près d'une piscine, etc.). N'utilisez pas le JamHub sous la pluie. Veillez à ne pas répandre de nourriture ou de liquide sur ou dans le JamHub.

Périodes de non utilisation

Le cordon d'alimentation du JamHub doit être débranché de la prise murale en cas de non utilisation prolongée.

Emploi de l'adaptateur secteur

L'adaptateur secteur du JamHub peut chauffer durant le fonctionnement normal. Laissez toujours une ventilation adéquate se faire autour de l'adaptateur secteur du JamHub et manipulez-le avec précautions. Débranchez l'adaptateur secteur du JamHub dans les cas suivants :

- Le cordon d'alimentation ou sa fiche a été dénudé ou endommagé.
- L'adaptateur est exposé à la pluie, à des liquides ou à une humidité excessive.
- Le boîtier de l'adaptateur a été endommagé.
- Vous pensez que l'adaptateur nécessite une intervention technique ou une réparation.
- Vous voulez nettoyer l'adaptateur.

Éviter les dommages auditifs

Une perte auditive permanente peut résulter de l'emploi d'un casque à haut volume. Si vous ressentez des bourdonnements d'oreille ou si les voix vous semblent assourdies, arrêtez l'écoute et faites contrôler votre audition. Plus le volume est fort, moins il faut de temps avant que votre audition ne s'en trouve affectée. Les experts suggèrent que pour protéger votre audition, vous limitiez le temps d'utilisation d'un casque à haut volume.

Chaleur et ventilation

Le JamHub doit être tenu à distance de sources de chaleur telles que radiateurs, bouches de chauffage, poêles ou autres appareils (y compris les amplificateurs) qui produisent de la chaleur, et cela de façon à permettre une ventilation correcte.

Nettoyage

Le JamHub doit être nettoyé avec un chiffon doux et légèrement humidifié.

Dommages nécessitant réparation

N'essayez jamais de réparer le JamHub vous-même. Le JamHub ne contient aucune pièce réparable par l'utilisateur. Pour des informations de maintenance, allez sur www.JamHub.com. Le JamHub doit être réparé par un service après-vente qualifié quand :

- le cordon d'alimentation ou sa fiche a été endommagé ; ou
- des objets sont tombés ou du liquide a été renversé dans le JamHub ; ou
- le JamHub a été exposé à la pluie ou à l'humidité ; ou
- le JamHub ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notable de performances ; ou
- le JamHub est tombé ou son boîtier a été endommagé.

Introduction du mode d'emploi

Merci d'avoir acheté le studio de répétition silencieux JamHub™. Et félicitations car vous et votre groupe pouvez maintenant jouer ensemble n'importe où, n'importe quand, sans perturber le calme ambiant.

L'équipe JamHub est constituée de musiciens et de non-musiciens qui sont tout autant passionnés à l'idée de fabriquer des produits de grande qualité et d'en assurer la maintenance.

Pour en savoir plus sur nos produits ou sur l'histoire de JamHub, consultez www.JamHub.com. Profitez-en pour vous mettre en relation avec d'autres musiciens qui possèdent des JamHub ou n'importe quel membre de l'équipe JamHub, y compris son inventeur. De plus, vous trouverez plein de conseils et d'astuces pour tirer le meilleur parti de cet équipement unique.

Chez JamHub, nous voulons faire tout ce qui est possible pour vous inspirer afin de jouer plus de musique, de créer plus de musique et d'avoir plus de plaisir à le faire. N'est-ce pas là l'essence même d'un musicien ?

Mode d'emploi : une nouvelle approche

Les modes d'emploi sont des objets amusants. Ils sont parfois écrits pour – et par – des esprits analytiques de type "cerveau gauche". Ils ne servent donc quasiment pas aux créatifs à "cerveau droit" qui les ignorent généralement. Nous avons donc décidé d'essayer quelque chose de différent. Comme les musiciens sont des individus ayant un cerveau gauche et un cerveau droit, pourquoi ne pas concevoir un mode d'emploi satisfaisant les deux.

Cerveau gauche : analytique, verbal, numérique

Sur ce côté de la page, vous trouverez des concepts destinés au cerveau gauche comme :

- Chiffres
- Caractéristiques
- Descriptions des fonctions
- Les faits, rien que les faits

Cerveau droit : créatif, visuel, émotionnel

Sur ce côté de la page, vous trouverez des concepts plus destinés au cerveau droit comme :

- Avantages des fonctions
- Conseils et astuces
- Connexion aux autres équipements

Comment tirer le meilleur parti de ce document

Cerveau gauche et cerveau droit : lisez **deux fois** le guide de prise en main du JamHub et vous aurez fait 90 % du chemin. Vous devez également parfaitement comprendre les sections "Branchements" et "Réglage des niveaux". Si vous connaissez bien ce matériel, vous bénéficierez toujours d'une remarquable session. Sinon, vous risquez d'être parfois frustré. Tous les musiciens doivent comprendre les réglages de niveau. Vous en aurez besoin pour enregistrer, pour les prestations "live" et pour les répétitions avec le JamHub. C'est un matériel simple et essentiel pour des sessions sans égales. Aussi, veuillez prendre le temps de son apprentissage.



Représentation du modèle GreenRoom

JamHub™
par BreezSong LLC

Cerveau gauche :

Un JamHub est un appareil à multiples entrées conçu spécifiquement pour permettre aux musiciens de jouer ou de répéter en silence et ainsi de jouer plus souvent. Cela peut avoir de nombreux avantages, comme l'amélioration très rapide de l'expérience d'un groupe. Des études scientifiques montrent que des répétitions de meilleure qualité entraînent un développement plus rapide des talents. Aussi pourquoi ne pas faire les meilleures répétitions possibles ?

Branchez simplement votre équipement de répétition, comme un ampli à modélisation, un clavier avec prise casque, votre microphone et votre casque. Demandez à vos partenaires de faire de même. Une fois que tout le monde a fait son propre mixage, vous êtes prêt à y aller.

Vous découvrirez avec le JamHub que vous pouvez jouer plus longtemps sans gêner les autres et sans endommager vos tympans (tant que vous gardez le casque à un niveau raisonnable). Plus important encore, comme il n'y a pas plusieurs amplis jouant fort dans une petite pièce et pour troubler la musique, la clarté de votre prestation est grandement accrue et les répétitions sont beaucoup plus productives.

Enfin, avec les commandes SoleMix™ de JamHub, vous contrôlez ce que vous entendez. Donc la guerre des volumes est une chose du passé. Le bassiste est trop fort ? Accédez juste à votre section du JamHub et baissez-le. Et le bassiste peut monter la batterie et baisser votre guitare pour rester calé sur le groove. Chacun entend ce qu'il veut et ce dont il a besoin pour s'améliorer plus rapidement.

Cerveau droit :

Un JamHub vous permet de jouer avec votre groupe ou d'autres groupes n'importe où, n'importe quand, virtuellement en silence. Et l'expérience secoue vraiment. Chaque musicien s'approprie une section de couleur et y branche ses instruments, micros et casque, puis, à l'aide des commandes de sa section SoleMix, crée son propre mixage idéal. Pour la première fois, vous vous entendrez avec une clarté remarquable sans guerre des volumes. Aussi, non seulement vous jouerez plus souvent, mais vous vous sentirez mieux plus vite et travaillerez sur des arrangements totalement nouveaux des anciens morceaux.

Cerveau gauche :

La table des matières ci-dessous vous aidera à vous guider au travers de chaque section du mode d'emploi et à vous amener rapidement et efficacement vers les sujets qui vous intéressent.

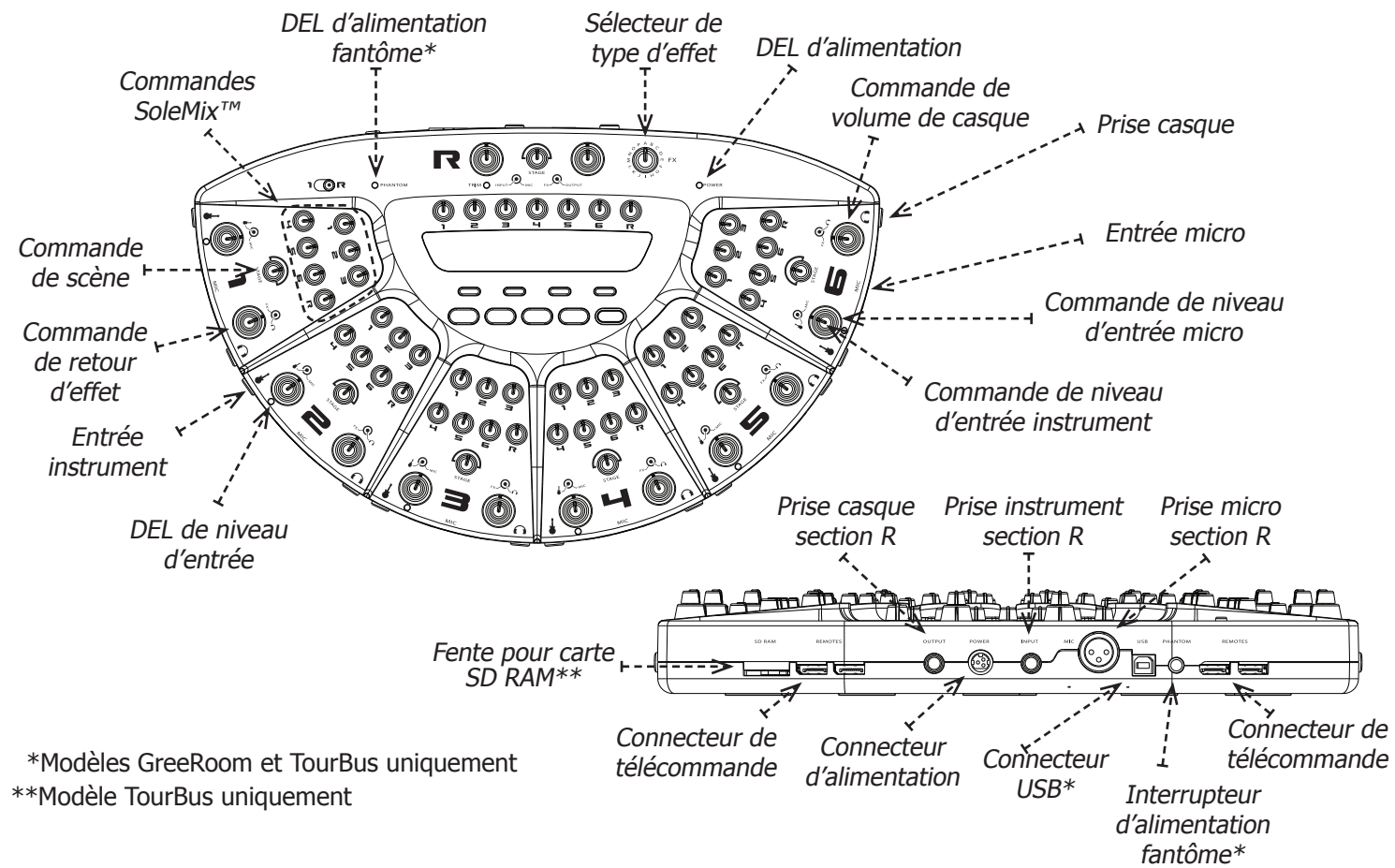
Cerveau droit :

La table des matières ci-dessous vous est probablement inutile parce que nous savons que vous allez juste parcourir le mode d'emploi jusqu'à ce que vous trouviez l'image dont vous pensez qu'elle répond le mieux à votre question. C'est pourquoi nous avons inclus autant d'illustrations.

Sommaire

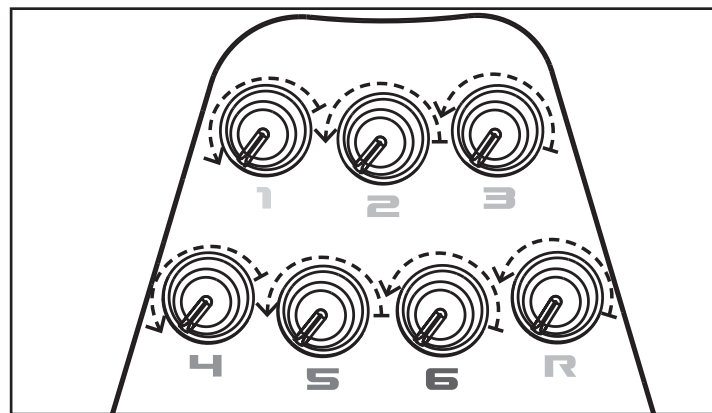
Avertissements de sécurité.....	2
Introduction.....	3
<i>Une nouvelle approche.....</i>	<i>3</i>
Comment tirer le meilleur parti de ce document	3
JamHub – Qu'est-ce que c'est ?.....	4
Prise en main : vue d'ensemble.....	6
Étape 1 : baissez tous les boutons.....	6
Étape 2 : branchements.....	7
Étape 3 : régler les niveaux d'entrée.....	8
Étape 4 : utiliser la commande de scène	8
Étape 5 : régler le volume du casque.....	9
Étape 6 : utiliser la section de commande SoleMix™	9, 10
Étape 7 : régler la télécommande SoleMix.....	11
Commandes SoleMix : vue en détail	12
<i>Qu'est-ce que la section "R" ?</i>	<i>12</i>
<i>Emploi du commutateur 1-R</i>	<i>13</i>
<i>Moteur d'effets et réglages</i>	<i>13</i>
<i>Guide du moteur d'effets</i>	<i>14</i>
Comparaison des modèles JamHub	15
Schémas utiles.....	15, 16
<i>Schémas de branchement.....</i>	<i>15</i>
<i>Schémas d'entrée et sortie.....</i>	<i>16</i>
Commandes de niveau d'entrée : en détail.....	17
Fonctions supplémentaires des GreenRoom et TourBus	
Alimentation fantôme.....	17
Fonctions supplémentaires du TourBus : enregistrement	18
Structure de menu et touches d'écran	18
Menu d'accueil.....	19
Fonctions du métronome.....	19
Menu Utility	20
Menu Directory	20
Fonctions Mark et Delete Mark	20
Résumé.....	20
FAQ	21, 22
Avertissement : À lire absolument	22
Garantie	23

Prise en main



*Modèles GreeRoom et TourBus uniquement
 **Modèle TourBus uniquement

Étape 1 : baissez tous les boutons



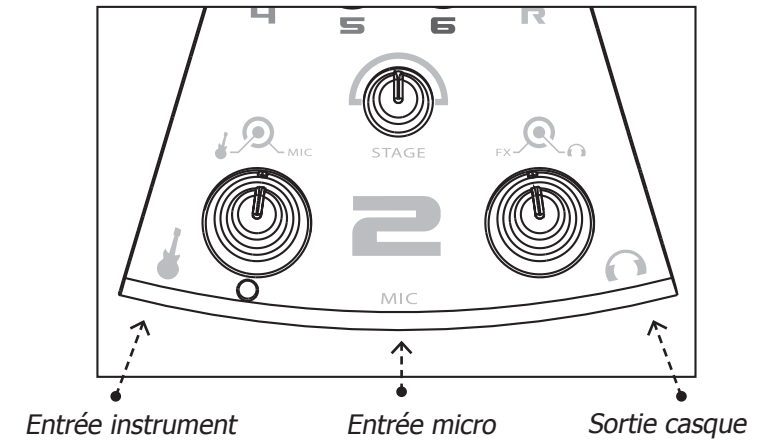
Cerveau gauche :

Ramenez tous les boutons du JamHub à zéro (à fond dans le sens anti-horaire) pour protéger l'appareil et votre casque des bruits de masse et de branchement.

Cerveau droit :

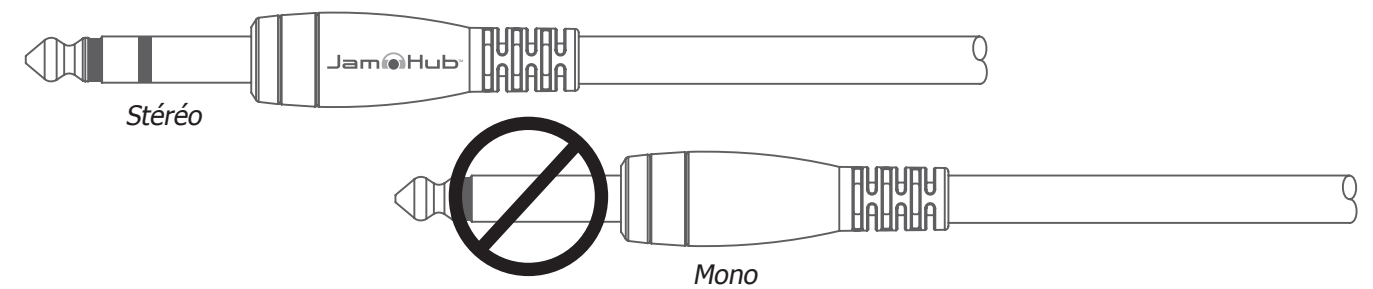
Protégez vos oreilles et votre équipement : baissez les boutons de chaque section du JamHub avant de brancher le casque. OK, faites-le MAINTENANT.

Étape 2 : branchements



1. Branchez l'adaptateur secteur. La DEL bleue s'allume pour vous indiquer que le JamHub est prêt.
2. Appropriiez-vous une section.
3. Branchez votre instrument avec un câble stéréo (jack 3 points ou TRS). Utilisez la sortie casque de votre instrument ou ampli pour les meilleurs résultats.
4. Branchez un microphone.
5. Branchez votre casque.
6. Demandez à vos partenaires de suivre les étapes 2 à 5.
7. OK, vous êtes quasiment prêt. Mais tout d'abord une info très importante :

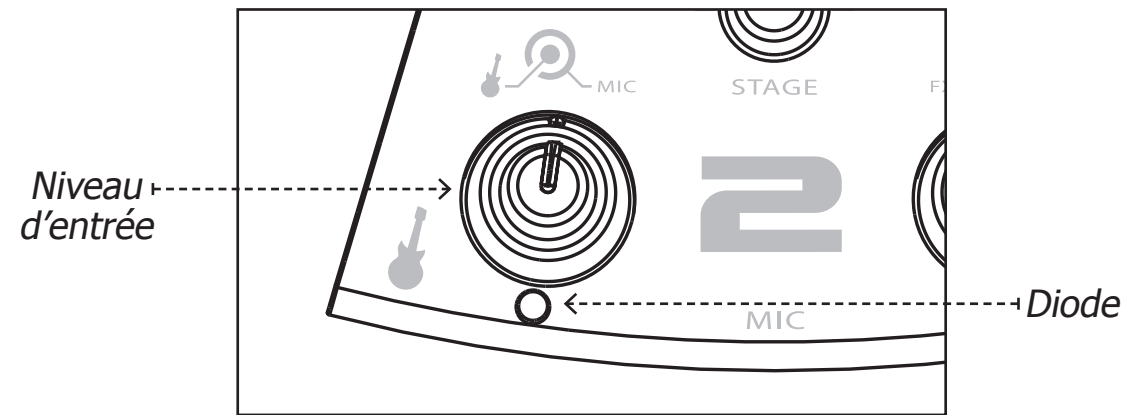
IMPORTANT ! Branchez vos instruments avec un câble d'instrument stéréo ou un adaptateur stéréo !



Lorsque vous branchez votre instrument, il est important d'utiliser un câble stéréo. Le JamHub est un environnement stéréo, comme le monde réel dans lequel vous utilisez vos deux oreilles chaque jour. Comme la sortie de votre instrument comprend souvent une reverb ou d'autres effets stéréo, nous avons conçu le JamHub pour gérer ce type de signal et faire de l'écoute une expérience remarquable pour chaque musicien.

Si vous utilisez un câble mono, comme un câble de guitare standard, le son sera à 100 % dans l'oreille gauche en raison de la façon dont fonctionne un câble mono dans une prise stéréo. Vous pouvez utiliser l'adaptateur jack 6,35 mm mono femelle vers jack 6,35 mm stéréo mâle fourni si vous devez utiliser un câble mono.

Étape 3 : réglage des niveaux d'entrée



1. Utilisez le double bouton de niveau d'entrée pour régler le gain d'entrée (note : vous n'avez pas à mettre le casque à cette étape. Utilisez la diode sous le double bouton pour faire un réglage correct).
2. Parlez dans le micro et montez le bouton extérieur/du bas (dans le sens horaire) jusqu'à ce que la DEL s'allume en jaune. Puis ramenez-le un peu en arrière.
3. Jouez de votre instrument et tournez le bouton intérieur/du haut (dans le sens horaire) jusqu'à ce que la DEL s'allume en jaune. Puis ramenez-le un peu en arrière.
4. Surveillez vos réglages d'entrée tout au long de la session. Parfois les niveaux d'entrée peuvent changer quand le groupe est chaud. Utilisez le tableau ci-dessous comme guide.

En résumé

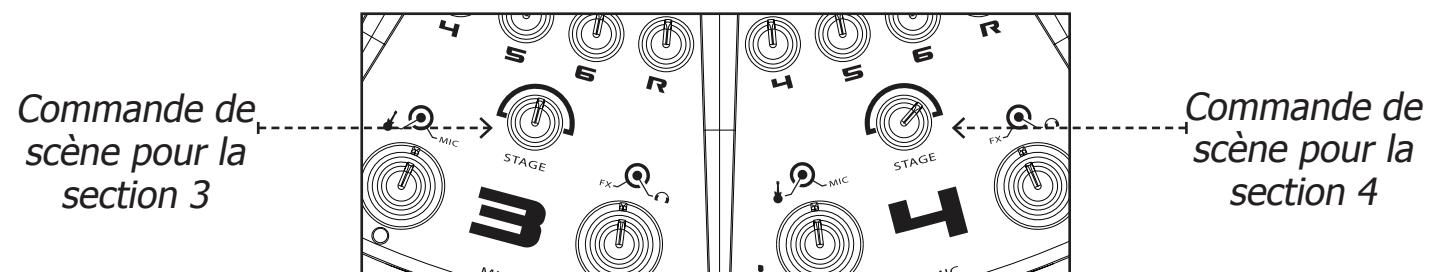
Cerveau gauche :

vert = signal
jaune = près de l'écrêtage (-6 dB)
rouge = écrêtage du préampli (+6 dB)

Cerveau droit :

vert = bien
jaune = attention
rouge = mauvais

Étape 4 : placez-vous virtuellement avec la commande de scène (stage)



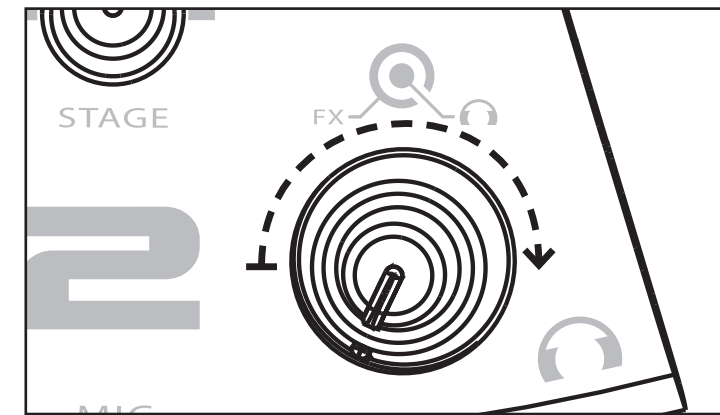
Cerveau gauche :

La commande de scène est tout simplement une commande de panoramique ou de balance pour aider à ce que les musiciens ne se superposent pas au mixage. Comme notre système d'audition a deux récepteurs séparés d'environ 15 cm (nos oreilles), nous avons la possibilité de percevoir des sons venant d'emplacements différents. Les bons ingénieurs du son savent depuis longtemps qu'en "déplaçant" les objets sonores de leur propre position, notre système d'écoute est optimisé et nous ressentons une plus grande clarté (il y a un remarquable article sur Wikipedia quant à cette propriété étonnante de notre système auditif. Lisez-le à l'adresse http://en.wikipedia.org/wiki/Cocktail_party_effect).

Cerveau droit :

Est-ce que tout le monde dans le groupe reste au milieu de la scène quand vous jouez ? Bien sûr que non. Aussi répartissez-vous d'un point de vue sonore avec la commande de scène (Stage). Le ressenti sera similaire à ce qui se produit quand vous jouez "live". Vous entendrez les choses avec une plus grande clarté et les sessions seront plus agréables. Si vous voulez comprendre pourquoi les bons enregistrements ont les instruments placés en différents points du panoramique, consultez cet article de Wikipedia à l'adresse http://en.wikipedia.org/wiki/Cocktail_party_effect. Apprendre à disposer les sons vous aidera également en tant que groupe en studio.

Étape 5 : montez le volume du casque



Cerveau gauche :

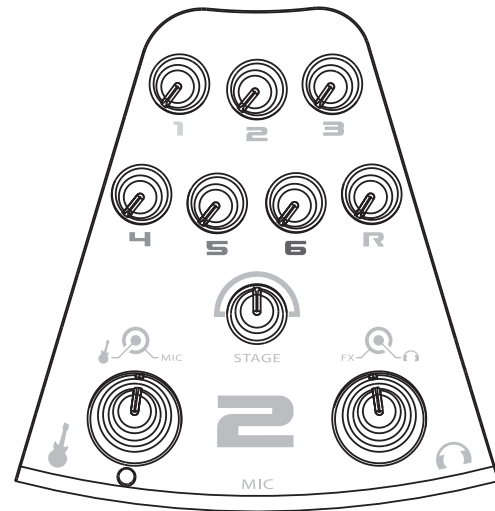
Commencez avec une commande de sortie casque à zéro (à fond dans le sens anti-horaire) et montez-la lentement. Comme chaque section du JamHub a son propre mixage individuel, les niveaux de sortie varieront avant même d'avoir atteint les amplificateurs pour casque. Aussi commencez bas et montez lentement. Rappelez-vous également que les casques ont une grande variété d'impédances. Bien que le JamHub soit conçu pour toutes les accepter, le réglage de la commande de volume de chaque casque sera différent.

Cerveau droit :

Ne maltraitez pas vos tympans. Montez le volume l-e-n-t-e-m-e-n-t. De plus, bien que le JamHub fonctionne avec la plupart des casques, il ne peut pas faire sonner mieux des modèles de bas de gamme ou de mauvaise qualité. Désolé, nous fabriquons du matériel, nous ne faisons pas de miracles.

(Une supplique de l'inventeur du JamHub : faites très attention à votre audition. Abîmer vos oreilles est idiot, comme le serait un guitariste qui rognerait ses doigts petit à petit. Ils ne repoussent pas. Et croyez-nous, vous allez vouloir jouer longtemps, très longtemps.)

Étape 6 : utiliser la section de commande SoleMix



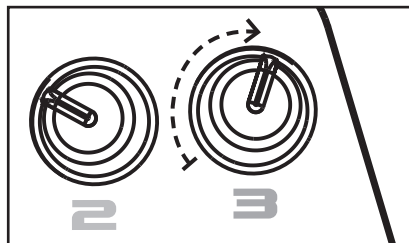
Cerveau gauche :

Chaque section de commande SoleMix vous permet de vous brancher aux nombreux bus stéréo présents dans votre JamHub, ce qui vous donne un niveau de contrôle exceptionnel sur ce que chaque musicien entend dans son propre mixage de sortie.

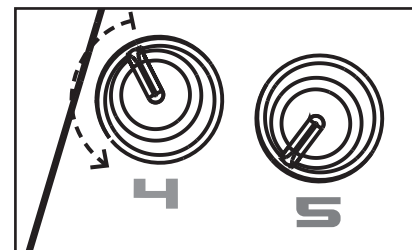
Cerveau droit :

Chaque section de commande SoleMix est comme une table de mixage individuelle. Vous pouvez créer le mixage qui vous convient pendant que les autres membres du groupe font de même. Comparez les commandes de sortie du JamHub à autant de tables de mixage réunies en une unité portable et abordable. Chaque personne contrôle son propre mixage et son propre mixage créatif.

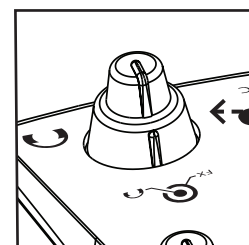
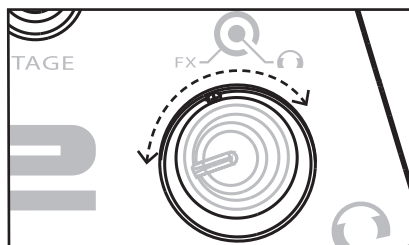
Vous voulez plus entendre le musicien de la section 3 ? Montez le bouton 3.



Vous voulez moins entendre le musicien de la section 4 ? Baissez le bouton 4.



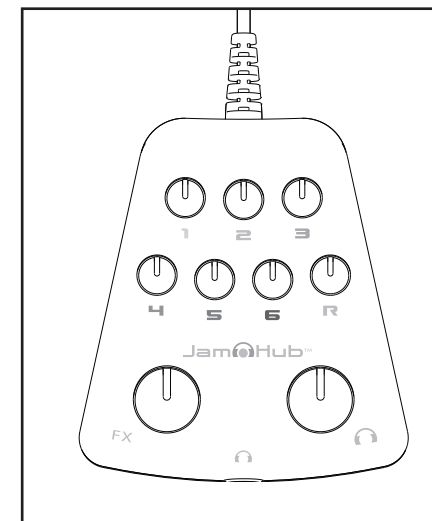
Vous voulez entendre plus ou moins d'effet ? Montez ou descendez le bouton de retour d'effet.



Le retour d'effet se trouve sous le volume du casque dans chaque section SoleMix de l'unité centrale JamHub. Il a son propre bouton sur la télécommande SoleMix.

Voir la "Section des effets" pour plus d'informations.

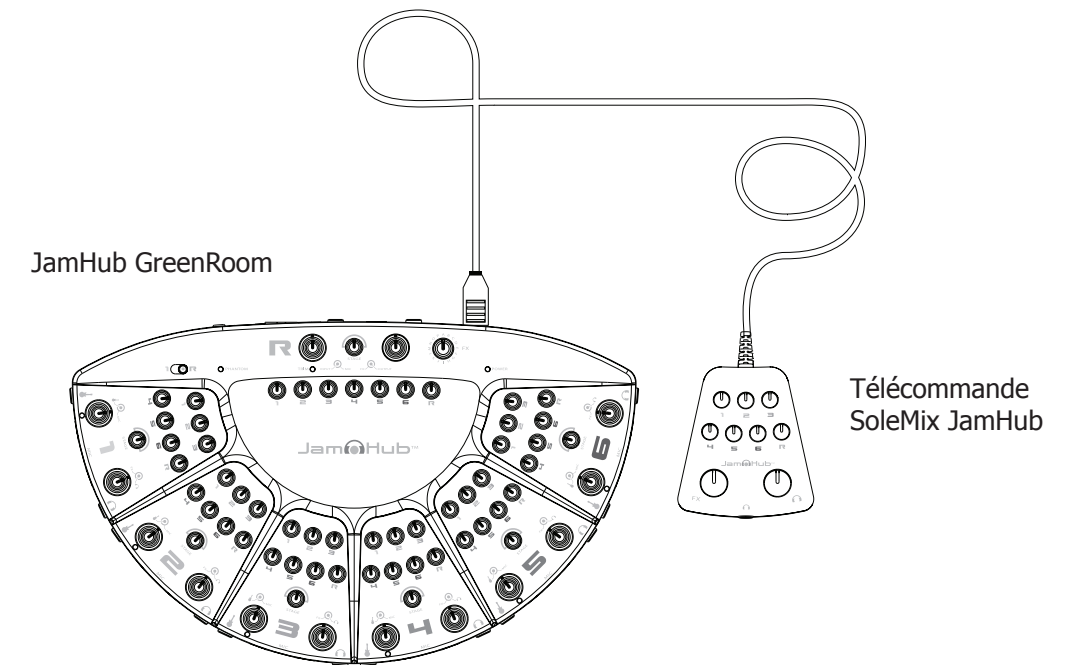
Étape 7 : télécommande SoleMix



Tous les modèles JamHub vous permettent d'ajouter une télécommande SoleMix. Si vous avez acquis un modèle JamHub GreenRoom ou TourBus, elle est incluse. Le modèle BedRoom a un connecteur de télécommande SoleMix. Les modèles GreenRoom et TourBus en ont chacun 4. Si vous voulez ajouter une ou plusieurs télécommandes SoleMix à votre système JamHub, elles sont disponibles chez votre revendeur local agréé JamHub.

La télécommande SoleMix vous permet de créer un mixage unique pour la prise de sortie de la télécommande. Chaque télécommande a sa propre prise casque pour que vous puissiez avoir un contrôle complet de votre mixage et du niveau de sortie au moyen d'un seul câble venant de l'unité centrale JamHub.

La télécommande SoleMix a été créée pour que les batteurs, pianistes et musiciens "bloqués" derrière leur instrument puissent faire des changements de leur mixage sans avoir à se déplacer jusqu'à l'unité centrale JamHub. La télécommande fonctionne exactement comme la section SoleMix du JamHub moins la section d'entrée (prises gain d'entrée et commande de scène). Ci-dessous, l'illustration montre l'emploi de l'option télécommande.



Cerveau gauche :

La télécommande SoleMix a sa propre section de sortie qui se branche sur tous les bus d'entrée. Par exemple, un modèle JamHub GreenRoom a 7 sections SoleMix sur l'unité centrale, plus une télécommande. Donc il y a huit mixages personnalisés possibles dès le déballage. Si vous achetez trois télécommandes supplémentaires pour maximiser les possibilités de sortie du modèle GreenRoom, vous aurez 7 sections de sorties sur l'unité et 4 sections de sortie via les télécommandes pour un total de 11 mixages personnalisés à l'aide d'un seul JamHub. Nous pensons que cette possibilité vous offrira un grand éventail d'options de configuration, vous donnant beaucoup de choix et d'opportunités pour les années à venir.

Cerveau droit :

La télécommande SoleMix revient à ajouter une autre "table de mixage de sortie" au système ; c'est une table de mixage sans aucune entrée. Et vous pouvez ajouter une télécommande à n'importe quel système.

(Note : même si la télécommande SoleMix a 7 commandes de mixage comme les modèles GreenRoom et Tourbus, elle fonctionne aussi bien avec le modèle BedRoom, les commandes audio 5 et 6 étant alors simplement inactives.)

Vous devez maintenant en savoir suffisamment pour commencer à jouer. Mais nous vous encourageons à lire la totalité du manuel. Il reste quelques points à expliquer concernant votre JamHub. Et n'oubliez pas de visiter la section "Community" sur www.JamHub.com pour vous faire connaître et bénéficier des expériences des autres possesseurs de JamHub.

Plongée dans les commandes SoleMix

Les commandes SoleMix qui se trouvent dans chaque section du JamHub et sur la télécommande SoleMix sont faciles à comprendre et à utiliser une fois que vous connaissez l'organisation et la conception de base d'un système JamHub.

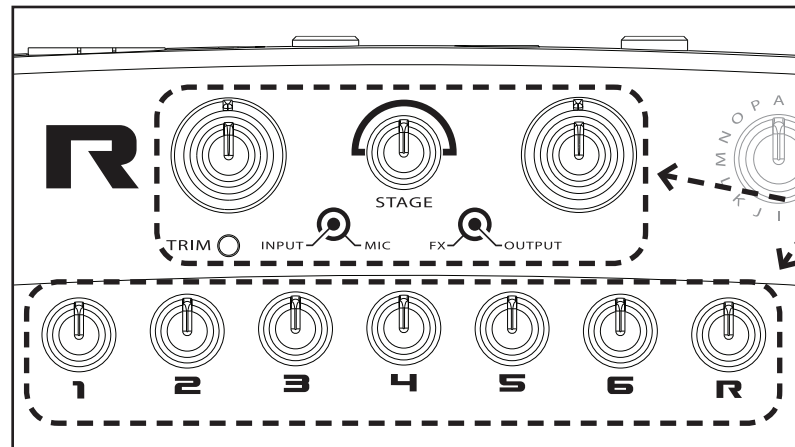
D'abord, regardez votre JamHub du dessus. Vous verrez qu'il y a 4 ou 6 sections et qu'elles sont identifiées par un codage couleur (nous viendrons à la section "R" dans une minute, aussi laissons-la de côté pour le moment).

Généralement, vous utiliserez une section par musicien. Si vous êtes le guitariste, vous connecterez votre micro et votre appareil de modélisation d'ampli en section 1. Ensuite, tous les membres du groupe peuvent utiliser leurs commandes SoleMix pour faire leur balance sonore au casque en montant ou descendant simplement le bouton marqué "1" dans leur section SoleMix. Le même processus s'applique aux boutons "2", "3" et "4".

Et n'oubliez pas le bouton de retour d'effet. Il vous permet de décider de la proportion d'effet que vous voulez entendre. Le signal "sec" vient par les commandes SoleMix numérotées de chacun et le signal "avec effet" vient par la commande "FX" (sous le volume de casque).

Ce qui est sympa avec le JamHub, c'est qu'une fois que vous connaissez une section du produit, vous connaissez toutes ses sections. Plutôt facile, non ?

Qu'est-ce que la section "R" ?



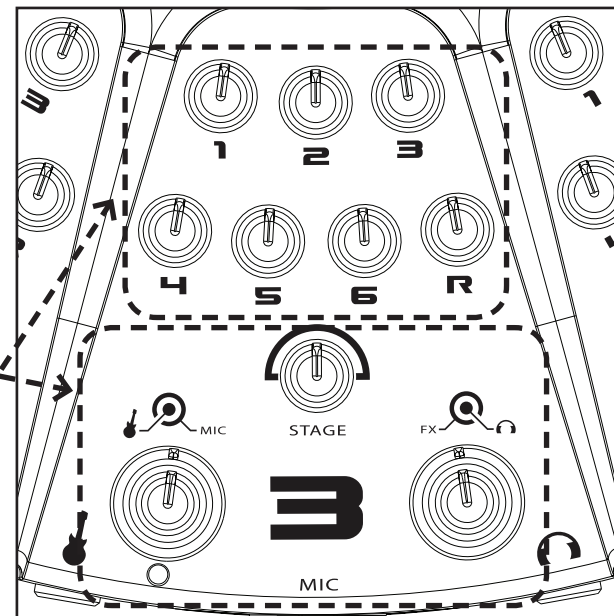
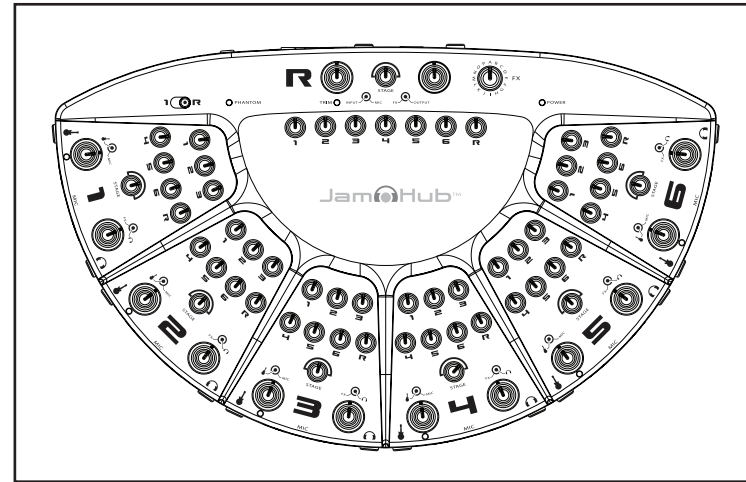
Organisation de la section "R"

Voici un petit secret. La section R (pour "rear" (accompagnement) ou "recording" (enregistrement)) fonctionne exactement comme les autres sections SoleMix. Bien qu'elle ait un aspect un peu différent, regardez-la de plus près. Vous verrez que tous les boutons sont les mêmes. La seule différence est leur disposition sur le JamHub.

Vous voulez jouer par-dessus votre morceau favori ou vous avez besoin d'apprendre un nouveau morceau ? Branchez votre lecteur MP3 en section R. Chaque musicien peut alors décider de la proportion du morceau à entendre en montant (ou descendant) le bouton R de sa propre section SoleMix.

La section R est aussi conçue pour enregistrer. De la même façon qu'un mixage de retour d'un musicien est différent de celui des autres, un mixage d'enregistrement est unique. Pouvez-vous l'utiliser pour un autre musicien ? Bien sûr ! Rappelez-vous qu'il ne s'agit que d'une autre section du JamHub. Mais plutôt que de lui donner un numéro, nous l'avons appelée R.

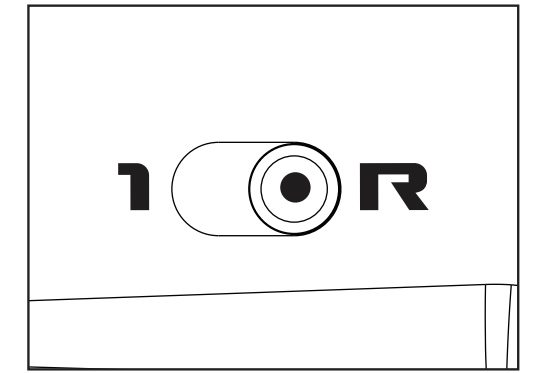
Branchez juste un ordinateur ou un enregistreur portable et créez votre mixage pour l'enregistrement. Veillez à ce que le musicien chargé du mixage d'enregistrement soit aussi branché en section 1. Poursuivez pour savoir pourquoi.



Organisation de la section SoleMix

Commutateur 1-R pour écouter votre mixage d'enregistrement

Le commutateur 1-R sert à l'écoute des mixages venant de la section 1 et de la section R. Si vous êtes responsable du mixage d'enregistrement, vous devez pouvoir entendre aussi bien le mixage R que votre propre mixage sur le canal 1. Nous avons donc conçu le JamHub avec un petit commutateur pratique qui vous permet de rapidement aller et venir entre ces deux sections.



Cerveau gauche :

Ce commutateur prend la sortie de la section R et la redirige vers la prise casque de la section 1. Quand il est en position 1, c'est la sortie SoleMix de la section 1 qui est envoyée à la prise casque faisant partie de la section 1. Quand il est en position R, la sortie envoyée à la prise casque R est redirigée vers la prise casque de la section 1.

Cerveau droit :

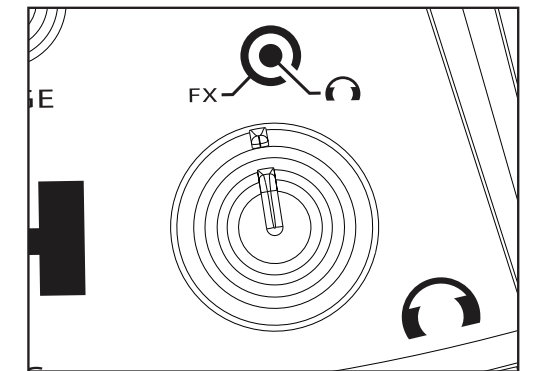
Si vous êtes chargé du mixage d'enregistrement, vous devez entendre votre mixage pour jouer et le mixage d'enregistrement pour le contrôler. Pour cela, vous pouvez débrancher votre casque de la prise casque de votre section et le brancher à la section R pour entendre le mixage d'enregistrement. Ou faites votre mixage sur la section 1, laissez votre casque branché et utilisez le commutateur 1—R pour rapidement alterner entre l'écoute de votre mixage et celle du mixage d'enregistrement.

Moteur d'effets et réglages

Le moteur d'effets de votre studio de répétition silencieux JamHub vous permet de recréer un "local de répétition" dans l'unité et de décider de l'importance qu'il doit avoir dans ce que vous entendez. Ou bien, vous pouvez essayer un des purs effets tel que flanger ou phaser pour quelque chose d'un peu différent.

Chaque section, et chaque télécommande, peut déterminer l'importance des effets voulus dans le mixage personnalisé. Cela fait partie des commandes SoleMix pour que chaque musicien puisse décider de l'ampleur des effets sur les voix.

Le moteur d'effets n'est branché qu'aux entrées micro. Nous avons fait ce choix car la plupart des amplis de modélisation, claviers et batteries électroniques ont leurs propres effets intégrés. Si vous avez déjà entendu une reverb appliquée sur une autre reverb, vous comprenez pourquoi nous avons évité de mixer les deux.



Cerveau gauche :

Le moteur d'effets stéréo est couplé à un jeu de codecs audio 24 bits 48 kHz pour assurer une excellente qualité sonore. Le moteur d'effets a 16 algorithmes pré-réglés qui couvrent tous vos besoins de base et quelques effets inhabituels ajoutés pour le plaisir. Les codecs sont à large bande passante (100 dB) et faible bruit (rapport S/B de 105 dB).

Cerveau droit :

Les options d'effets couvrent une variété de styles et permettent à chaque musicien d'utiliser le bouton d'effet pour déterminer s'il veut beaucoup ou pas d'effet dans son retour.

Voici le guide des effets de votre studio de répétition silencieux JamHub

Tableau des effets

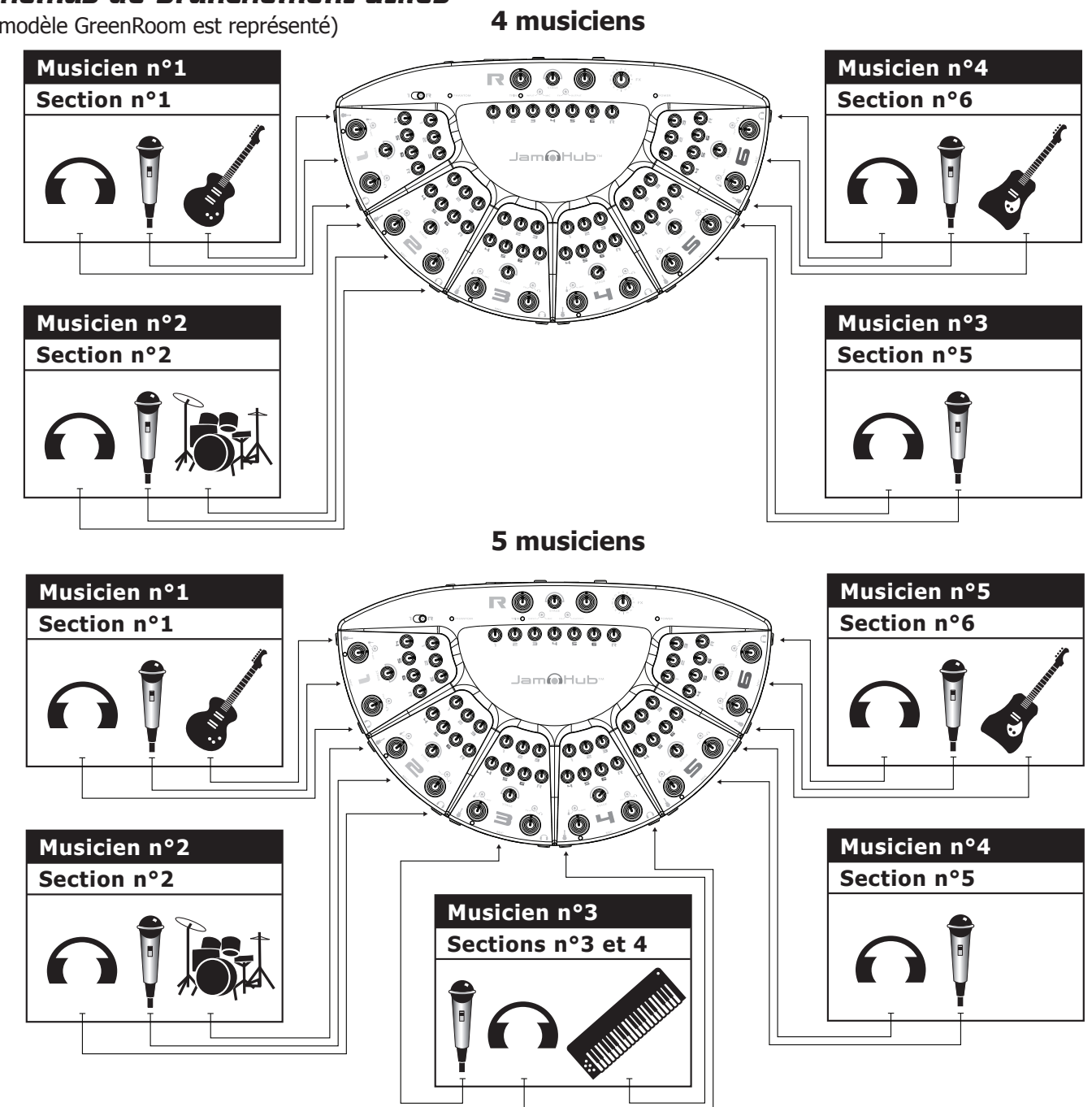
Réglage de la molette FX	Nom de l'effet	Description	Cerveau gauche	Cerveau droit
A	Slap D	Delay avec renvoi	Un delay qui représente une pièce ayant un mur en dur à l'opposé.	Pour un son rock-a-billy.
B	Ping D	Ping Pong Delay	Votre JamHub est un appareil entièrement stéréo et ce retard ping-pong en tire parti.	Retards en stéréo, très agréables. Écoutez-les avec les deux oreilles.
C	Big	Grosse ambiance	Une grande pièce avec un assez grand nombre de réflexions.	Cet effet est dit d'ambiance. L'écouter c'est le croire.
D	Early	Réflexions premières	Un retard avec une série de réflexions premières.	Une petite pièce acoustiquement morte avec des murs proches.
E	Chorus	Chorus	Modulation de hauteur et de temps pour créer un son parfois dit "plus gros" que le signal sec.	Un phaser et un flanger réunis vous donnent un effet de type chorus. Essayez-le.
F	Echo	Écho	Une répétition du signal d'origine.	Écho, écho, écho...
G	Flanger	Effet classique de flanger	Essentiellement un filtre en peigne balayant dans lequel le signal d'origine est mixé avec sa version changeant dans le temps.	Les flangers sonnent comme un bruit d'avion à réaction. Essayez-le, vous pouvez l'aimer. Mais à nouveau, limitez-le à un morceau ou deux, OK ?
H	Phaser	Effet de déphasage classique	Crêtes et creux modulés (comme l'effet classique).	Effet phaser pour vos voix. Essayez-le, mais uniquement ponctuellement pour un effet.
I	Spring	Reverb à ressort (2,0 secondes)	2,0 secondes de reverb d'un réservoir de reverb à ressort.	Des reverbs à ressort sur un micro ? Pourquoi pas ? Et vous ne casserez pas le dispositif si vous heurtez votre JamHub pendant l'emploi de ce réglage.
J	Chapel	Reverb de chapelle (3,0 secondes)	3,0 secondes de reverb avec beaucoup de réflexions tardives.	Une reverb située entre une église et une grande salle.
K	Gated	Reverb interrompue par gate (0,8 seconde)	Une reverb limitée artificiellement par un gate d'une longueur de 0,8 s.	Ajoute un peu de reverb sans entraîner trop de confusion.
L	Reverse	Reverb inversée (1,2 seconde)	Une reverb inversée avec 1,2 seconde de temps de réverbération.	Quoi ? Une reverb inversée ? Okay, essayons cela !
M	Church	Reverb d'église (7,0 secondes)	7,0 secondes de reverb avec beaucoup de réflexions tardives.	Faire de la musique dans une église n'a jamais été aussi facile.
N	Med	Reverb de pièce (1,8 seconde)	1,8 seconde de reverb avec courtes réflexions premières.	Revient à jouer dans une petite pièce avec des surfaces dures et plus de réflexions.
O	Hall	Reverb de grande salle (2,8 secondes)	2,8 secondes de reverb avec réflexions tardives.	Revient à jouer dans une pièce contenant 300~500 personnes.
P	Small	Reverb de petite salle (1,5 seconde)	1,5 seconde de reverb avec réflexions premières.	Revient à jouer dans une pièce contenant 100 personnes.

Comparaisons des modèles

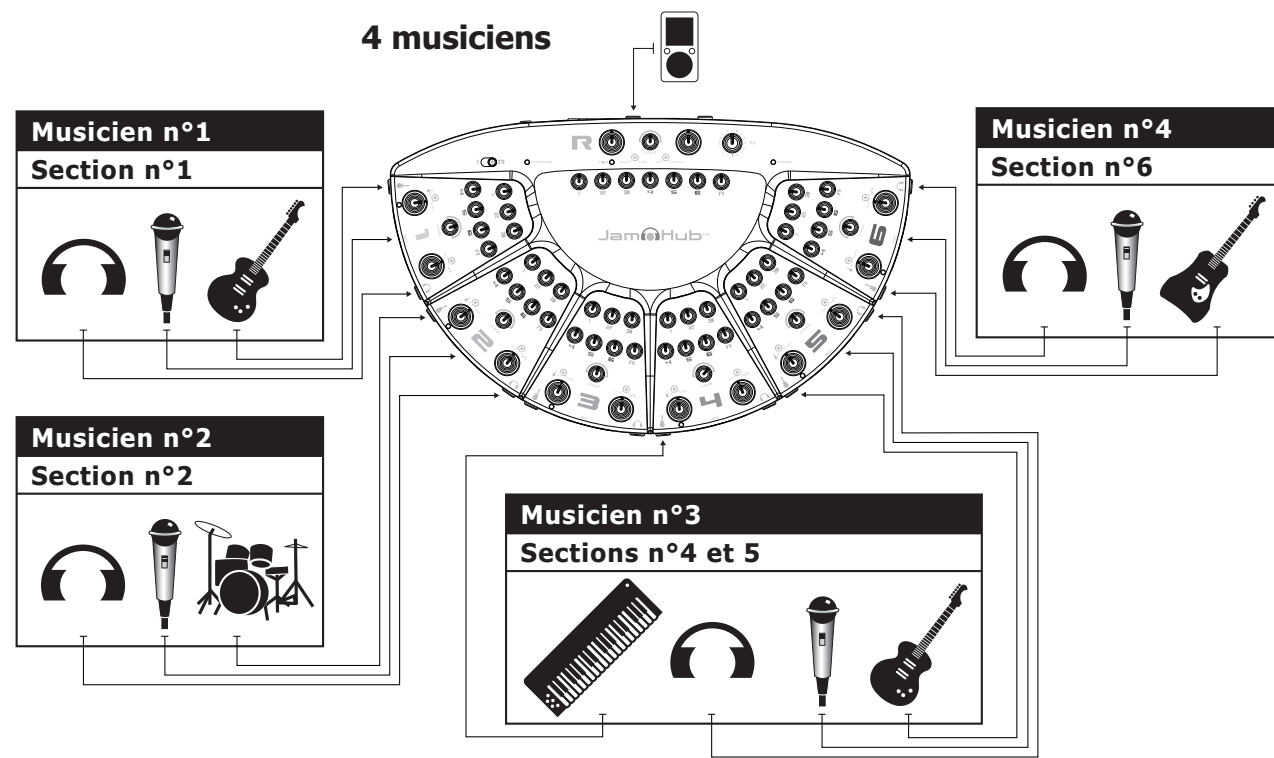
Caractéristiques	BedRoom	GreenRoom	TourBus
Canaux audio	15 au total – 5 stéréo, 5 mic.	21 au total – 7 stéréo, 7 mic.	21 au total – 7 stéréo, 7 mic.
Sorties	5 sorties casque	7 sorties casque 1 sortie USB	7 sorties casque 1 sortie USB
Télécommandes SoleMix incluses	Aucune	Une	Deux
Connecteurs pour télécommande SoleMix	Un	Quatre	Quatre
Alimentation fantôme	Non	Oui	Oui
Enregistrement	Analogique par jack 6,35 mm	Analogique par jack 6,35 mm ou numérique par USB	Analogique par jack 6,35 mm ou numérique par USB ou enregistreur intégré

Schémas de branchement utiles

(le modèle GreenRoom est représenté)

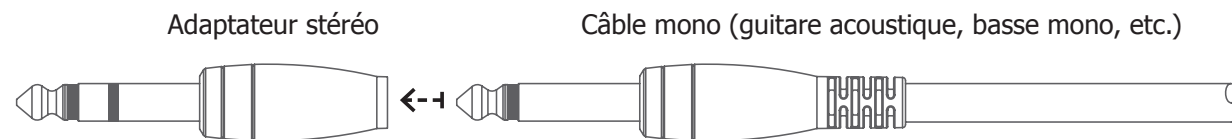


Note : pour un meilleur contrôle, le musicien n°3 a réparti l'instrument et les voix sur deux sections d'entrée.

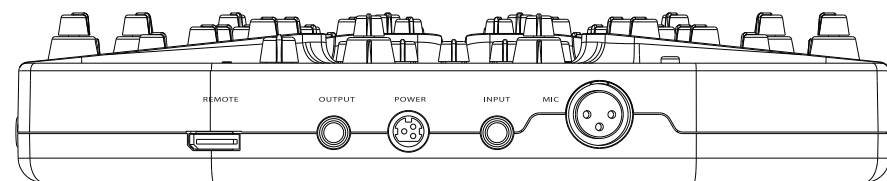


Note: ce musicien joue de la guitare et du clavier et utilise deux sections

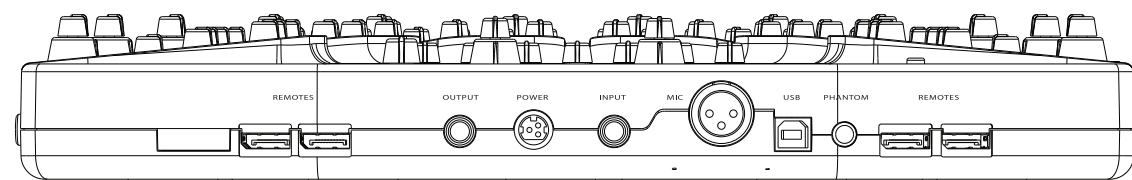
Pour brancher les instruments, veuillez utiliser un câble stéréo ou l'adaptateur mono vers stéréo inclus.



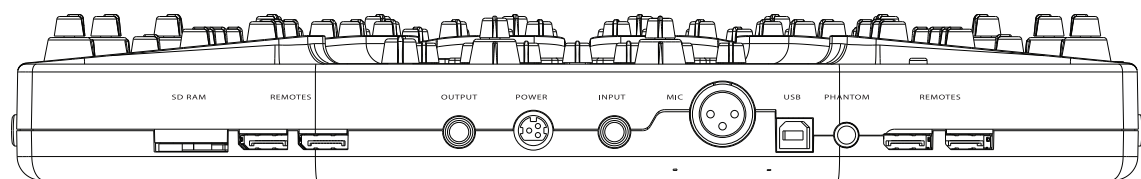
Vues des faces arrière



JamHub BedRoom



JamHub GreenRoom



JamHub TourBus

Présentation plus détaillée des commandes de réglage de niveau

Cerveau gauche :

Comme avec tout équipement (tables de mixage, interfaces d'enregistrement, quelques anciens amplis à lampes, etc.), il est important de bien régler les niveaux. Nous avons donc simplifié les choses avec une structure familière : vert = signal, jaune = attention, rouge = écrêtage. Il est important de comprendre la structure de gain et que les niveaux soient toujours bien réglés. Et cela s'applique à presque tout votre équipement musical.

Cerveau droit :

Lisez ci-dessous, ce sont des notions bonnes à savoir pour l'enregistrement, le son "live" et pour avoir un excellent son en entrée comme en sortie de votre studio de répétition silencieux JamHub.

Une analogie simple pour le niveau et pour la marge

Comparons la musique à une personne qui rebondit sur un trampoline. Elle peut rebondir un peu ou beaucoup. C'est la "dynamique". Parfois, nous rebondissons peu, parfois beaucoup. La plupart des musiciens changent constamment de "rebond" car la plupart des morceaux ont des parties douces et des parties fortes.

Déplaçons maintenant le trampoline dans une pièce avec plafond. Vous avez déjà entendu le terme "marge" ? Et bien, la marge est la distance entre votre tête et le plafond de la salle de trampoline. Le plafond ne bouge pas, mais nous pouvons monter/descendre le trampoline pour avoir plus de marge, non ? Si votre musique n'est pas très dynamique (vos rebonds sont faibles), il faut moins de marge. Si vous faites de grands rebonds, il vaut mieux s'assurer que le trampoline est assez loin du plafond, pour que lorsque nous rebondissons fort, nous ne nous heurtions pas la tête, à court de marge.

Donc, comment monter ou descendre le trampoline ? Avec la commande de "gain". La commande de gain règle le trampoline plus ou moins haut. Nous pouvons voir la distance qui nous sépare du plafond en regardant les DEL : verte = ok, jaune = plafond proche, rouge = heurtant le plafond.

L'écrêtage ou "clipping" est le terme utilisé par les ingénieurs pour décrire un amplificateur n'ayant plus de marge (nos têtes heurtent les plafonds). Il décrit ce qui arrive au signal électrique. Nos oreilles perçoivent l'écrêtage sous forme d'une distorsion du son. Avec une guitare, la distorsion peut être attrayante, mais ce n'est généralement pas le cas sur les voix.

Le rapport signal/bruit est le rapport entre ce qu'il y a de bien et ce qu'il y a de mal dans votre système. Le signal est la musique. Le bruit est ce que vous ne voulez pas. Si nous ne montons pas le gain aussi haut que possible, alors le bruit présent dans l'atmosphère commencera à être aussi fort que la musique. Comparons le bruit au sol de votre salle de trampoline. Nous voulons être aussi loin du sol que possible, donc nous pouvons sauter vraiment haut. Si le trampoline est trop proche du sol, nous limiterons la qualité de nos sauts parce que nos pieds toucheront le sol.

Lorsque vous faites vos réglages de niveau, il y a quelques points à garder à l'esprit. D'abord, laissez suffisamment de marge pour qu'il n'y ait pas de distorsion dans le système pendant que vous jouez. Idéalement, quand vous réglez le niveau maximal, vous devez jouer au plus fort volume. Par exemple, un chanteur ne doit pas murmurer dans le micro pour régler le gain mais chanter aussi fort que possible. S'il murmure, nous réglerons le gain (la hauteur du trampoline) trop haut et tomberons à court de marge dès qu'il criera "HEY". À l'opposé, s'il crie trop fort dans le micro, la commande de gain sera réglée trop bas. Et quand notre chanteur murmure, nous ne l'entendrons plus parmi le reste des instruments.

Si vous réglez le niveau pour un instrument, laissez de la marge pour les solos. Votre volume de solo doit être un vert fixe avec un peu de jaune dans la DEL. Puis baissez vous-même légèrement votre niveau avec la pédale de volume de votre instrument ou sa commande de volume. Cela vous laissera plus de marge pour ressortir du mixage au moment du solo.

Pour un micro de chant, vous pouvez simplement l'éloigner pour baisser le volume. Les pros font cela tout le temps. C'est une excellente technique à connaître, simple à apprendre, surtout avec un studio de répétition silencieux JamHub.

Nous espérons vous avoir aidé à résoudre le mystère du réglage de niveau. Au fil des ans, nous avons entendu beaucoup d'inepties ("réglez toujours à 9:00", "restez aussi bas que possible", "réglez toutes les entrées au même niveau" et pire encore). Il n'y a pas de "réglage magique". Chaque micro, instrument et équipement est différent et nécessite son propre réglage. Même si vos deux chanteurs ont exactement les mêmes micros, leurs voix sont différentes. Il faudra donc des réglages de gain personnalisés. Aidez-vous simplement des DEL, surveillez les niveaux durant la session et tout ira bien.

Fonctions supplémentaires des GreenRoom et TourBus : alimentation fantôme

Les modèles GreenRoom et TourBus fournissent tous deux une alimentation fantôme +48 V aux micros à condensateur. Pour la mettre en service, appuyez simplement sur le bouton situé à l'arrière de l'unité et la DEL +48V s'allumera en rouge.

Et si personne n'utilise de micro à condensateur ? Pas de problème. L'alimentation fantôme est destinée aux micros à condensateur mais n'endommage pas les micros dynamiques. Pour en savoir plus, consultez l'article de Wikipedia.org sur l'alimentation fantôme à l'adresse suivante http://fr.wikipedia.org/wiki/Alimentation_fantôme.

Fonctions supplémentaires du TourBus : fonctions d'enregistrement

Le modèle JamHub TourBus a la possibilité de directement enregistrer vos sessions sur une carte SD RAM amovible. Une fois la session terminée, vous pouvez directement faire lire l'enregistrement par le TourBus ou amener simplement votre carte SD RAM sur votre ordinateur et copier les fichiers pour les partager et les réécouter avec le groupe (ou d'autres personnes). Les enregistrements du TourBus sont faits en stéréo avec une qualité CD, soit 16 bits, 44,1 kHz.

Vous ne devez connaître que quelques points sur la fonctionnalité d'enregistrement du JamHub avant de l'utiliser. D'abord, les commandes SoleMix de la section R sont celles qui vous servent à créer le mixage d'enregistrement. Si la personne qui doit gérer le mixage d'enregistrement est également un musicien, il doit brancher son casque en section 1 et utiliser le commutateur 1-R pour rapidement alterner entre son propre mixage et le mixage d'enregistrement (R). Voir la section sur le commutateur 1-R en page 13 pour plus de détails.

Structure de menu et touches d'écran

Les touches d'écran ne sont pas dans l'écran mais ont une fonction dépendant du logiciel. C'est-à-dire que leurs fonctions changent quand vous utilisez les possibilités d'enregistrement du JamHub. C'est la même chose que les touches situées sous votre écran de téléphone ou d'ordinateur. Regardez simplement l'écran LCD pour avoir une indication de ce que font les touches.

Fonctions de transport (enregistrement) :

Les fonctions de transport sont conçues comme celles que vous avez probablement déjà utilisées, avec quelques fonctionnalités spéciales pour faciliter vos enregistrements. Passons-les en revue.

◀◀ **Touche de retour rapide** : pressez-la une fois et l'appareil accélère le retour en arrière dans le morceau actuel à la vitesse de 5 secondes par seconde. Appuyez deux fois sur la touche et l'appareil retourne en arrière à vitesse élevée (10 fois plus vite). Appuyez trois fois sur la touche et cela vous ramène au début du morceau actuel. Appuyer trois fois dans les trois premières secondes d'un morceau vous ramène au morceau précédent.

▶▶ **Touche d'avance rapide** : pressez-la une fois et l'appareil accélère l'avance dans le morceau actuel à la vitesse de 5 secondes par seconde. Appuyez deux fois sur la touche et l'appareil avance à vitesse rapide (10 fois plus vite). Appuyez trois fois sur la touche et vous passez au morceau suivant.

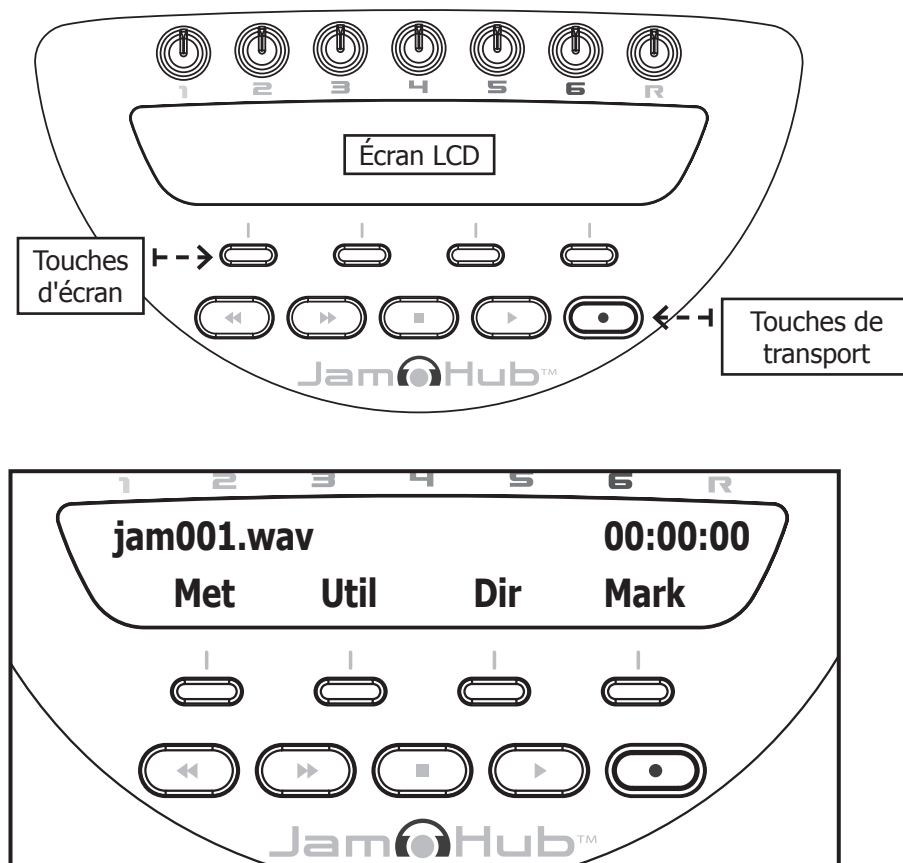
■ **Stop** : cette touche arrête la lecture, l'enregistrement, l'avance rapide ou le retour rapide.

▶ **Lecture** : cette touche sert à la lecture de ce qui a été enregistré.

● **Record** : cette touche sert à armer le JamHub pour l'enregistrement.

Quand vous appuyez une fois sur la touche d'enregistrement, vous voyez l'anneau extérieur de la touche clignoter en rouge. L'écran LCD indique "Standby". Cela indique que le JamHub est prêt à enregistrer. Appuyez à nouveau sur la touche Record ● et vous verrez l'anneau extérieur s'allumer en rouge fixe. Cela indique que le JamHub enregistre. Appuyez sur la touche Stop ■ pour arrêter le processus d'enregistrement. La DEL s'éteint pour indiquer que l'appareil n'est plus armé pour l'enregistrement.

Quand vous appuyez sur la touche Stop ■, votre TourBus vous demande si vous voulez conserver l'enregistrement. Appuyez sur la touche d'écran située sous le mot "YES" pour garder le fichier ou sur celle située sous "NO" pour ne pas sauvegarder l'enregistrement.



Quand vous enregistrez, vous voyez s'inscrire "New" sous la troisième touche d'écran. Pour démarrer un nouveau morceau, appuyez simplement sur "New" et le TourBus sauvegardera votre enregistrement existant et commencera un nouveau fichier. Cela vous aide à retrouver les morceaux quand vous avez terminé votre session. Avoir de nombreux petits fichiers est plus facile à gérer qu'un seul fichier massif à parcourir aussi utilisez souvent cette touche.

L'anneau rouge autour de la touche enregistrement ● est conçu pour être visible à distance. Jetez simplement un œil sur le JamHub pendant que vous jouez pour voir s'il enregistre votre session. Si la diode est fixement allumée en rouge, vous enregistrez. Si la diode clignote ou est éteinte, vous n'enregistrez pas.

Cerveau gauche :

Enregistrer avec l'enregistreur intégré crée un enregistrement stéréo d'une résolution de 16 bits et d'une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz, dit de "qualité CD". Les normes de studio actuelles sont autour de 24 bits/96 kHz (certains jusqu'à 192 kHz). Nous vous donnons donc un "bloc-note" de très haute qualité pour enregistrer. Le JamHub n'est pas l'équipement qu'il vous faut pour créer votre prochain album. Pour cela, il faut un studio avec un bon ingénieur. Mais utiliser un JamHub pour préparer les morceaux et les mettre en place est le meilleur moyen de vous préparer au studio.

Cerveau droit :

Le JamHub enregistre un mixage stéréo d'une qualité comparable à celle d'un CD. Si vous créez de la musique, vous savez que ce sont les morceaux et pas les fréquences d'échantillonnage qui font le succès. Aussi, focalisez-vous sur l'écriture de grands morceaux et travaillez-les à l'aide de votre studio de répétition silencieux JamHub. Une fois que vous et votre groupe jouerez les morceaux tels que vous les voulez, vous serez prêts à rentrer en studio d'enregistrement et, avec l'aide d'un bon ingénieur du son, à produire un album dont vous serez fiers.

Menu d'accueil :

STOP @ ou jam001.wav = l'enregistreur est actuellement à l'arrêt sur la position indiquée dans le compteur ou le nom de fichier correspondant au morceau actuel s'affiche, par exemple, jam007.wav

00:00:00 = le compteur donne la position actuelle de la tête de lecture en heures:minutes:secondes pour le morceau actuel

Met -- touche d'écran de menu Métronome

Util -- touche d'écran de menu Utility (utilitaire)

Dir -- touche d'écran de menu Directory (répertoire)

Mark ou DelM -- marque un emplacement pendant l'enregistrement ; "DelM" vous permet de supprimer un marqueur

Métronome

Passer en revue les fonctions du métronome. Pressez la touche d'écran la plus à gauche sous "Met".

L'écran ressemblera alors à ceci :

BPM=100 – C'est le tempo par défaut. Vous pouvez changer le tempo en pressant les touches d'écran sous l'indicateur BPM. La touche + augmentera le tempo et la touche – le diminuera. La plage de tempo va de 30 BPM à 240 BPM (pour les groupes dingues de speed metal). Si vous maintenez enfoncée la touche, le BPM change plus rapidement. Sinon, appuyez une fois sur la touche pour changer le BPM d'une unité à chaque fois.

4/4 – C'est le type de mesure. Vous pouvez en changer en pressant la touche "More". Nous verrons cela en détail ci-dessous.

More – C'est la touche avec laquelle vous pouvez changer le type de mesure ou sur laquelle vous pouvez battre un tempo.

Tap – Cette touche vous permet de battre le tempo que suivra le métronome. Battez simplement un tempo et le métronome du JamHub suivra votre battue et affichera le BPM correspondant. Pressez la touche Esc pour revenir au menu principal Met dans lequel vous pouvez affiner le tempo (BPM) à l'aide des touches + et –.

Type – Appuyer sur cette touche change le type de mesure. Il existe 9 types de mesures battues par le métronome du JamHub : 1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4(23), 5/4(32), 7/8(223), 7/8(232) et 7/8(322) pour lesquels les chiffres entre parenthèses indiquent l'emplacement des temps accentués. Continuez d'appuyer sur Type pour passer en revue les options.

Esc – Vous ramène au menu précédent.

Utility

Ici, soyez vigilant car le menu Util est très puissant. Utilisez-le donc sagement. Il y a trois fonctions dans le menu Util : Format SD Card, Show Capacity et LCD Contrast. Vous pouvez passer de l'une à l'autre en utilisant les touches + et -. Appuyez sur OK pour accéder à la fonction sélectionnée ou sur Esc pour sortir.

Format SD Card – Utilisez cette fonction pour reformater une carte mémoire SD ayant été endommagée. Cela efface toutes les données présentes sur la carte et peut du coup réparer une carte ayant été endommagée par un téléphone cellulaire ou un aimant. Certains dommages sont irréparables, mais le JamHub fera de son mieux pour réparer la carte si possible. Pressez OK pour reformater la carte ou Esc pour quitter le menu Util.

Show Capacity – Cette fonction affiche l'espace restant sur la carte SD en gigaoctets et en pourcentage utilisé.

LCD Contrast – Appuyez sur les touches + et – pour changer le niveau de contraste de l'écran LCD.

Directory

Les fonctions Dir vous permettent de charger des morceaux à reproduire. Appuyez sur la touche Dir et vous pouvez utiliser les deux touches d'écran de gauche pour faire défiler les répertoires (dossiers). Appuyez sur OK pour sélectionner un répertoire ou sur Esc pour sortir.

Une fois que vous avez sélectionné un répertoire, comme le répertoire "REC" par défaut, vous pouvez naviguer de morceau en morceau à l'aide des deux touches d'écran de gauche. Pour faire défiler plus rapidement les morceaux, pressez et maintenez la touche d'écran. C'est particulièrement utile pour les cartes RAM de grande capacité.

Fonctions Mark et Delete Mark

Les fonctions Mark et Delete Mark (DeIM) vous permettent de naviguer plus rapidement dans vos enregistrements. En plaçant des marqueurs dans un enregistrement, vous pouvez "sauter" d'une partie de l'enregistrement à une autre et demander une lecture en boucle entre deux marqueurs pour que vous puissiez parfaire plus rapidement votre apprentissage.

Mark – Appuyez sur lecture ► et écoutez l'enregistrement. À l'endroit où vous voulez ajouter un marqueur, appuyez sur la touche Mark. Continuez d'écouter et d'ajouter des marqueurs pendant la lecture du morceau.

DeIM – Supprime le marqueur sur lequel vous vous trouvez actuellement.

■ + ► – Donnent accès au marqueur suivant. Arrêtez la lecture en appuyant sur la touche Stop ■. Appuyez simultanément sur les touches Stop ■ et avance rapide ►► pour avancer de marqueur en marqueur. Note : l'emplacement d'arrêt est affublé d'un marqueur temporaire pour que vous puissiez revenir à cet endroit.

◀◀ + ■ – Donnent accès au marqueur précédent. Arrêtez la lecture en appuyant sur la touche Stop ■. Appuyez simultanément sur les touches Stop ■ et retour rapide ◀◀ pour revenir au marqueur précédent.

◀◀ + ►► – Fonction de bouclage. Marquez deux emplacements que vous voulez utiliser comme marqueurs de début et de fin de boucle. Marquez le deuxième (fin) en appuyant simultanément sur les touches retour rapide ◀◀ et avance rapide ►► et la lecture se fera en boucle entre les deux points marqués. L'écran affichera (~), indiquant que le TourBus JamHub lit en boucle la portion entre les deux marqueurs. Pour arrêter la lecture en boucle, appuyez sur la touche Stop ■ [Note : le bouclage peut être initié n'importe où dans la zone de bouclage située après le premier marqueur. Par exemple, si vous avez un marqueur à 7 secondes et l'autre à 17 secondes, vous pouvez initier un bouclage de 10 secondes].

Résumé

Merci d'avoir lu jusqu'au bout le mode d'emploi du JamHub. Nous espérons que vous sentez que vous maîtrisez votre studio de répétition silencieux et que vous pouvez aider les autres s'ils ont besoin de conseils. Après tout, un des meilleurs aspects d'un musicien est de se réunir avec d'autres musiciens et de créer quelque chose de nouveau.

Nous vous invitons à visiter notre forum sur www.JamHub.com. Vous pourrez y entrer en relation avec l'équipe JamHub, partager votre expérience du JamHub, participer à quelques concours juste pour le plaisir et vous abonner à notre bulletin électronique. Si vous faites des tournées, communiquez-le nous et faites-nous savoir les endroits les plus fous que vous avez trouvés pour répéter maintenant que vous avez la liberté de jouer n'importe où, n'importe quand.

Amusez-vous bien. Et continuez de faire de la musique !

FAQ

Une Foire Aux Questions (FAQ) actualisée peut être trouvée sur notre site internet www.JamHub.com. Et pour de l'aide concernant les questions "moins fréquentes", venez sur la section de la communauté JamHub de notre site internet où vous trouverez des musiciens, des ingénieurs et du personnel de l'assistance technique répondant à des questions qui se sont posées depuis la date d'impression de ce mode d'emploi.

Pas de question ? Bien, nous avons fait un bon travail. Mais visitez quand même notre section communautaire, car qui sait, peut-être pouvez-vous aider quelqu'un d'autre avec son JamHub.

Q : Puis-je utiliser un JamHub avec une batterie acoustique ?

R : Oui ! En fait, les choses restent claires et bien contrôlées. Faites juste pendre un micro ou deux au-dessus du kit de batterie et branchez-le dans le JamHub. Ou utilisez une petite table de mixage et trois micros pour créer un bon son de batterie stéréo et branchez cette table de mixage à votre JamHub. Nous recommandons de placer un micro près de la caisse claire, un près des toms/cymbale ride et un sur la grosse caisse. Panoramiqez les deux micros de zone à gauche et à droite, la grosse caisse au milieu et envoyez le mixage stéréo dans un des canaux du JamHub. Sympa.

Q : Si j'utilise une batterie acoustique, le JamHub la rendra-t-elle silencieuse ?

R : Non. Vous aurez toujours la puissance de la batterie, mais vous garderez un niveau de volume plus bas s'il n'y a pas de puissants amplis de basse, amplis de guitare, amplis de clavier et enceintes de sonorisation. Donc même si ce n'est pas aussi silencieux qu'avec une batterie électronique, vous pouvez quand même éviter le volume supplémentaire dû à la compétition des amplis entre eux dans une pièce.

Q : Comment utiliser une guitare acoustique avec un JamHub ?

R : A-t-elle un micro ? Sinon, placez un micro devant la guitare et branchez le micro dans une entrée micro libre du JamHub.

R : A-t-elle un micro ? Si oui et si vous voulez vous brancher en direct, prenez une fiche jack mono vers stéréo et branchez-la à l'extrémité guitare de votre câble stéréo. Vous trouverez peut-être qu'avec un des nouveaux boîtiers d'injection directe (DI) "pour acoustique" ou avec une pédale d'effet, le son semble meilleur et vous contrôlez mieux l'acoustique. Il y a de nombreuses raisons techniques à cela (l'adaptation d'impédance étant la plus importante) et c'est pourquoi les boîtiers de DI sont utilisés par les pros. Si vous voulez jouer d'une acoustique, vous aurez tôt ou tard besoin d'un boîtier de DI.

Q : Quels instruments ne fonctionnent pas avec un JamHub ?

R : Nous n'en connaissons pas encore. Il y en a peut-être, mais nous ne les avons pas encore trouvés. Certaines sociétés ont dédié leur existence à la création d'instruments pouvant être joués n'importe où et n'importe quand... certains ont même une gamme d'accordéons électroniques (pas un simple modèle, mais une gamme entière !!!). Les cuivres peuvent utiliser les inserts d'étude silencieuse pour réduire au silence leur instrument et créer un signal pour casque que vous pouvez envoyer à votre JamHub. Guitares, basses, batteries, percussions manuelles, claviers, accordéons, instruments à vent et même un Theremine fonctionneront ! Recherchez juste une prise casque sur l'équipement et vous serez prêt pour commencer une session silencieuse avec votre studio JamHub.

Q : Avez-vous des conseils pour les nouveaux utilisateurs ?

R : Oui. Les JamHub sont des instruments totalement nouveaux. Cela est dû au fait que nous les ayons présentés cette année. Et depuis que nous les avons inventés, nous avons appris beaucoup sur la façon d'en simplifier la prise en main. Voici nos principaux conseils :

1. Utilisez de bons câbles à jack 3 points (TRS/stéréo) et branchez directement à la sortie casque de votre ampli à modélisation, clavier ou batterie électronique le câble devant entrer en prise instrument du JamHub.
2. Procurez-vous des rallonges de câble casque pour pouvoir vous déplacer autant que vous le voulez.
3. Utilisez un bon casque pour une bonne écoute. Le JamHub est acoustiquement transparent. Il ne changera pas votre son. Donc si votre casque manque de qualité, le JamHub ne pourra pas le compenser.
4. Donnez un microphone à chaque musicien, même s'il ne chante pas. Une fois le casque sur les oreilles, il est plus facile de communiquer si chacun à un micro.

5. Guitaristes : un ampli à modélisation avec pédale vous permet de contrôler le volume de votre son pour que vous puissiez le monter lors des solos. Claviers : utilisez la commande de volume de vos instruments pour faire de même.

Q : Comment se fait-il qu'il n'y ait pas de boutons d'égaliseur ?

R : Un JamHub n'est pas conçu pour modifier votre son mais pour le distribuer et vous donner un meilleur contrôle. Vous devez avoir un bon son avant d'envoyer votre signal au JamHub, puis utiliser le JamHub pour partager ce son avec les autres membres du groupe.

Q : Pourquoi les fichiers sont-ils au format .WAV ? Pourquoi le JamHub n'encode-t-il pas en MP3 ?

R : Chaque fois que vous compressez de l'audio, vous perdez des informations et la qualité peut en souffrir. Vu le coût très faible de la RAM, nous avons décidé de laisser les fichiers au format .WAV, même si cela consomme plus d'espace mémoire. Si vous voulez encoder vos fichiers au format MP3, téléchargez simplement un des nombreux encodeurs MP3 gratuits, comme iTunes, et faites votre conversion. Vous ferez cela en sachant que vous partez de fichiers d'excellente qualité.

Avertissement : à lire absolument.

L'exposition à des niveaux de bruit extrêmement élevés peut entraîner une perte auditive permanente. Les individus sont très inégaux quant au risque de perte auditive induite par le bruit, mais virtuellement tout le monde souffrira d'une perte en cas d'exposition à un bruit suffisamment intense durant une durée suffisante. L'administration de la santé des USA (Occupational Safety and Health Administration ou OSHA) a déterminé les expositions admissibles aux différents niveaux de bruit.

Durée par jour en heures	Niveau sonore en dBA Réponse lente
8	90
6	92
4	95
3	97
2	100
1-1/2	102
1	105
1/2	110
1/4 ou moins	115

Selon, l'OSHA, toute exposition dépassant les limites acceptables ci-dessus peut entraîner une perte auditive. Pour vous prévenir contre une exposition potentiellement dangereuse à des hauts niveaux de pression sonore, il est recommandé que toute personne exposée à des équipements capables de produire des niveaux de pression sonore élevés utilise des protecteurs d'oreille quand cette unité est en fonction. Les bouchons d'oreille ou protecteurs glissés dans les canaux de l'oreille ou par-dessus les oreilles doivent être portés lors de l'utilisation de l'équipement afin d'éviter une perte auditive permanente si l'exposition dépasse les limites établies ci-dessus.

GARANTIE LIMITÉE – STUDIO DE RÉPÉTITION SILENCIEUX JAMHUB™

TERMES GÉNÉRAUX : BreezSong LLC ("BreezSong") garantit à l'acheteur/consommateur initial ("acheteur") que les produits qu'il fabrique sont exempts de défaut de pièces et de fabrication à la date d'achat. Cette garantie limitée s'entend pour une utilisation normale sur deux (2) ans à compter de la date de l'achat initial et couvre les pièces et la main d'œuvre. L'acheteur doit fournir à BreezSong un avis par écrit durant la période de garantie limitée de tout produit défectueux. BreezSong ou son représentant agréé pourra, au gré de BreezSong, réparer ou remplacer le produit défectueux conformément à cette garantie limitée. Cette garantie limitée ne s'applique pas aux pièces d'usure. Cette garantie limitée ne s'applique à aucun produit dont le numéro de série a été retiré ou modifié, ni a aucun produit ayant été endommagé ou mis en panne (a) suite à un accident, usage impropre, mauvais traitement, négligence ou autre cause externe, (b) par l'emploi de pièces non fabriquées ou vendues par BreezSong, ou (c) par la modification ou l'entretien par quiconque autre que (i) BreezSong, ou (ii) un service après-vente agréé BreezSong. BreezSong n'est pas responsable des dommages pouvant survenir suite à un non respect par l'acheteur des instructions fournies avec le produit ou à un emploi non prévu dans le mode d'emploi fourni avec le produit. Aucun remboursement ne sera possible pour les réparations effectuées par l'acheteur ou un tiers non agréé. Les réparations hors garantie seront facturées au taux horaire actuel de BreezSong additionné du coût des pièces, de l'expédition et du traitement. BreezSong se réserve le droit de choisir, à son gré, le remboursement du prix d'achat à l'acheteur en lieu et place d'une réparation ou d'un remplacement. Cette garantie limitée est le seul recours de l'acheteur en cas de produit défectueux.

Les produits BreezSong sont fabriqués à partir de matériaux neufs ou neufs et reconditionnés équivalents à des neufs en termes de performances et de fiabilité. Les pièces détachées peuvent être neuves ou équivalentes à des pièces neuves. Les pièces détachées sont garanties exemptes de défauts matériels et de fabrication pour trente (30) jours ou pour le reste des deux (2) ans de période de garantie limitée pour le produit dans lequel elles ont été installées selon l'option la plus longue.

LIMITATIONS : EXCEPTÉ CE QUI EST EXPRESSÉMENT INDIQUÉ DANS CETTE GARANTIE LIMITÉE, BREEZSONG N'APPORTE AUCUNE AUTRE GARANTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE VALEUR MARCHANDE OU D'ADÉQUATION À UNE FIN PARTICULIÈRE. LES GARANTIES IMPLICITES QUI PEUVENT ÊTRE IMPOSÉES PAR LA LOI SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE GARANTIE LIMITÉE ÉTABLIE PAR LA PRÉSENTE. L'ACHETEUR N'ACQUIERT ET N'ACCEPTE LES PRODUITS BREEZSONG QUE SUR LA BASE DE LA GARANTIE LIMITÉE EXPRIMÉE PAR LA PRÉSENTE. EN AUCUN CAS BREEZSONG NE SERA RESPONSABLE DANS LE CADRE DE CETTE GARANTIE LIMITÉE OU AUTRE DE QUELCONQUES DOMMAGES SPÉCIAUX, DIRECTS, INDIRECTS, SECONDAIRES OU CONSÉQUENTIELS VIS À VIS DE TOUT INDIVIDU OU BIEN SURVENANT SUITE À L'UTILISATION OU À L'INCAPACITÉ D'UTILISATION DU PRODUIT. CERTAINS ÉTATS OU PAYS N'ACCEPTE PAS D'EXCLUSION OU DE LIMITATIONS CONCERNANT LES DOMMAGES INCIDENTS OU INDIRECTS, AUQUEL CAS LA LIMITATION OU EXCLUSION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

PROCÉDURES DE RÉPARATION OU DE REMPLACEMENT DU PRODUIT : l'acheteur ne peut obtenir la réparation ou le remplacement de tout produit défectueux couvert par cette garantie limitée que par BreezSong ou ses représentants agréés. BreezSong est responsable de tous les frais d'expédition et de traitement en rapport avec la mise en œuvre de cette garantie limitée. Un numéro d'autorisation de retour donné par BreezSong et une preuve d'achat datée doivent accompagner tout produit renvoyé pour réparation ou remplacement. Veuillez indiquer le numéro de série du produit dans toute correspondance ; aucun numéro d'autorisation ne sera fourni en l'absence d'un numéro de série. Cette garantie limitée est caduque sans numéro d'autorisation de retour et de preuve d'achat datée, et les articles expédiés à BreezSong sans numéro d'autorisation et de preuve d'achat datée seront refusés. Veuillez contacter BreezSong à l'adresse, au numéro de téléphone ou sur le site internet indiqués ci-dessous pour recevoir un numéro d'autorisation de retour et pour organiser la réparation ou le remplacement d'un produit défectueux couvert par cette garantie limitée. Les dispositions seront prises et vous seront communiquées à ce moment pour le renvoi direct du produit à BreezSong ou à un service après-vente agréé, selon le cas.

Cette garantie limitée vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pouvez avoir d'autres droits variables d'un état à l'autre ou d'un pays à l'autre.

S'il y a un problème avec votre JamHub que votre détaillant ne peut pas résoudre, veuillez nous donner l'opportunité de le faire.

BreezSong LLC
PO BOX 482
Whitinsville, MA 01588 USA

(877) JAM-HUBS (USA)

Pour vous enregistrer, allez sur www.JamHub.com ou info@JamHub.com