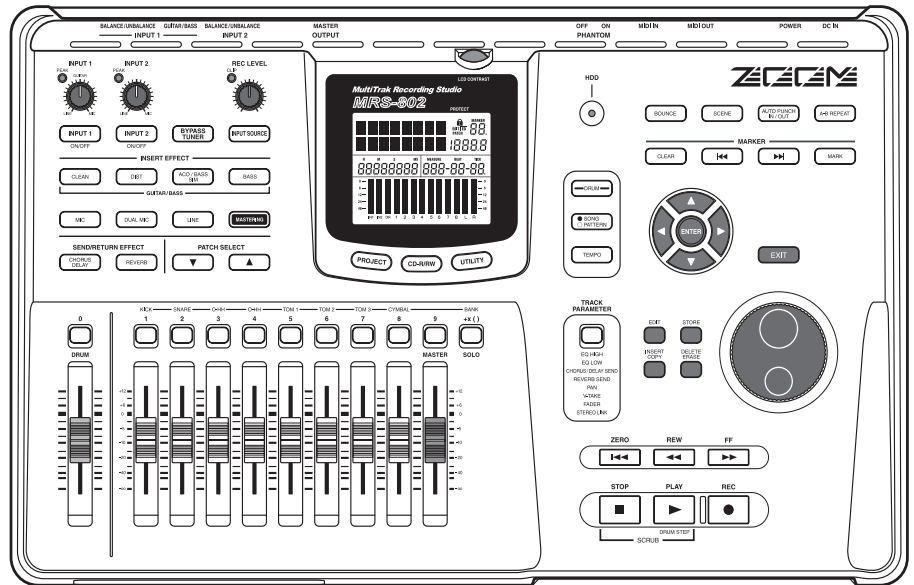




MultiTrak Recording Studio MRS-802



Mode d'emploi



© ZOOM Corporation

La reproduction de ce manuel, en partie ou totalité, par quelque moyen que ce soit, est interdite.

PRECAUTIONS D'EMPLOI ET SECURITE

CONSIGNES DE SECURITE

Dans ce manuel, des symboles sont employés pour signaler les messages d'alertes et précautions à lire pour prévenir les accidents. Leur signification est la suivante:



Ce symbole identifie des explications concernant des dangers extrêmes. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous encourez des risques de graves blessures ou même de mort.



Ce symbole signale des explications concernant des facteurs de danger. Si vous l'ignorez et utilisez mal votre appareil, vous risquez des dommages corporels et matériels.

Veillez suivre les consignes de sécurité et précautions d'emploi pour une utilisation sans danger du MRS-802.

• A propos de l'alimentation



Le MRS-802 est alimenté par l'adaptateur secteur fourni. Pour prévenir les mauvais fonctionnements et les dangers, n'utilisez pas d'autre adaptateur.

Pour utiliser le MRS-802 dans un pays ayant une tension électrique différente, veuillez consulter votre distributeur ZOOM local en vue d'acquérir l'adaptateur correspondant.

• A propos de la mise à la terre



Selon vos conditions d'installation, une légère décharge électrique peut être ressentie en touchant une partie métallique du MRS-802. Pour éviter cela, mettez l'unité à la terre en connectant la vis de mise à la terre à une bonne terre externe.

Pour prévenir le risque d'accidents, n'utilisez jamais, pour la mise à la terre, de :

- conduites d'eau (risque de choc électrique)
- conduite de gaz (risque d'explosion)
- masse de câblage téléphonique ou paratonnerre (risque de foudre)

• Environment



Evitez d'utiliser votre MRS-802 dans des conditions où il est exposé à des:

- Températures extrêmes
- Forte humidité ou moisissures
- Poussières excessives ou sable
- Vibrations excessives ou chocs

• Maniement



Le MRS-802 est un instrument de précision. Evitez d'exercer une force excessive sur ses commandes. Ne le laissez pas tomber, et ne le soumettez pas à des chocs ou des pressions excessives.

• Modifications



N'ouvrez jamais le boîtier du MRS-802 et ne modifiez ce produit en aucune façon car cela pourrait l'endommager.

• Connexion des câbles et prises d'entrée/sortie



Vous devez toujours éteindre le MRS-802 et tout autre équipement avant de connecter ou déconnecter tout câble. Veillez aussi à déconnecter tous les câbles et l'adaptateur secteur avant de déplacer le MRS-802.

• Volume



N'utilisez pas le MRS-802 à fort volume durant une longue période car cela pourrait entraîner des troubles auditifs.

• Lecteur/graveur de CD-R/RW



Ne regardez jamais le faisceau laser projeté par le capteur optique du lecteur/graveur de CD-R/RW car vous risqueriez de vous blesser les yeux.

Précautions d'emploi

• Interférence électrique

Pour des raisons de sécurité, le MRS-802 a été conçu en vue d'une protection maximale contre l'émission de radiations électromagnétiques par l'appareil et d'une protection contre les interférences externes. Ne placez toutefois pas un équipement très sensible aux interférences ou émettant de puissantes ondes électromagnétiques près du MRS-802, le risque d'interférence ne pouvant alors pas être totalement écarté.

Dans tout appareil à commande numérique, MRS-802 compris, les interférences électromagnétiques peuvent causer de mauvais fonctionnements et altérer ou détruire des données. Vous devez vous efforcer de minimiser ce risque.

• Nettoyage

Utilisez un chiffon sec et doux pour nettoyer le MRS-802. Si nécessaire, humidifiez légèrement le chiffon. N'employez pas de nettoyant abrasif, de cire ou de solvant (tel que diluant pour peinture ou alcool de nettoyage), car cela pourrait ternir la finition ou endommager la surface.

• Sauvegarde

Les données du MRS-802 peuvent être perdues suite à un mauvais fonctionnement ou une procédure inadaptée. Sauvegardez vos données pour parer à cette éventualité.

• Droits d'auteur

Excepté pour un usage personnel, l'enregistrement non autorisé de sources soumises à des droits d'auteur (CD, disques, bandes, clips vidéo, matériel diffusé etc.) est interdit.

ZOOM Corporation n'endosse aucune responsabilité vis à vis des poursuites contre ceux qui enfreignent cette loi.

Conservez ce manuel à disposition pour vous y référer ultérieurement.

MIDI est une marque commerciale déposée de l'Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

Sommaire

PRECAUTIONS D'EMPLOI ET SECURITE	2
CONSIGNES DE SECURITE	2
Précautions d'emploi	3
Introduction	7
Grandes lignes	7
Présentation du MRS-802	9
Section enregistreur	9
Section rythmique	10
Section Mixer	10
Section d'effets	10
Parties du MRS-802	12
Façade	12
Face arrière	14
Face avant	14
Connexions	15
Installation du graveur de CD-R/RW	17
Ecoute des démonstrations	19
Statut de protection des démonstrations	19
Mise sous tension	19
Sélection de la démonstration	19
Lecture de la démonstration	20
Mise hors tension (extinction)	20
Survol rapide	21
Etape 1: Préparation	21
1.1 Création d'un nouveau projet	21
1.2 Sélection d'un Pattern rythmique	22
Etape 2: Enregistrer la première piste	24
2.1 Réglage de la sensibilité d'entrée	24
2.2 Application de l'effet par insertion	24
2.3 Sélection d'une piste et enregistrement	25
Etape 3: Adjonction de nouvelles pistes	27
3.1 Réglage de sensibilité d'entrée et d'effet par insertion	27
3.2 Sélection d'une piste et enregistrement	27
Etape 4: Mixage	28
4.1 Préparation au mixage	28
4.2 Réglage de volume, panoramique et égalisation	28
4.3 Emploi de l'effet par envoi/retour	29
4.4 Emploi de l'effet de mastering	31
4.5 Enregistrement des pistes Master	31
Référence [Enregistreur]	33
Emploi des V-takes	33
Changement de V-take	33
Edition du nom d'une V-take	33
Accès direct à un point dans le morceau (Fonction Localisation)	35
Ne ré-enregistrer qu'une zone précise (Fonction Punch-in/out)	35
Emploi du punch-in/out manuel	35
Emploi de l'auto punch-in/out	36
Enregistrement de plusieurs pistes sur les pistes Master (Fonction Mixage)	37
A propos des pistes Master	37
Etapes du mixage	37
Lecture des pistes Master	38
Combiner plusieurs pistes sur une seule (Fonction report ou Bounce)	39
Comment fonctionne le report	39
Faire les réglages de report	39
Exécution de l'enregistrement du report	40
Enregistrement du son de batterie (Enregistrement rythmique)	41
Assignation de marqueurs dans un morceau (Fonction Marqueur)	42
Détermination d'un marqueur	42
Localisation d'un marqueur	43
Suppression d'un marqueur	43
Reproduction répétitive du même passage (Fonction A-B Repeat)	44
Recherche d'une position (Fonction Scrub/Preview)	44
Emploi des fonctions Scrub/Preview	44
Changement des réglages de la fonction Scrub	45
Référence [Edition de piste]	46
Edition d'une plage de données	46
Etapes d'édition de base	46
Copie d'une plage de données spécifiée	47
Déplacement d'une plage de données spécifiée	48
Effacement d'une plage de données spécifiée	49
Tronquer une plage de données spécifiée	49
Fondu Fade-in/Fade-out d'une plage de données spécifiée	50
Inversion d'une plage de données audio spécifiée	51
Changement de la durée de la totalité d'une piste	51
Edition par V-takes	53
Etapes d'édition de base de V-take	53
Effacement d'une V-take	54
Copie d'une V-take	54
Déplacement d'une V-take	54
Echange de V-takes	55
Capture et permutation de pistes	55
Capture d'une piste	55
Permutation des données de piste et des données capturées	56

Référence [Bouclage de phrases]	57	Copier un morceau rythmique	88
Quels types de phrases peuvent être employés?	57	Effacer le morceau rythmique	89
Chargement d'une phrase	58	Donner un nom à un morceau rythmique	89
Étapes de base pour charger une phrase	58	Création d'un Pattern rythmique original	90
Importer une V-take depuis le projet actuel	58	Préparation	90
Importer un fichier WAV/AIFF	59	Programmation pas à pas	91
Importer une phrase depuis un autre projet	60	Programmation en temps réel	93
Réglage des paramètres de phrase	61	Editer un pattern rythmique	94
Copier une phrase	62	Régler la balance de volume de batterie	94
Créer une boucle de phrases	63	Copier un pattern rythmique	95
A propos de la programmation FAST d'une boucle de phrases	63	Editer le nom d'un Pattern rythmique	95
Écriture d'une boucle de phrases sur une piste	65	Effacer un pattern rythmique	96
Référence [Mixer]	67	Importer des Patterns et morceaux rythmiques d'un autre projet	96
A propos du mixer	67	Editer différents réglages de la section rythmique	97
Fonctionnement de base du mixer d'entrées	68	Procédure de base	97
Affecter les signaux entrants aux pistes d'enregistrement	68	Changer la longueur du pré-compte	97
Régler l'intensité des effets en boucle (envoi/retour)	69	Changer le volume du métronome	98
Ajuster panoramique et balance	70	Programmation de la dynamique	98
Fonctionnement de base du mixer de pistes	71	Contrôler la mémoire restant disponible	98
Régler le volume, le panoramique et l'égalisation	71	Référence [Effets]	99
Régler l'intensité de la boucle d'effet	72	A propos des effets	99
Coupler les voies impaires et paires	73	Effet par insertion	99
Utiliser la fonction solo	74	Effet en boucle envoi/retour	99
Sauvegarde/rappel des réglages du mixer (Fonction Scène)	74	Employer l'effet par insertion	100
Sauvegarde d'une Scène	74	A propos des Patches d'effet par insertion	100
Rappel d'une Scène sauvegardée	75	Changer le point d'insertion de l'effet	101
Changement automatique de Scène	75	Sélectionner le Patch de l'effet par insertion	101
Supprimer certains paramètres d'une Scène	76	Editer le Patch de l'effet inséré	103
Référence [Rythmique]	77	Mémorisation d'un patch d'effet par insertion	105
A propos de la section rythmique	77	Editer le nom d'un Patch d'effet par insertion	105
Kits de batterie	77	N'appliquer l'effet par insertion qu'au signal d'écoute de contrôle	106
Patterns rythmiques	77	Employer les boucles d'effet	107
Morceaux rythmiques	77	A propos des Patches des effets en boucle	107
Mode Pattern rythmique et mode morceau rythmique	78	Sélection d'un Patch de boucle d'effet	107
Synchroniser la section enregistreur et la section rythmique	78	Editer un Patch de boucle d'effet	108
Lecture de Patterns rythmiques	78	Mémorisation d'un Patch de boucle d'effet	109
Sélectionner et faire jouer un Pattern rythmique	78	Editer le nom d'un Patch de boucle d'effet	109
Changer le tempo du Pattern rythmique	79	Importer des Patches d'un autre projet	110
Changer de kit de batterie	79	Référence [Créer un CD]	111
Créer un morceau rythmique	80	Ecrire des données audio	111
Sélectionner un morceau rythmique	80	A propos des disques CD-R/RW	111
Saisie des Patterns rythmiques	81	Enregistrer des données audio par projet	112
Programmation pas à pas	81	Enregistrer des données audio par album	113
Programmation FAST	83	Lire un CD audio	115
Programmer d'autres données d'événement	86	Effacer un CD-RW	117
Faire jouer un morceau rythmique	87	Finaliser un CD-R/RW	118
Editer un morceau rythmique	88	Charger des données depuis un CD audio	119
Copier une zone de mesures spécifique	88	Sauvegarde et restauration	119
		Sauvegarde d'un projet sur CD-R/RW	119
		Sauvegarder tous les projets sur CD-R/RW	121

Charger un projet depuis un CD-R/RW	122	Autres problèmes	144
Référence [Projets]	124	Liste des types d'effet/paramètres	145
A propos des projets	124	Effet par insertion	145
Opérations sur un projet	124	Effet de boucle envoi/retour	153
Procédure de base	124	Liste des Patches d'effets	154
Charger un projet	125	Effet par insertion	154
Créer un nouveau projet	125	Effet de boucle envoi/retour	158
Contrôler la taille du projet/l'espace disponible		Liste des Patterns rythmiques	159
sur disque	125	Liste des Kits de batterie	161
Copier un projet	126	Tableau des instruments/numéros de note	
Effacer un projet	126	MIDI	161
Editer le nom du projet	127	Liste des phrases	163
Protéger/déprotéger un projet	127	Contenu du disque dur du MRS-802	164
		Compatibilité avec la série MRS-1044/MRS-1266 ..	164
		Equipement MIDI	166
		Tableau d'équipement MIDI	167
Référence [MIDI]	128	INDEX	168
A propos du MIDI	128		
Ce que vous pouvez faire avec le MIDI	128		
Faire les réglages relatifs au MIDI	129		
Procédure de base	129		
Régler le canal MIDI de batterie	130		
Transmission des messages d'horloge MIDI ..	130		
Transmission des messages de position			
dans le morceau	131		
Transmission des messages de			
démarrage/arrêt/reprise	131		
Employer le lecteur de SMF	131		
Lire un SMF dans un projet	131		
Sélectionner la destination de sortie du SMF	132		
Lecture de SMF	134		
Référence [Autres fonctions]	135		
Changer la fonction de la pédale	135		
Utiliser la fonction accordeur	136		
Commutation du type d'affichage de niveau ..	137		
Maintenance du disque dur	137		
Procédure de maintenance de base	137		
Test/restauration de l'intégrité des données			
du disque dur interne (ScanDisk)	138		
Remplacer les données de fichier système			
(Initialisation d'usine)	138		
Formatage du disque dur (All Initialize)	138		
Maintenance du disque dur avec le CD-ROM fourni	139		
Connexion à un ordinateur à l'aide d'une			
carte optionnelle	139		
Appendice	141		
Caractéristiques du MRS-802	141		
Mauvais fonctionnement	142		
Problèmes durant la lecture	142		
Problèmes durant l'enregistrement	142		
Problèmes avec les effets	142		
Problèmes avec la section rythmique	143		
Problèmes avec le MIDI	143		
Problèmes avec le graveur de CD-R/RW	144		

Introduction

Grandes lignes

Merci d'avoir sélectionné le *MRS-802 Multitrak Recording Studio de ZOOM* (que nous appellerons dorénavant "*MRS-802*"). Le MRS-802 est une station de travail audio numérique aux caractéristiques suivantes:

■ Réunion de toutes les fonctionnalités nécessaires pour une production musicale complète

Le MRS-802 offre toutes les fonctionnalités dont vous avez besoin pour une production musicale professionnelle: enregistreur à disque dur, boîte à rythmes, mixer numérique, effets, graveur de CD-R/RW et plus encore. De la création de pistes rythmiques à l'enregistrement multipiste en passant par le mixage et la gravure d'un CD audio, le MRS-802 vous permet de tout faire.

■ Enregistreur 8 pistes x 10 prises

La section enregistreur offre 8 pistes mono et 1 piste stéréo Master pour le mixage. Comme chaque piste dispose de 10 pistes virtuelles (V-takes), vous pouvez enregistrer plusieurs prises pour des parties importantes telles que voix ou solo de guitare et choisir la meilleure prise ultérieurement.

Une gamme complète de fonctions d'édition est également disponible, vous permettant de copier ou déplacer des données audio. Des fonctions spéciales comprennent l'inversion de données et l'extension/compression temporelle. L'échange et la copie de données entre pistes ordinaires et pistes Master est également possible.

■ La fonction de report permet l'enregistrement en ping-pong de 8 pistes simultanément

La fonction report permet la réunion de plusieurs pistes sur une ou deux pistes en juste quelques pressions de bouton. Même si vous n'avez pas de piste vacante, vous pouvez ajouter des parties rythmiques et reporter le résultat sur deux pistes virtuelles (V-takes). Si vous sélectionnez la piste Master comme destination du report, le mixage interne est possible sans utiliser aucune des pistes ou V-takes ordinaires.

■ Fonction de bouclage de phrases pour coller du matériel audio

En utilisant des données audio enregistrées ou des fichiers audio pris sur un CD-ROM, vous pouvez créer des "boucles de phrases", par exemple de motifs de batterie ou de riffs de guitare. La séquence de lecture et la répétition des phrases peut être librement programmée et inscrite sur n'importe quelle piste ou V-take comme données audio.

■ La section rythmique peut être utilisée pour assurer un guide rythmique en accompagnement

La section rythmique apporte plus de 400 types de motifs d'accompagnement fournis par le générateur

interne de sons de batterie. Vous pouvez également créer vos propres Patterns avec programmation en temps réel/pas à pas. Elle peut servir de guide rythmique indépendant ou en synchronisation avec l'enregistreur. Vous pouvez également programmer un ordre de lecture des Patterns pour créer l'accompagnement rythmique de tout un morceau. En plus de la programmation pas à pas conventionnelle, le MRS-802 dispose également d'un concept innovateur appelé FAST, développé par ZOOM, qui vous permet de rapidement constituer vos morceaux avec différents Patterns répétitifs.

■ La section mixer supporte l'automatisation

Le mixer numérique interne peut gérer 8 pistes plus le canal de batterie. Les réglages de niveau, panoramique et égalisation pour chaque voie peuvent être sauvegardés comme des "Scènes" indépendantes. Une Scène sauvegardée peut être rappelée à tout moment manuellement ou automatiquement en un point désiré du morceau.

■ Effets polyvalents

En termes d'effets internes, le MRS-802 dispose d'effets "par insertion" qui peuvent être insérés à un endroit spécifié sur le trajet du signal, et d'effets "par envoi/retour" (boucle d'effet) qui sont utilisés via la boucle d'envoi/retour du mixer. Les effets peuvent être utilisés de nombreuses façons, allant de la modification du timbre pendant l'enregistrement d'une piste au traitement spatial ou au mastering durant le mixage final.

■ Graveur de CD-R/RW

Lorsque vous avez créé un mixage sur la piste Master, vous pouvez aisément graver le résultat sur un disque CD-R ou CD-RW à l'aide du graveur intégré. C'est pratique pour créer des CD audio et également pour sauvegarder des données que vous avez enregistrées.

La version du MRS-802 sans graveur de CD-R/RW interne vous autorise à connecter le graveur optionnel CD-01, pour obtenir les mêmes fonctionnalités que le modèle intégré.

Pour tirer pleinement parti des fonctions polyvalentes du MRS-802 et vous assurer une tranquillité d'emploi, veuillez lire attentivement ce manuel. Conservez ce manuel en lieu sûr avec la carte de garantie.

Présentation du MRS-802

Le MRS-802 est divisé en interne en 5 sections.

- **Section enregistreur**

Enregistre et reproduit l'audio.

- **Section rythmique**

Utilise les sources internes de batterie pour jouer des rythmes.

- **Section mixer**

Mélange les signaux de la section enregistreur et de la section rythmique pour sortie via les prises de sortie stéréo et pour mixage sur les pistes Master dédiées.

- **Section effets**

Traite les signaux entrants ou les signaux de la section mixer. Le MRS-802 a deux types d'effets: un effet par insertion qui s'insère en un point spécifique du trajet du signal et un effet par envoi/retour (boucle d'effet) qui utilise la boucle d'envoi/retour de la section mixer.

- **Section graveur de CD-R/RW**

Vous permet de graver un CD audio avec le contenu des pistes Master ou de lire du matériel audio sur CD et CD-ROM.

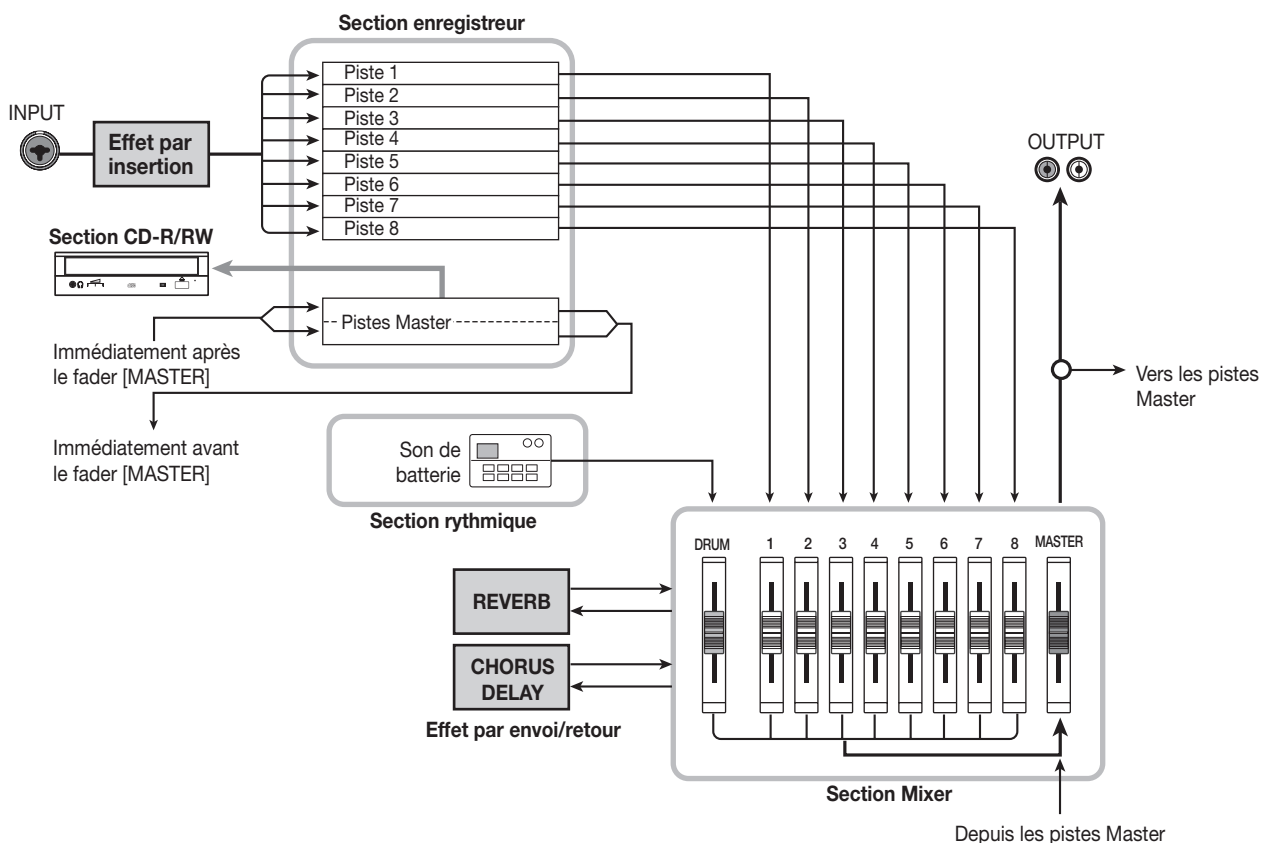
Le schéma ci-dessous montre les relations et le trajet du signal entre les sections.

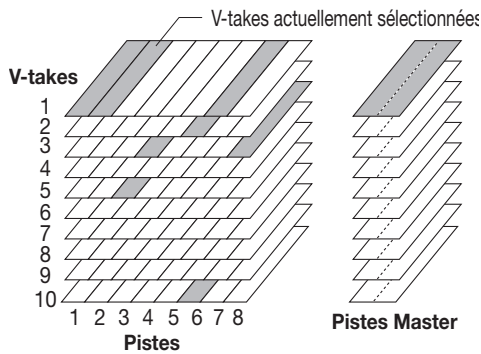
Regardons maintenant plus précisément chaque section.

Section enregistreur

La section enregistreur du MRS-802 a 8 pistes mono (pistes 1-8). (Une "piste" est une section indépendante pour enregistrer des données audio.) Jusqu'à 2 pistes peuvent être enregistrées simultanément et jusqu'à 8 pistes peuvent être lues simultanément.

Chacune des pistes a 10 pistes virtuelles commutables (nommées "V-takes"). Dans chaque piste, une V-take peut être sélectionnée pour enregistrer/reproduire. Par exemple, vous pouvez enregistrer plusieurs solos de guitare sur plusieurs V-takes, puis les comparer ultérieurement pour sélectionner la meilleure prise.

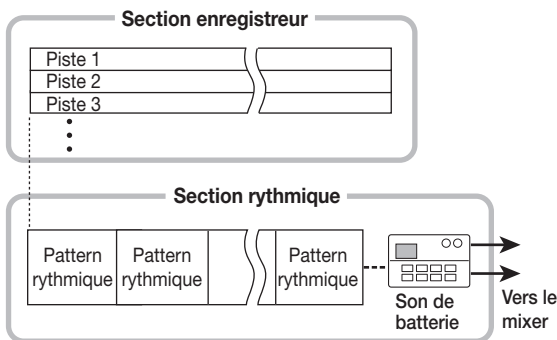




La section enregistreur offre également un jeu de pistes stéréo qui sont indépendantes des pistes d'enregistrement/lecture normales 1-8. Elles sont couplées sous le nom de pistes Master. Les pistes Master sont dédiées au mixage et à la réception du matériel servant à créer un CD audio.

Section rythmique

La section rythmique du MRS-802 offre 511 motifs d'accompagnement (appelés "Patterns rythmiques") qui utilisent le générateur interne de sons de batterie. Plus de 400 Patterns sont pré-programmés en usine. Les Patterns rythmiques peuvent être reproduits indépendamment ou en synchronisation avec l'enregistreur.



Vous pouvez combiner les Patterns rythmiques dans l'ordre de reproduction désiré et régler le tempo pour créer l'accompagnement rythmique de tout un morceau (cela s'appelle un "morceau rythmique"). Jusqu'à 10 morceaux rythmiques peuvent être créés, parmi lesquels un est sélectionné pour la reproduction.

Truc

- Vous pouvez également éditer un Pattern rythmique ou créer un Pattern original.
- Si désiré, les Patterns rythmiques et les morceaux rythmiques peuvent être traités avec l'effet par insertion et enregistrés sur les pistes audio.

Section Mixer

Les signaux des pistes 1 - 8 et les sons de batterie sont envoyés à des voies indépendantes du mixer pour un réglage individuel du volume et de la tonalité en vue de créer un mixage stéréo. Pour chaque piste, les paramètres suivants peuvent être contrôlés indépendamment.

- Volume
- Panoramique
- Egaliseur 2 bandes
- Niveau d'envoi à la boucle d'effet (effet par envoi/retour)
- Neutralisation (Mute) on/off
- Sélection de V-take (excepté pour la piste rythmique)

Section effets

Le MRS-802 propose deux types d'effet: effet par insertion et effet par envoi/retour. Ces effets qui peuvent être utilisés simultanément ont les caractéristiques suivantes.

■ Effet par insertion

Cet effet peut être inséré en un des trois points suivants du trajet du signal.

- (1) Immédiatement après la prise d'entrée
- (2) Sur une voie désirée du mixer
- (3) Immédiatement avant le fader [MASTER]

Par défaut, la position (1) (immédiatement après l'entrée) est sélectionnée.

Quand le réglage est changé en (2), seule la piste ou le son de batterie sélectionné est traité par l'effet.

Quand le réglage est changé en (3), le mixage stéréo final peut être traité. Ce réglage est souhaitable pour traiter le signal de la totalité du morceau durant le mixage.

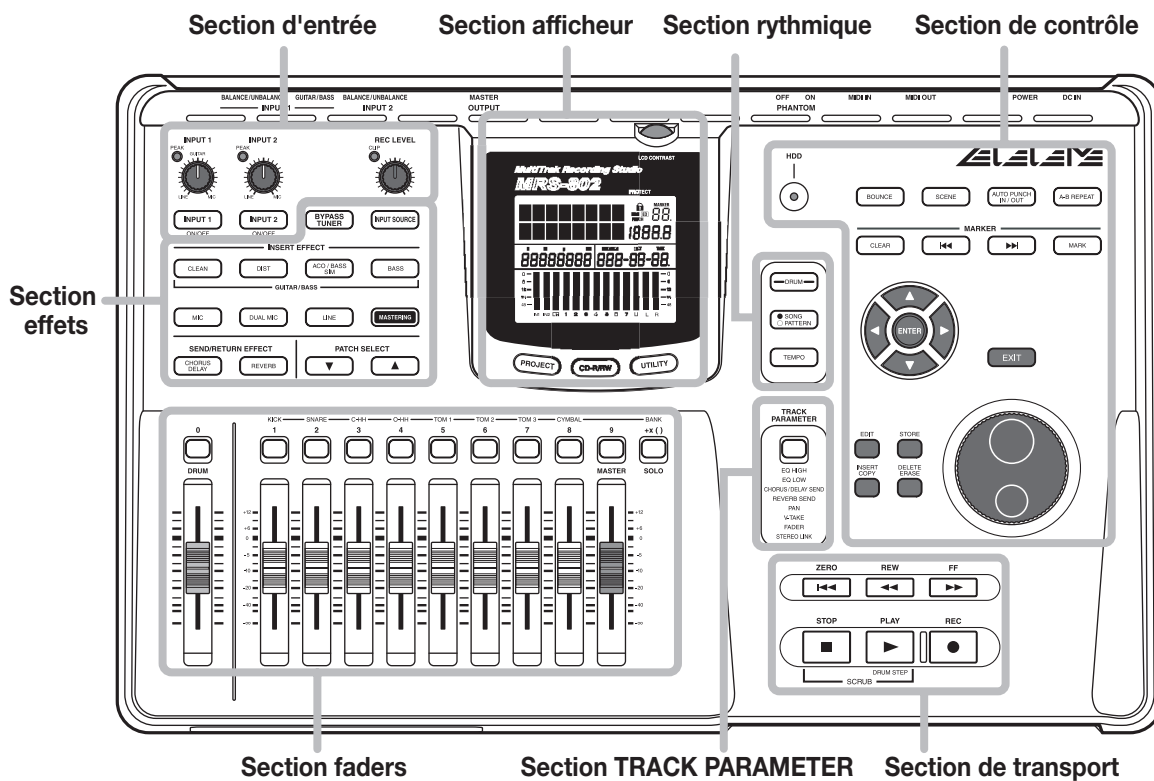
■ Effet par envoi/retour

Cet effet est connecté en interne à la boucle d'envoi/retour de la section mixer. Il y a deux types d'effet par envoi/retour, reverb et chorus/delay, qui peuvent être utilisés simultanément. Le niveau d'envoi de chaque voie du mixer ajuste l'intensité de l'effet de la boucle. Monter le niveau d'envoi produira un effet de reverb ou de chorus/delay plus intense pour cette voie.

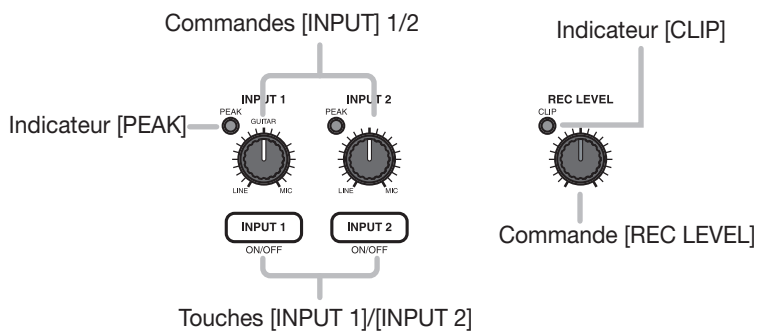
Parties du MRS-802

Façade

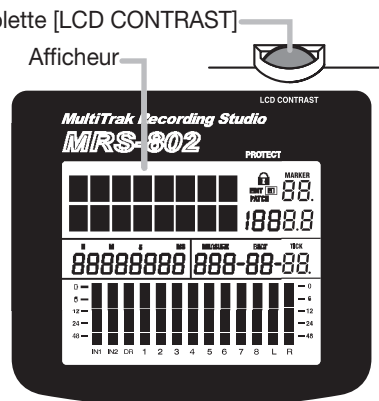
Dans ce manuel, les noms des faders, boutons et autres commandes de l'unité sont inscrits entre crochets [] .



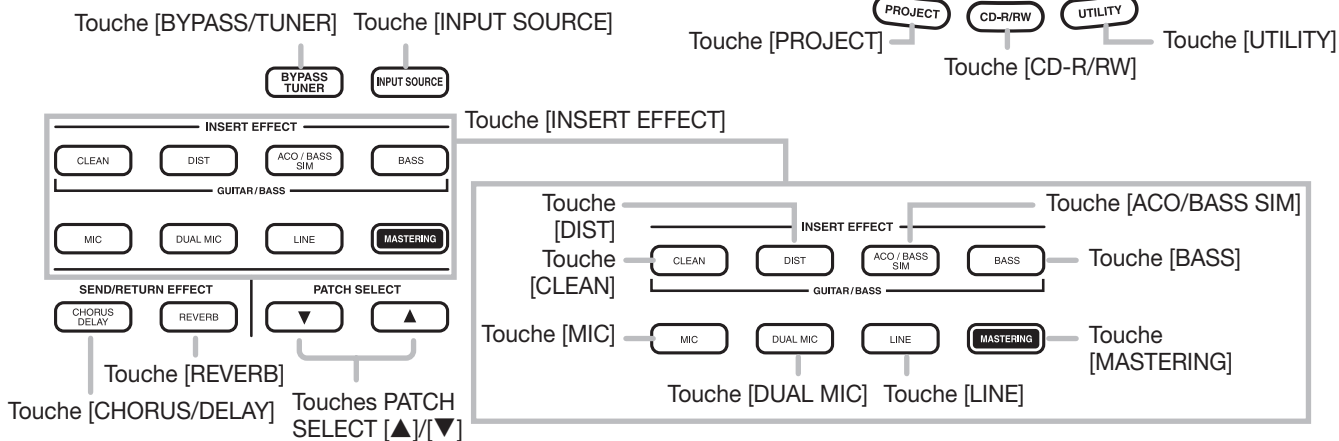
Section d'entrée



Section afficheur

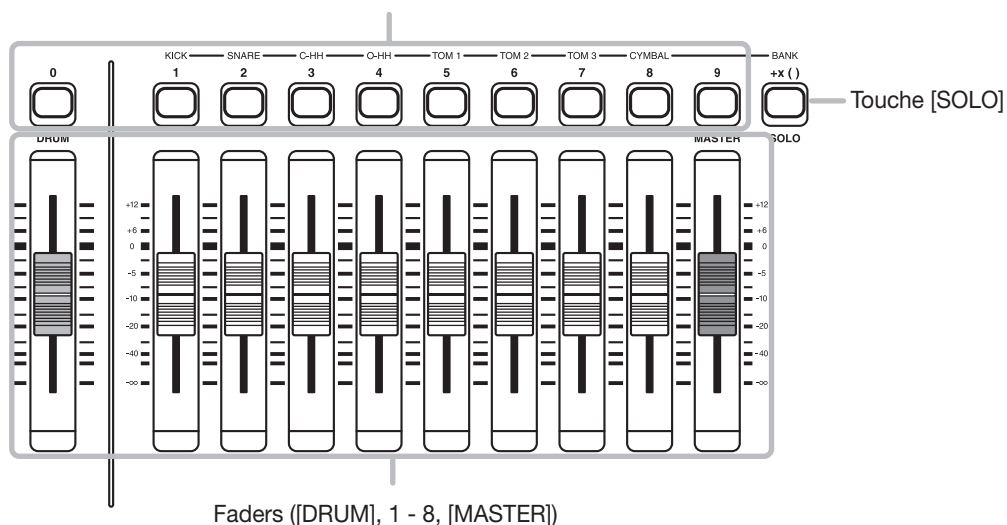


Section effets

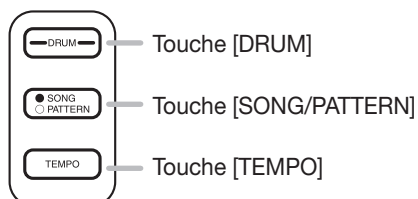


Section Faders

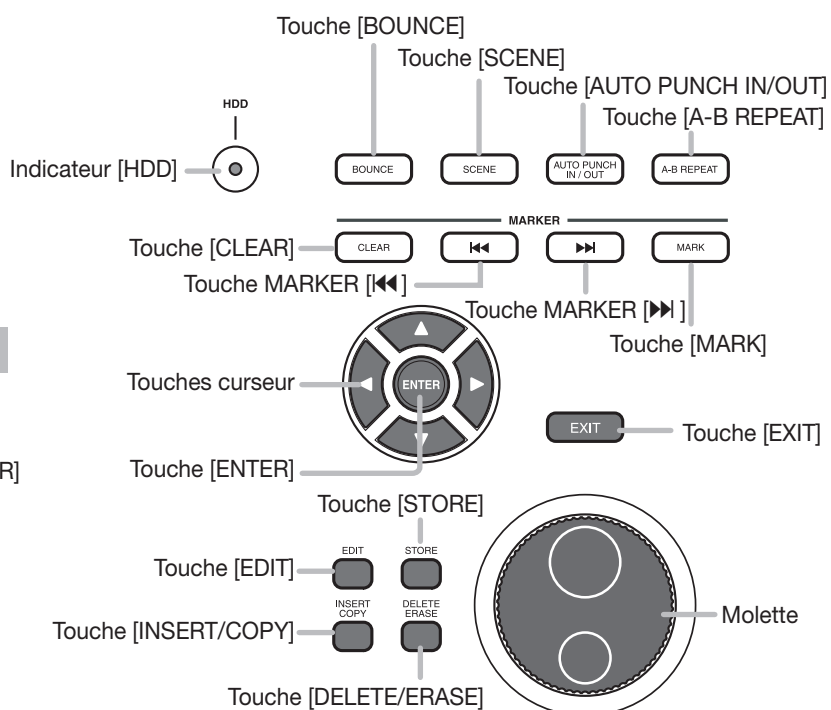
Touches de statut ([DRUM], 1 - 8, [MASTER])



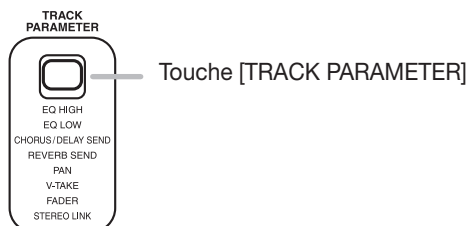
Section rythmique



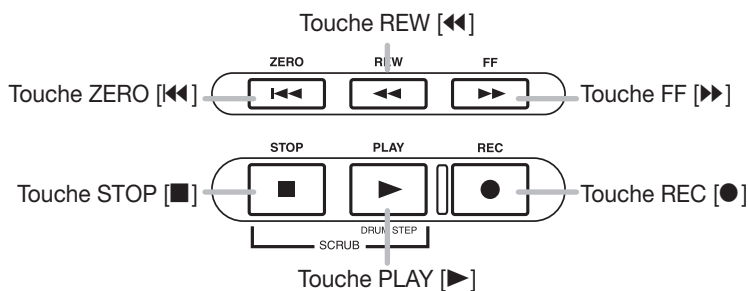
Section de contrôle



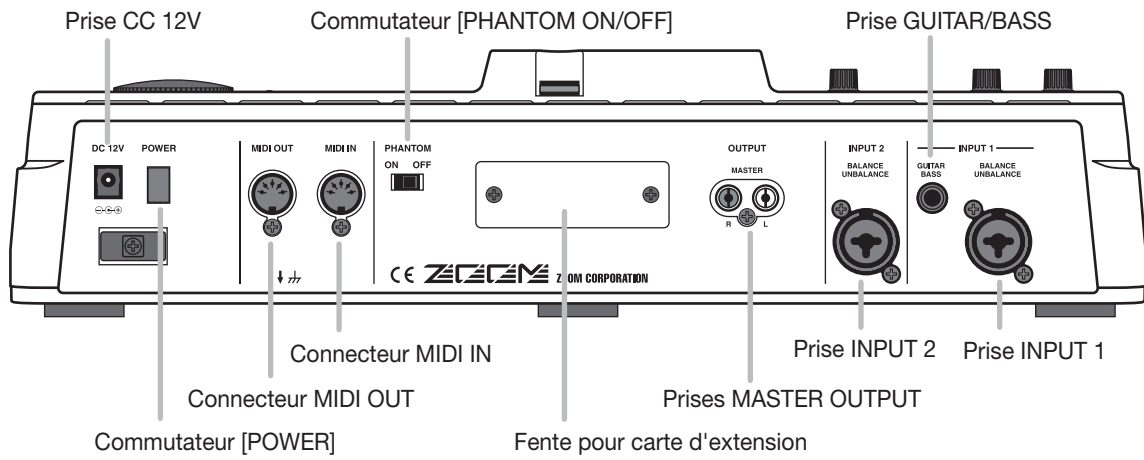
Section Track parameter



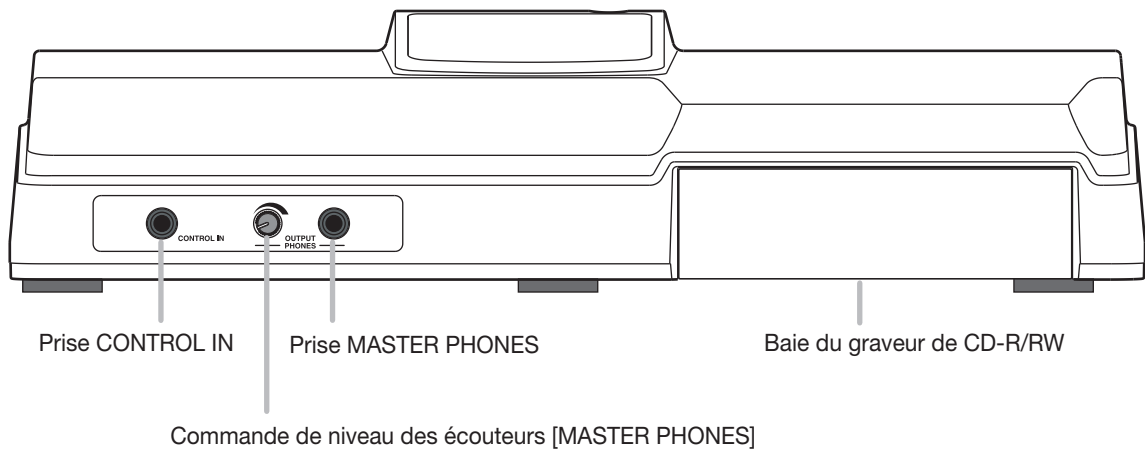
Section transport



Face arrière

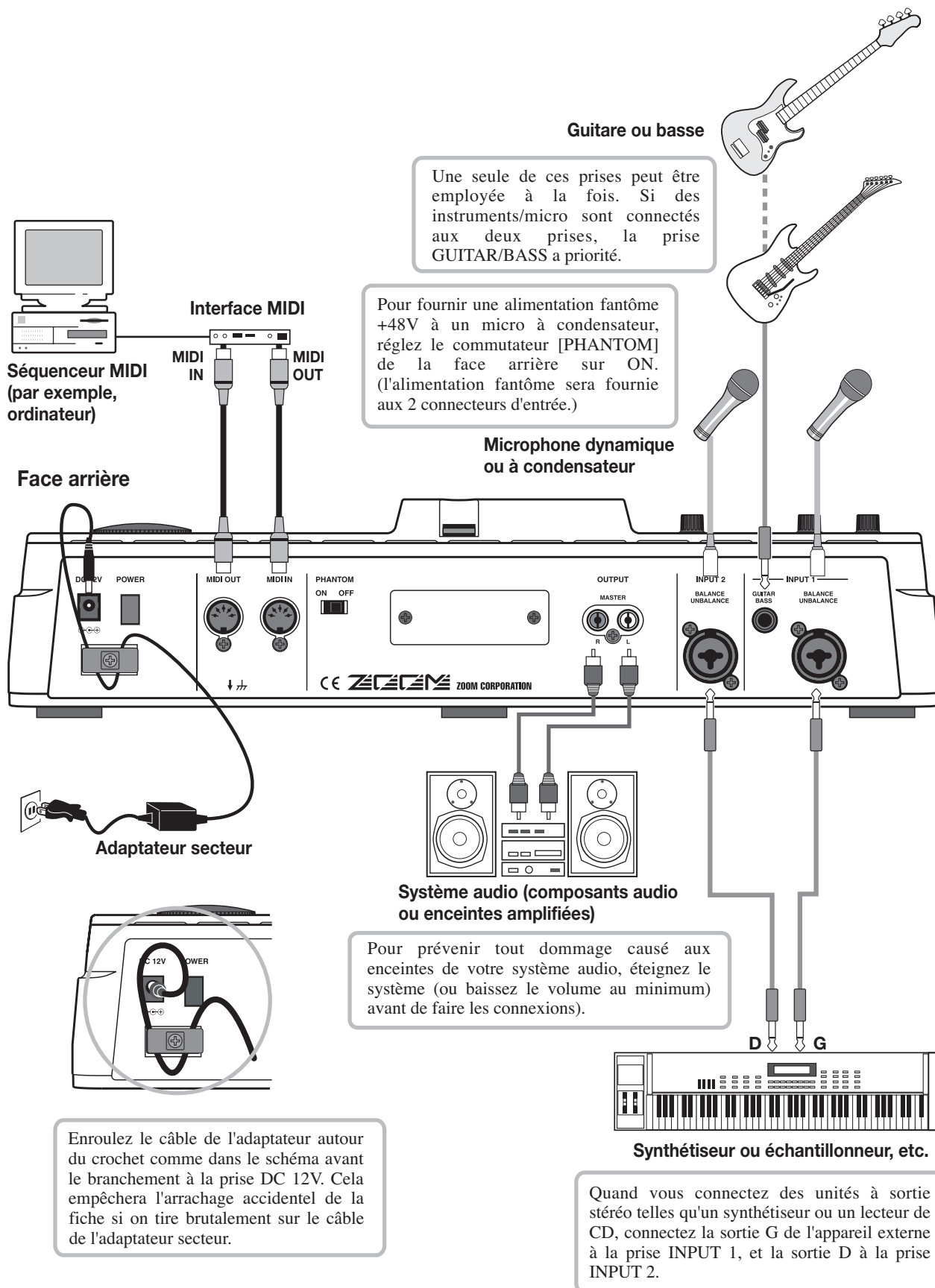


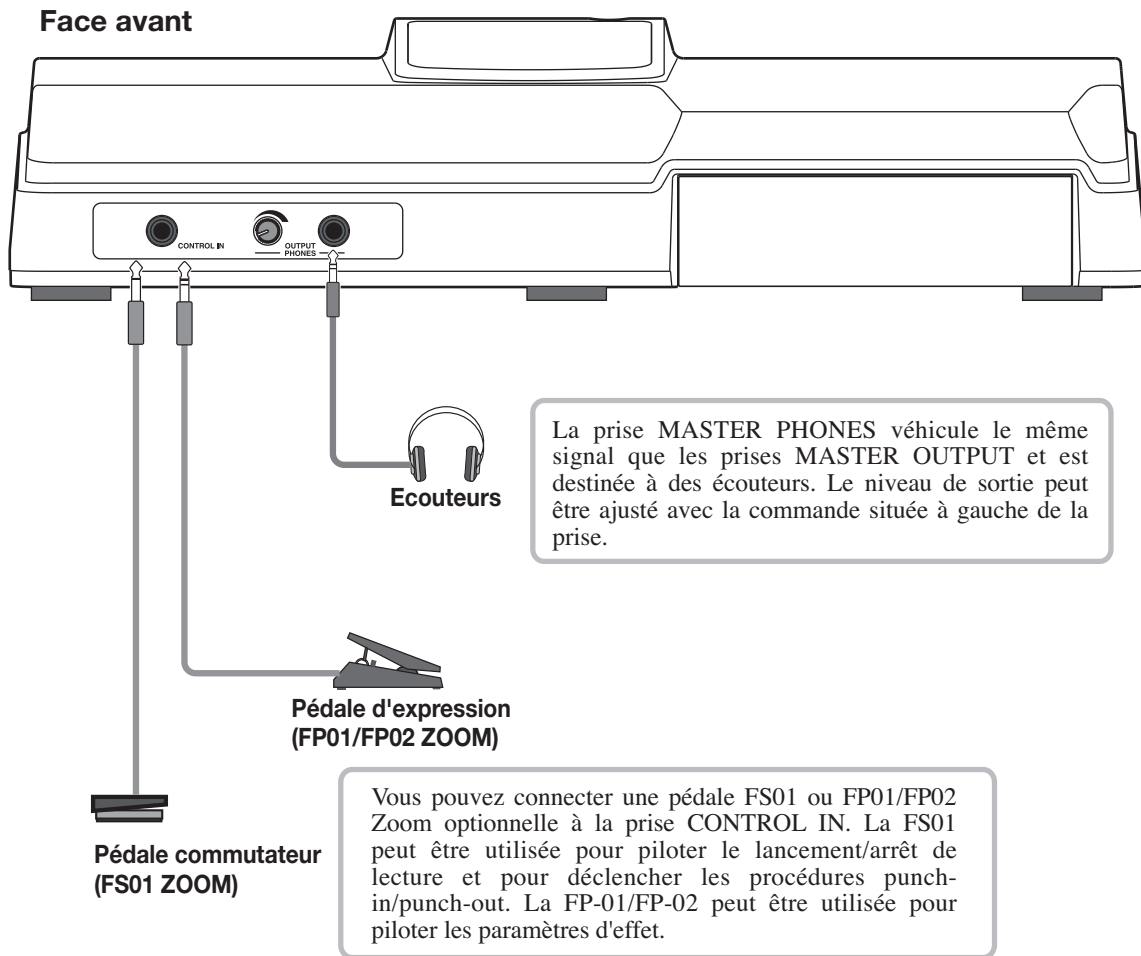
Face avant



Connexions

Connectez vos instruments, appareils audio et appareils MIDI comme représenté dans le schéma suivant.





Face arrière

The diagram shows the back panel of the Zoom MRS-802 with a ground terminal (Cosse de terre) indicated by an upward arrow. The terminal is located below the CE and Zoom logos.

⚡ **■ A propos de la mise à la terre**

Danger Selon vos conditions d'installation, une légère décharge électrique peut être ressentie en touchant une partie métallique du MRS-802. Pour éviter cela, mettez l'unité à la terre en connectant la vis de mise à la terre à une bonne terre externe.

Pour prévenir le risque d'accidents, n'utilisez jamais, pour la mise à la terre, de:

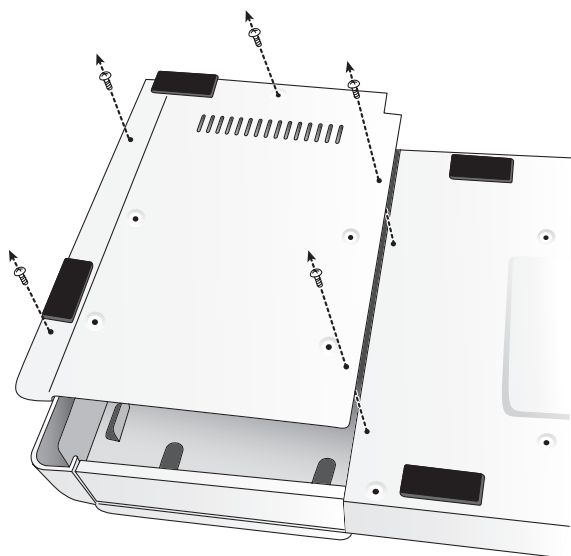
- conduite d'eau (risque de choc électrique)
- conduite de gaz (risque d'explosion)
- masse de câblage téléphonique ou paratonnerre (risque de foudre)

Installation du graveur de CD-R/RW

Pour installer le graveur de CD-R/RW dans un modèle MRS-802 qui n'en a pas un préalablement installé, procédez comme suit.

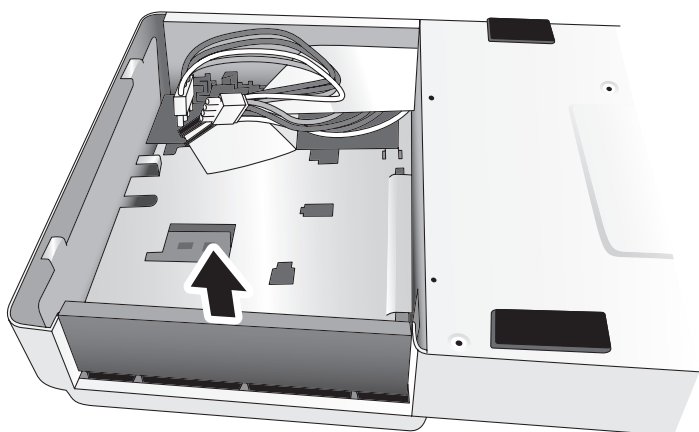


Assurez-vous d'avoir déconnecté tous les câbles et l'adaptateur secteur avant d'installer le graveur de CD-R/RW.

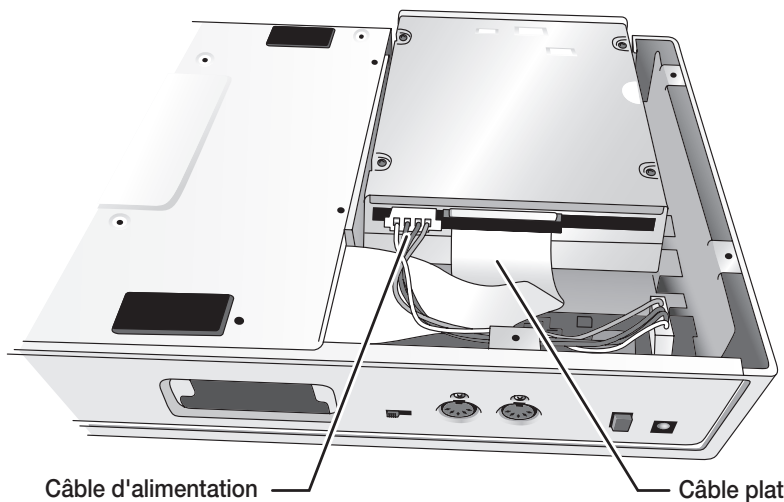


- 1.** Retirez les vis de montage situées sous le MRS-802 afin de retirer la plaque inférieure.

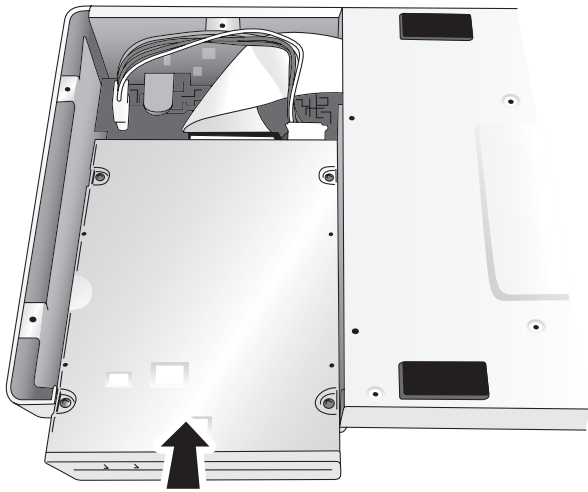
Veillez à ne pas perdre les vis car elles seront nécessaires pour le remontage.



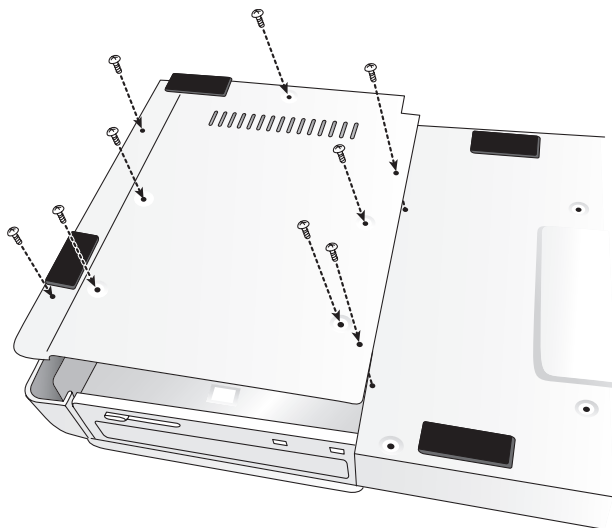
- 2.** Retirez le cache situé sur le devant du châssis.



- 3.** Branchez le câble d'alimentation et le câble plat sortant de l'unité principale dans les connecteurs correspondants sur le graveur de CD-R/RW.



- 4.** Montez le graveur dans son emplacement en faisant coïncider sa face avant avec le châssis.



- 5.** Refixez la plaque inférieure à l'aide des 4 vis fournies et de celles ôtées à l'étape 1.

NOTE

- Veillez à bien utiliser le graveur de CD-R/RW optionnel CD-01.
- Zoom Corporation n'accepte aucune responsabilité quelle qu'elle soit pour tout type de dommage direct ou indirect consécutif à l'emploi d'un autre type de périphérique de toute tierce partie.

Ecoute des démonstrations

A sa sortie d'usine, le disque dur interne du MRS-802 contient deux morceaux de démonstration. Pour les écouter, faites comme suit.

Statut de protection des démonstrations

Les morceaux de démonstration du disque dur ont un statut protégé, ce qui signifie que le mixage des niveaux et d'autres réglages peuvent être changés pendant la lecture du morceau, mais que ces changements ne seront pas stockés sur le disque. Si vous désirez mémoriser les changements, vous devez désactiver le statut de protection (→ p. 127).

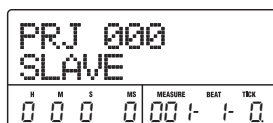
Mise sous tension

1. Assurez-vous que l'adaptateur secteur, l'instrument et le système audio (ou les écouteurs) sont correctement connectés au MRS-802 (pour des informations sur les connexions, référez-vous en page 15).

2. Pressez le commutateur [POWER] en face arrière.

Le MRS-802 est alimenté, l'unité accomplit un auto-test et les réglages des commutateurs sont lus. Attendez que l'indication suivante s'affiche.

Cet écran est nommé "écran principal".



3. Mettez sous tension le système audio connecté aux prises MASTER OUTPUT.

Truc

Quand un synthétiseur ou autre instrument électronique est connecté au MRS-802, mettez vos appareils sous tension dans l'ordre synthétiseur → MRS-802 → système audio. Eteignez-les dans l'ordre inverse.

Sélection de la démonstration

Dans le MRS-802, les données de morceau sont gérées en unités appelées "projets" (Projects). Un projet comprend des données audio enregistrées, des Patterns rythmiques et des morceaux rythmiques de la section rythmique, des Patches d'effets internes (programmes d'effets) et d'autres informations. Quand vous chargez un projet, le statut complet du morceau lors de sa sauvegarde est retrouvé.

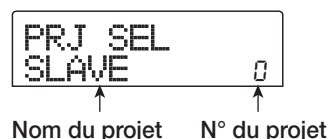
Pour charger le projet de démonstration depuis le disque dur, procédez comme suit.

1. Pressez la touche [PROJECT].

L'indication "PROJECT SELECT" s'affiche. C'est l'écran de sélection d'un projet.

2. Pressez la touche [ENTER].

Les projets sauvegardés sur le disque dur s'affichent dans la partie inférieure de l'écran.



3. Tournez la molette pour sélectionner la démonstration.

Les projets numéro 0 et 1 sont les morceaux de démonstration.

4. Pressez la touche [ENTER].

Le projet sélectionné est chargé. Alors que le disque dur est lu, l'indicateur [HDD] s'allume et l'indication "LOADING" (chargement) s'affiche. Quand l'affichage change, le morceau de démonstration a été chargé.

Lecture de la démonstration

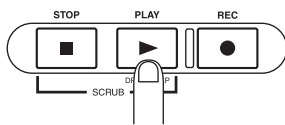
Après chargement, faites reproduire la démonstration comme suit.

1. Baissez le volume du système audio.

Quand des écouteurs sont connectés, baissez la commande de niveau [MASTER PHONES].

2. Pressez la touche PLAY [▶] dans la section transport.

La lecture du morceau de démonstration commence.



3. Ajustez le réglage du volume du système audio (ou la commande de niveau [MASTER PHONES]) à un niveau confortable.

4. Si vous désirez ajuster individuellement le volume pour chaque piste, utilisez les faders correspondants.

Le volume du son de batterie de la section rythmique peut être ajusté avec le fader [DRUM]. Si vous désirez ajuster le volume global du morceau, utilisez le fader [MASTER].

5. Pour commuter individuellement on/off les pistes, pressez la touche de statut correspondante.

6. Pour stopper la démonstration, pressez la touche STOP [■].

Mise hors tension (extinction)

Pour éteindre le MRS-802, veuillez à suivre la procédure décrite ci-dessous.

1. Eteignez le système audio.

2. Pressez le commutateur [POWER] à l'arrière du MRS-802.

Si un projet non protégé a été utilisé, l'état de ce projet est automatiquement sauvegardé sur le disque dur avant extinction.

Attention

- Vous devez utiliser cette méthode pour éteindre le MRS-802. N'éteignez jamais en déconnectant la fiche de l'adaptateur secteur de la prise DC 12V ou en débranchant l'adaptateur secteur de la prise secteur.
- En particulier, vous ne devez jamais éteindre en débranchant l'adaptateur secteur lorsque l'indicateur [HDD] est allumé. Cela endommagerait le disque dur interne, entraînant la perte permanente de toutes les données.

Survol rapide

Cette section explique le processus de création d'un projet, l'enregistrement d'instruments et de voix et la réalisation du mixage final sur les pistes Master.

Ce survol rapide comprend les quatre étapes suivantes.

- **Etape 1: Préparations**

Montre comment créer un nouveau projet, sélectionner une rythmique de référence et accomplir d'autres étapes nécessaires à l'enregistrement.

- **Etape 2: Enregistrement de la première piste**

Montre comment enregistrer la première piste tout en utilisant l'effet par insertion.

- **Etape 3: Adjonction de nouvelles pistes**

Montre comment enregistrer d'autres pistes tout en écoutant une piste déjà enregistrée (Overdubbing).

- **Etape 4: Mixage**

Montre comment régler le niveau, le panoramique et l'égalisation de chaque piste, comment appliquer la boucle d'effet (envoi/retour) et mixer les pistes enregistrées sur une paire de pistes stéréo. Enfin, l'effet de mastering par insertion est appliqué au mixage final et le résultat est enregistré sur les pistes Master pour créer le morceau définitif.

Etape 1: Préparation

1.1 Création d'un nouveau projet

Dans le MRS-802, les données de morceau sont gérées en unités nommées "projets" ("Projects").

Un projet renferme les informations suivantes:

- Toutes les données de la section enregistreur
- Tous les réglages de la section mixer
- Tous les réglages de la section rythmique
- Tous les réglages d'effets internes
- Autres informations (Scène, marqueur, MIDI, etc.)

1. Pressez la touche [PROJECT] en section afficheur.

Le menu de chargement et copie des projets apparaît.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "PROJECT NEW".

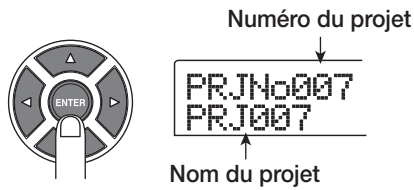


Truc

Pour des informations sur les autres éléments qui peuvent être sélectionnés depuis le menu Project, voir page 124.

3. Pressez la touche [ENTER].

Le numéro et le nom du projet à créer s'affichent.



Truc

- Quand vous créez un nouveau projet, le plus petit numéro de projet libre est automatiquement sélectionné.
- Si désiré, vous pouvez à ce niveau changer le nom du projet. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement, et tournez la molette pour sélectionner une lettre.

4. Pressez une fois encore la touche [ENTER].

Un nouveau projet est créé.

Truc

- Quand vous sélectionnez un autre projet ou créez un nouveau projet, le projet sur lequel vous travaillez jusqu'à présent est automatiquement sauvegardé.
- Lorsque vous lancez la procédure d'extinction (→ p.20) pour le MRS-802, le dernier projet est automatiquement sauvegardé.

1.2 Sélection d'un Pattern rythmique

La section rythmique du MRS-802 fournit des sons de batterie (kit de batterie) qui répètent des Patterns (motifs) d'accompagnement de plusieurs mesures de longueur (dits "Patterns rythmiques"). En arrangeant ces Patterns rythmiques dans l'ordre désiré, vous pouvez créer l'accompagnement de tout un morceau (cela s'appelle un "morceau rythmique").

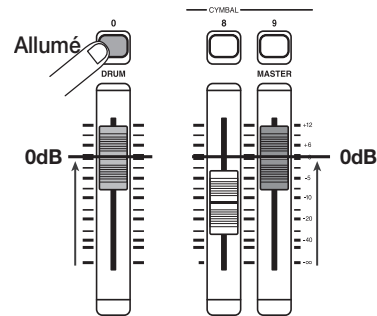
Cette section décrit comment vous pouvez sélectionner un des 511 Patterns rythmiques intégrés et l'utiliser comme base rythmique.

Truc

- Si désiré, vous pouvez créer l'accompagnement rythmique sous forme de morceau rythmique (pour des détails, voir page 80).
- Quand vous avez créé un morceau rythmique, vous pouvez l'utiliser comme partie d'un morceau.

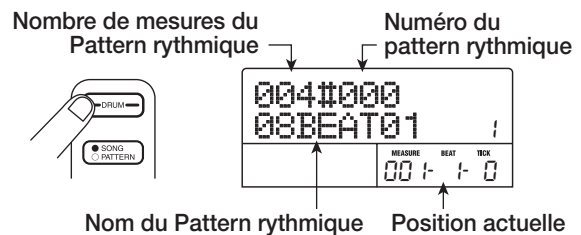
1. Réglez ensuite les faders [DRUM] et [MASTER] en position 0 (dB). Pressez la touche de statut [DRUM] répétitivement jusqu'à ce qu'elle s'allume.

Le signal de sortie du kit de batterie (piste de batterie) est envoyé à la section Mixer. Comme pour une piste audio ordinaire, la touche de statut [DRUM] et le fader [DRUM] peuvent servir à couper/activer le son et à régler le niveau.



2. Pressez la touche [DRUM] en section rythmique.

La touche [DRUM] s'allume et l'écran affiche le numéro et le nom du Pattern rythmique. La première ligne de l'écran affiche le numéro du Pattern rythmique et son nombre de mesures. La seconde ligne affiche le nom du Pattern rythmique. Le côté droit du compteur affiche la position actuelle dans le Pattern rythmique en mesures/temps (beat)/tics.



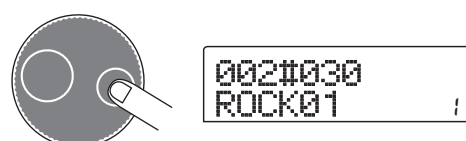
Truc

Quand la touche [DRUM] est allumée, les sections enregistreur et rythmique sont déconnectées l'une de l'autre et vous pouvez jouer avec la section rythmique.

3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Pattern rythmique devant servir de base rythmique.

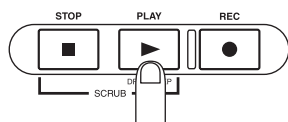
Le MRS-802 a 511 Patterns rythmiques parmi lesquels plus de 400 sont pré-programmés.

L'illustration ci-dessous montre l'affichage obtenu quand le Pattern rythmique N° 30 (ROCK01) a été sélectionné.



4. Pressez la touche PLAY [▶].

Le Pattern rythmique sélectionné commence. Quand la dernière mesure a été jouée, la reproduction reprend depuis le début et continue ainsi de suite.



Truc

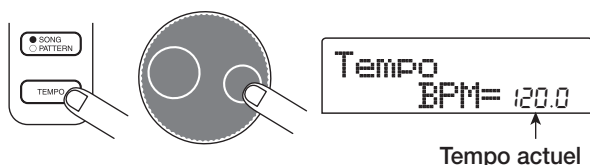
Durant le jeu, la touche de statut du son de batterie s'allume. Vous pourrez aussi presser une touche de statut pour faire jouer le son de batterie correspondant (→ p. 77).

5. Pour changer de Pattern rythmique, vous pouvez utiliser la molette ou les touches curseur Haut/Bas.

Quand vous tournez la molette pour sélectionner un autre Pattern, le nouveau Pattern commence quand la fin du Pattern actuel est atteinte (l'indication affichée clignote jusqu'au démarrage du Pattern).

Si vous utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le Pattern, la reproduction commence à cet instant.

6. Pour changer le tempo, pressez la touche [TEMPO] en section rythmique et tournez la molette pour changer la valeur de tempo (BPM) affichée.



Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.



NOTE

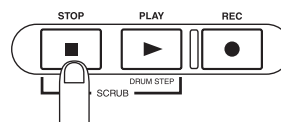
Si vous enregistrez une piste tout en écoutant la section rythmique et que vous changez après coup le tempo du rythme, la section rythmique et le contenu enregistré

peuvent ne plus correspondre rythmiquement. Vous devriez par conséquent toujours régler le tempo en premier et ensuite enregistrer la piste audio.

Truc

Vous pouvez aussi changer le réglage de tempo en le battant avec la touche [TEMPO] (→ p. 79).

7. Pour stopper la lecture, pressez le bouton [STOP].



8. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

La touche [DRUM] s'éteint. Quand vous utilisez une touche de la section transport dans ces conditions, la section rythmique et la section enregistreur agissent de façon synchronisée.

Truc

Vous pouvez aussi créer un Pattern rythmique original (→ p. 90).

Etape 2: Enregistrement de la première piste

Lors de cette étape, vous enregistrerez la première piste tout en écoutant le morceau rythmique que vous avez créé. A titre d'exemple, nous décrirons comment enregistrer une guitare électrique en piste 1 avec l'effet par insertion.

2.1 Réglage de la sensibilité d'entrée

1. Connectez un instrument à la prise GUITAR/BASS (→ p. 15).

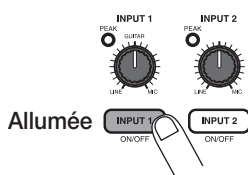
Pour connecter un synthétiseur ou autre appareil avec sortie stéréo de niveau ligne, utilisez les prises INPUT 1/INPUT 2 de la face arrière. Pour connecter une guitare ou une basse, utilisez la prise GUITAR/BASS.

Truc

Quand les prises GUITAR/BASS et INPUT 1 de la face arrière sont toutes deux connectées à des instruments, c'est la prise GUITAR/BASS qui a priorité. Pour régler la sensibilité d'entrée de GUITAR/BASS ou commuter on/off la prise, utilisez la commande INPUT 1.

2. Pressez la touche [INPUT 1] pour qu'elle s'allume.

Les touches [INPUT 1]/[INPUT 2] servent à commuter on et off leur entrée respective. Quand la touche est allumée, l'entrée est active.

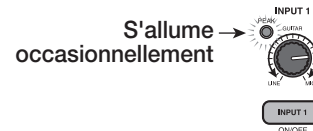


Truc

Pour enregistrer la sortie d'un synthétiseur ou équivalent en stéréo, connectez ses sorties L et R aux prises INPUT 1/INPUT 2 et pressez à la fois les touches [INPUT 1] et [INPUT 2] pour que les deux soient allumées.

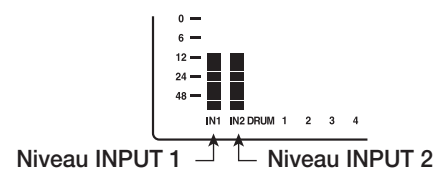
3. En jouant de l'instrument, utilisez la commande [INPUT 1] pour régler la sensibilité.

Réglez la commande pour que l'indicateur [PEAK] ne s'allume qu'occasionnellement lorsque l'instrument est joué à son plus fort niveau.



4. Tout en jouant de l'instrument, utilisez la commande [REC LEVEL] pour ajuster le niveau d'enregistrement.

La commande [REC LEVEL] modifie le niveau du signal arrivant dans l'enregistreur (après passage par l'effet par insertion). Le bargraph IN1/IN2 dans le coin inférieur gauche de l'écran affiche le niveau. Réglez le niveau aussi haut que possible, mais évitez les réglages qui font s'allumer l'indicateur 0 dB durant les crêtes de jeu.



Si le réglage du niveau d'enregistrement est trop élevé, l'indicateur [CLIP] de la commande [REC LEVEL] s'allumera.



2.2 Application de l'effet par insertion

Le signal reçu par le MRS-802 peut être modifié avec l'effet par insertion. Cet effet peut s'appliquer à l'entrée, à toute piste ou immédiatement avant le fader [MASTER]. L'effet par insertion est en réalité un multi-effet qui contient plusieurs effets simples (modules d'effets) tels que compresseur, distorsion et delay, connectés en série. Une combinaison de modules d'effets qui peuvent être utilisés simultanément est appelé un algorithme. Les étapes suivantes montrent comment sélectionner un algorithme et appliquer l'effet par insertion au signal de la guitare connectée à la prise GUITAR/BASS.

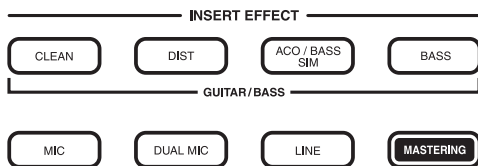
1. Pressez la touche [INPUT SOURCE] dans la section effets.

La position d'insertion de l'effet est indiquée en seconde ligne de l'afficheur. Le réglage par défaut est "IN" (INPUT ou entrée). Pour changer le réglage, tournez la molette pour sélectionner "IN".



2. Utilisez les touches [INSERT EFFECT] pour sélectionner l'algorithme désiré.

Il y a huit touches qui correspondent à différents algorithmes. Les sélections suivantes sont disponibles (pour des détails sur les algorithmes, voir p. 100).



- CLEAN
- DIST
- ACO/BASS SIM
- BASS

Ces algorithmes servent à enregistrer guitare et basse.

- MIC

Un algorithme adapté aux voix ou à l'enregistrement par microphone.

- Dual MIC

Un algorithme pour deux canaux d'entrée mono et de sortie mono totalement indépendants.

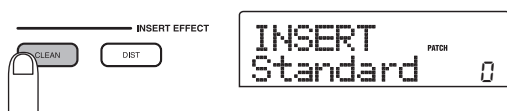
- LINE

Un algorithme adapté principalement à l'enregistrement d'instruments sortant en niveau ligne tels que synthétiseurs ou pianos électriques.

- MASTERING

Un algorithme adapté au traitement d'un signal stéréo mixé, comme durant le mixage final.

La touche sélectionnée s'allume et un Patch utilisant l'algorithme sélectionné s'affiche.



3. Tournez la molette pour sélectionner le Patch.

Il y a au total 280 Patches disponibles pour l'effet par insertion. Vous pouvez éditer ces Patches si vous le désirez afin de modifier le son ou l'intensité d'effet (→ p. 103).

Les numéros de Patches pour chaque algorithme sont donnés ci-dessous.

Algorithme	N° de Patch	Algorithme	N° de Patch
CLEAN	0 - 24	MIC	0 - 49
DIST	0 - 44	DUAL MIC	0 - 49
ACO/BASS SIM	0 - 14	LINE	0 - 49
BASS	0 - 14	MASTERING	0 - 29

Truc

Le niveau d'enregistrement peut changer si vous changez le Patch sélectionné. Si nécessaire, ré-ajustez le niveau d'enregistrement avec la commande [REC LEVEL].

4. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Truc

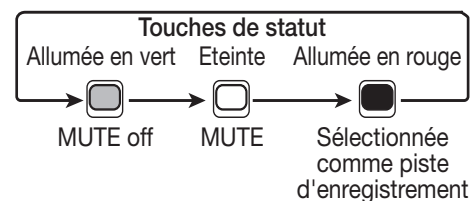
Pour enregistrer sans utiliser l'effet par insertion, pressez la touche [BYPASS/TUNER] en écran principal. La touche s'allume et l'effet par insertion est court-circuité.

2.3 Sélection d'une piste et enregistrement

Nous allons maintenant enregistrer le son de guitare (avec l'effet par insertion appliqué) sur la piste 1.

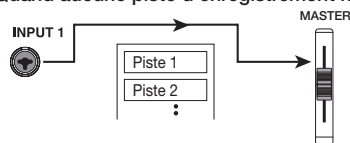
1. Pressez répétitivement la touche de statut 1 jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

Les touches de statut 1-8 servent à sélectionner la piste d'enregistrement et à commuter on et off chaque piste. Chaque fois que vous pressez une touche de statut, elle passe en boucle dans un des trois statuts suivants:

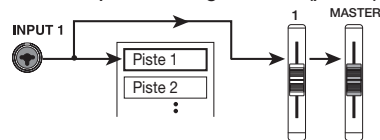


Quand la touche de statut 1 est allumée, la piste 1 est en attente d'enregistrement et le trajet du signal entrant change comme suit.

Quand aucune piste d'enregistrement n'a été sélectionnée



Quand une piste d'enregistrement (piste 1) a été sélectionnée



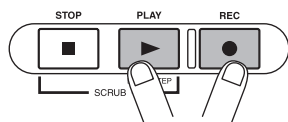
Truc

Vous pouvez sélectionner jusqu'à deux pistes pour enregistrement simultané (les paires possibles sont 1/2, 3/4, 5/6, et 7/8.)

2. Réglez le fader 1 et le fader [MASTER] sur 0 dB. Puis réglez le volume du système d'écoute tout en jouant de votre instrument.

3. Pour commencer à enregistrer, pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau. Puis tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

Les touches REC [●] et PLAY [▶] s'allumeront et l'enregistrement commencera. Enregistrez votre jeu sur l'instrument tout en écoutant la section rythmique.



Le niveau d'enregistrement peut être contrôlé avec le bargraph IN1/IN2 en coin inférieur gauche de l'afficheur et avec l'indicateur [CLIP] de la commande [REC LEVEL].

4. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez la touche STOP [■].

Les touches REC [●] et PLAY [▶] s'éteindront et l'enregistrement s'arrêtera. L'indication "wait..." (Attendez...) s'affiche brièvement et l'écran principal revient.

NOTE

La durée d'affichage de "wait..." diffère en fonction des conditions de l'enregistrement. N'éteignez jamais l'appareil quand "wait..." est affiché. Autrement, les données enregistrées pourraient être perdues et l'unité risquerait des dommages.

5. Pour écouter le contenu enregistré, pressez la touche ZERO [◀◀] pour revenir au début du morceau et pressez la touche PLAY [▶].

La piste sera reproduite avec la section rythmique.

Truc

Les touches REW [◀◀] et FF [▶▶] n'agissent que lorsque l'enregistreur est à l'arrêt.

6. Pour stopper la lecture, pressez la touche STOP [■]. Si vous voulez refaire l'enregistrement, répétez les étapes 3 et 4.

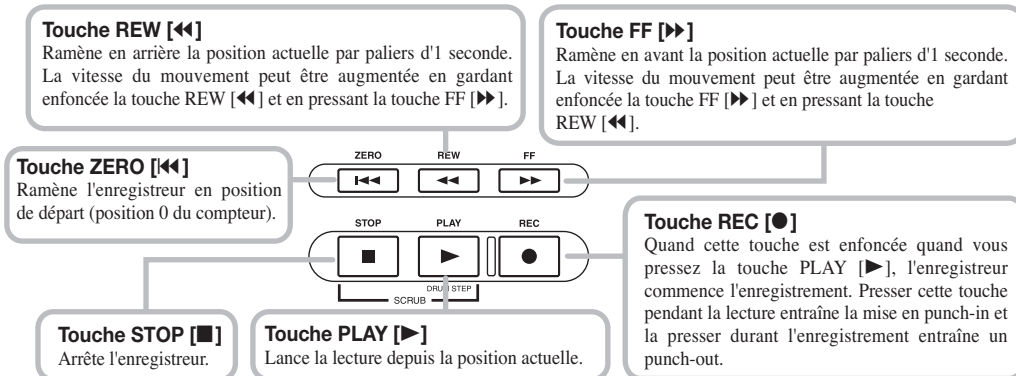
7. Pressez la touche de statut 1 jusqu'à ce qu'elle s'allume en vert.

Le statut d'attente d'enregistrement de la piste 1 est annulé.

Truc

- Le contenu enregistré peut être copié, supprimé ou édité pour la totalité de la piste ou une plage déterminée (→ p. 46).
- En utilisant la commutation de V-take pour la piste, vous pouvez enregistrer une nouvelle prise en préservant la prise actuelle (→ p. 33).

Fonctionnement de base des touches de transport



Etape 3: Adjonction de nouvelles pistes

Dans cette étape, vous apprendrez comment enregistrer un autre instrument ou des voix sur une nouvelle piste tout en écoutant la piste que vous avez déjà enregistrée. L'enregistrement de parties additionnelles de cette façon est appelé "enregistrement multipiste".

3.1 Réglage de sensibilité d'entrée et d'effet par insertion

- 1.** Connectez un instrument ou un microphone à la prise INPUT 1.
- 2.** Pressez la touche [INPUT 1] pour qu'elle s'allume.
- 3.** En jouant sur l'instrument, utilisez la commande [INPUT 1] pour régler la sensibilité.
- 4.** En jouant sur l'instrument, utilisez la commande [REC LEVEL] pour régler le niveau d'enregistrement.
- 5.** Sélectionnez l'algorithme et le Patch de l'effet par insertion comme décrit dans Etape 2.
- 6.** Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

3.2 Sélection d'une piste et enregistrement

A présent, enregistrez le second instrument en piste 2.

- 1.** Pressez répétitivement la touche de statut 2 jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge. Vérifiez que la touche de statut 1 et la touche de statut [DRUM] sont allumées en vert.

La piste 2 est en attente d'enregistrement.

- 2.** Réglez le fader [MASTER] sur 0 dB et utilisez le fader 2 pour ajuster le niveau d'écoute.

Si nécessaire, réglez l'enregistrement en lecture et bougez les faders 1/2 et le fader [DRUM] pour régler la balance de niveau d'écoute entre les pistes.

- 3.** Pour commencer l'enregistrement, pressez la touche ZERO [◀◀] afin de revenir au début du morceau. Puis tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

L'enregistrement commence sur la piste 2. Jouez de votre instrument tout en écoutant la section rythmique et la piste 1.

- 4.** Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez la touche STOP [■].

L'indication "wait..." s'affiche brièvement puis l'écran principal revient.

● NOTE ●

La durée d'affichage de "wait..." diffère en fonction des conditions de l'enregistrement. N'éteignez jamais l'appareil quand "wait..." est affiché. Autrement, les données enregistrées pourraient être perdues et l'unité risquerait des dommages.

- 5.** Pour écouter le contenu enregistré, pressez la touche ZERO [◀◀] pour revenir au début du morceau et pressez la touche PLAY [▶].

La section rythmique et les pistes 1/2 seront reproduites. Réglez les faders 1/2 et le fader [DRUM] comme nécessaire.

- 6.** Pour stopper la lecture, pressez la touche STOP [■].

- 7.** Pressez la touche de statut 2 jusqu'à ce qu'elle s'allume en vert.

Utilisez la même procédure pour enregistrer d'autres pistes.

Etape 4: Mixage

Quand vous avez fini l'enregistrement de toutes les pistes, vous pouvez utiliser le mixer intégré pour régler des paramètres tels que niveau de volume, EQ (égaliseur) et panoramique (position stéréo gauche/droite) pour créer une paire de pistes stéréo représentant le morceau fini. Ce processus est appelé mixage final.

Le résultat du processus de mixage peut être enregistré sur un enregistreur Master externe ou sur les pistes Master intégrées au MRS-802. L'exemple suivant décrit l'enregistrement sur les pistes Master.

Truc

À la place des pistes Master, vous pouvez sélectionner une ou deux pistes ordinaires comme destination de l'enregistrement. Cela s'appelle le "report de pistes" (Bounce). Après avoir utilisé cette fonction, vous pouvez changer de V-take source et enregistrer une nouvelle partie. C'est pratique lorsqu'il n'y a plus suffisamment de pistes d'enregistrement libres (pour des informations sur la fonction de report de pistes, voir page 39).

4.1 Préparation au mixage

1. Assurez-vous que toutes les touches de statut des pistes que vous voulez mixer sont allumées en vert et que les autres touches de statut sont éteintes.

Si la section rythmique a été utilisée comme base rythmique, éteignez la touche de statut [DRUM] pour que la piste de batterie ne soit pas ajoutée au mixage.

2. Eteignez les touches [INPUT 1] et [INPUT 2].

Truc

Vous pouvez aussi ajouter au mixage le signal entrant en Input1 et/ou Input 2. Pour cela, allumez la touche [INPUT 1] et/ou [INPUT 2].

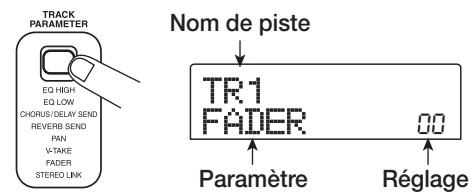
• Paramètres de piste et plage de réglage

Paramètre	Affichage	Plage de réglage	Description
EQ (gain des aigus)	EQ HI G	-12 – +12	Règle l'amplification/atténuation des hautes fréquences de -12 dB à +12 dB.
EQ (fréq. des aigus)	EQ HI F	500 – 18000(Hz)	Règle la fréquence d'action sur les hautes fréquences.
EQ (gain des graves)	EQ LO G	-12 – +12	Règle l'amplification/atténuation des basses fréquences de -12 dB à +12 dB.

3. Réglez le fader [MASTER] sur 0 dB.

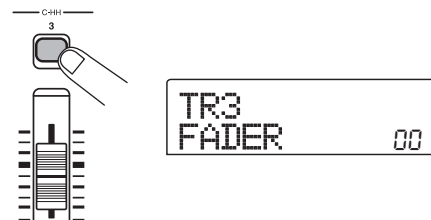
4.2 Réglage du volume, panoramique et égaliseur (EQ)

1. En écran principal, pressez la touche [TRACK PARAMETER]. Le menu des paramètres de piste apparaît dans lequel vous réglez indépendamment les paramètres pour chaque piste.



2. Utilisez les touches de statut ou les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner une piste.

Quand l'affichage de paramètre de piste apparaît, vous pouvez utiliser les touches de statut ou les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner une piste. La touche de statut actuellement sélectionnée est allumée en orange.



3. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner un paramètre de piste.

Le paramètre actuellement sélectionné s'affiche en seconde ligne de l'écran. Les paramètres de piste sélectionnables et leurs plages de réglages sont les suivants.

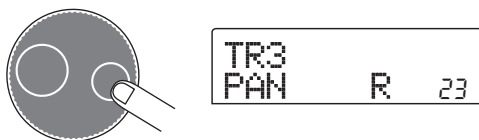
EQ (fréq. des graves)	EQ LO F	40 – 1600(Hz)	Règle la fréquence d'action sur les basses fréquences.
Niveau de départ vers chorus/delay	CHO SEND	0 – 100	Règle le niveau du signal fourni par la piste sélectionnée à destination du chorus/delay de la boucle d'effet (envoi/retour).
Niveau de départ vers reverb	REV SEND	0 – 100	Règle le niveau du signal fourni par la piste sélectionnée à destination de la reverb de la boucle d'effet (envoi/retour).
Panoramique	PAN	L100 – 0 – R100	Règle la valeur de panoramique (position gauche/droite) de la piste. Si le paramètre ST LINK est sur on, règle la balance gauche/droite.
Fader	FADER	0 – 127	Affiche numériquement la position actuelle du fader.
Couplage stéréo ou STEREO LINK (*)	ST LINK	ON/OFF	Commute on ou off (→ p. 73) le couplage stéréo (pour combiner les pistes impaires/paires 1/2, 3/4, etc).
V TAKE (*)	TR x-y	x=1 – 8 y=1 – 10	Sélectionne la V-take pour la piste (→ p. 33). x est le numéro de piste et y le numéro de V-take.

(*) = Ces paramètres ne peuvent être sélectionnés que pour les pistes 1 - 8.

Truc

En pressant la touche [INPUT 1] ou [INPUT 2] à la place d'une touche de statut, vous pouvez régler les paramètres pour le signal entrant en Input 1 ou 2 (→ p.68).

4. Tournez la molette pour sélectionner la valeur de réglage.



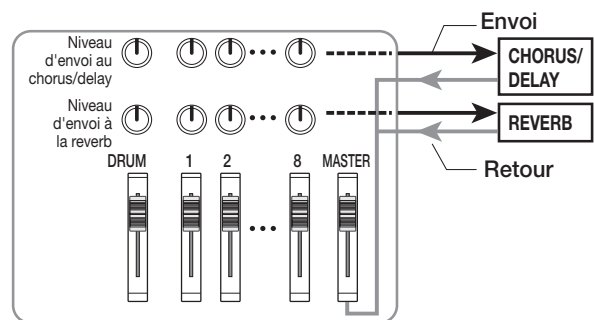
Truc

Quand un des paramètres de piste suivant est affiché, presser la touche [ENTER] fait alterner le paramètre entre on et off.

EQ HI G/EQ HI F	EQ hautes fréquences on/off
EQ LO G/EQ LO F	EQ basses fréquences on/off
CHO SEND	Envoi au chorus/delay on/off
REV SEND	Envoi à la reverb on/off

4.3 Application de la boucle d'effet

Le mixer interne du MRS-802 comprend deux types d'effet en boucle (chorus/delay et reverb).

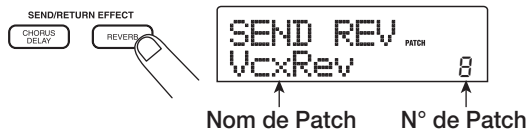


L'intensité de l'effet de la boucle peut être réglée pour chaque piste à l'aide du paramètre de niveau d'envoi (qui gère le niveau du signal envoyé à l'effet). Augmenter ce paramètre donnera plus d'effet. Cette section décrit comment sélectionner le type d'effet de la boucle et comment régler le niveau d'envoi pour chaque piste.

■ Sélection de l'effet de la boucle

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY] en section effet.

Pressez la touche [REVERB] pour sélectionner un Patch de reverb ou la touche [CHORUS/DELAY] pour sélectionner un Patch de chorus/delay. L'afficheur indiquera le Patch actuellement sélectionné pour l'effet choisi. L'écran ci-dessous est un exemple de ce qui s'affiche quand on presse la touche [REVERB].



2. Tournez la molette pour sélectionner un Patch.

L'effet de la boucle se choisit parmi 20 Patches pré-programmés (numérotés de 0 à 19). Si désiré, vous pouvez éditer ces Patches pour modifier l'effet (→ p.108).



3. Sélectionnez le Patch pour l'autre effet de boucle de la même façon.
4. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

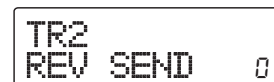
● NOTE ●

Par défaut, le niveau d'envoi vers la boucle d'effet est réglé à 0 pour chaque piste. Par conséquent, vous devez monter le réglage pour vérifier le son produit par l'effet.

■ Réglage de l'intensité d'effet de boucle pour chaque piste

5. Depuis l'écran principal, pressez la touche [TRACK PARAMETER] et utilisez les touches de statut pour sélectionner la piste pour laquelle vous voulez faire le réglage.
6. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour faire s'afficher CHO SEND ou REV SEND en seconde ligne de l'afficheur.

Sélectionnez CHO SEND si vous voulez régler le niveau d'envoi au chorus/delay. Sélectionnez REV SEND si vous voulez régler le niveau d'envoi à la reverb.



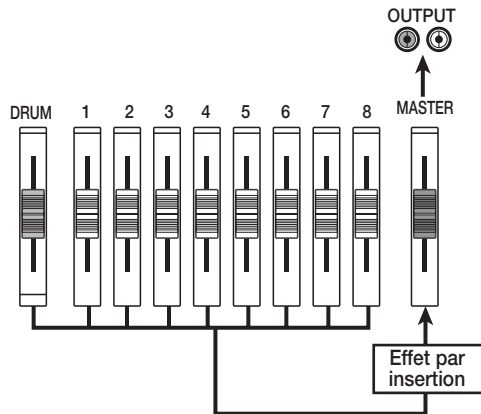
7. En faisant reproduire le morceau, tournez la molette pour régler la valeur de niveau d'envoi.



8. Réglez le niveau d'envoi pour les autres pistes de la même façon.
9. Réglez l'intensité de l'autre effet de boucle de la même façon.
10. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

4.4 Emploi de l'effet de mastering

Vous pouvez placer l'effet par insertion immédiatement avant le fader [MASTER] et utiliser un des Patches d'algorithme MASTERING pour modifier la dynamique ou le timbre de la totalité du morceau.



Pour appliquer un effet par insertion à la totalité du morceau, procédez comme suit.

■ Changement du point d'insertion de l'effet par insertion

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [INPUT SOURCE] dans la section effet.

La position actuelle de l'effet par insertion s'affiche.



2. Tournez la molette pour faire s'afficher "MASTER" en seconde ligne de l'écran.

A présent, l'effet par insertion est inséré immédiatement avant le fader [MASTER].



3. Pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne à l'écran principal.

■ Sélection d'un Patch pour l'effet par insertion

4. Pressez la touche [MASTERING] en section effet.

L'algorithme MASTERING sera sélectionné pour l'effet par insertion. Le Patch actuellement sélectionné s'affiche.



5. En faisant reproduire le morceau, sélectionnez le Patch que vous voulez utiliser.

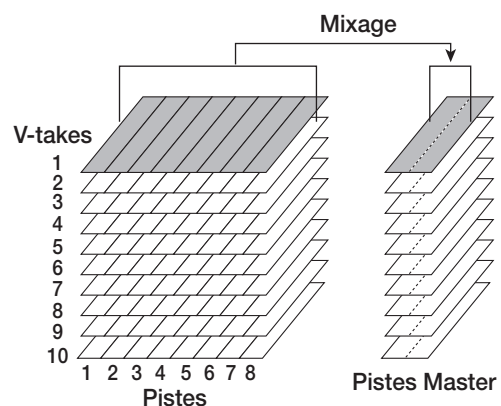
Si désiré, vous pouvez éditer le Patch pour modifier l'effet (→ p. 103).

6. Quand vous avez vérifié que le son est celui désiré, pressez la touche [EXIT].

L'unité retourne à l'écran principal.

4.5 Mixage sur les pistes Master

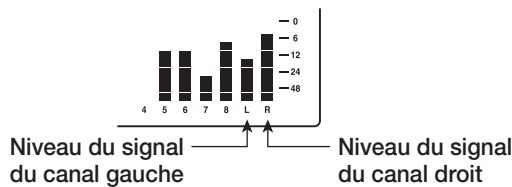
Les pistes Master sont une paire de pistes stéréo conçues uniquement pour le mixage. Le signal immédiatement après le fader [MASTER] est enregistré sur les pistes Master. Comme les autres pistes, les pistes Master ont également 10 V-takes. Après avoir fait des réglages d'effet de mastering, enregistrez le mixage final sur les pistes Master.



1. Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau.

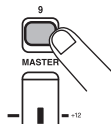
- 2.** Pressez la touche PLAY [▶] pour faire jouer le morceau et vérifiez le niveau après le fader [MASTER].

Cela peut se faire en observant le bargraph dans le coin inférieur droit de l'afficheur. Si l'indicateur 0 dB s'allume durant la lecture, baissez le fader [MASTER] pour un réglage fin. Après avoir contrôlé le niveau, pressez la touche STOP [■].



- 3.** Pressez répétitivement la touche de statut [MASTER] pour qu'elle s'allume en rouge.

Les pistes Master peuvent maintenant être enregistrées.



- 4.** Tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

L'enregistrement sur les pistes Master commence.

- 5.** Quand l'enregistrement est terminé, pressez la touche STOP [■].

- 6.** Pour reproduire les pistes Master, pressez répétitivement la touche de statut [MASTER] pour l'allumer en vert.

Dans cette condition, les pistes Master peuvent être lues. Toutes les autres touches de statut s'éteignent automatiquement et les signaux des autres pistes sont automatiquement coupés.

- 7.** Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau et pressez la touche PLAY [▶].

Les pistes Master sont reproduites. Pour stopper la reproduction, pressez la touche STOP [■].

- 8.** Pour retourner au fonctionnement normal du MRS-802, pressez répétitivement la touche de statut [MASTER] pour l'éteindre.

La neutralisation des autres pistes est annulée et les touches de statut reviennent à leur condition d'origine.

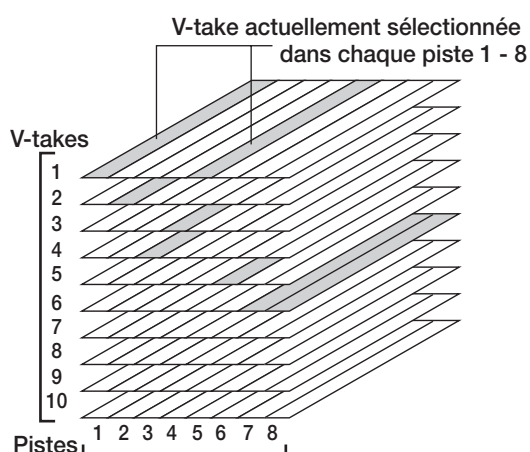
Truc

- Avec le graveur de CD-R/RW, vous pouvez enregistrer le contenu des pistes Master sur support CD-R/RW pour créer un CD audio. Pour des détails, référez-vous en page 111.
- Le contenu des pistes Master peut également être édité ultérieurement.

Référence [Enregistreur]

Emploi des V-takes

Chaque piste 1 - 8 de l'enregistreur a dix pistes virtuelles, nommées "V-takes". Pour chaque piste, vous pouvez choisir une V-take, qui sera utilisée pour l'enregistrement et la lecture. Par exemple, vous pouvez changer de V-take pour enregistrer plusieurs fois une voix ou un solo de guitare sur la même piste, comparer ensuite les prises et garder la meilleure V-take.



Changement de V-take

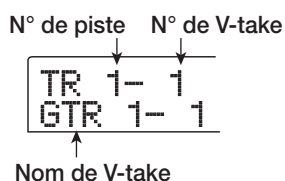
Voici comment changer de V-take dans chaque piste 1 - 8.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [TRACK PARAMETER] de la section Track Parameter.

La touche s'allume et vous pouvez sélectionner différents paramètres de piste.

2. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour faire s'afficher "TR xx-yy" (où xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take).

Le nom de la V-take s'affiche sous le numéro de piste/numéro de V-take.

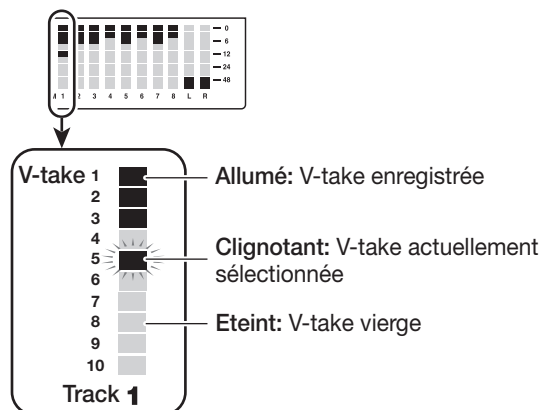


Truc

Si vous sélectionnez une V-take sur laquelle rien n'est enregistré, l'indication "NO DATA" apparaît.

La zone d'affichage de niveau vous aidera par des points allumés (V-take enregistrée) et éteints (V-take vierge).

Des points clignotants identifient la V-take actuellement sélectionnée pour chaque piste (les V-takes enregistrées/vierges clignotent en synchronisation).



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner une piste.

```
TR 3- 1  
GTR 3- 1
```

Truc

Vous pouvez aussi sélectionner la piste avec les touches de statut (1 - 8, [MASTER]).

4. Tournez la molette pour sélectionner la V-take.

5. Répétez les étapes 3 - 4 si nécessaire, pour sélectionner une V-take dans chaque piste.

6. Une fois les V-takes choisies, pressez la touche [EXIT].

La touche [TRACK PARAMETER] s'éteint, et l'écran principal réapparaît.

Edition du nom d'une V-take

Une V-take enregistrée est automatiquement dotée d'un nom, selon le principe suivant.

- **GTRxx-yy**

V-take enregistrée via l'effet par insertion CLEAN, DIST, ou ACO/BASS SIM

- **BASxx-yy**

V-take enregistrée via l'effet par insertion BASS

- **MICxx-yy**

V-take enregistrée via l'effet par insertion MIC

- **DULxx-yy**

V-take enregistrée via l'effet par insertion DUAL

- **LINxx-yy**

V-take enregistrée via l'effet par insertion LINE

- **MASxx-yy**

V-take enregistrée via l'effet par insertion MASTERING

- **BYPxx-yy**

V-take enregistrée sans intervention de l'effet par insertion

- **BOUxx-yy**

V-take enregistrée à l'aide de la fonction Bounce (Report de pistes) ou de la fonction d'enregistrement rythmique

- **LP_xx-yy**

Phrase écrite dans une V-take à l'aide de la fonction de boucle de phrase (→ p. 57)

Truc

Quand vous écrivez une phrase sur les pistes Master, le nom "LP_MS_yy" est automatiquement affecté.

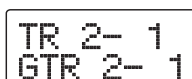
Ces noms peuvent être changés selon vos désirs. Pour cela, procédez comme suit.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [TRACK PARAMETER].

NOTE

Seul le nom de la V-take sélectionnée dans chacune des pistes 1 - 8 peut être changé.

2. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour afficher "TR XX-YY" (où X et Y sont le numéro de piste et le numéro de V-take).



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la piste contenant la V-take dont vous désirez éditer le nom.

Vous pouvez aussi sélectionner la piste avec les touches de statut (1 - 8, [MASTER]).

NOTE

Si vous sélectionnez une V-take sur laquelle rien n'est enregistré, l'indication "NO DATA" apparaît et le nom ne peut pas être édité.

4. Pressez la touche [EDIT].

Le premier caractère du nom de V-take clignote. Cela signifie que vous pouvez changer ce caractère.



5. Avec les touches curseur Gaucher/Droite, amenez le clignotement sur le caractère à changer.

6. Tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

Chiffres: 0 - 9

Lettres: A - Z, a - z

Symboles: (Espace) ! " # \$ % & ' () ■ + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } \ ~ | ■

7. Répétez les étapes 5 - 6 jusqu'à obtention du nom désiré.

8. Quand vous avez fini l'édition du nom, pressez la touche [EXIT].

Le nouveau nom est validé et l'appareil redevient comme à l'étape 3. Si nécessaire, vous pouvez éditer le nom des autres V-takes.

9. Pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

La touche [TRACK PARAMETER] s'éteint.

Truc

Si une V-take enregistrée est effacée, son nom redevient "NO DATA".

Accès direct à un point dans le morceau (Fonction Localisation)

Vous pouvez spécifier une position dans le morceau en unités de temps (minutes/secondes/millisecondes) ou en unités de mesure (mesure/temps/tic), et y accéder directement.

Heures		Secondes		Mesures		Tics	
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	10	12	660	307	2	2	
Minutes		Millisecondes		Temps			

1. L'enregistreur étant arrêté, utilisez les touches curseur Gauche/Droite depuis l'écran principal pour amener le clignotement sur l'unité à changer.

Par exemple, pour changer les minutes, faites clignoter le segment marqué "M".

H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK
0	10	12	660	307	2	2

2. Tournez la molette pour spécifier la valeur.

En affichage temporel, minutes, secondes et millisecondes peuvent être spécifiées. En affichage de mesure, les mesures (mesure), les temps (beat) et tics d'horloge peuvent être spécifiés. Quand vous changez la valeur affichée, l'unité accède immédiatement à cette nouvelle position. Presser la touche PLAY [▶] lance la lecture depuis ce point.

Ne ré-enregistrer qu'une zone précise (Fonction Punch-in/out)

Le Punch-in/out est une fonction qui vous permet de ne ré-enregistrer qu'une portion d'une piste déjà enregistrée. Le passage en enregistrement d'une piste en cours de lecture est appelé "punch-in", et le retour à la lecture d'une piste en cours d'enregistrement s'appelle "punch-out".

Le MRS-802 offre deux méthodes pour cela. Vous pouvez utiliser les touches de façade ou une pédale commutateur (optionnelle) pour déclencher le punch-in/out ("punch-in/out manuel"), ou demander un punch-in/out automatique en des points préalablement déterminés ("auto punch-in/out").

Emploi du punch-in/out manuel

Cette section décrit comment effectuer un punch-in/out manuel pour ré-enregistrer une portion d'une piste déjà enregistrée, à l'aide des touches de façade ou d'une pédale commutateur (optionnelle).

Truc

Si vous voulez employer une pédale (FS01 ZOOM) pour le punch-in/out, connectez-la en prise [CONTROL IN] de la face avant.

NOTE

Avec les réglages par défaut du MRS-802, une pédale commutateur connectée en prise [CONTROL IN] pilote les fonctions lecture/arrêt de l'enregistreur. Pour que la pédale pilote le punch-in/out, vous devez d'abord changer son réglage (→ p. 135).

1. Pressez répétitivement la touche de statut de la piste où se fera le punch-in/out, jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.
2. Montez le fader de cette piste jusqu'à une position adaptée.
3. Tout en jouant de l'instrument connecté en entrée (INPUT), utilisez les commandes [INPUT] et [REC LEVEL] pour ajuster le niveau d'enregistrement.

Si nécessaire, faites reproduire l'enregistreur et utilisez les faders de la section mixer pour ajuster la balance de mixage de votre instrument et des pistes reproduites.

4. Localisez un point situé plusieurs mesures avant le point de punch-in voulu, et pressez la touche **PLAY** [▶] pour lancer la reproduction par l'enregistreur.

5. Quand vous arrivez au point de punch-in, pressez la touche **REC** [●] (ou la pédale commutateur).

La touche **REC** [●] s'allume, et l'enregistrement commence depuis cet emplacement.

6. Quand vous arrivez au point de punch-out voulu, pressez à nouveau la touche **REC** [●] (ou la pédale commutateur).

La touche **REC** [●] s'éteint, et l'enregistrement laisse la place à la reproduction de ce qui était déjà enregistré.

7. Pour stopper la lecture, pressez **STOP** [■].

8. Pour écouter le nouvel enregistrement, placez-vous un peu avant le point de punch-in, et pressez la touche **PLAY** [▶].

Emploi de l'auto punch-in/out

L'auto punch-in/out est une fonction qui vous permet de spécifier à l'avance la zone à ré-enregistrer. Le punch-in se fera automatiquement quand vous atteindrez le point de début (point d'entrée In), de même que le punch-out quand vous atteindrez le point de fin (point de sortie Out). C'est pratique par exemple quand vous ne pouvez pas manoeuvrer le MRS-802 car vous jouez vous-même de l'instrument, ou quand une commutation très rapide est nécessaire.



Pour effectuer une procédure d'auto punch-in/out, vous devez d'abord spécifier les points In (point de commutation lecture/enregistrement) et Out (point de commutation enregistrement/lecture), puis faire l'enregistrement. La procédure est la suivante.

1. Montez le fader de la piste où se fera l'auto punch-in/out jusqu'à une position adaptée

2. Tout en jouant de l'instrument connecté en entrée (INPUT), utilisez les commandes [INPUT] et [REC LEVEL] pour ajuster le niveau d'enregistrement.

3. Localisez le point où se fera le punch-in, et pressez la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT].

La touche [AUTO PUNCH-IN/OUT] clignote. Cela détermine le "point In" où commencera l'enregistrement.

4. Localisez le point où se fera le punch-out, et pressez une fois encore la touche [AUTO PUNCH-IN/OUT].

Cela détermine le "point Out" où finira l'enregistrement. La touche [AUTO PUNCH-IN/OUT] s'allumera de façon fixe, indiquant que la fonction auto punch-in/out est activée.

Truc

Pour spécifier précisément les points In/Out, il est pratique d'utiliser la fonction de défilement Scrub (→ p. 44) pour repérer les emplacements et d'assigner au préalable un marqueur (→ p. 42) à ces emplacements.

5. Utilisez la fonction Localisation pour vous placer avant le point In.

6. Pressez répétitivement la touche de statut de la piste où se fera le punch-in/out, jusqu'à ce qu'elle clignote en rouge.

NOTE

Une touche de statut allumée en rouge signifie que la position actuelle est située entre les points In et Out. Dans ce cas, déplacez-vous à nouveau jusqu'à un point antérieur au point In.

7. Pour vous entraîner préalablement à l'auto punch-in/out, pressez la touche **PLAY** [▶].

L'enregistreur commence la lecture. Quand vous arrivez au point In, la piste visée par le punch-in/out est neutralisée. Arrivé au point Out, la neutralisation est supprimée (vous pourrez écouter le signal entrant dans cet intervalle). Cette action ne supprimera ni n'enregistrera rien sur la piste.

Quand votre entraînement est terminé, revenez à un emplacement antérieur au point In. Si nécessaire, ajustez les points In/Out.

8. Pour réellement accomplir l'auto punch-in/out, tenez enfoncée la touche **REC** [●] et pressez la touche **PLAY** [▶].

L'enregistreur fonctionne en mode de reproduction. Quand vous arrivez au point In, l'enregistrement commence

automatiquement (punch-in). Quand vous atteignez le point Out, l'enregistrement cesse automatiquement, laissant la place à la reproduction (punch-out).

- 9.** Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez la touche **STOP** [■].
- 10.** Pour écouter le résultat de votre enregistrement, pressez la touche de statut de la piste où vous avez fait le punch-in/out pour l'allumer en vert. Puis replacez-vous avant le point In, et pressez la touche **PLAY** [▶].

Si vous désirez refaire l'enregistrement, répétez les étapes 5 - 9.

- 11.** Si vous êtes satisfait de l'enregistrement, pressez la touche **[AUTO PUNCH-IN/OUT]** pour l'éteindre.

La fonction auto punch-in/out est désactivée, et les réglages des points In et Out sont effacés.

Enregistrement de plusieurs pistes sur les pistes Master (Fonction Mixage)

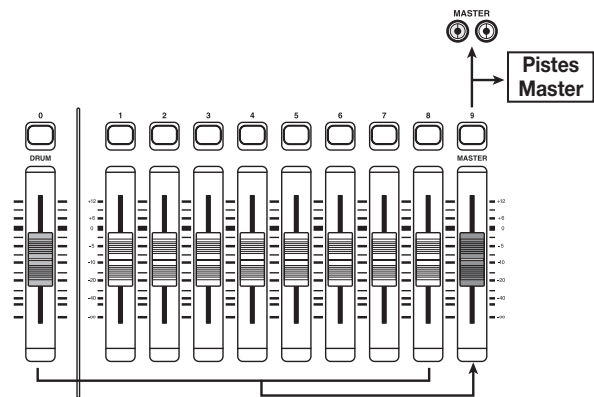
Cette section explique comment lire des pistes enregistrées et les sons de la section rythmique pour les enregistrer comme mixage stéréo dans les pistes Master (mixage final).

A propos des pistes Master

Les pistes Master sont une paire de pistes stéréo indépendantes des pistes 1 - 8 normales. L'emploi le plus commun des pistes Master est l'enregistrement d'un processus de mixage.

Le contenu des pistes Master peut servir à créer un CD audio.

Le MRS-802 offre une paire stéréo de pistes Master par projet. Comme les pistes ordinaires 1 - 8, les pistes Master ont aussi dix pistes virtuelles (V-takes). Cela vous permet d'enregistrer différents mixages sur plusieurs V-takes et de sélectionner ensuite le meilleur.



Quand vous faites passer les pistes Master en enregistrement, le signal venant du fader [MASTER] (le même signal que celui envoyé aux prises de sortie [OUTPUT]) est enregistré.

Étapes du mixage

Voici comment mixer les pistes 1 - 8 et les sons de la section rythmique sur deux canaux stéréo et enregistrer ces derniers sur les pistes Master.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [TRACK PARAMETER] en section Track Parameter.
2. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour faire s'afficher "TR xx-yy" (où xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take).

```
TR 2- 1
GTR 2- 1
```

3. Pressez la touche de statut [MASTER] pour sélectionner les pistes Master.

L'afficheur donne le numéro et le nom de la V-take actuellement sélectionnée pour les pistes Master (si rien n'est enregistré dans la V-take, l'indication est "NO DATA".)

```
TR M- 1
NO DATA
```

Truc

Au lieu de presser la touche de statut [MASTER], vous pouvez aussi employer les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner les pistes Master.

4. Pour changer de V-take, tournez la molette.
5. Une fois la V-take sélectionnée, pressez la touche [EXIT].

La touche [TRACK PARAMETER] s'éteint, et l'appareil retourne à l'écran principal.

6. Depuis l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche de statut [MASTER] jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

Les pistes Master est maintenant prête à l'enregistrement. Quand la touche est allumée en rouge, les autres pistes fonctionnent normalement, tout comme la piste rythmique et les effets.

Truc

Le signal enregistré sur les pistes Master est celui venant du fader [MASTER]. C'est le même que celui envoyé aux prises de sortie [OUTPUT].

7. Placez l'enregistreur en lecture et ajustez la balance de mixage des différentes pistes.

Le réglage de niveau de chaque piste ainsi que les réglages d'effet par insertion et d'effet par boucle d'effet ont tous une influence sur le signal envoyé aux pistes Master. Ajustez les niveaux en observant l'indicateur de niveau L/R (G/D), et veillez à ce qu'il n'y ait aucun écrêtage du signal.

8. Pour effectuer le mixage, pressez la touche ZERO [◀◀] pour revenir au début du morceau, puis pressez la touche PLAY [▶] en tenant enfoncée la touche REC [●].

L'enregistrement commence sur les pistes Master.

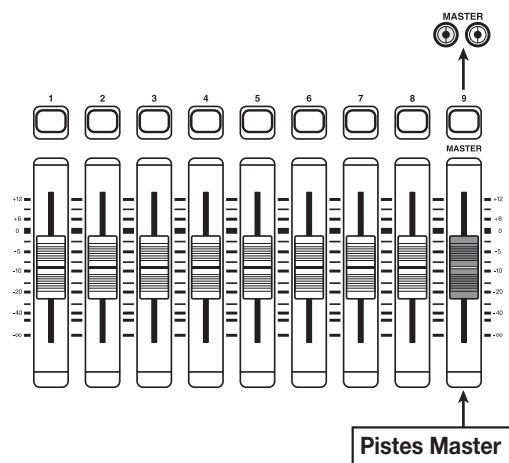
9. Une fois l'enregistrement terminé, pressez la touche STOP [■].

Lecture des pistes Master

Pour reproduire les pistes Master enregistrées, procédez comme suit.

1. Depuis l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche de statut [MASTER] jusqu'à ce qu'elle s'allume en vert.

L'appareil passe en mode de reproduction des pistes Master. Dans ce mode, toutes les autres touches de statut sont éteintes, toutes les autres pistes sont neutralisées (Mute), et tous les effets sont désactivés.



Truc

Quand la touche de statut [MASTER] est allumée en vert, les touches de transport, exceptée la touche REC [●], fonctionnent normalement.

- 2.** Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau, puis pressez la touche PLAY [▶].

La reproduction des pistes Master commence. Vous pouvez employer le fader [MASTER] pour ajuster le volume de lecture.

- 3.** Pour stopper la reproduction, pressez la touche STOP [■].

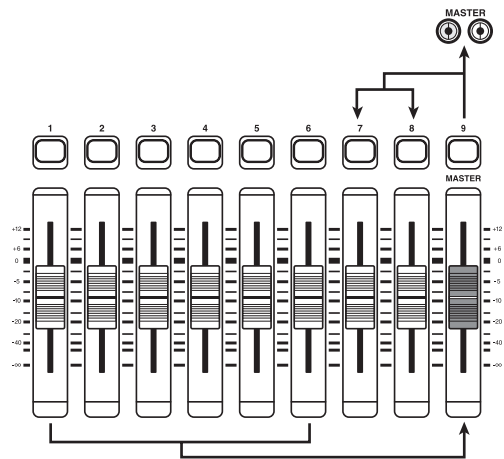
- 4.** Pour quitter le mode de reproduction des pistes Master, pressez la touche de statut [MASTER] pour l'éteindre.

La neutralisation des pistes 1 - 8 et de la section rythmique est annulée, et l'appareil revient en fonctionnement normal. Les touches de statut qui avaient automatiquement été éteintes retournent à leur condition précédente.

Combiner plusieurs pistes sur une seule (fonction report ou Bounce)

Comment fonctionne le report

Le report ou «Bounce» est une fonction qui mixe les interprétations de la section enregistreur et de la section rythmique et les enregistre sur une ou deux pistes (cette fonction est parfois appelée "enregistrement ping-pong"). Par exemple, vous pouvez reporter le contenu des pistes 1-6 sur les pistes 7/8, puis changer de V-takes pour les pistes 1-6 pour enregistrer de nouvelles versions de votre interprétation.



Truc

- Vous pouvez aussi mixer les signaux des prises d'entrée INPUT lors de l'enregistrement du report.
- Si vous sélectionnez une seule piste mono comme destination du report, le signal mixé en mono sera enregistré.
- Si nécessaire, vous pouvez faire reproduire les 8 pistes et les reporter sur des V-takes vides.

Faire les réglages de report

Avant d'utiliser la fonction de report, vous devez avoir fait certains réglages.

■ Détermination du statut lecture/

neutralisation pour les pistes à enregistrer

Par défaut, les pistes de destination du report seront neutralisées. Si vous désirez faire reproduire une piste

pendant que vous enregistrez le report sur une autre V-take de cette piste, utilisez la procédure suivante pour changer le réglage interne afin de permettre à la fois la lecture et l'enregistrement sur ces pistes.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY].

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY BOUNCE" et pressez la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "BOUNCE RECTRACK" et pressez la touche [ENTER].



- **MUTE:**

Les pistes d'enregistrement sont neutralisées (réglage par défaut).

- **PLAY:**

Les pistes d'enregistrement seront reproduites.

4. Tournez la molette pour changer le réglage en "PLAY".

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

■ Sélection de la V-take de destination de l'enregistrement

Par défaut, le résultat de la procédure de report sera enregistré sur la V-take actuellement sélectionnée pour les pistes d'enregistrement.

Si vous désirez faire reproduire une piste tout en reportant sur une autre V-take de la même piste, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour changer la V-take de destination de l'enregistrement (pour des informations sur les V-takes, référez-vous en page 33).

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY].

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY BOUNCE" et pressez la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "BOUNCE REC TAKE" et pressez la touche [ENTER].

La V-take actuellement sélectionnée pour l'enregistrement est affichée.



- **CURRENT:**

Le résultat du report sera enregistré sur la V-take actuellement sélectionnée pour la piste d'enregistrement.

- **1 - 10:**

Le résultat du report sera enregistré sur la V-take de numéro spécifié ici.

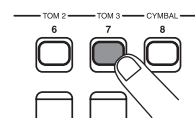
4. Tournez la molette pour spécifier la V-take de destination de l'enregistrement.

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Exécution de l'enregistrement du report

Dans cet exemple, nous reporterons le contenu des pistes 1-6 sur la V-take 10 des pistes 7/8.

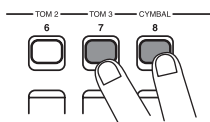
1. Passez en écran UTILITY et vérifiez que le paramètre BOUNCE RECTRACK est réglé sur "PLAY".
2. Toujours en écran UTILITY, vérifiez que le paramètre REC TAKE est réglé sur "10" (V-take 10).
3. Pressez la touche de statut 7 pour l'allumer en rouge et gardez-la enfoncée.



- 4.** En gardant enfoncée la touche de statut 7, pressez répétitivement la touche de statut 8 jusqu'à ce que les deux soient allumées en rouge.

Les V-takes 10 des pistes 7/8 sont maintenant prêtes à l'enregistrement stéréo.

Pour écouter en stéréo les deux pistes cibles du report, réglez le panoramique de la piste 7 sur L100 et celui de la piste 8 sur R100.



■ **Truc** ■

Vous pouvez aussi régler les deux pistes pour qu'elles fonctionnent comme une paire stéréo couplée (→ p. 73).

- 5.** Pressez la touche [BOUNCE].

La touche [BOUNCE] s'allume et la fonction de report (Bounce) est activée. Les autres pistes et effets fonctionnent normalement.

- 6.** Réglez l'enregistreur en lecture et ajustez la balance de mixage des différentes pistes.

Les réglages de niveau de chaque piste ainsi que les réglages d'effet par insertion et d'effet par envoi/retour ont tous une influence sur le signal mixé. Ajustez les niveaux en observant l'indicateur de niveau L/R (G/D) et assurez-vous qu'aucun écrêtage de signal ne se produit.

- 7.** Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau puis pressez la touche PLAY [▶] en tenant enfoncée la touche REC [●].

L'enregistrement commence sur les pistes 7/8.

- 8.** Une fois l'enregistrement terminé, pressez la touche STOP [■].

Enregistrement du son de batterie (enregistrement rythmique)

Le MRS-802 vous permet d'enregistrer le son de batterie dans n'importe quelle piste. Cette fonction est appelée "enregistrement rythmique". Pour utiliser la fonction, faites comme suit.

- 1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.

Le menu UTILITY s'affiche.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY BOUNCE" et pressez la touche [ENTER].

- 3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "BOUNCE REC SRC" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.

```
REC SRC
MASTER
```

Depuis cet écran, vous pouvez sélectionner le signal source d'enregistrement.

- **MASTER**

Signal pris immédiatement après le fader [MASTER]

- **DRUM TR**

Signal de la piste de batterie

- 4.** Tournez la molette pour sélectionner "DRUM TR".

La batterie (DRUM TR) est sélectionnée comme source d'enregistrement.

- 5.** Pressez répétitivement la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

- 6.** Pressez la touche [BOUNCE].

- Depuis l'écran principal, pressez répétitivement la touche de statut de la piste devant servir de destination d'enregistrement, jusqu'à ce qu'elle s'allume en rouge.

La piste sélectionnée est prête à l'enregistrement. Jusqu'à 2 touches de statut peuvent être sélectionnées. Les autres pistes fonctionnent normalement.

Truc

Pour enregistrer les sons de batterie en stéréo, sélectionnez 2 pistes comme destination d'enregistrement. Si une seule piste est sélectionnée, l'enregistrement sera en mono.

- Vérifiez que la touche [DRUM] de la section rythmique est éteinte et que le morceau rythmique ou le Pattern rythmique que vous désirez enregistrer est sélectionné.

Truc

En sélectionnant un Pattern rythmique vide, il est également possible d'enregistrer les sons de batterie générés depuis un clavier ou autre appareil MIDI externe.

- Réglez l'enregistreur en reproduction et ajustez le niveau d'enregistrement.

Ajustez les niveaux en observant l'indicateur de niveau L/R (G/D) et assurez-vous qu'aucun écrêtage de signal ne se produit.

- Pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau, puis pressez la touche PLAY [▶] en maintenant enfoncée la touche REC [●].

La lecture du Pattern/morceau rythmique commence et ce dernier est enregistré sur les pistes sélectionnées.

- Une fois l'enregistrement terminé, pressez la touche STOP [■].

L'enregistrement rythmique cesse. Si vous désirez retourner à l'enregistrement normal, sélectionnez "MASTER" à l'écran de l'étape 3.

Assignation de marqueurs dans un morceau (fonction Marqueur)

Vous pouvez assigner jusqu'à 100 marqueurs dans un morceau à tout emplacement, et accéder à l'un d'entre eux en pressant une touche ou en spécifiant son numéro. C'est pratique lorsque vous désirez accéder répétitivement à un point spécifique pour la lecture durant l'enregistrement ou le mixage.

Détermination d'un marqueur

Voici comment assigner un marqueur à un emplacement précis d'un morceau.

- Localisez le point où vous désirez assigner un marqueur.

Truc

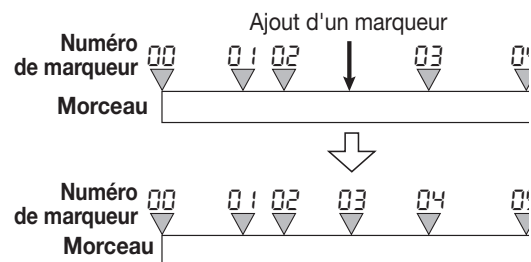
- Un marqueur peut être assigné durant la lecture ou à l'arrêt.
- Vous pouvez également utiliser la fonction de défilement Scrub pour localiser la position avec précision.

- Pressez la touche [MARK] en section de commande.

Un marqueur sera assigné à l'emplacement actuel. Quand un marqueur a été assigné, un nouveau numéro de marqueur (01 - 99) apparaît dans la zone MARKER en haut à droite de l'afficheur.



Le numéro de marqueur est automatiquement assigné selon un ordre ascendant à partir du début du morceau. Si vous ajoutez un nouveau marqueur entre deux marqueurs existants, les marqueurs suivants sont renumérotés.



Truc

Le marqueur numéro 00 est déjà positionné en début de morceau (position 0 du compteur).

En écran principal, la zone MARKER en haut à droite de l'afficheur donne le numéro du marqueur c'est-à-dire le marqueur précédent dans le morceau. Si un point est présent en bas à droite du numéro de marqueur, cela signifie que vous êtes précisément sur ce marqueur.



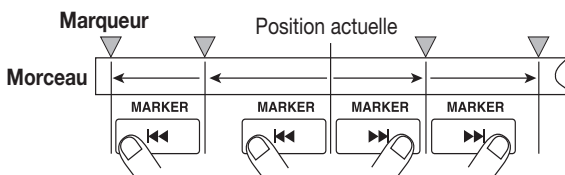
Localisation d'un marqueur

Voici comment accéder à l'emplacement d'un marqueur. Cela peut se faire de deux façons: vous pouvez utiliser les touches ou spécifier directement le numéro de marqueur.

■ Utilisation des touches pour la localisation

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche MARKER [◀◀] ou [▶▶] en section de contrôle.

Chaque fois que vous pressez une des touches, l'appareil passe au marqueur suivant dans un sens ou dans l'autre.



■ Choix du numéro de marqueur à localiser

1. Depuis l'écran principal, pressez une fois la touche curseur Gauche.

L'indication "MARKER" clignote dans l'afficheur.

2. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de marqueur désiré.

Dès que le numéro est changé, l'appareil saute jusqu'à ce numéro.

Suppression d'un marqueur

Voici comment supprimer un marqueur que vous avez assigné.

1. Localisez le marqueur que vous désirez supprimer.

Le numéro de marqueur affiché en zone MARKER est le marqueur qui sera supprimé.

Il n'est pas possible de supprimer un marqueur si celui-ci ne correspond pas exactement au positionnement actuel. Si le point en bas à droite du numéro de marqueur n'est pas allumé, utilisez les touches MARKER [◀◀] / [▶▶] pour rejoindre exactement ce marqueur.

2. Pressez la touche [CLEAR] en section de contrôle.

Le marqueur sélectionné sera supprimé et les marqueurs suivant seront renumérotés en conséquence.

● NOTE ●

- Un marqueur supprimé ne peut pas être restauré.
- Il n'est pas possible de supprimer le marqueur numéro "00" situé au début du morceau.

Reproduction répétitive du même passage (fonction A-B Repeat)

A-B Repeat est une fonction qui fait reproduire répétitivement une portion du morceau de votre choix. C'est pratique lorsque vous désirez écouter en boucle la même zone.

1. Accédez au point auquel vous désirez faire commencer la reproduction en boucle, et pressez la touche [A-B REPEAT] en section de contrôle.

La touche [A-B REPEAT] clignote et l'emplacement de début de boucle (point A) est spécifié.

Truc

Le point A/B peut être spécifié durant la lecture ou quand l'appareil est arrêté.

2. Accédez au point auquel vous désirez faire terminer la reproduction en boucle, et pressez la touche [A-B REPEAT] une fois encore.

La touche [A-B REPEAT] passe d'un clignotement à un allumage fixe et le point de fin de boucle (point B) est spécifié.

NOTE

Si vous spécifiez un point B antérieur au point A, c'est la zone allant du point B → au point A qui sera lue en boucle.

3. Si vous désirez refaire les réglages de point A/B, pressez la touche [A-B REPEAT] pour qu'elle s'éteigne puis répétez la procédure à partir de l'étape 1.

4. Pour commencer la lecture en boucle, pressez la touche PLAY [▶].

La lecture en boucle commencera quand vous presserez la touche PLAY [▶] alors que la touche [A-B REPEAT] est allumée. Quand le point de fin (normalement le point B) est atteint, l'enregistreur saute directement au point de début (normalement le point A) et la lecture continue.

5. Pour stopper la lecture en boucle, pressez la touche STOP [■].

Même après avoir pressé la touche STOP [■] pour arrêter la lecture, vous pouvez redemander une lecture en boucle autant de fois que vous le désirez, tant que la touche [A-B REPEAT] est allumée.

6. Pour annuler la lecture en boucle, pressez la touche [A-B REPEAT].

La touche [A-B REPEAT] s'éteint et la lecture en boucle est désactivée. Les mémorisations des points A/B sont également effacées.

Recherche d'une position (fonction Scrub/Preview)

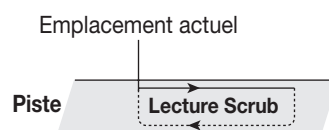
Le MRS-802 dispose d'une fonction de défilement "Scrub" pour rechercher un emplacement désiré tout en faisant jouer en boucle une courte zone avant ou après le point actuel. C'est pratique lorsque vous désirez précisément trouver un point auquel commence ou finit un son spécifique.

Quand la fonction Scrub est activée, vous pouvez utiliser la fonction "Preview" qui fait jouer 0,7 seconde avant et après le point actuel. En utilisant ensemble les fonctions Scrub et Preview, vous pouvez trouver rapidement et précisément le point voulu.

Emploi des fonctions Scrub/Preview

1. Depuis l'écran principal, tenez enfoncée la touche STOP [■] et pressez la touche PLAY [▶].

Cela active la fonction Scrub et une courte zone (40 millisecondes par défaut) suivant l'emplacement actuel sera lue en boucle.



Quand la fonction Scrub est activée, l'affichage change comme suit.

SCRUB		MARKER
FRM 40ms		04
0	10	12660
207	1	8

2. Utilisez les touches de statut 1 - 8 pour sélectionner la (les) piste(s) pour la lecture Scrub.

Jusqu'à 2 pistes peuvent être sélectionnées simultanément.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire clignoter l'indication dans le compteur ("MS" pour l'affichage temporel ou "TICK" pour l'affichage de mesure).

4. Tournez la molette sur la gauche ou la droite pour trouver l'emplacement désiré.

Durant la lecture Scrub, l'emplacement actuel peut être avancé ou reculé par millisecondes ou tics d'horloge.

5. Si vous désirez utiliser la fonction Preview pour écouter la zone située avant l'emplacement actuel, pressez la touche REW [◀◀]. Pour écouter la zone après l'emplacement actuel, pressez la touche FF [▶▶].

Si vous pressez la touche REW [◀◀], une zone de 0,7 seconde antérieure à l'emplacement actuel sera lue (se terminant à l'emplacement actuel). Si vous pressez la touche FF [▶▶], une zone de 0,7 seconde suivant l'emplacement actuel sera lue (commençant à l'emplacement actuel). C'est la lecture "Preview" ou pré-écoute. Quand la lecture Preview cesse, la lecture Scrub reprend.

6. Pour annuler la fonction Scrub, pressez la touche STOP [■].

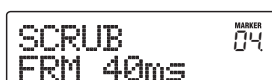
L'unité revient à l'écran principal.

Changement des réglages de la fonction Scrub

Quand la fonction Scrub est activée, vous pouvez changer la direction de lecture Scrub (pour qu'elle joue la zone avant ou après l'emplacement actuel) et la longueur de la zone de lecture Scrub.

1. Depuis l'écran principal, tenez enfoncée la touche STOP [■] et pressez la touche PLAY [▶].

Cela active la fonction Scrub et l'écran suivant apparaît. Les caractères en bas à gauche (TO/FRM) indiquent la direction de la lecture Scrub et la valeur en bas à droite (40-200) est la durée de la lecture Scrub.



2. Si vous désirez changer la durée de la lecture Scrub, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire clignoter le réglage de durée de lecture et tournez la molette.

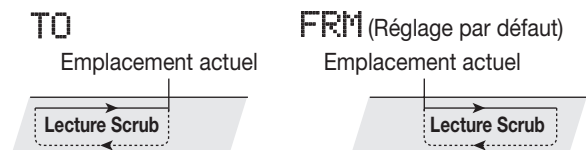
Vous pouvez sélectionner 40, 80, 120, 160 ou 200 (ms) comme durée de lecture Scrub.

Truc

Vous pouvez aussi utiliser les touches curseur Haut/Bas pour changer la durée de lecture Scrub.

3. Si vous désirez changer la direction de la lecture Scrub, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire clignoter l'indication de direction de lecture et tournez la molette.

Si vous sélectionnez "TO", la lecture Scrub commencera depuis un point antérieur et terminera à l'emplacement actuel. Si vous sélectionnez "FRM", la lecture Scrub commencera à l'emplacement actuel (c'est le réglage par défaut).



Truc

Tout changement apporté au réglage Scrub prendra immédiatement effet.

4. Si vous désirez utiliser les nouveaux réglages de lecture Scrub pour trouver un emplacement, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur l'unité affichée dans le compteur ("MS" pour l'affichage temporel ou "TICK" pour l'affichage de mesure).

5. Tournez la molette sur la gauche ou sur la droite pour accéder à l'emplacement actuel.

Durant la lecture Scrub, l'emplacement actuel peut être avancé ou reculé par millisecondes ou tics d'horloge.

6. Pour quitter la fonction Scrub, pressez la touche STOP [■].

L'appareil retourne à l'écran principal.

Référence [Edition de piste]

Cette section explique comment éditer les données audio contenues dans les pistes de la section enregistreur. Il y a deux types majeurs de fonctions d'édition: celles qui agissent sur une plage de données et celles qui agissent sur la totalité d'une V-take.

Edition d'une plage de données

La procédure pour déterminer une plage de données sur une V-take puis accomplir une action telle que copier ou couper est expliquée ci-dessous.

Etapas d'édition de base

Quelle que soit l'édition de plage de données, certaines étapes sont toujours les mêmes. Les voici.

- 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.**

Le menu Utility s'affiche.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2. Vérifiez que l'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche et pressez la touche [ENTER].**

Le menu d'édition de piste contenant différentes commandes d'édition s'affiche.

```
TR EDIT
Copy
```

- 3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la commande désirée.**

Les commandes d'édition suivante sont disponibles.

- **Copy**

Copie la plage de données audio spécifiée.

- **Move**

Déplace la plage de données audio spécifiée.

- **Erase**

Efface la plage de données audio spécifiée.

- **Trim**

Ne conserve que la plage de données audio spécifiée et efface le reste.

- **Fade I/O (Fade-in/out)**

Accomplit un fondu d'apparition/disparition sur l'intervalle de données audio spécifié.

- **Reverse**

Inverse la plage de données audio spécifiée.

- **Timstrch (Time Stretch/Compress)**

Change la durée de toutes les données audio d'une piste sans en changer la hauteur.

- 4. Pressez la touche [ENTER].**

L'écran de sélection de la piste et de la V-take à éditer apparaît.

L'affichage ci-dessous montre un exemple de sélection de la commande Copy à l'étape 3.

```
Copy Src
TR 1- 1
```

↑ ↑
N° de piste N° de V-take

- 5. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de piste (1 - 8), et utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le numéro de V-take (1 - 10).**

```
Copy Src
TR 8- 1
```

Dans cet écran, des V-takes non actuellement sélectionnées pour les pistes 1-8 peuvent être choisies pour l'édition.

Quand la piste 8 est sélectionnée, tourner la molette plus à droite appelle l'écran suivant.

```
Copy Src
TR 1/2
```

Quand cet écran est affiché, tourner la molette vers la droite sélectionne des paires de pistes de numéros consécutifs (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) ou les pistes Master. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionnée pour les deux pistes ou les pistes Master devient la cible de l'édition.

- 6. Pressez la touche [ENTER].**

Les étapes suivantes différeront, selon la commande sélectionnée. Voir les sections correspondant à chaque commande.

7. Quand la commande d'édition a été exécutée, pressez répétitivement la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

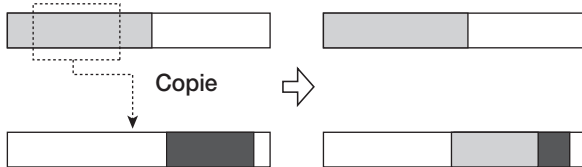
Truc

Après avoir accompli une fonction d'édition et ré-écrit les données audio sur une piste, les données d'origine ne peuvent être restaurées. Si vous désirez retrouver la condition d'avant édition, utilisez la fonction de capture pour cette piste (→ p. 55).

Copie d'une plage de données spécifiée

Vous pouvez copier les données audio d'une plage spécifiée à la position de votre choix sur la piste de votre choix. Cette action remplacera les données existantes à l'emplacement de destination. Les données source de la copie restent inchangées.

Piste source de la copie



Piste destination de la copie

1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Étapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take sources de la copie, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de début de la plage à copier.

Copy Src				MARKER 00			
START							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	0	0	0	000	1	1	0

Le point de début de la plage d'édition est donné dans le compteur de gauche en heures, minutes, secondes, millisecondes et dans le compteur de droite en mesures, temps et tics.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier la valeur voulue pour le point de début de copie.

Le point peut être spécifié en heures/minutes/secondes. Quand une valeur est spécifiée, le compteur mesures/temps reflète la nouvelle position.

Si vous déplacez le clignotement sur le champ MARKER de l'afficheur, vous pouvez spécifier un marqueur en tournant la molette. Dans ce cas, la position du marqueur devient le point de début d'édition. Quand vous spécifiez un point où il n'y a pas de données enregistrées, un symbole "*" s'affiche.

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Copy Src END". Cet écran vous permet de spécifier le point de fin de la plage à copier.

Copy Src				MARKER 02			
END							
H	M	S	MS	MEASURE	BEAT	TICK	
0	2	13	0	058	3	8	

4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de la plage à copier.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

5. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage indique maintenant "Copy Dst TR xx-yy" (où xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take). Cet écran vous permet de spécifier la piste et la V-take de destination de la copie.

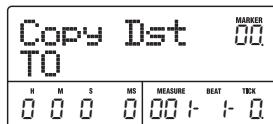
Copy Dst	
TR	1-1

NOTE

- Si vous avez sélectionné une seule piste comme source de la copie, une seule piste peut être sélectionnée comme destination de la copie.
- Si vous avez sélectionné deux pistes adjacentes ou les pistes Master comme sources de la copie, seules deux pistes adjacentes ou les pistes Master peuvent être choisies comme destination de la copie. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionnée pour chaque piste devient la destination de l'édition.

- Spécifiez piste et V-take destinations de la copie comme vous l'aviez fait pour piste et V-take sources de la copie et pressez la touche [ENTER].

L'écran change comme suit. Cet écran permet de spécifier le point de début de destination de copie sur la V-take.



- Spécifiez le point de début de destination de copie de la même façon que pour la source de la copie et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Copy SURE?" s'affiche.

- Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER].

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent. Quand la copie est exécutée, l'indication "Copy COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

Truc

Pour copier répétitivement la même plage, utilisez la fonction de bouclage de phrases (→ p. 57).

Déplacement d'une plage de données spécifiée

Vous pouvez déplacer les données audio d'une plage spécifiée à la position de votre choix sur la piste de votre choix. Cette action remplacera les données existant à l'emplacement de destination. Les données source du déplacement seront effacées.

Piste source du déplacement



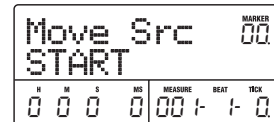
Déplacement →



Piste destination du déplacement

- Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapas d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take sources du déplacement, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de début de la plage à déplacer.

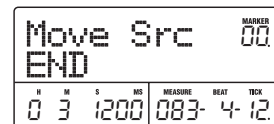


- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier la valeur voulue pour le point de début de déplacement.

Vous pouvez aussi spécifier le point sous forme d'un marqueur.

- Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Move Src END".

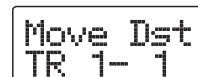


- Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de la plage à déplacer.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

- Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change pour vous permettre de spécifier la piste/V-take de destination du déplacement.

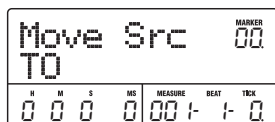


NOTE

- Si vous avez sélectionné une seule piste comme source du déplacement, une seule piste peut être sélectionnée comme destination de celui-ci.
- Si vous avez sélectionné deux pistes adjacentes ou les pistes Master comme source du déplacement, seules deux pistes adjacentes ou les pistes Master peuvent être choisies comme destination du déplacement. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionnée pour chaque piste devient la destination de l'édition.

- Spécifiez piste et V-take de destination du déplacement comme vous l'aviez fait pour piste et V-take sources du déplacement et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change pour l'écran servant à spécifier le point de début de destination du déplacement.



- Spécifiez le point de début de destination du déplacement de la même façon que pour la source du déplacement et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Move SURE?" s'affiche.

- Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER].

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent.

Quand l'effacement est exécuté, l'indication "Move COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

Effacement d'une plage de données spécifiée

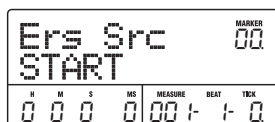
Vous pouvez effacer les données audio d'une plage spécifiée et ramener cette portion à un statut vierge (non enregistrée).

Effacement



- Référez-vous aux étapes 1-6 de "Étapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take sources de l'effacement, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de début de la plage à effacer.



- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier la valeur voulue pour le point de début de l'effacement.

Vous pouvez également spécifier le point sous forme d'un marqueur.

- Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Ers Src END".



- Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de la plage à effacer.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

- Pressez la touche [ENTER].

L'indication "Erase SURE?" s'affiche.

- Pour exécuter l'effacement, pressez la touche [ENTER].

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent.

Quand la copie est exécutée, l'indication "Erase COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste

Tronquer une plage de données spécifiée

Vous pouvez effacer certaines données audio d'une plage spécifiée et ainsi ajuster le point de début/fin des données (les tronquer). Par exemple, quand vous vous préparez à graver vos pistes Master sur un disque CD-R/RW, vous pouvez vouloir supprimer des portions indésirables au début et à la fin de la V-take utilisée.



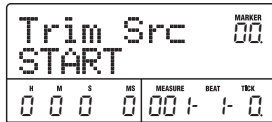
NOTE

Quand des données précédant une section spécifiée sont effacées (tronquées), les données audio restantes avancent d'autant. Par conséquent, la synchronisation peut se décaler par rapport aux autres pistes/V-takes.

- Référez-vous aux étapes 1-6 de "Étapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take sources de l'opération, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de

spécifier le point de début de la zone à préserver après avoir tronqué les données (toutes les données avant ce point seront effacées).

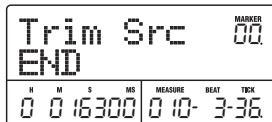


- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de début de la zone.

Vous pouvez également spécifier le point sous forme d'un marqueur.

- Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Trm Src END".



- Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de zone.

Toutes les données après ce point seront effacées. Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée sera lue.

- Pressez la touche [ENTER].

L'indication "Trim SURE?" s'affiche.

- Pour tronquer les données, pressez la touche [ENTER].

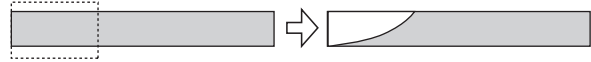
En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent.

Quand les données ont été tronquées, l'indication "Trim COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

Fondu Fade-in/Fade-out d'une plage de données spécifiée

Vous pouvez faire un fondu entrant ou sortant (Fade-in ou Fade-out) des données audio sur une plage spécifiée.

Fade-in

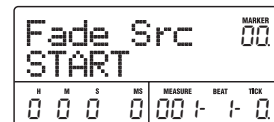


NOTE

La commande fade-in/out n'altère pas simplement le volume de la piste. Elle ré-écrit en fait les données d'onde et n'est donc pas réversible une fois exécutée. Pour conserver la condition d'avant édition, utilisez la fonction Capture pour cette piste (→ p. 55).

- Référez-vous aux étapes 1-6 de "Étapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take du fade-in/fade-out, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de début du fade-in ou fade-out.



- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de début de fade-in ou fade-out.

Vous pouvez également spécifier le point sous forme d'un marqueur.

- Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Fade Src END".



- Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier le point de fin de fade-in ou fade-out.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée dans la V-take choisie sera lue.

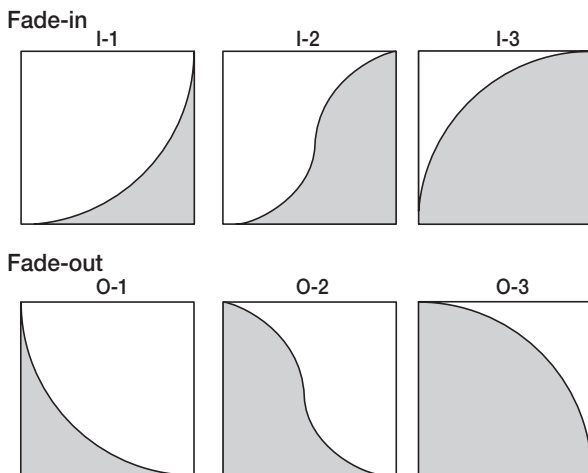
- Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.

```
Fade Src
CURVE  I-1
```

6. Tournez la molette pour sélectionner la courbe fade-in ou fade-out.

Les courbes I-1 à I-3 sont pour un fade-in et les courbes O-1 à O-3 sont pour un fade-out. Les trois différents types de courbes ont la forme suivante.



7. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "Fade I/O SURE?" s'affiche.

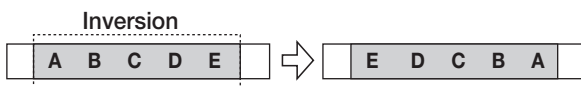
8. Pour exécuter la procédure de fade-in/fade-out, pressez la touche [ENTER].

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent.

Quand la procédure fade-in/fade-out est exécutée, l'indication "Fade I/O COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

Inversion d'une plage de données audio spécifiée

Vous pouvez inverser l'ordre d'une plage de données audio spécifiée.



1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Etapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take à inverser, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de spécifier le point de départ de l'inversion.

```
Rvrs Src  MARKER 00
START
M M S MS MEASURE BEAT TCK
0 0 0 0 001 1 0
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement du compteur et tournez la molette pour spécifier le point de départ de l'inversion.

Vous pouvez également spécifier le point sous forme d'un marqueur.

3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage se change en "Rvrs Src END".

```
Rvrs Src  MARKER 00
END
M M S MS MEASURE BEAT TCK
0 03 1 60 015 3 12
```

4. Utilisez la même procédure qu'à l'étape 2 pour spécifier cette fois le point de fin de l'inversion.

Si vous pressez la touche PLAY [▶] en ce point, la plage spécifiée dans la V-take choisie sera lue.

5. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "Reverse SURE?" s'affiche.

6. Pour exécuter la procédure d'inversion, pressez la touche [ENTER].

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent.

Quand la procédure d'inversion est exécutée, l'indication "Reverse COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

Changement de la durée de la totalité d'une piste

Vous pouvez changer la durée de la totalité des données audio d'une piste sans changer la hauteur (extension/compression temporelle ou Time Stretch/Compress). Les données étirées ou compressées peuvent être écrites par-dessus les anciennes données de la même piste ou copiées sur une autre piste.

Extension/Compression temporelle



1. Référez-vous aux étapes 1-6 de "Étapes d'édition de base" pour sélectionner piste et V-take à traiter par extension/compression temporelle, puis pressez la touche [ENTER].

L'affichage change pour un écran servant à sélectionner la piste/V-take où se placeront les données audio après extension/compression temporelle. L'indication est "TmStr Dst TR xx-yy" (où xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take).

```
TmStrDst
TR 1- 1
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la piste/V-take de destination et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.

```
TimStrch
100.00% 120.0
```

Rapport d'extension Tempo

Cet écran vous permet de spécifier le rapport d'extension/compression temporelle de deux façons, comme indiqué ci-dessous (la sélection actuelle clignote).

- **Rapport d'extension (%)**

Exprime la longueur de la piste après extension/compression temporelle. La plage de réglage va de 50% à 150%.

- **Tempo (BPM)**

Détermine la tempo (battements par minute) après

l'extension/compression temporelle, en prenant le tempo réglé dans le morceau rythmique en référence. La valeur par défaut est le tempo réglé au début du morceau rythmique actuel.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner l'unité de réglage d'extension/compression temporelle.

La section clignotante se déplace.

4. Tournez la molette pour faire le réglage d'extension/compression temporelle.

Quand vous changez un élément, l'autre change en conséquence.

Même si vous utilisez la valeur de tempo (BPM) pour faire le réglage, la plage 50% - 150% ne peut être dépassée.

5. Pressez la touche PLAY [▶].

La piste étirée ou compressée sera lue depuis le début de la V-take.

6. Pressez la touche STOP [■] au point (à l'instant) où vous voulez terminer la procédure d'extension/compression.

L'indication "TimStrch SURE?" s'affichera.

7. Pour exécuter la procédure d'extension/compression temporelle, pressez la touche [ENTER].

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez retourner à l'écran précédent.

Quand la procédure d'extension/compression temporelle est exécutée, l'indication "TimStrch COMPLETE" s'affiche, et l'appareil revient au menu d'édition de piste.

NOTE

Pour cette procédure, la plage s'étend toujours du début de la V-take au point auquel la touche STOP [■] a été pressée.

Truc

Pour n'appliquer cette fonction qu'à une partie du morceau telle qu'un Pattern de batterie ou un riff, copiez et tronquez d'abord les données pour créer une V-take de la longueur désirée.

Edition par V-takes

Les données audio enregistrées peuvent également être éditées par unité de V-take. Vous pouvez par exemple copier une certaine V-take sur une autre pour sauvegarde ou supprimer une V-take qui n'est plus utile.

Etapes d'édition de base de V-take

Lorsque vous éditez des données audio par unité de V-take, certaines étapes sont communes aux différentes actions. les voici.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [TRACK PARAMETER] dans la section TRACK PARAMETER.

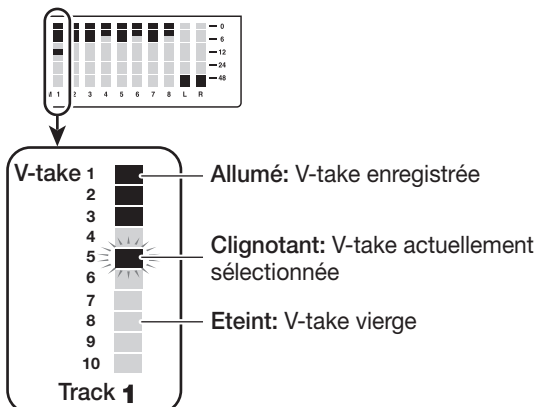
2. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour faire s'afficher l'indication suivante.

D'ici, vous pouvez changer de V-take.



TR 1- 1

Quand cet écran est affiché, le statut clignotant/allumé/éteint de l'indicateur de niveau indique la sélection de V-take et la présence ou l'absence de données audio.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner une piste et une V-take.

La touche de statut de la piste actuellement sélectionnée est allumée en orange. Vous pouvez également presser une touche de statut pour sélectionner une piste.

Il est aussi possible de sélectionner les pistes Master. Dans ce cas, l'indication donnée est "M- 1" et la touche de statut [MASTER] est allumée.

4. Pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.

Un menu d'édition des données audio par piste s'affiche.



ERASE
TR 1- 1

5. Pressez répétitivement la touche [UTILITY] pour appeler la commande désirée.

Les commandes d'édition suivantes sont disponibles.

- **ERASE**

Efface les données audio de la piste/V-take spécifiée.

- **COPY**

Copie les données audio de la piste/V-take spécifiée dans une autre piste/V-take.

- **MOVE**

Déplace les données audio de la piste/V-take spécifiée dans une autre piste/V-take.

- **EXCHG (Exchange)**

Echange les données audio de la piste/V-take spécifiée avec celles d'une autre piste/V-take.

Truc

Si nécessaire, vous pouvez aussi changer votre sélection de piste et de V-take depuis cet écran.

6. Pressez la touche [ENTER].

Les étapes suivantes différeront selon la commande sélectionnée. Voir les sections concernées pour les commandes respectives.

7. Quand la commande d'édition a été exécutée, pressez répétitivement la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

Effacement d'une V-take

Vous pouvez effacer les données audio d'une V-take spécifiée. La V-take revient à son statut vierge.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Étapes d'édition de base d'une V-take" pour sélectionner la piste/V-take à effacer et faire s'afficher "ERASE". Puis pressez la touche [ENTER].

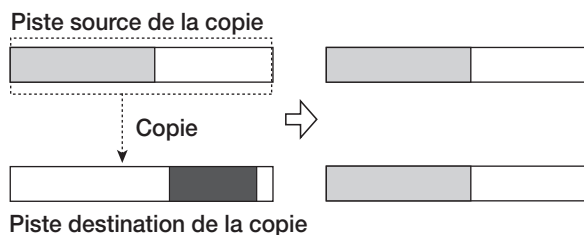
L'indication "ERASE SURE?" s'affiche.

2. Pour exécuter la procédure d'effacement, pressez encore la touche [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT].

Une fois l'effacement terminé, l'appareil revient au menu d'édition de V-take.

Copie d'une V-take

Vous pouvez copier les données audio de la V-take spécifiée dans une autre V-take. Cette action remplacera toute donnée existant préalablement dans la V-take de destination. Les données de la V-take source de la copie restent inchangées.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Étapes d'édition de base d'une V-take" pour sélectionner la piste/V-take à copier et faire s'afficher "COPY". Puis pressez la touche [ENTER].

Un écran de sélection de destination de la copie s'affiche.

```
COPY TO
TR 4- 1
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la V-take de destination et pressez la touche [ENTER].

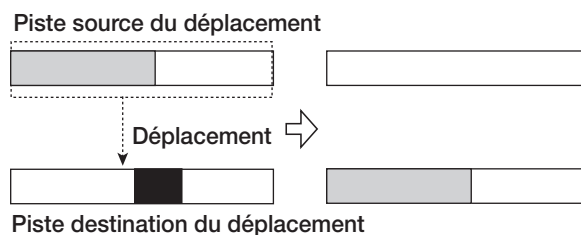
L'indication "COPY SURE?" s'affiche.

3. Pour exécuter la copie, pressez encore la touche [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT].

Une fois la copie effectuée, l'appareil revient au menu d'édition de V-take.

Déplacement d'une V-take

Vous pouvez déplacer les données audio de la V-take spécifiée dans une autre V-take. Cette action remplacera toute donnée existante dans la V-take de destination. Les données de la V-take source du déplacement seront effacées.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Étapes d'édition de base d'une V-take" pour sélectionner la piste/V-take à déplacer et faire s'afficher "MOVE". Puis pressez la touche [ENTER].

Un écran de sélection de la destination de déplacement s'affiche.

```
MOVE TO
TR 1- 1
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la V-take de destination et pressez la touche [ENTER].

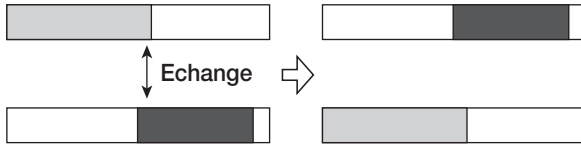
L'indication "MOVE SURE?" s'affiche.

3. Pour exécuter le déplacement, pressez encore la touche [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT].

Une fois la procédure de déplacement effectuée, l'appareil revient au menu d'édition de V-take.

Echange de V-takes

Vous pouvez échanger les données audio de deux V-takes spécifiées.



1. Référez-vous aux étapes 1-5 de "Étapes d'édition de base d'une V-take" pour sélectionner la piste/V-take source de l'échange et faire s'afficher "EXCHG". Puis pressez la touche [ENTER].

Un écran de sélection de la destination d'échange s'affiche.

```
EXCHG TO
TR 1- 1
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite et la molette pour sélectionner la V-take de destination de l'échange et pressez la touche [ENTER].

L'indication "EXCHG SURE?" s'affiche.

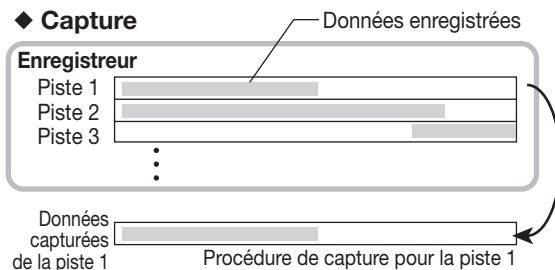
3. Pour exécuter l'échange, pressez encore la touche [ENTER]. Pour annuler la procédure, pressez la touche [EXIT].

Une fois la procédure d'échange effectuée, l'appareil revient au menu d'édition de V-take.

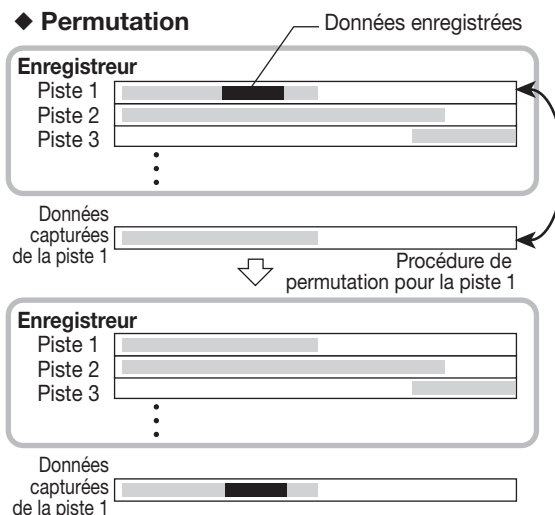
Capture et permutation de pistes

Vous pouvez capturer les données audio de toutes les pistes et les stocker temporairement sur le disque dur. Ensuite, vous pourrez ultérieurement permuter les données capturées avec les données actuelles de la piste. Cela vous permet par exemple de sauvegarder le statut d'une piste avant une procédure d'édition. Si le résultat de l'édition n'est pas celui souhaité, vous pouvez alors aisément restaurer la piste telle qu'avant édition.

◆ Capture



◆ Permutation



● NOTE ●

Les données de piste capturées seront effacées du disque dur lors de la sauvegarde du projet actuellement sélectionné.

Capture d'une piste

Vous pouvez capturer les données audio de toute piste.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "UTILITY CAP/SWAP" et pressez la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches de statut ou la molette pour sélectionner la piste à capturer.

La touche de statut de la piste actuellement sélectionnée est allumée en orange.

Il est également possible de sélectionner les pistes Master. Dans ce cas, l'indication "MASTER" s'affiche et la touche de statut [MASTER] est allumée.

NOTE

Une piste vierge ne peut pas être capturée.

4. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "CAPTURE SURE?" s'affiche.

5. Pour effectuer la capture, pressez encore la touche [ENTER].

Quand la capture est exécutée, l'indication "SWAP TRxx" (où xx est le numéro de piste) s'affiche. Dans cette condition, la permutation avec la piste affichée est possible.

6. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

Truc

En répétant les étapes 3-5, vous pouvez capturer plusieurs pistes.

Permutation des données de piste et des données capturées

Vous pouvez permuter les données actuelles d'une piste avec les données capturées.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] dans la section afficheur.

L'indication "UTILITY TR EDIT" s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "UTILITY CAP/SWAP" et pressez la touche [ENTER].

3. Utilisez les touches de statut ou la molette pour sélectionner une piste qui a été préalablement capturée.

Quand vous sélectionnez une piste capturée, l'indication "SWAP" s'affiche.

Truc

Si vous sélectionnez une piste qui n'a pas été capturée, l'indication "CAPTURE" apparaît.

4. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "SWAP SURE?" s'affiche.

5. Pour effectuer la permutation, pressez encore la touche [ENTER].

Les données audio de la piste sélectionnée sont permutées avec les données audio préalablement capturées.

Truc

En accomplissant encore une fois la procédure de permutation, vous pouvez retrouver le contenu de la piste tel qu'avant la permutation.

6. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

Référence [Bouclage de phrases]

Le MRS-802 vous permet de traiter une partie de piste enregistrée ou un fichier audio de CD-ROM comme une phrase qui peut être chargée et reproduite librement, selon une séquence pré-programmée ou un certain nombre de fois. Le résultat peut être reporté sur n'importe quelle piste/V-take. Cette fonction est nommée "bouclage de phrases". Par exemple, vous pouvez utiliser des CD d'échantillonnage disponibles dans le commerce pour y prendre des boucles de batterie, et les associer en une piste rythmique. Cette section décrit les étapes du bouclage de phrases.

Quels types de phrases peuvent être employés?

Le MRS-802 peut gérer jusqu'à 100 phrases dans un projet. Les phrases sont stockées sur le disque dur dans une zone nommée "Stock de phrases". Les types de données suivants peuvent servir de phrase.

(1) Toute piste/V-take du projet actuellement chargé

Vous pouvez sélectionner n'importe quelle piste/V-take du projet actuellement chargé et spécifier une plage de celle-ci devant servir de phrase.

(2) Fichier audio sur CD-ROM/R/RW

Vous pouvez charger un fichier audio stéréo ou mono (AIFF ou WAV 8 bits/16 bits avec fréquence d'échantillonnage 8 - 48 kHz) depuis un CD-ROM/R/RW inséré dans le graveur de CD-R/RW et l'employer comme une phrase.

NOTE

- Après chargement, tous les fichiers audio sont joués à une fréquence de 44.1 kHz. Si nécessaire, les fichiers ayant d'autres fréquences d'échantillonnage peuvent être convertis (ré-échantillonnés) en 44.1 kHz.

- Le MRS-802 ne reconnaît pas les fichiers non conformes au standard ISO9660 Niveau 1.
- Le MRS-802 ne reconnaît pas les fichiers enregistrés sur un disque dont la session n'a pas été fermée.

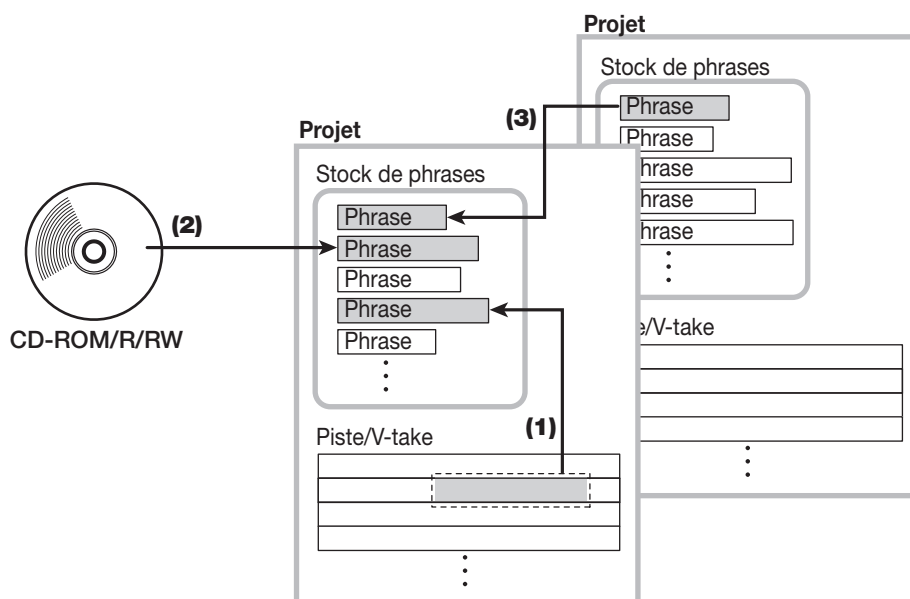
(3) Phrase d'un autre projet

Vous pouvez charger n'importe quelle phrase d'un projet stocké sur le disque dur interne du MRS-802. Dans ce cas, spécifier une plage n'est pas possible.

Truc

Il n'est pas possible de charger directement une piste audio en tant que phrase depuis un CD audio. Vous devez d'abord la lire dans une piste (→ p. 119).

Une fois que vous avez chargé des phrases dans le stock de phrases, vous pouvez spécifier divers paramètres tels que plage de lecture et niveau de volume, puis vous pouvez déterminer une séquence de reproduction et le nombre de répétitions de chaque phrase. Le résultat peut être ensuite écrit sur toute piste/V-take comme boucle de phrases.



Chargement d'une phrase

Cette section décrit comment charger une phrase dans le stock de phrases.

Etapes de base pour charger une phrase

Quand vous chargez des phrases, certaines étapes sont communes à tous les types de phrase. Les voici.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.

Le menu Utility s'affiche.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "UTILITY PHRASE", et pressez la touche [ENTER].

Le menu Phrase s'affiche.

```
PHRASE
REST
```

Nom de Phrase N° de phrase

Truc

La phrase numéro 0 contient déjà un silence d'une mesure en 4/4.

3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro dans lequel sera chargé la phrase.

Si vous sélectionnez un numéro de phrase vide, l'afficheur indique "EMPTY".

NOTE

Si vous sélectionnez un numéro dans lequel une phrase est déjà chargée, cette dernière sera effacée et remplacée par la nouvelle.

4. Pressez encore la touche [UTILITY] en section afficheur.

Le menu Phrase Utility s'affiche.

5. Avec les touches curseur Gauche/Droite, faites s'afficher "PHRASE IMPORT", et pressez la touche [ENTER].

Le menu de sélection de la source d'import s'affiche.

```
IMPORT
TAKE
```

6. Avec les touches curseur Gauche/Droite, sélectionnez une des options suivantes, et pressez la touche [ENTER].

- TAKE

Importe une plage spécifiée de données audio depuis toute piste/V-take du projet actuellement chargé.

- WAV/AIFF

Importe un fichier audio (WAV/AIFF) depuis un CD-ROM ou CD-R/RW inséré dans le graveur de CD-R/RW ou depuis le disque dur interne.

- PHRASE

Importe une phrase depuis le stock de phrases d'un autre projet sauvegardé sur le disque dur.

Les étapes suivantes différeront en fonction du type de source sélectionné. Voir les différentes sections pour les commandes correspondantes.

Une fois l'import effectué, le menu Phrase ré-apparaît dans l'afficheur. Si désiré, vous pouvez importer une autre phrase. Jusqu'à 100 phrases peuvent être incluses dans un projet (durée de 1 seconde à 30 minutes par phrase à une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz).

Importer une V-take depuis le projet actuel

Vous pouvez spécifier une plage sur toute piste/V-take du projet actuel et l'utiliser pour un bouclage de phrases.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 6 de "Etapes de base pour charger une phrase" afin de sélectionner "TAKE" comme source d'import. Puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "ImprtSrc TR xx-yy" (où xx est le numéro de piste et yy le numéro de V-take) s'affiche.

Cela indique la source de l'import.

- 2. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de piste (1 - 8), et utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le numéro de V-take (1 - 10).**

```

ImprtSrc
TR 8- 1

```

Dans cet écran, même les V-takes non actuellement sélectionnées pour les pistes 1 - 8 peuvent être désignées pour le chargement.

Quand la piste 8 est sélectionnée, tourner la molette plus à droite fait s'afficher l'écran suivant.

```

ImprtSrc
TR1/2

```

Quand cet écran est affiché, tourner la molette sur la droite sélectionne des paires de pistes (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) ou les pistes Master. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionnée pour les deux pistes ou les pistes Master devient la destination du chargement. Utilisez la molette et les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner la piste/V-take.

- 3. Pressez la touche [ENTER].**

L'affichage se change en "ImprtSrc START". Dans cette condition, vous pouvez spécifier le point de départ de la plage de données à importer.

```

ImprtSrc  MARKER 00
START
0 0 0 0

```

- 4. Avec les touches curseur Gauche/Droite, déplacez le clignotement du compteur, et tournez la molette pour spécifier le point de départ.**

Si vous déplacez le clignotement sur le champ MARKER, vous pouvez choisir un marqueur en tournant la molette. Dans ce cas, la position du marqueur devient le point de départ de l'import.

● NOTE ●

- En tenant enfoncée la touche STOP [■] et en pressant la touche PLAY [▶], vous pouvez obtenir une lecture Scrub (défilement) de la V-take de la piste spécifiée (→ p. 44).

- La plage de lecture de la phrase peut aussi être affinée après import. Il vous suffit donc de faire ici une sélection assez grossière.
- Vous ne pouvez pas spécifier un point où il n'y a pas de données audio. Si vous essayez quand même, l'indication "*" s'affiche.

- 5. Quand vous avez spécifié le point de départ, pressez la touche [ENTER].**

L'affichage change comme suit.

```

ImprtSrc  MARKER 00
END
0 0 1 0

```

- 6. Spécifiez le point de fin de la plage de la même façon.**

Si vous pressez la touche PLAY [▶], la plage spécifiée sera jouée.

- 7. Quand vous avez spécifié le point de fin, pressez la touche [ENTER].**

L'indication "IMPORT SURE?" s'affiche.

```

IMPORT
SURE?

```

- 8. Pressez la touche [ENTER].**

La phrase est importée. Quand le processus d'import est terminé, le menu Phrase ré-apparaît.

Importer un fichier WAV/AIFF

Vous pouvez importer un fichier audio (WAV/AIFF) depuis un CD-ROM ou CD-R/RW inséré dans le graveur de CD-R/RW ou depuis le disque dur interne.

Avant cela, les préparations suivantes sont nécessaires.

- Pour importer depuis le graveur de CD-R/RW**

Insérez dans le graveur de CD-R/RW un CD-ROM ou CD-R/RW contenant les fichiers audio.

- Pour importer depuis le disque dur interne**

Copiez les fichiers audio d'un ordinateur dans un dossier nommé "WAV_AIFF" juste sous la racine du répertoire (dossier de plus haut niveau) du disque dur interne.

NOTE

- Pour copier les fichiers audio sur le disque dur interne, la carte optionnelle UIB01/UIB-02 et un ordinateur sont nécessaires. Pour des détails, référez-vous à la documentation de la carte UIB-01/UIB-02.
- Aucun sous-dossier n'est reconnu dans le dossier WAV_AIFF.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 6 de "Étapes de base pour charger une phrase" pour sélectionner "WAV/AIFF" comme source d'import. Puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "IMPORT CD-ROM" s'affiche. Vous pouvez alors sélectionner l'appareil source.

```
IMPORT
CD-ROM
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner l'appareil source: "CD-ROM" (graveur de CD-R/RW) or "IntHDD" (disque dur interne).

3. Pressez la touche [ENTER].

L'appareil recherche les fichiers WAV/AIFF dans l'unité spécifiée. Quand des fichiers sont trouvés, leur nom s'affiche dans une liste.

```
IMPORT
LOOP1
```

Truc

Quand vous sélectionnez le CD-ROM comme source d'import alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, "IMPORT Ins Disc" s'affiche et le tiroir du graveur de CD-R/RW s'ouvre. Pour poursuivre la procédure, insérez un disque contenant des fichiers audio et pressez la touche [ENTER].

4. Tournez la molette pour sélectionner le fichier audio à importer.

Si le disque dans le graveur de CD-R/RW a des fichiers audio dans un dossier, sélectionnez le nom du dossier avec la molette.

```
IMPORT
WAVFILES
```

Quand vous pressez la touche [ENTER] dans cette condition, les fichiers du dossier sélectionné sont affichés. Utilisez la touche [EXIT] pour retourner au niveau supérieur.

5. Pour effectuer le processus d'import, pressez la touche [ENTER].

Selon la fréquence d'échantillonnage du fichier audio importé, les procédures suivantes s'appliquent.

• **Fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz**

Quand vous pressez la touche [ENTER], le fichier audio est importé. Une fois le processus terminé, le menu Phrase ré-apparaît.

• **Fréquence d'échantillonnage autre que 44.1 kHz**

Quand vous pressez la touche [ENTER], un écran de sélection pour la conversion en 44.1 kHz (ré-échantillonnage) apparaît.

```
WAV/AIFF
Resample on
```

Tournez la molette pour régler le ré-échantillonnage (Resample) on/off, puis pressez la touche [ENTER] une fois encore. Quand le processus d'import est terminé, le menu Phrase ré-apparaît.

NOTE

Les fichiers audio importés sont toujours joués avec une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz. Si le ré-échantillonnage a été désactivé (off) durant l'import, un fichier ayant une autre fréquence d'échantillonnage jouera à une hauteur différente.

Importer une phrase depuis un autre projet


Vous pouvez importer toute phrase contenue dans le stock de phrases d'un autre projet conservé sur le disque dur.

Truc

Quand vous importez une phrase du stock de phrases d'un autre projet, vous ne pouvez pas spécifier de plage. Si nécessaire, éditez le point de lecture de la phrase après avoir importé la phrase (→ p. 61).

1. **Référez-vous aux étapes 1 - 6 de "Étapes de bases pour charger une phrase" pour sélectionner "PHRASE" comme source d'import. Puis pressez la touche [ENTER].**


L'indication "PRL SEL xxxxx" (où xxxxx est le nom de projet) s'affiche. Vous pouvez maintenant sélectionner le projet source.



Nom du projet N° du projet

2. **Tournez la molette pour sélectionner le projet source, et pressez la touche [ENTER].**

L'afficheur présente alors l'écran de sélection des phrases dans ce projet.



Nom de phrase N° de phrase

NOTE

Si le projet choisi ne contient pas de phrases, "NO DATA" s'affiche durant 2 secondes, puis l'écran d'origine revient.

3. **Tournez la molette pour sélectionner la phrase, et pressez la touche [ENTER].**

L'indication "IMPORT SURE?" s'affiche.

4. **Pour effectuer le processus d'import, pressez une fois encore la touche [ENTER].**

La phrase est importée. Quand le processus d'import est terminé, le menu Phrase ré-apparaît.

Réglage des paramètres de phrase

Une fois que vous avez importé les phrases dans le stock de phrases, vous devez régler des paramètres tels que plage de lecture et nombre de mesures. Les paramètres suivants peuvent être individuellement réglés pour chaque phrase.

START/END

Ce paramètre détermine les points de départ et de fin de lecture de la phrase en unités de temps. Par défaut, le paramètre est réglé sur le début et la fin des données importées. Ce paramètre peut servir par exemple à n'extraire qu'une partie de boucle de batterie importée d'un CD-ROM.

MEAS X (nombre de mesures)

Ce paramètre spécifie à combien de mesures correspond la plage entre les valeurs de paramètre START/END. Le paramètre vous laisse compresser ou étendre la durée de lecture de la phrase pour correspondre au réglage de tempo de la section rythmique. La plage de réglage est de 1 - 99 mesures.

TIMSIG ("Time signature" ou format de mesure)

Ce paramètre spécifie le format de mesure de la phrase. En combinaison avec le paramètre MEAS X détermine la longueur de la phrase.

La plage de réglage est 1(1/4) - 8(8/4).

Truc

Si vous ne désirez pas synchroniser la phrase sur le tempo de la section rythmique, le réglage de MEAS X et de TIMSIG n'est pas nécessaire.

NAME

C'est le nom assigné à la phrase.

LVL (level)

C'est le niveau de lecture de la phrase.

Pour régler les paramètres ci-dessus, procédez comme suit.

1. **Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.**

Le menu Utility s'affiche.



- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY PHRASE", et pressez la touche [ENTER].

Les noms et numéros des phrases du stock de phrases s'affichent.



- Tournez la molette pour sélectionner le numéro de la phrase à éditer.

Quand vous pressez la touche PLAY [▶], la phrase sélectionnée est jouée. Si vous sélectionnez un numéro pour lequel aucune phrase n'est importée, "EMPTY" s'affiche à la place du nom de phrase.

- Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de phrase apparaît.



- Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour appeler le paramètre à éditer.

- **MEAS X xx (xx = 01 - 99)**

Vous pouvez fixer le nombre de mesures dans la plage 1 - 99.

- **TMSIG (Beat)**

Vous pouvez régler le nombre de temps par mesure dans la phrase. La plage de réglage va de 1 (1/4) à 8 (8/4).

- **START**

Vous pouvez ajuster le point de départ de la phrase en minutes, secondes, et millisecondes.

- **END**

Vous pouvez ajuster le point de fin de la phrase en minutes, secondes, et millisecondes.

- **NAME**

Vous pouvez donner un nom à la phrase.

- **LVL**

Vous pouvez ajuster le niveau de lecture de la phrase dans une plage de ± 24 dB.

- Utilisez la molette et les touches curseur Gauche/Droite pour déterminer la valeur.

- **Régler MEAS/TMSIG/LVL**

Tournez la molette pour déterminer la valeur numérique.

- **Régler START/END**

Avec les touches curseur Gauche/Droite, sélectionnez l'unité, et tournez la molette pour en déterminer la valeur numérique.

- **Régler NAME**

Avec les touches curseur Gauche/Droite, sélectionnez la lettre à éditer, et tournez la molette pour choisir un caractère.

Truc

Vous pouvez employer la touche PLAY [▶] pour écouter la phrase à la fois pendant et après l'édition.

- Répétez les étapes 5 - 6 pour terminer la phrase.

Si désiré, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran de l'étape 2, et sélectionner un autre paramètre de phrase.

- Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Copier une phrase

Vous pouvez copier une phrase dans toute autre phrase. La phrase de destination de la copie sera écrasée (remplacée). C'est pratique par exemple pour partir d'une phrase et la sauvegarder ailleurs avec d'autres réglages de paramètres.

- Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.

Le menu Utility s'affiche.



- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY PHRASE", et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.

```

PHRASE
REST 0

```

3. Tournez la molette pour sélectionner la source de la copie.
4. Pressez la touche [INSERT/COPY] en section rythmique.

L'écran de choix de la phrase destination de la copie apparaît.

```

COPY TO
PH000-03 03

```

5. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de phrase destination de la copie.

"COPY SURE?" s'affiche.

NOTE

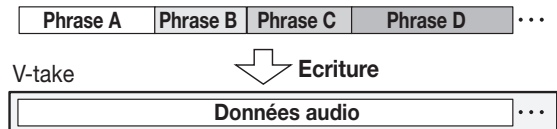
Si une phrase existe déjà au numéro de destination de la copie, elle sera effacée et remplacée par la phrase source. Veuillez à ne pas effacer accidentellement une phrase.

6. Pour effectuer le processus de copie, pressez une fois encore la touche [ENTER].

La phrase est copiée. Quand le processus de copie est terminé, l'affichage redevient tel qu'à l'étape 2.

Créer une boucle de phrases

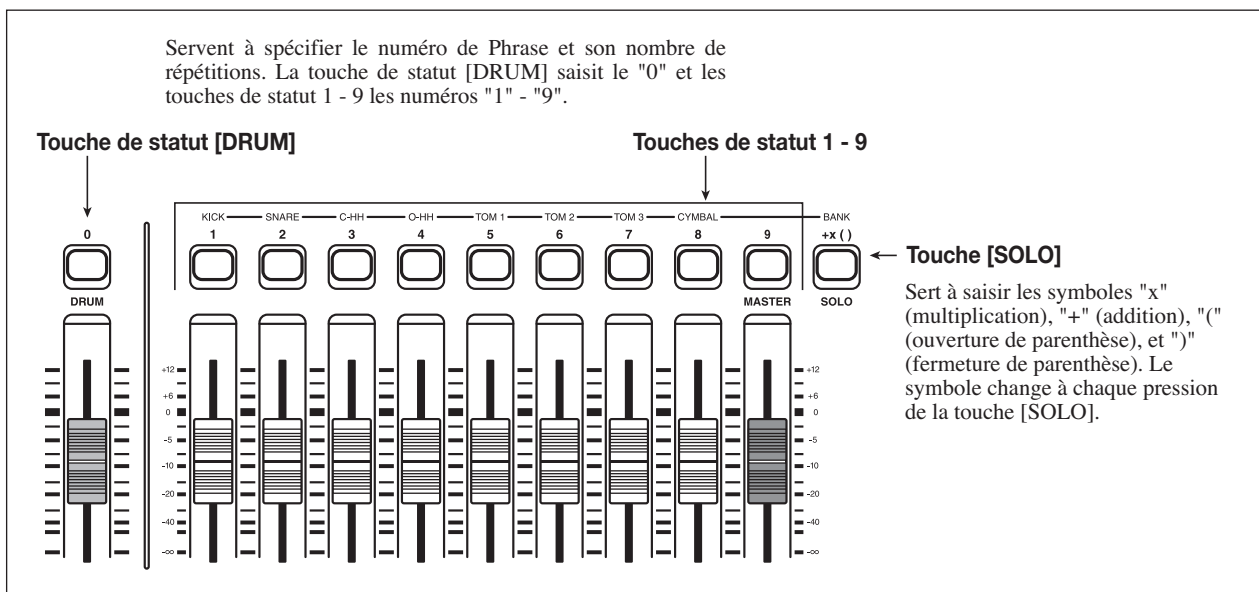
Les phrases du stock de phrases peuvent être appelées et enchaînées selon la séquence de votre choix, avec n'importe quel nombre de répétitions. Le résultat peut être inscrit sur une piste/V-take comme boucle de phrases. Une fois inscrite sur une piste/V-take, la boucle de phrases est stockée au même format que les données audio ordinaires, aussi la V-take obtenue peut-elle être employée comme les autres.



A propos de la programmation FAST d'une boucle de phrases

La méthode FAST (Formula Assisted Song Translator) utilise des formules simples pour spécifier quelles phrases seront reproduites du début à la fin de la boucle.

Les touches de statut et la touche [SOLO] de la section faders sont employées pour la programmation FAST comme décrit ci-dessous.



Truc

La méthode de programmation FAST peut aussi servir à programmer la séquence des Patterns rythmiques dans un morceau rythmique (→ p. 83).

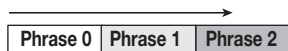
Les règles de base pour créer une boucle de phrases sont les suivantes.

• **Sélection de la phrase**

Utilisez les touches de statut 1-9 et la touche de statut [DRUM] pour saisir un numéro de phrase entre 0 et 99. Le numéro de phrase s’affichera.

• **Enchaînement des phrases**

Utilisez le symbole “+” pour enchaîner les phrases. Ainsi, saisir **0+1+2** donnera la séquence suivante.



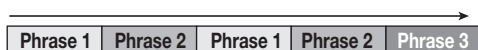
• **Répétition des phrases**

Utilisez le symbole “x” pour spécifier les répétitions de phrases. “x” a priorité sur “+”. Ainsi, saisir **0+1x2+2** donnera la séquence suivante.

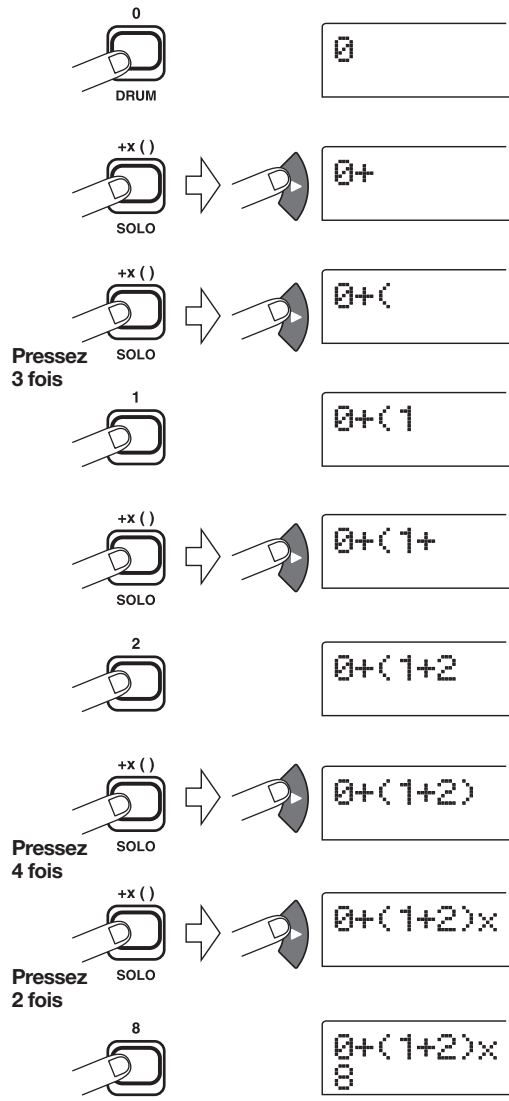


• **Lier les phrases**

Utilisez les symboles “(“ et “)” pour lier un groupe de phrases dans la répétition, et utilisez le symbole “x” pour déterminer le nombre de répétitions. Ainsi, saisir **(1+2)x2+3** donnera la séquence de jeu suivante.



Un exemple de création de boucle de phrases “**0+(1+2)x8**” est donné ci-après.



Truc

- Quand vous saisissez un nombre, le curseur (clignotant) se décale automatiquement d’un pas vers la droite.
- Après avoir saisi “x” et “+” etc., vous devez utiliser la touche de curseur Droite pour déplacer le curseur (clignotant) d’un pas vers la droite. Saisissez ensuite le chiffre.
- Si la formule de la boucle de phrases ne tient pas sur deux lignes, les caractères défilent un à un. Si vous utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer la position de saisie, la ligne défile en conséquence des deux côtés.

Une formule, après saisie, peut s’éditer comme suit.

• **Insérer des numéros ou symboles**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le curseur (segment clignotant) sur la position voulue et saisissez le nouveau nombre ou symbole.

• **Supprimer des numéros ou symboles**

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le curseur (segment clignotant) sur la position voulue et pressez la touche [DELETE/ERASE].

Une fois la saisie de la formule terminée, spécifiez une piste/V-take où stocker la boucle de phrases comme données audio.

● **NOTE** ●

- La formule d'une boucle de phrases est conservée comme partie d'un projet même après écriture sur une piste/V-take. Vous pourrez donc éditer et utiliser la formule ultérieurement.
- Une boucle de phrases qui a été transférée sur une piste/V-take ne peut pas être partiellement ré-écrite ni complétée par une autre boucle de phrases. Pour cela, repartez de la formule et ré-écrivez la totalité de la boucle de phrases.

Ecriture d'une boucle de phrases sur une piste

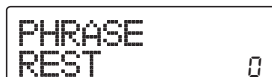
Cette section explique comment créer une boucle de phrases et l'écrire comme données audio sur la piste/V-take spécifiée.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.

Le menu Utility s'affiche.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY PHRASE", et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.



3. Pressez encore une fois la touche [UTILITY] en section afficheur.

Le menu Phrase Utility s'affiche.



4. Vérifiez que "PHRASE CREATE" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

Si "PHRASE IMPORT" s'affiche, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher "PHRASE CREATE" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Cet écran vous permet de sélectionner la piste/V-take où écrire la boucle de phrases.



5. Avec les touches curseur Haut/Bas et la molette, sélectionnez la piste/V-take où écrire la phrase créée.



Quand la piste 8 est sélectionnée, tourner la molette plus à droite fait s'afficher l'écran suivant.



Quand cet écran est affiché, tourner la molette vers la droite sélectionne les pistes par paires (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) ou les pistes Master. Dans ce cas, la V-take actuellement sélectionné pour la paire de pistes ou les pistes Master devient la destination de l'écriture.

● **NOTE** ●

- Si la phrase est mono et la destination est une paire de pistes stéréo, les mêmes données sont écrites sur les deux pistes.
- Si la phrase est stéréo et la piste de destination mono, les canaux gauche et droit de la phrase seront mixés lors de l'écriture sur la piste.
- Si une V-take contenant déjà des données audio est sélectionnée, ces données existantes seront effacées et remplacées par les nouvelles données audio.

6. Quand vous avez sélectionné une piste/V-take, pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection du numéro de boucle de phrases apparaît.

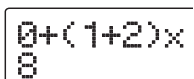


7. Tournez la molette pour sélectionner le numéro voulu de boucle de phrases, et pressez la touche [ENTER].

Les boucles de phrases peuvent être numérotées de 1 à 10. Le nom LOOP01 - LOOP10 est assigné à chacune. Quand vous pressez la touche [ENTER], l'affichage passe à l'écran de saisie de boucle.

8. Utilisez les touches de statut et la touche [SOLO] dans la section faders pour saisir la formule créant la boucle.

Pour des informations sur la procédure de programmation FAST, référez-vous en page 64.



9. Quand la saisie de la formule est finie, pressez la touche [ENTER].

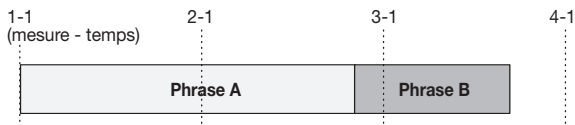
L'écran suivant s'affiche. Cet écran permet de choisir si la lecture de phrase doit correspondre aux mesures de la section rythmique.



10. Tournez la molette pour sélectionner une des méthodes suivantes.

• ADJUST OFF

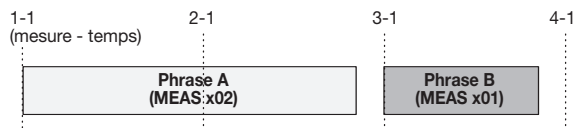
Avec ce réglage, la phrase est jouée en continu, indépendamment des barres de mesures et du tempo du morceau rythmique (c'est le réglage par défaut).



• ADJUST BAR

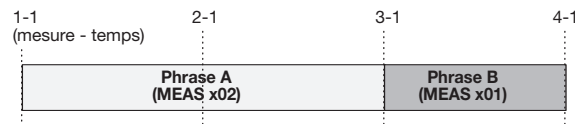
Avec ce réglage, le début de la lecture de phrase est aligné avec le début de mesure du morceau rythmique. Si une mesure de la phrase (plage de lecture de phrase divisée par le nombre de mesures spécifié par le paramètre MEAS X) est plus longue qu'une mesure du morceau rythmique, la phrase

change quand le nombre de mesures spécifié par le paramètre MEAS X (→ P.61) a été joué, sans attendre la fin de la phrase. Si une mesure de la phrase est plus courte qu'une mesure du morceau rythmique, il y aura un blanc jusqu'à la mesure ou doit commencer la phrase suivante.



• ADJUST BAR & LEN

Avec ce réglage, la longueur de la phrase est ajustée pour que les mesures du morceau rythmique et la phrase correspondent (la hauteur ne changera pas).



NOTE

- Si vous sélectionnez ADJUST BAR ou ADJUST BAR & LEN, vérifiez que le paramètre MEAS X est réglé pour chaque phrase sur un nombre de mesures adapté. Si le réglage est inadapté, le morceau rythmique et la phrase ne se synchroniseront pas correctement.
- Si le taux d'extension/compression dépasse une certaine fourchette, la reproduction peut ne pas être telle que désirée. Dans ce cas, l'affichage indique "Out of Range" durant le processus d'extension/compression.

11. Pressez la touche [ENTER].

“CREATE SURE?” s'affiche.

12. Pour lancer le processus de création de boucle de phrases, pressez une fois encore la touche [ENTER].

La boucle de phrases est créée. Quand le processus est fini, l'affichage redevient tel qu'à l'étape 2.

Référence [Mixer]

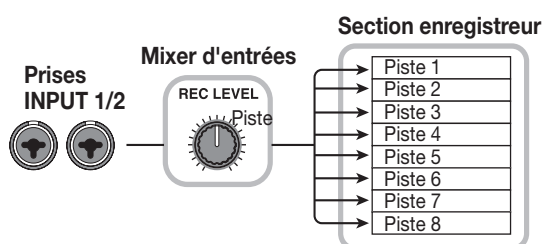
Cette section explique les fonctions et l'utilisation des deux types de mixer intégrés au MRS-802.

A propos du mixer

Le mixer du MRS-802 est divisé en deux sections: un "mixer d'entrées" qui traite les signaux reçus par les prises d'entrée (input), et un "mixer de pistes" qui traite les signaux des pistes de la section enregistreur et de la section rythmique. Des détails sur chaque sont donnés ci-dessous.

■ Mixer d'entrées

Le mixer d'entrées sert à ajuster la sensibilité des signaux reçus aux prises d'entrée INPUT 1/2, à régler divers paramètres tels que panoramique et niveaux d'envoi à la boucle d'effets et à affecter les signaux aux pistes de l'enregistreur.



Les paramètres réglables dans le mixer d'entrées sont donnés dans ce tableau.

Paramètre	Description
CHO SEND	Volume envoyé au chorus/delay (boucle d'effet)
REV SEND	Volume envoyé à la reverb (boucle d'effet)
PAN	Position gauche/droite (Balance des canaux G/D)
REC LVL	Volume du signal d'entrée (position de la commande [REC LEVEL])

■ Mixer de pistes

Le mixer de pistes sert à traiter les signaux reproduits par les pistes (1 - 8) de l'enregistreur et les sons de la section rythmique, ainsi qu'à mixer ces signaux en stéréo.

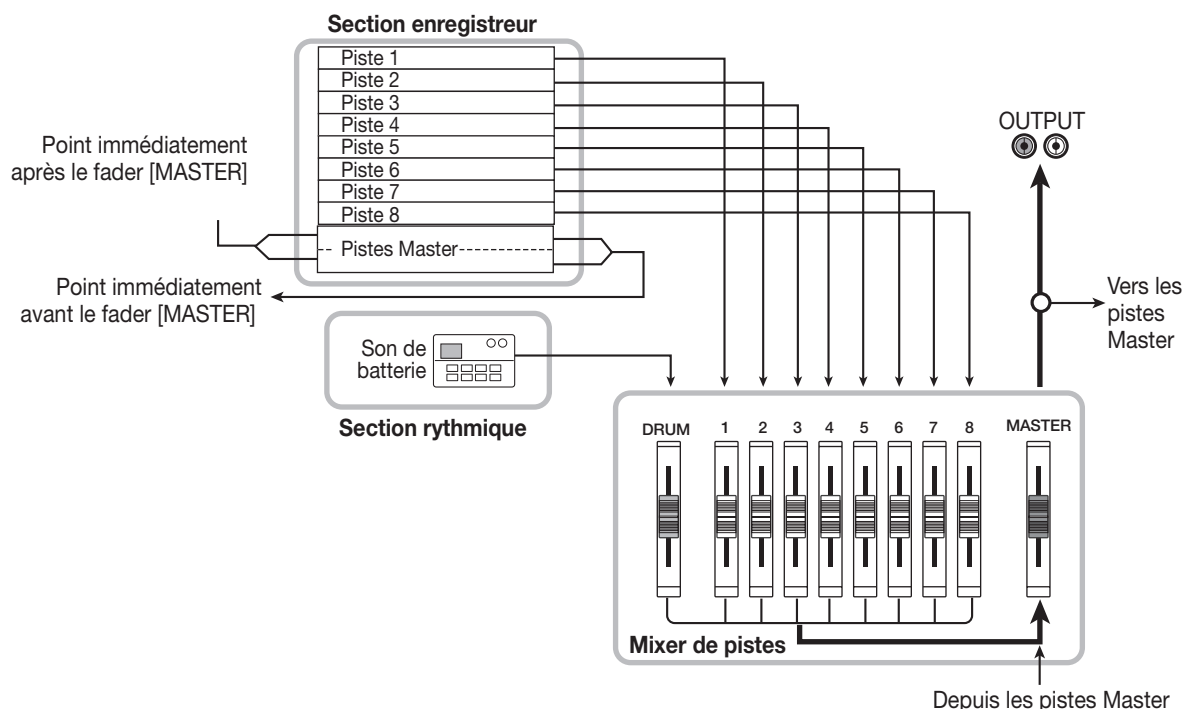
Les faders et touches de statut servent à régler le volume et l'activation (on/off) de chaque piste.

Le signal produit par le mixer de pistes est envoyé via le fader [MASTER] aux prises de sortie MASTER OUTPUT et aux pistes Master (voir schéma ci-dessous).

Les paramètres qui peuvent être réglés dans le mixer de pistes sont donnés dans le tableau suivant.

■ Truc ■

Le signal du kit de batterie est en stéréo. Pour la voie de batterie du mixer, les réglages gauche/droit de paramètre sont donc couplés.



Paramètre	Description	Piste rythm.	Piste 1 - 8	Pistes Master
EQ HI G	Atténuation/amplification des hautes fréquences	○	○	
EQ HI F	Fréquence d'action sur les hautes fréquences	○	○	
EQ LO G	Atténuation/amplification des basses fréquences	○	○	
EQ LO F	Fréquence d'action sur les basses fréquences	○	○	
CHO SEND	Volume envoyé au chorus/delay (boucle d'effet)	○	○	
REV SEND	Volume envoyé à la reverb (boucle d'effet)	○	○	
PAN	Position gauche/droite (balance des canaux G/D)	○	○	
FADER	Volume de piste ou de section rythmique	○	○	○
ST LINK	Couplage des paramètres par paire de canaux		○	
V TAKE	V-take sélectionnée pour la piste		○	○

Fonctionnement de base du mixer d'entrées

Affecter les signaux entrants aux pistes

Cette section explique comment ajuster le niveau des signaux reçus aux prises d'entrée INPUT 1/2 et GUITAR/BASS, et comment envoyer ces signaux à une piste de la section enregistreur.

1. Assurez-vous que l'instrument/micro à enregistrer est connecté à une des entrées INPUT 1/2 ou GUITAR/BASS.

NOTE

Quand les prises INPUT 1 et GUITAR/BASS sont toutes deux connectées, c'est le signal de la prise GUITAR/BASS qui a priorité et le signal de la prise INPUT 1 est coupé.

2. Pressez la touche [INPUT 1] ou [INPUT 2] de l'entrée à laquelle l'instrument ou le microphone est connecté, pour l'allumer.

Cela montre l'entrée sélectionnée. Vous pouvez sélectionner les deux entrées en pressant les deux touches simultanément.

Truc

Si une entrée est déjà sélectionnée (touche allumée) et que vous pressez l'autre touche, la touche actuellement sélectionnée s'éteint et l'autre touche s'active.

3. En jouant de votre instrument, tournez la commande [INPUT] de l'entrée sélectionnée à l'étape 2 pour ajuster la sensibilité d'entrée.

Faites le réglage pour que l'indicateur de crête [PEAK] ne s'allume que légèrement quand vous jouez de l'instrument à son plus fort volume.

4. Pour enregistrer en insérant un effet, pressez la touche [INPUT SOURCE] en section d'effet et tournez la molette pour régler la position d'insertion d'effet sur IN.

Avec les réglages par défaut d'un projet, l'insertion d'effet se fait au niveau du mixer d'entrées (IN), et un Patch adapté à l'enregistrement de guitare/basse est sélectionné.

```
IN SRC
IN
```

Truc

Pour enregistrer le son sans insertion d'effet, pressez la touche [BYPASS/TUNER] en section d'effet.

5. Pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.
6. Pressez une des touches [INSERT EFFECT] de la section d'effet pour choisir l'algorithme voulu, et avec la molette, sélectionnez le Patch à employer.

La touche s'allume et le Patch sélectionné s'affiche. Une fois le Patch sélectionné, pressez la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

Vous pouvez aussi sélectionner un Patch avec les touches PATCH SELECT [▲]/[▼] en section effets.

```
INSERT
MRS-Drv 1
```

7. Tout en jouant de votre instrument, ajustez le niveau d'enregistrement en tournant la commande [REC LEVEL].

La commande [REC LEVEL] ajuste le niveau du signal

avant envoi à la piste d'enregistrement (c'est-à-dire après insertion d'effet). L'indicateur [CLIP] s'allumera en cas d'écrêtage du signal. Réglez le niveau d'enregistrement aussi haut que possible, mais évitez les réglages qui font s'allumer l'indicateur [CLIP].

Truc

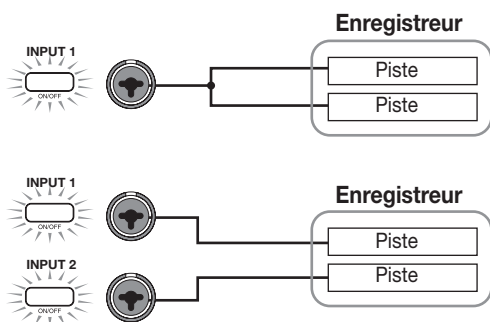
- Le niveau du signal envoyé à la piste d'enregistrement changera en fonction des réglages des paramètres de l'effet inséré. Si vous changez de Patch d'effet ou éditez ses paramètres, vous devrez vérifier que le niveau d'enregistrement reste adapté.
- Le réglage précis du paramètre de commande [REC LEVEL] peut être visualisé en pressant en section Track Parameter la touche [TRACK PARAMETER] → [INPUT 1] (ou [INPUT 2]) et la touche curseur Bas répétitivement. La valeur réglée avec la commande [REC LEVEL] s'affiche numériquement. C'est utile pour obtenir une information précise sur le réglage de niveau d'enregistrement.

8. Pressez la touche de statut de la piste destination de l'enregistrement (1 - 8) pour l'allumer en rouge. La piste est alors prête à l'enregistrement.

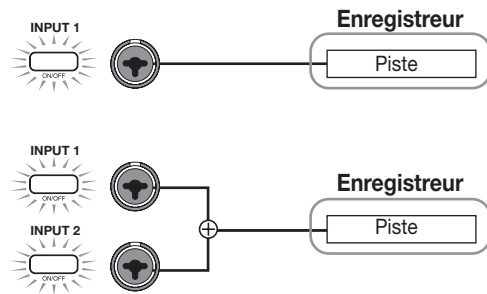
Le signal reçu du mixer d'entrées sera envoyé à la piste d'enregistrement. Vous pouvez sélectionner le mode d'enregistrement pour deux pistes en faisant s'allumer deux touches de statut. Les combinaisons sont limitées à 1/2, 3/4, 5/6, ou 7/8.

Le trajet du signal du mixer d'entrées à la piste changera comme suit, selon le nombre d'entrées et de pistes d'enregistrement.

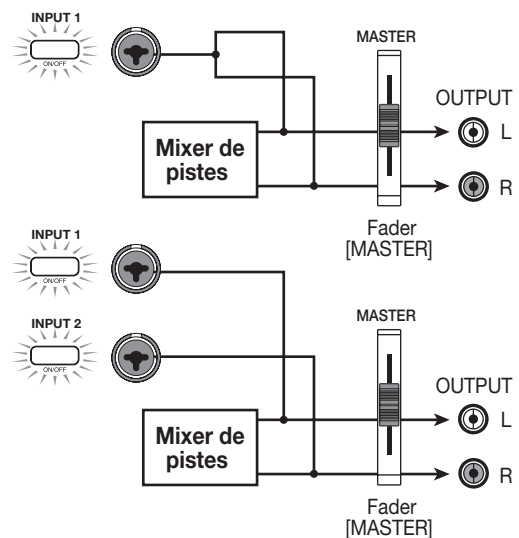
- Deux pistes mono sélectionnées pour l'enregistrement**



- Une piste mono sélectionnée pour l'enregistrement**



- Pas de piste sélectionnée pour l'enregistrement**



NOTE

Le schéma ci-dessus montre le trajet du signal quand l'effet n'a pas été inséré dans le mixer d'entrées. Pour des détails sur le trajet du signal en cas d'insertion d'effet, référez-vous en page 102.

Régler l'intensité des effets en boucle (envoi/retour)

L'intensité des effets en boucle (envoi/retour) s'ajuste avec le volume (niveau d'envoi) du signal transmis du mixer d'entrées à chaque boucle d'effet (chorus/delay, reverb). En emploi normal, envoyer le signal du mixer d'entrées à la boucle d'effet n'appliquera l'effet qu'au signal produit par les prises MASTER OUTPUT, pas au signal enregistré sur une piste.

Truc

Pour enregistrer sur une piste le signal traité par la boucle d'effet, vous pouvez utiliser l'enregistrement par report (bounce) avec les touches d'entrée [INPUT 1]/[INPUT 2] correspondantes activées (→ p. 39).

1. Pressez la touche [CHORUS/DELAY] ou [REVERB] pour sélectionner le Patch de la boucle d'effet.

L'affichage change et montre le Patch actuellement sélectionné pour l'effet choisi (chorus/delay ou reverb).

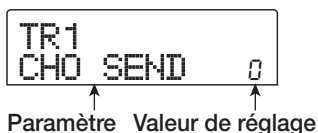
2. Tournez la molette pour choisir le Patch voulu.

Vous pouvez également sélectionner un Patch en utilisant les touches PATCH SELECT [▲]/[▼] dans la section effets.

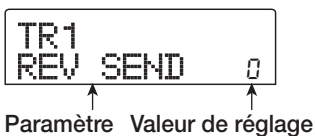
Une fois le Patch sélectionné, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

3. Pressez la touche [TRACK PARAMETER] en section track parameter et, avec les touches curseur Haut/Bas, faites s'afficher l'indication suivante.

- Pour régler le niveau d'envoi au chorus/delay



- Pour régler le niveau d'envoi à la reverb



4. Pressez la touche [INPUT 1] ou la touche [INPUT 2] en section Input.

Le mixer d'entrées (INPUT) est sélectionné comme cible pour régler le niveau d'envoi.



5. Tournez la molette pour régler l'intensité d'effet.

Des valeurs plus élevées donnent un effet plus profond (plus intense). La plage de réglage et les valeurs par défaut des paramètres sont données ci-dessous.

- CHORUS/DELAY SEND: 0 - 100 (par défaut: 0)
- REVERB SEND: 0 - 100 (par défaut: 0)

Truc

Quand le niveau d'envoi est affiché, presser la touche [ENTER] coupe la boucle d'effet. Presser à nouveau la touche rétablira la boucle du signal.

6. Quand vous avez fini les réglages, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal.

Ajuster panoramique et balance

Cette section explique comment régler le panoramique (position stéréo) du signal envoyé du mixer d'entrées aux prises MASTER OUTPUT et aux pistes d'enregistrement, ou la balance (balance de volume entre les deux canaux).

1. Pressez la touche [TRACK PARAMETER] en section track parameter et, avec les touches curseur Haut/Bas, faites s'afficher l'indication suivante.



2. Pressez la touche [INPUT 1] ou la touche [INPUT 2] en section Input.

Le mixer d'entrées (INPUT) est sélectionné comme cible pour régler le panoramique.



3. Tournez la molette pour éditer la valeur du paramètre PAN.

Le paramètre PAN peut être réglé dans la plage L100 (extrême gauche) - 0 (centre) - R100 (extrême droite).

4. Quand vous avez fini de régler la valeur de panoramique, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal. La fonction du paramètre PAN change comme suit, selon le nombre de prises d'entrées activées et le nombre de pistes d'enregistrement sélectionnées.

● Quand aucune piste d'enregistrement n'est sélectionnée

Pour le signal envoyé du mixer d'entrées aux canaux L/R (G/D) des sorties MASTER OUTPUT, le paramètre PAN ajustera la position panoramique (si l'entrée est en mono) ou la balance (si l'entrée est en stéréo).

● Quand deux pistes mono sont sélectionnées pour l'enregistrement

Pour le signal envoyé du mixer d'entrées aux deux pistes, le paramètre PAN ajustera la position panoramique (si l'entrée est en mono) ou la balance (si l'entrée est en stéréo).

● Quand une piste mono est sélectionnée comme piste d'enregistrement

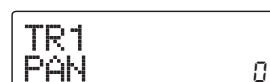
Le paramètre PAN n'aura pas d'effet.

Fonctionnement de base du mixer de pistes

Régler le volume, le panoramique et l'égalisation

Pour chaque canal, vous pouvez régler le volume, le panoramique (position stéréo entre les canaux G/D), et l'égalisation des fréquences (EQ).

1. Pour régler le volume d'une piste audio ou d'une piste de batterie, bougez le fader correspondant.
2. Pour régler le panoramique d'une piste ou des sons de batterie, pressez la touche [TRACK PARAMETER] en section track parameter et, avec les touches curseur Haut/Bas, faites s'afficher l'indication suivante.



3. Pressez la touche de statut de la piste audio ou de la piste de batterie, et tournez la molette pour éditer la valeur du paramètre PAN.

Le paramètre PAN se règle dans la plage L100 (extrême gauche) - 0 (centre) - R100 (extrême droite).

Pour régler le panoramique d'une autre piste ou du son de batterie/basse, répétez les étapes 2 - 3.

■ **Truc** ■

- Si la fonction de couplage stéréo (→ p. 73) est activée pour la piste cible sélectionnée (audio ou batterie), le paramètre PAN règle la balance gauche/droite.
- Dans l'écran de paramètre, vous pouvez aussi employer les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la piste audio ou le son de batterie et les touches curseur Haut/Bas pour changer de paramètre.

4. Pour régler l'égaliseur EQ, utilisez les touches curseur Haut/Bas pour faire s'afficher l'indication suivante puis utilisez la molette pour éditer sa valeur.

• Paramètre EQ HI G



Règle l'atténuation/amplification des hautes fréquences.

Plage: -12 - 0 - 12 (dB)

Par défaut: 0

• Paramètre EQ HI F



Règle la fréquence d'intervention sur les hautes fréquences.

Plage: 500 - 18000 (Hz)

Par défaut: 8000

• Paramètre EQ LO G



Règle l'atténuation/amplification des basses fréquences.

Plage: -12 - 0 - 12 (dB)

Par défaut: 0

• EQ LO F parameter



Règle la fréquence d'intervention sur les basses fréquences.

Plage: 40 - 1600 (Hz)

Par défaut: 125

■ **Truc** ■

- Si vous pressez la touche [ENTER] alors que l'écran EQ HIGH est affiché, la touche s'éteint et EQ HIGH est désactivé. Presser une fois encore la touche le réactive. De même, vous pouvez commuter EQ LOW off et on en pressant la touche [ENTER] quand l'écran EQ LOW est affiché.
- Immédiatement après changement d'affichage, la piste audio ou de batterie sélectionnée auparavant le sera encore. Si nécessaire, passez à une autre piste.

5. Réglez de la même façon le paramètre EQ pour les autres pistes audio ou de batterie.

6. Quand vous avez fini d'ajuster les réglages, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal.

Régler l'intensité de la boucle d'effet

Cette section explique comment régler l'intensité d'effet en fixant le volume envoyé par chaque voie aux boucles d'effets (chorus/delay, reverb). Monter le niveau d'envoi donne un effet plus prononcé.

1. Pressez la touche [CHORUS/DELAY] ou [REVERB] pour choisir le Patch de la boucle d'effet.

L'affichage change et montre le Patch actuel de l'effet sélectionné (chorus/delay ou reverb).

2. Tournez la molette pour sélectionner le Patch à employer.

Vous pouvez également sélectionner un Patch en utilisant les touches PATCH SELECT [▲]/[▼] dans la section effets. Une fois le Patch sélectionné, pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

3. Pressez la touche [TRACK PARAMETER] en section track parameter et, avec les touches curseur Haut/Bas, faites s'afficher l'indication suivante

- Pour régler le niveau d'envoi au chorus/delay



- Pour régler le niveau d'envoi à la reverb



4. Pressez la touche de statut de la piste audio ou de la piste rythmique à laquelle vous désirez appliquer l'effet.

5. Tournez la molette pour régler l'intensité d'effet.

Des valeurs plus élevées donnent un effet plus intense (plus profond). La plage de réglage et la valeur par défaut des paramètres sont données ci-dessous.

- CHORUS/DELAY SEND: 0 - 100 (par défaut: 0)
- REVERB SEND: 0 - 100 (par défaut: 0)

Truc

Quand le niveau d'envoi est affiché, presser la touche [ENTER] coupe la boucle d'effet. Presser à nouveau la touche rétablira la boucle du signal.

6. Quand vous avez fini les réglages, pressez la touche [EXIT].

L'appareil retourne à l'écran principal.



5. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal.

Truc

Le paramètre PAN de deux canaux couplés en stéréo fonctionnera comme un paramètre BALANCE qui ajuste la balance de volume entre les canaux impairs/pairs.

NOTE

Pour régler le volume de canaux couplés en stéréo, utilisez le fader impair (le fader pair n'aura pas d'effet).

Coupler les voies impaires et paires

Les canaux mono impairs/pairs adjacents (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) peuvent être couplés et employés comme une paire de pistes stéréo (cela se nomme "couplage stéréo"). Les paramètres et touches de statut des deux canaux couplés en stéréo fonctionneront en tandem. La procédure de réglage est la suivante.

1. Pressez la touche [TRACK PARAMETER] dans la section track parameter.
2. Pressez la touche de statut (1 - 8) d'un des deux canaux à coupler en stéréo.
3. Pressez plusieurs fois la touche curseur Bas.

L'écran suivant apparaît.



4. Tournez la molette pour commuter le réglage sur ON.

Le couplage stéréo sera activé pour le canal sélectionné et le canal impair/pair adjacent. Pour désactiver le couplage stéréo, réglez ce paramètre sur OFF.

Utiliser la fonction solo

Si désiré, vous pouvez neutraliser toutes les pistes sauf une quand la section enregistreur est en lecture. Cette fonction s'appelle "solo". Elle est pratique pour, par exemple, affiner les paramètres d'une piste spécifique.

- 1. Depuis l'écran principal, passez la section enregistreur en lecture et pressez la touche [SOLO] en section faders.**

La touche s'allume.

- 2. Utilisez la touche de statut (excepté pour MASTER) pour sélectionner la piste à écouter en solo.**

La touche de statut s'allume en vert, et seule la piste correspondante est entendue.

- 3. Pour annuler la fonction solo, pressez la touche [SOLO] une fois encore.**

La touche s'éteint.

Sauvegarde/rappel des réglages du mixer (Fonction Scène)

Les réglages actuels de mixer et d'effet peuvent être sauvegardés comme "Scène" dans une zone de mémoire spéciale, et rappelés manuellement ou automatiquement selon vos désirs. C'est pratique pour comparer différents mixages, ou pour automatiser les procédures de mixage.

Une Scène contient les données suivantes.

- **Paramètres de piste** (excepté pour le numéro de V-take actuellement sélectionné)
- **Source d'entrée/Numéro du Patch d'effet par insertion**
- **Numéro du Patch de la boucle d'effet (chorus/delay, reverb)**
- **Etat de toutes les touches de statut 1-8 et [DRUM] (play, mute)**
- **Réglages des faders**

100 Scènes différentes peuvent être stockées en mémoire. Les données de Scènes mémorisées sont sauvegardées sur le disque dur interne comme partie du projet sélectionné.

Sauvegarde d'une Scène

Cette section explique comment sauvegarder les réglages actuels en tant que Scène.

- 1. Pressez la touche [SCENE] en section de contrôle.**
- 2. Tournez la molette pour choisir le numéro de Scène (0 - 99) où les données seront sauvegardées.**

Si vous sélectionnez un numéro de Scène où se trouvent déjà des données, celles-ci seront effacées et remplacées par les nouvelles données.

- 3. Pressez la touche [STORE].**

Dans ces conditions, vous pouvez donner un nom à une Scène.

- 4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère.**

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 34.

5. Répétez l'étape 4 si nécessaire pour terminer le nom.

6. Pour effectuer la mémorisation, pressez la touche [STORE] ou la touche [ENTER].

Les réglages actuels de mixer et d'effet seront sauvegardés comme une Scène. Quand le processus est terminé, l'appareil revient à l'affichage de l'étape 2. Pour annuler la procédure, vous pouvez presser la touche [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

7. Pressez la touche [EXIT] pour retourner à l'écran principal.

Rappel d'une Scène sauvegardée

Cette section explique comment rappeler une Scène qui a été sauvegardée en mémoire.

1. Pressez la touche [SCENE] en section de contrôle.

Le côté droit de l'afficheur indique le numéro de Scène qui sera rappelé.

2. Tournez la molette pour sélectionner la Scène à rappeler.

3. Pour rappeler la Scène sélectionnée, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler le processus, pressez la touche [EXIT].

Si vous pressez la touche [ENTER], la Scène est rappelée et l'appareil redevient comme à l'étape 1. Si vous pressez la touche [EXIT], l'appareil revient à l'écran principal.

En pressant la touche [EDIT] après avoir sélectionné une Scène, vous pouvez éditer le nom de la Scène.

Changement automatique de Scène

En assignant une Scène à un marqueur (→ p. 42) qui a été placé à l'emplacement désiré dans le morceau, vous pouvez faire changer automatiquement la Scène. C'est pratique pour changer le mixage ou les réglages d'effet en cours de morceau.

1. Accédez au point du morceau où vous désirez changer le mixage et pressez la touche [MARK] de la section de contrôle.

Un marqueur est programmé à ce point. Répétez cette étape pour placer des marqueurs à tous les autres points où vous désirez changer le mixage.

2. Sauvegardez le mixage de début de morceau ainsi que les autres réglages de mixage comme des Scènes.

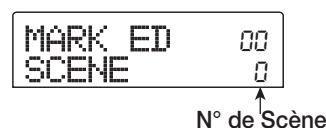
Quand vous créez un mixage pour une zone spécifique, des fonctions telles que la fonction Marker pour localiser les points (→ p. 43) et la fonction A-B repeat (→ p. 44) sont pratiques.

3. Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau.

Le début du morceau (position zéro du compteur) contient déjà le marqueur numéro zéro. D'abord, vous assignerez la Scène de démarrage à ce marqueur.

4. Pressez la touche [MARK].

Quand vous pressez la touche [MARK] à l'emplacement où un marqueur a été assigné, un écran apparaît dans lequel vous pouvez assigner une Scène au marqueur correspondant.

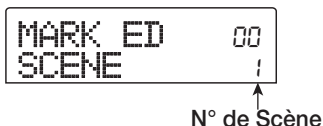


Truc

- Si vous pressez la touche [MARK] à un emplacement auquel aucun marqueur n'est assigné, un nouveau marqueur sera assigné à cet emplacement.
- Si un point s'affiche en bas à droite du numéro de marqueur, cela signifie que la position actuelle correspond exactement au marqueur.

5. Tournez la molette pour sélectionner le numéro de la Scène que vous désirez assigner à ce marqueur.

Cette Scène sera assignée au marqueur. L'écran suivant donne l'exemple de la Scène numéro 1 assignée au marqueur numéro 0.



Truc

Pour annuler une affectation de Scène, tournez la molette pour que l’afficheur indique “ -- “.

6. Accédez au marqueur suivant auquel vous désirez faire changer le mixage et répétez les étapes 4 - 5.

7. Quand les Scènes ont été assignées à tous les marqueurs voulus, pressez la touche ZERO [◀◀] pour retourner au début du morceau puis pressez la touche PLAY [▶] pour lancer la reproduction.

Chaque fois que le morceau atteint un marqueur auquel une Scène a été affectée, cette Scène est rappelée.

Supprimer certains paramètres d’une Scène

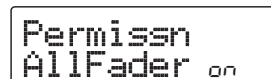
Si désiré, vous pouvez désactiver un groupe de paramètres sauvegardés dans une Scène. Ces paramètres ne changeront pas lorsque la Scène sera rappelée. Les groupes de paramètres suivants peuvent être choisis et rendus actifs ou inactifs.

Groupe	Paramètre
Paramètres de piste	EQ HI
	EQ LO
	Envoi au chorus
	Envoi à la reverb
	Panoramique
	Lecture/neutralisation
Effet par insertion	Numéro de Patch
	Source d’entrée
Chorus/delay	Numéro de Patch
Reverb	Numéro de Patch
ALL FADER	Position du fader

Par exemple, après avoir programmé une séquence de changements de Scène automatiques, vous pouvez vouloir désactiver le groupe des paramètres de piste et régler les paramètres d’égalisation et de panoramique manuellement pour chaque piste.

1. Pressez la touche [SCENE] en section de contrôle puis pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.

L’écran suivant s’affiche. Dans cette condition, vous pouvez activer ou désactiver les faders pour chaque Scène.



2. Tournez la molette pour régler ON ou OFF la permission pour les faders.

3. Pressez les autres touches pour les groupes de paramètres pour activer ou désactiver le groupe.

Excepté pour les faders, la commande de Scène pour les autres groupes peut être activée ou désactivée en pressant une des touches ci-dessous.

- **Groupe des paramètres de piste**
N’importe quelle touche de statut exceptée la touche de statut [MASTER]
- **Groupe de l’effet par insertion**
N’importe quelle touche [INSERT EFFECT]
- **Groupe CHORUS/DELAY**
Touche [CHORUS/DELAY]
- **Groupe REVERB**
Touche [REVERB]

Quand un groupe est activé, les touches respectives sont allumées et quand le groupe est désactivé, les touches clignotent.

Truc

- Le groupe des paramètres de piste peut être activé/désactivé pour chaque piste audio ou la piste rythmique séparément.
- Vous pouvez également utiliser les touches curseur Haut/Bas pour activer ou désactiver tous les groupes d’un coup.

4. Quand le réglage est terminé, pressez la touche [EXIT].

L’appareil revient au menu Scène.

5. Pour retourner à l’écran principal, pressez la touche [EXIT].

Le statut on/off du groupe de paramètres est mémorisé comme partie du projet.

Référence [Rythmique]

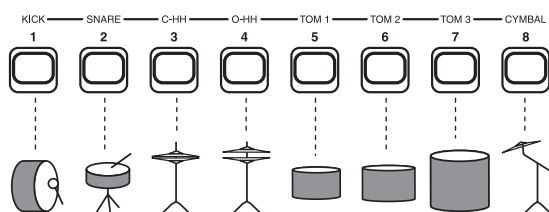
Cette section explique les fonctions et l'utilisation de la section rythmique, qui utilise les sons de batterie internes pour produire des accompagnements rythmiques.

A propos de la section rythmique

La "section rythmique" du MRS-802 contient une variété de sons de batterie. La section rythmique peut être employée en synchronisation avec la section enregistreur, ou indépendamment comme une boîte à rythmes. Ici, nous expliquerons les concepts et termes de base à connaître pour employer la section rythmique.

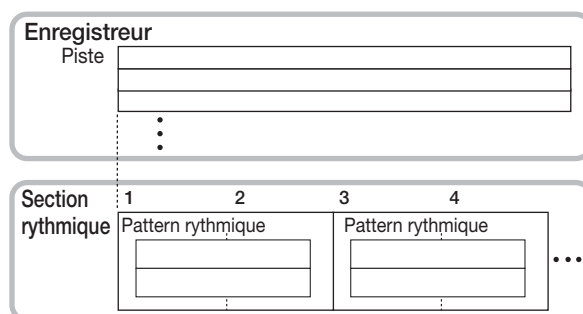
Kits de batterie

Le MRS-802 comprend divers sons de batterie et de percussion réunis en kits de batterie. Un kit de batterie est un jeu de 24 sons de batterie/percussion. Vous pouvez sélectionner un kit à la fois parmi les 43 kits de batterie différents que contient le MRS-802. Un kit de batterie peut servir à l'accompagnement rythmique et peut aussi être joué depuis un clavier MIDI ou séquenceur externe. Les touches de statut de la façade peuvent aussi servir à faire jouer les sons de batterie/percussion du kit actuellement sélectionné. Le signal de sortie du kit de batterie (piste de batterie) est envoyé au mixer interne. Comme pour les pistes audio ordinaires 1-8, vous pouvez régler des paramètres tels que volume, balance et égaliseur (EQ) pour la piste de batterie et lui appliquer la boucle d'effet.



Patterns rythmiques

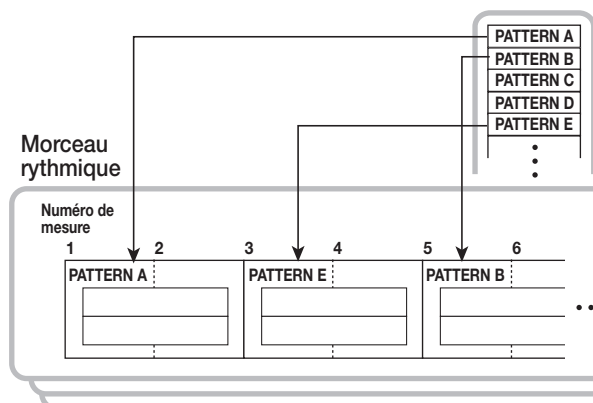
Un nouveau projet contient des Patterns (motifs) avec des données de batterie s'étendant jusqu'à 99 mesures. Ces Patterns sont appelés "Patterns rythmiques". Vous avez le choix entre plus de 400 de ces Patterns.



En plus d'utiliser un Pattern tel quel, vous pouvez en éditer une partie ou créer vos propres Patterns dans des emplacements vides. Les Patterns créés ou modifiés sont sauvegardés sur le disque comme parties du projet.

Morceaux rythmiques

Plusieurs Patterns rythmiques enchaînés selon l'ordre de lecture désiré forment un "morceau rythmique". Dans un morceau rythmique, vous pouvez programmer les données de Patterns, de tempo et de format de mesure pour créer l'accompagnement de tout un morceau. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 10 morceaux rythmiques par projet.

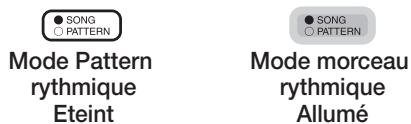


Mode Pattern rythmique et mode morceau rythmique

La section rythmique peut fonctionner selon deux modes: le “mode Pattern rythmique”, dans lequel vous créez et reproduisez des Patterns rythmiques, et le “mode morceau rythmique”, dans lequel vous créez et reproduisez des morceaux rythmiques. Un de ces deux modes sera toujours sélectionné.

Quand le mode morceau rythmique est sélectionné, la touche [SONG/PATTERN] est allumée et elle est éteinte quand le mode Pattern rythmique est sélectionné.

Commutez entre ces deux modes en pressant la touche [SONG/PATTERN].

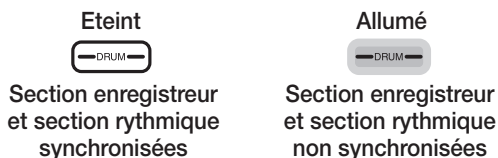


Synchroniser la section enregistreur et la section rythmique

Avec les réglages par défaut du MRS-802, la section rythmique fonctionnera en synchronisation avec la section enregistreur. Quand vous utilisez la section transport pour lancer la section enregistreur, le Pattern ou morceau rythmique commence aussi à jouer. Si désiré, la section rythmique peut être déconnectée de la section enregistreur et utilisée comme une boîte à rythmes indépendante.

Presser la touche [DRUM] depuis l'écran principal isole la section rythmique de la section enregistreur. Dans cette condition, utiliser les commandes de transport ne fera jouer que la section rythmique, pas la section enregistreur.

Pour retrouver la condition d'origine, pressez la touche [EXIT] pour que la touche [DRUM] s'éteigne.



Lecture de Patterns rythmiques

Cette section explique comment faire jouer des Patterns rythmiques, comment changer le tempo, et comment sélectionner un kit de batterie.

Sélectionner et faire jouer un Pattern rythmique

Cette section explique comment sélectionner et faire jouer un des Patterns rythmiques dans un projet.

NOTE

Avant de poursuivre avec la procédure, vérifiez que les faders [DRUM] et [MASTER] de la façade sont montés, et que la touche de statut [DRUM] est allumée.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [DRUM].

La touche s'allume et la section rythmique est isolée de la section enregistreur et peut servir indépendamment.

2. Vérifiez que la touche [SONG/PATTERN] est éteinte. Si elle est allumée, pressez-la pour l'éteindre.

Quand la touche [SONG/PATTERN] est éteinte, la section rythmique est en mode Pattern rythmique. Dans ce mode, l'écran affiche des informations sur le Pattern sélectionné.

Nombre de mesures du Pattern rythmique

N° du Pattern rythmique



Nom du Pattern rythmique

Truc

Depuis l'écran principal, il est aussi possible de directement obtenir l'affichage ci-dessus en pressant répétitivement la touche [SONG/PATTERN]. Quand vous faites cela, la touche [DRUM] clignote. Cela indique que la section rythmique et l'enregistreur restent synchronisés.

3. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern rythmique à jouer.

Vous pouvez aussi utiliser les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner un Pattern.

4. Pressez la touche PLAY [▶].

Le Pattern rythmique commencera à jouer, indépendamment de la section enregistreur.

Truc

- Si vous utilisez la molette pour changer le Pattern pendant que la section rythmique joue, le nouveau Pattern démarrera une fois le Pattern actuel fini.
- Si vous utilisez les touches curseur Haut/Bas pour changer de Pattern pendant que la section rythmique joue, le nouveau Pattern démarre immédiatement.

5. Pour neutraliser (couper) la section rythmique, pressez la touche de statut [DRUM].

La touche de statut pressée s'éteint, et la reproduction de la piste correspondante est neutralisée. Pour annuler cette neutralisation, pressez à nouveau la touche de statut [DRUM].

6. Pour arrêter la lecture, pressez la touche STOP [■].

Le Pattern rythmique s'arrêtera.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez répétitivement la touche [EXIT].

La touche [DRUM] s'éteint et la section enregistreur et la section rythmique sont à nouveau synchronisées.

Truc

- En pressant la touche PLAY [▶] depuis l'écran principal, vous pouvez simultanément lancer la lecture de la section enregistreur.
- Il est aussi possible de charger les données de Pattern rythmique d'un autre projet du disque dur (→ p. 96).

Changer le tempo du Pattern rythmique

Vous pouvez changer le tempo du Pattern rythmique.

- 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [DRUM] pour l'allumer.**
- 2. Vérifiez que la touche [SONG/PATTERN] est éteinte. Si elle est allumée, pressez-la pour l'éteindre.**

3. En mode Pattern rythmique, pressez la touche [TEMPO] en section rythmique.

La valeur actuelle de tempo s'affiche en BPM (battements par minute).



Tempo
BPM= 1200

4. Tournez la molette pour régler le tempo.

Le tempo peut être réglé par unités de 0.1 de 40 à 250 (BPM). Le tempo peut aussi être changé en cours de lecture de Pattern (après pression de la touche PLAY [▶]).

5. Pour changer manuellement le tempo, pressez deux fois ou plus la touche [TEMPO] au tempo désiré.

L'intervalle entre les deux dernières pressions de la touche sera automatiquement détecté et servira à établir le nouveau tempo.

6. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.**Truc**

Le tempo spécifié ici s'appliquera à tous les Patterns rythmiques lus en mode Pattern, et à un morceau rythmique s'il n'a pas eu de données de tempo programmées.

- Le tempo peut également être modifié depuis l'écran principal.

NOTE

Si vous enregistrez dans les pistes de l'enregistreur en écoutant les Patterns rythmiques, puis changez ensuite le tempo de ces derniers, les deux interprétations ne seront plus synchronisées. Pour enregistrer tout en écoutant les Patterns rythmiques, vous devez d'abord décider du tempo.

Changer de kit de batterie

Vous pouvez changer le kit de batterie employé par la section rythmique. Le kit de batterie sélectionné s'applique à tous les Patterns et morceaux rythmiques.

- 1. La section rythmique étant arrêtée, pressez la touche [DRUM] en écran principal.**

2. Pressez la touche [UTILITY].

Le menu Utility pour la section rythmique apparaît.



3. Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit. Dans ces conditions, vous pouvez sélectionner un kit de batterie.



4. Tournez la molette pour sélectionner le kit de batterie désiré et pressez la touche [ENTER].

Le kit de batterie sélectionné est chargé et l'appareil revient à la condition de l'étape 3. Pour une liste des kits de batterie qui peuvent être sélectionnés, référez-vous à l'appendice à la fin de ce manuel.

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Créer un morceau rythmique

Le MRS-802 vous permet de mémoriser jusqu'à 10 morceaux rythmiques par projet. Parmi ceux-ci, un est sélectionné pour l'édition ou la lecture.

Un morceau rythmique peut contenir jusqu'à 999 mesures de Patterns rythmiques. Après saisie des Patterns, les informations de tempo et autres sont ajoutées au morceau.

Sélectionner un morceau rythmique

D'abord, sélectionnez le morceau rythmique où enchaîner les Patterns rythmiques.

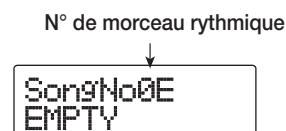
Truc

Quand vous créez un nouveau projet dans le MRS-802, tous ses morceaux rythmiques sont vides.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [DRUM] pour l'allumer.

2. Pressez la touche [SONG/PATTERN] pour l'allumer.

Quand la touche [SONG/PATTERN] est allumée, la section rythmique est en mode Song (morceau rythmique) qui vous permet de créer et lire des morceaux rythmiques. Le nom et le numéro du morceau rythmique (ou "EMPTY") s'affichent.



Truc

Depuis l'écran principal, il est aussi possible de directement obtenir l'affichage ci-dessus en pressant répétitivement la touche [SONG/PATTERN]. Quand vous faites cela, la touche [DRUM] clignote. Cela indique que la section rythmique et l'enregistreur restent synchronisés.

3. Tournez la molette pour choisir un numéro 0 - 9.

4. Pressez plusieurs fois la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

Saisie des Patterns rythmiques

Cette section explique comment saisir des données de Pattern rythmique dans un morceau vide selon l'ordre de lecture voulu. Les méthodes suivantes sont disponibles.

- **Programmation pas à pas**

Ainsi, vous enchaînez les Patterns un à un en spécifiant numéro de Pattern et nombre de mesures. La saisie peut se faire en tout point du morceau. Il est aussi possible de passer à un autre Pattern alors que le précédent joue encore. Ce mode est utile pour choisir avec précision les Patterns.

- **FAST (Formula Assisted Song Translator) (Traducteur de morceau assisté par formule)**

Cette méthode utilise des formules simples pour spécifier la reproduction des Patterns rythmiques du début à la fin. Le résultat est écrit dans le morceau rythmique par une opération simple. Cette méthode est adaptée à la saisie mécanique depuis une partition et pour les Patterns rythmiques fréquemment répétés. La saisie en cours de morceau n'est pas possible avec cette méthode.

Les étapes pour ces deux méthodes sont décrites ci-dessous.

Programmation pas à pas

Avec cette méthode, vous spécifiez le numéro de Pattern et le nombre de mesures de lecture des Patterns.

1. En mode de morceau rythmique (touche [SONG/PATTERN] allumée), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.

Pour la programmation et l'édition de Pattern rythmique, la touche [DRUM] doit être allumée, indiquant que la section rythmique est isolée de la section enregistreur.

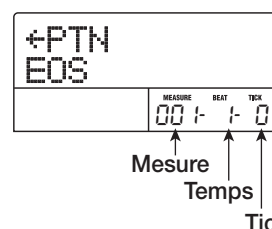
2. Pressez la touche REC [●].

La touche s'allume et le numéro de Pattern rythmique ainsi que les autres informations peuvent être saisis. L'affichage change comme suit.

```
EV→
EOS
```

Durant la programmation pas à pas d'un morceau rythmique, la première ligne de l'écran affiche l'élément actuellement sélectionné et la seconde ligne le réglage de cet élément. Comme un morceau rythmique vide ne contient pas encore d'information, la seconde ligne affiche "EOS" (End Of Song ou "fin de morceau") pour marquer la fin du morceau rythmique.

3. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour afficher "← PTN" en première ligne de l'écran.



Durant la programmation pas à pas, les touches curseur Haut/Bas servent à sélectionner un élément et les touches curseur Gauche/Droite à accéder à la position adjacente. Les éléments suivants peuvent être sélectionnés avec les touches curseur Haut/Bas.

Paramètre	Description
EV →	Événement au point actuel
PTN	Pattern rythmique
TimSig	Format de mesure
DrVOL	Volume du kit de batterie
Tempo	Tempo

Truc

Quand un paramètre autre que "EV→" est sélectionné et qu'aucune information n'est saisie pour lui à cette position la flèche "←" apparaît avant le nom d'élément (par exemple: "← PTN"). Cela indique que la valeur établie précédemment pour ce paramètre reste valide.

Normalement, quand "PTN" est sélectionné, la première ligne de l'écran affiche le numéro du Pattern programmé au point actuel et la seconde ligne son nom. Comme un morceau rythmique vide ne contient pas encore d'information, la première ligne affiche "← PTN" et la seconde est vierge.

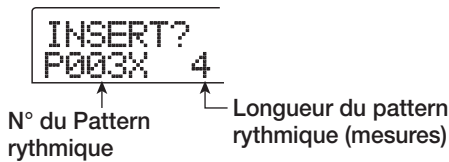
4. Pressez la touche [INSERT/COPY] pour faire s'afficher "INSERT?"

Quand "INSERT?" s'affiche, un nouveau Pattern rythmique peut être saisi à cet emplacement.



5. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern rythmique que vous désirez programmer.

Le numéro et la longueur (en mesures) du Pattern rythmique sélectionné s'afficheront.



6. Si nécessaire, utilisez les touches curseur Haut/Bas pour changer la longueur du Pattern rythmique.

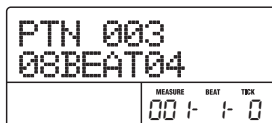
Si vous allongez le Pattern rythmique, ce même Pattern jouera répétitivement. Si vous le raccourcissez, le morceau passera au Pattern rythmique suivant avant que le Pattern actuel n'ait fini sa lecture.

Truc

Cette opération n'affectera pas le Pattern d'origine.

7. Pour valider la programmation du Pattern, pressez la touche [ENTER].

Le Pattern rythmique sera programmé à l'emplacement actuel (l'indication "EOS" recule du nombre de mesures programmées).

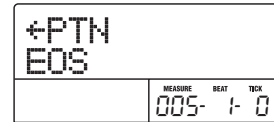


Truc

Quand vous programmez les informations de Pattern rythmique, les événements "TimSig" (format de mesure) et "DrVOL" (volume de piste de batterie) sont automatiquement ajoutés au même endroit dans le morceau rythmique. Leur valeur peut être changée ultérieurement.

8. Pressez répétitivement la touche curseur Droite pour accéder à l'emplacement où vous programmerez le prochain Pattern rythmique.

Chaque fois que vous pressez une touche curseur Gauche/Droite, vous vous déplacez d'une mesure en avant ou en arrière. Quand vous arrivez à la fin du morceau rythmique, l'afficheur indique "EOS".



Truc

Quand vous allez au-delà de la dernière mesure où a été programmée une information de Pattern, "← PTN" s'affiche. La flèche indique que la programmation (dans ce cas, l'information de Pattern) antérieure à ce point reste active.

9. Répétez les étapes 4 - 8 pour programmer les Patterns rythmiques pour la totalité du morceau.

Le morceau rythmique est allongé du nombre de mesures nouvellement programmées et l'indication "EOS" bouge en conséquence.

10. Quand la programmation d'un morceau rythmique est terminée, pressez la touche STOP [■].

La touche REC [●] s'éteint et l'appareil revient à l'écran de morceau rythmique. Pour contrôler le résultat de la programmation, pressez la touche PLAY [▶].

11. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT] alors que la section rythmique est à l'arrêt.

Pour éditer une programmation de Pattern rythmique, suivez les étapes ci-dessous, la touche REC [●] étant allumée.

NOTE

- Si vous faites jouer le morceau rythmique dans ces conditions, le kit de batterie et le tempo dernièrement sélectionnés seront employés.
- Pour changer de kit de batterie, sélectionnez un nouveau kit en menu Utility (il n'est pas possible de choisir un kit de batterie pour chaque morceau rythmique).
- Pour choisir un tempo pour un morceau rythmique particulier, programmez l'information de tempo au début (→ p. 86).

■ Pour changer de Pattern programmé

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder au Pattern rythmique concerné et tournez la molette pour sélectionner un nouveau Pattern. Si vous accédez à un point

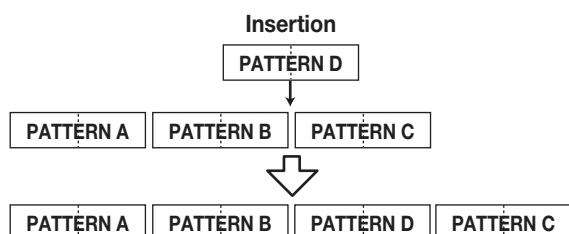
où aucune information de Pattern n'est programmée (la première ligne indique "← PTN"), vous pouvez ajouter une information de Pattern rythmique en ce point.

NOTE

Gardez à l'esprit que les nouvelles informations de Pattern rythmique ajoutées restent valides jusqu'au point suivant où des informations de Pattern rythmique ont été programmées.

■ Pour insérer un nouveau Pattern

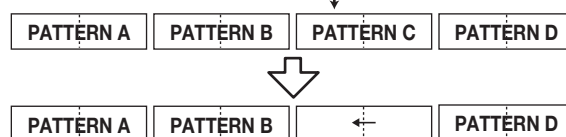
Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder à l'emplacement désiré pour insérer un Pattern rythmique et exécutez les étapes 4-7. Le Pattern rythmique sera inséré à l'emplacement actuel et les Patterns rythmiques reculeront du nombre de mesures correspondant à la longueur de ce Pattern.



■ Pour supprimer un Pattern rythmique

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder à l'emplacement où vous désirez effacer la programmation d'un Pattern rythmique et pressez la touche [DELETE/ERASE]. Le Pattern rythmique sera effacé et l'affichage deviendra "← PTN", indiquant que c'est donc le Pattern précédent qui continuera de jouer à cet emplacement.

Effacement



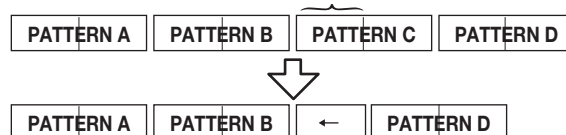
NOTE

La première information de Pattern rythmique enregistrée au début du morceau rythmique ne peut pas être supprimée.

■ Pour supprimer une mesure spécifique

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder au début de la mesure à supprimer. Pressez répétitivement la touche curseur Haut pour appeler l'indication "EV→". Puis pressez la touche [DELETE/ERASE] puis [ENTER]. La mesure actuelle sera supprimée et les données rythmiques suivantes avanceront d'autant. Si vous supprimez la première mesure d'un Pattern à deux mesures, la seconde mesure restera et l'affichage se changera en "← PTN".

Suppression



Programmation FAST

La méthode FAST (Formula Assisted Song Translator/ traducteur de morceau assisté par formule) utilise des formules simples pour déterminer la lecture des Patterns rythmiques du début à la fin. Les touches de statut et la

Servent à spécifier le numéro de Pattern et son nombre de répétitions. La touche de statut [DRUM] saisit le "0" et les touches de statut 1 - 9 les numéros "1" - "9".

Touche de statut [DRUM]

Touches de statut 1 - 9

Touche [SOLO]

Sert à saisir les symboles "x" (multiplication), "+" (addition), "(" (ouverture de parenthèse), et ")" (fermeture de parenthèse). Le symbole change à chaque pression de la touche [SOLO].

touche [SOLO] dans la section faders peuvent servir à la saisie numérique, comme décrit ci-après.

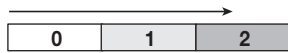
Les règles de base pour créer une séquence de Patterns rythmiques sont les suivantes.

• **Sélection du Pattern**

Utilisez les touches de statut 1 - 9 et la touche [DRUM] pour sélectionner un numéro de Pattern ayant jusqu'à 3 chiffres. L'afficheur donne le numéro de Pattern.

• **Enchaînement des Patterns**

Utilisez le symbole "+" pour enchaîner les Patterns rythmiques. Par exemple, saisir **0 + 1 + 2** donnera la séquence de jeu suivante.



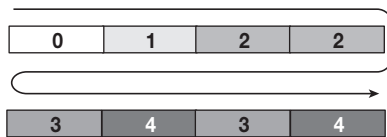
• **Répétition des Patterns**

Utilisez le symbole «x» pour spécifier la répétition des Patterns. «x» a priorité sur «+». Par exemple, saisir **0 + 1 x 2 + 2** donnera la séquence de jeu suivante.



• **Répétition de plusieurs Patterns**

Utilisez les symboles "(" et ")" pour regrouper plusieurs Patterns à répéter. Les formules entre parenthèses ont priorité sur les autres formules. Par exemple; saisir **0 + 1 + 2 x 2 + (3 + 4) x 2** donnera la séquence de jeu suivante.



Un exemple de création de séquence de Patterns rythmiques **0 → 1 → 2 → 3 → 2 → 3 → 4** est donné ci-dessous.

	+	
	1	
	+	
	Pressez 3 fois	
	2	
	+	
	3	
	Pressez 4 fois	
	Pressez 2 fois	
	2	
	+	
	4	

■ **Truc** ■

Si la formule ne tient pas sur deux lignes, les caractères défilent un à un. Si vous utilisez les touches curseur Gauche/

Droite pour déplacer la position de saisie, la ligne défile vers la gauche ou la droite en conséquence.

Après avoir utilisé la méthode de saisie FAST pour spécifier les Patterns rythmiques de la totalité du morceau, pressez la touche [ENTER] pour écrire les Patterns rythmiques dans le morceau.

● NOTE ●

- La méthode FAST ne permet d'écrire un morceau qu'en une seule opération, du début à la fin. L'écriture partielle d'un morceau ou l'édition de son contenu n'est pas possible.
- Si vous désirez éditer un morceau rythmique qui a été ainsi écrit, éditez la formule, puis ré-écrivez la totalité du morceau ou utilisez la programmation pas à pas.
- La méthode FAST peut également être utilisée pour programmer une boucle de phrase (→ p. 63).

1. En mode de morceau rythmique (touche [SONG/PATTERN] allumée), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.

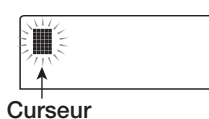
2. Pressez la touche [EDIT].

L'écran passe en mode morceau rythmique.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT FAST" et pressez la touche [ENTER].

L'écran de saisie FAST apparaît.



4. Utilisez les touches de statut (1 - 9, [DRUM]) et la touche [SOLO] pour saisir la formule de création du morceau rythmique.

Les principes de saisie de formule sont expliqués en page 84. Si vous faites une erreur durant la saisie, corrigez-la comme suit.

• Insertion d'un numéro/symbole

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder à la position où doit être inséré un nouveau numéro/symbole.

• Suppression d'un numéro/symbole

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder à la position où vous désirez supprimer un numéro/symbole, puis pressez la touche [DELETE/ERASE]. Le numéro/symbole est supprimé et les numéros et symboles suivants avancent d'autant.

5. Quand la saisie de formule est terminée, pressez la touche [ENTER].

Un écran de sélection du morceau à écrire apparaîtra.

Tournez la molette pour sélectionner le morceau.



■ Truc ■

La seconde ligne de l'écran affiche le numéro de morceau rythmique. Si un "E" s'affiche à droite du numéro, c'est que le morceau rythmique est vide.

6. Pressez la touche [ENTER].

La procédure d'écriture est terminée et l'appareil retourne à la condition de l'étape 2. Si vous désirez contrôler le résultat de la programmation, pressez la touche PLAY [▶].

■ Truc ■

- Les formules saisies avec la méthode FAST sont sauvegardées dans chaque projet. Si nécessaire, vous pouvez répéter les étapes 1-3 pour appeler les formules et éditer les chiffres ou formules et écrire à nouveau le morceau.
- Quand vous éditez un morceau, la totalité du morceau rythmique est à nouveau écrite. N'écrire qu'une partie de morceau ou éditer son contenu n'est pas possible.
- Les différentes méthodes de saisie n'entraînent pas de différences pour le morceau rythmique fini, c'est-à-dire qu'un morceau sera le même, qu'il ait été créé par programmation pas à pas ou par la méthode FAST. Un morceau écrit avec la méthode FAST peut par conséquent être édité par programmation pas à pas.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT], la section rythmique étant arrêtée.

● NOTE ●

- Si vous faites jouer le morceau rythmique dans ces conditions, le kit de batterie et le tempo dernièrement

sélectionnés seront employés.

- Pour changer de kit de batterie, sélectionnez un nouveau kit en menu Utility (il n'est pas possible de choisir un kit de batterie pour chaque morceau rythmique).
- Pour choisir un tempo pour un morceau rythmique particulier, programmez l'information de tempo au début.

Programmer d'autres données d'événement

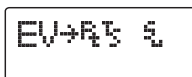
Une fois les informations de Pattern rythmique saisies dans un morceau rythmique, vous pouvez ajouter diverses autres informations telles que tempo et volume de piste de batterie. De telles données sont appelées "événements" (EV).

1. En mode de morceau rythmique (touche [SONG/PATTERN] allumée), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.

2. Pressez la touche REC [●].

La programmation pas à pas du morceau rythmique devient possible.

3. Pressez la touche curseur Haut répétitivement pour faire s'afficher l'indication "EV→".



Cet écran vous permet de contrôler quel événement est saisi au point actuel. Le symbole après "EV→" (tel que "Pt" ou "TS") identifie le type d'événement. Les événements disponibles et le symbole leur correspondant sont donnés dans le tableau ci-après.

Type	Symbole	Événement	Plage
Ptn		Numéro du Pattern rythmique	000 – 510
TimSig		Format de mesure	1 – 8(1/4 – 8/4)
Tempo		Tempo	40.0 – 250.0
DrVOL		Volume de la piste de batterie	0 – 15

NOTE

- Si aucune information de tempo n'est saisie pour le morceau rythmique, le tempo actuellement réglé pour la section rythmique sera utilisée. Pour vous assurer qu'un morceau rythmique jouera toujours au même tempo, veillez à saisir une information de tempo au début du morceau.
- Si désiré, vous pouvez ajuster le tempo pendant qu'un morceau joue en frappant plusieurs fois en mesure la touche [TEMPO]. Observez l'afficheur pour vérifier que le tempo désiré a été réglé.

4. Accédez à l'emplacement où programmer le nouvel événement.

Vous pouvez changer l'emplacement de saisie de trois façons.

(1) Déplacement par mesure

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour accéder au début de la mesure précédente ou suivante.

(2) Choix de l'emplacement en temps

Utilisez les touches REW [◀◀]/FF [▶▶] pour accéder au début du temps précédent ou suivant.

(3) Choix de l'emplacement par unités de double-croche

Pressez répétitivement la touche curseur Haut pour afficher "EV→", et tournez la molette pour avancer ou reculer par paliers de 12 clics d'horloge (double-croche). Vous pouvez visualiser la position dans le compteur de l'afficheur.

Truc

La position actuelle est indiquée à droite du compteur en mesures/temps/tics.

5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le type d'événement que vous désirez programmer.

Si l'événement sélectionné ici a été saisi à l'emplacement actuel, sa valeur s'affichera. S'il n'y a pas d'événement correspondant, l'afficheur indiquera "←". Cela signifie que l'événement de même type programmé plus tôt dans le morceau s'appliquera toujours.



6. Tournez la molette pour saisir la valeur.

Le type d'événement "TimSig" ne peut être saisi que sur les barres de mesure. Quand vous tournez la molette à l'intérieur d'une mesure, la position passe immédiatement au début de la mesure suivante et le nouvel événement est saisi à cet emplacement.



NOTE

Quand vous changez un événement TimSig, seule la mesure et les temps du Pattern changent. La durée totale du Pattern rythmique ne change pas.

7. Saisissez les autres événements de la même façon.

Si vous faites une erreur ou désirez changer l'information, les événements peuvent être édités des façons suivantes.

- **Pour changer un réglage d'événement**

Affichez l'événement à changer et tournez la molette pour modifier son réglage.

- **Pour supprimer une information d'événement**

Affichez l'événement à supprimer et pressez la touche [DELETE/ERASE]. Quand un événement a été supprimé, l'événement précédent du même type reste actif jusqu'au point où un nouvel événement de même type est saisi.

8. Quand vous avez fini, pressez la touche STOP [■].

L'appareil revient à l'écran de morceau rythmique. Pour revenir à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

Faire jouer un morceau rythmique

Cette section explique comment faire jouer le morceau rythmique que vous avez créé par saisie de Patterns rythmiques et de données de tempo.

1. En mode de morceau rythmique (touche [SONG/PATTERN] allumée), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.

La section enregistreur et la section rythmique ne sont pas liées.



Truc

Depuis l'écran principal, il est aussi possible de directement obtenir l'affichage ci-dessus en pressant répétitivement la touche [SONG/PATTERN]. Quand vous faites cela, la touche [DRUM] clignote. Cela indique que la section rythmique et l'enregistreur restent synchronisés.

2. Tournez la molette pour sélectionner un morceau rythmique à reproduire.

3. Pressez la touche PLAY [▶].

Le morceau rythmique commencera à jouer.

Truc

Durant la reproduction d'un morceau rythmique, l'afficheur donne des informations sur le numéro de Pattern rythmique, le type et la tonique de l'accord et d'autres informations correspondant à l'emplacement actuel.

4. Pour stopper le morceau rythmique, pressez la touche STOP [■].

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

La touche [DRUM] s'éteint.

Truc

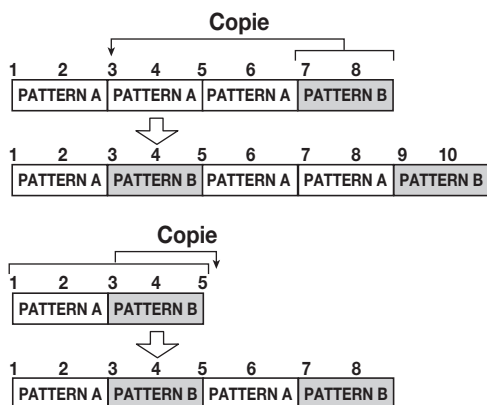
- En pressant la touche PLAY [▶] depuis l'écran principal, vous pouvez simultanément lancer la lecture de la section enregistreur.

Editer un morceau rythmique

Cette section explique comment éditer un morceau rythmique que vous avez créé.

Copier une zone de mesures spécifique

Une partie d'un morceau rythmique peut être copiée sous forme de mesures et insérée en un autre point. C'est pratique pour répéter une portion d'un morceau rythmique.

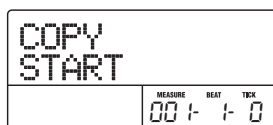


1. En mode de morceau rythmique (touche [SONG/PATTERN] allumée), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.



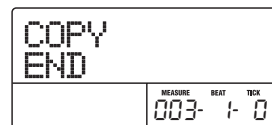
2. Tournez la molette pour sélectionner un morceau rythmique à reproduire.
3. Pressez la touche REC [●].
4. Pressez deux fois la touche [INSERT/COPY].

L'écran de sélection de point de début de copie apparaît.



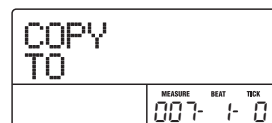
5. Tournez la molette pour sélectionner la première mesure source de la copie et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection du point de fin de copie apparaît.



6. Tournez la molette pour sélectionner la mesure de fin de la source de copie et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection du point de destination de copie apparaît.



7. Tournez la molette pour sélectionner la première mesure de destination de copie.
8. Pour exécuter la copie, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], la copie est exécutée et l'afficheur revient à l'écran de l'étape 3. Si la destination de la copie contenait déjà des informations d'événement, celles-ci seront effacées.

Truc

Si la copie s'étend au-delà de la fin du morceau rythmique, ce dernier sera automatiquement allongé.

9. Pressez la touche STOP [■].

L'appareil revient à l'écran de morceau rythmique.

Copier un morceau rythmique

Vous pouvez copier le contenu d'un morceau rythmique d'un projet dans un autre morceau rythmique. C'est pratique pour créer des variations d'un même morceau.

1. En mode de morceau rythmique (touche [SONG/PATTERN] allumée), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.
2. Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique à copier.

3. Pressez la touche [INSERT/COPY].

L'écran de sélection du numéro de morceau rythmique destination de la copie apparaît.

```
COPY
1→ 2E
```

4. Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique destination de la copie et pressez la touche [ENTER].**NOTE**

Quand vous exécutez la copie, le contenu du morceau rythmique de destination est totalement effacé et remplacé par celui du morceau rythmique source de la copie. Prenez garde à ne pas accidentellement effacer un morceau que vous désirez conserver.

5. Pressez la touche [ENTER] pour exécuter la procédure de copie ou pressez [EXIT] pour annuler.

Si vous pressez la touche [ENTER], la copie est exécutée et l'affichage revient à l'écran de morceau rythmique.

Effacer le morceau rythmique

Cette section explique comment effacer la totalité du morceau rythmique, le ramenant à son statut vierge.

1. En mode de morceau rythmique (touche [SONG/PATTERN] allumée), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.**2. Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique à effacer.****3. Pressez la touche [DELETE/ERASE].**

L'indication "DELETE SURE?" s'affiche.

NOTE

Une fois le morceau rythmique effacé, il ne peut être récupéré. Utilisez cette procédure avec attention.

4. Pressez la touche [ENTER] pour effacer le morceau rythmique ou pressez [EXIT] pour annuler.

Si vous pressez la touche [ENTER], le morceau rythmique sera effacé et l'affichage reviendra à l'écran de morceau rythmique.

Donner un nom à un morceau rythmique

Vous pouvez éditer le nom de tout morceau rythmique comme suit.

1. En mode de morceau rythmique (touche [SONG/PATTERN] allumée), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.**2. Tournez la molette pour sélectionner le morceau rythmique à renommer.****3. Pressez la touche [EDIT].**

Le menu d'édition de morceau rythmique s'affiche.

```
EDIT
Name
```

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT NAME" et pressez la touche [ENTER].

Le nom du morceau rythmique est affiché et le premier caractère clignote.

```
Name
Song000
```

5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 34.

Truc

Quand vous saisissez une information dans un morceau rythmique vide, le nom "Songxxx" (où xxx est le numéro du morceau rythmique) est automatiquement affecté.

6. Quand le nom a été saisi, pressez la touche [EXIT].

Le nom du morceau rythmique est changé et l'affichage revient au menu d'édition de morceau rythmique.

- 7.** Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Création d'un Pattern rythmique original

Cette section explique comment vous pouvez créer vos propres Patterns rythmiques. Il y a deux façons pour cela: la programmation pas à pas dans laquelle le jeu est arrêté et vous programmez les sons un à un, et la programmation en temps réel dans laquelle vous enregistrez votre jeu sur les touches de statut ou sur un clavier MIDI.

Préparation

Avant de commencer à enregistrer, vous devez sélectionner un numéro de Pattern rythmique à programmer et fixer la valeur de quantification (plus petite unité temporelle pour l'enregistrement), le nombre de mesures et de temps, le numéro de kit de batterie, etc.

- 1.** Depuis l'écran principal, vérifiez que la touche [SONG/PATTERN] est éteinte.

Si la touche est allumée, pressez-la pour l'éteindre. Quand la touche [SONG/PATTERN] est éteinte, le mode de lecture ou de création de Pattern rythmique est sélectionné pour la section rythmique.

- 2.** Pressez la touche [DRUM] pour l'allumer.

Dans cette condition, la section rythmique et la section enregistreur ne sont pas liées.

- 3.** Tournez la molette pour sélectionner un Pattern rythmique vide.

L'indication "EMPTY" s'affiche quand un Pattern vide est sélectionné.

```
---#510
EMPTY
```

Truc

S'il n'y a pas de Pattern rythmique vide, effacez un Pattern inutilisé (→ p. 96).

- 4.** Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique apparaît.

```
EDIT
Quantize
```

- 5.** Vérifiez que "EDIT Quantize" s'affiche et pressez la touche [ENTER]. (Si autre chose est affiché, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire apparaître "EDIT Quantize".)

La valeur de quantification est la plus petite unité temporelle pour la programmation en temps réel/pas à pas d'un Pattern. Le réglage par défaut est 16 (une double-croche). Dans cette condition, chaque instance de jeu est mémorisé dans le Pattern rythmique comme une double-croche.

```
Quantize
  16
```

- 6.** Tournez la molette pour sélectionner la valeur de quantification désirée.

Les réglages suivants sont disponibles.

- 4 Noire
- 8 Croche
- 12 Croche de triolet
- 16 Double-croche
- 24 Double croche de triolet
- 32 Triple croche
- Hi 1 tic (fonction de quantification désactivée)

Truc

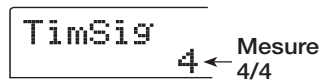
- 1 clic correspond à 1/48 de noire
- Le réglage de quantification s'applique à tous les Patterns rythmiques.
- Quand vous utilisez la programmation pas à pas pour un Pattern rythmique, la valeur de quantification peut être changée à tout moment et la procédure ci-dessus n'est pas nécessaire.

- 7.** Quand le réglage a été fait, pressez la touche [EXIT].

Le nouveau réglage de quantification a été accepté et l'appareil revient au menu d'édition de Pattern rythmique.

- 8.** Pour régler le format de mesure du Pattern rythmique, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT TimSig" et pressez la touche [ENTER].

Le réglage actuel de format de mesure s'affiche.

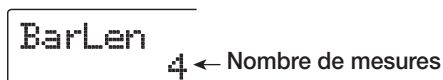


- 9.** Tournez la molette pour sélectionner le nombre de temps. La plage de réglage est 1 - 8 (1/4 - 8/4). Puis pressez la touche [EXIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

- 10.** Pour régler la longueur (nombre de mesures) du Pattern rythmique, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner l'indication "EDIT BarLen", et pressez la touche [ENTER].

La longueur actuelle du Pattern est donnée en nombre de mesures.



- 11.** Tournez la molette pour sélectionner le réglage désiré et pressez la touche [EXIT].

La plage de réglage est 1 - 99.

- 12.** Pressez deux fois la touche [EXIT]. L'affichage retourne à l'écran de l'étape 3.

Programmation pas à pas

Avec la programmation pas à pas, vous saisissez chaque note indépendamment, alors que le MRS-802 est à l'arrêt. Pour la programmation pas à pas de la piste de batterie, vous spécifiez la longueur de pas (l'intervalle deux notes ou

silences successifs) avec la valeur de quantification. Vous utilisez ensuite les touches de statut 1-8 et la touche PLAY [▶] pour saisir notes et silences.

Quand vous pressez une touche de statut pour sélectionner un son puis pressez la touche PLAY [▶], l'information de jeu est saisie et le pas avance d'un intervalle correspondant à la valeur de quantification actuellement réglée.

NOTE

Si vous utilisez les touches de statut pour la programmation, la dynamique des notes enregistrées sera constante. Pour en changer, utilisez l'élément "Velocity" du menu Utility (→ p. 97).

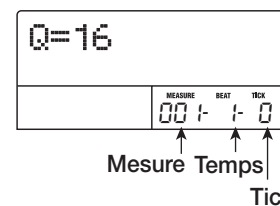
Si vous ne pressez que la touche PLAY [▶], aucune information de jeu n'est enregistrée, mais le pas avance d'un intervalle correspondant à la valeur de quantification actuelle.

- 1.** En mode de Pattern rythmique (touche [SONG/PATTERN] éteinte), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.

- 2.** Tournez la molette pour sélectionner un numéro de Pattern rythmique vide.

- 3.** Pressez la touche REC [●].

L'affichage change comme suit et la programmation pas à pas devient possible.



En première ligne de l'afficheur, "Q = xx" donne la valeur de quantification (valeurs possibles pour xx: 4 - 32, Hi). En partie inférieure droite de l'afficheur, la position actuelle est donnée en mesures/temps/tics d'horloge.

[Programmation pas à pas du Pattern rythmique]

Valeur de quantification: noire Valeur de quantification: double-croche

The diagram illustrates the step-by-step programming of a rhythmic pattern. It shows two musical staves. The left staff is in 4/4 time and shows a quarter note (noire) followed by a half note (double-croche). The right staff is also in 4/4 time and shows a quarter note (noire) followed by a half note (double-croche). Below each staff, there are icons for KICK and PLAY buttons. Arrows indicate the sequence of button presses: KICK 1, PLAY, KICK 1, PLAY, KICK 1, PLAY, PLAY, PLAY, KICK 1, PLAY.

4. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner la valeur de quantification (longueur) de la note à saisir (→ P. 90).

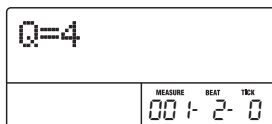
La valeur de quantification sélectionnée ici devient la longueur d'un pas durant l'enregistrement pas à pas. Vous pouvez utiliser les touches curseur Haut/Bas à tout moment pour changer le réglage de quantification.

Truc

Le réglage de la valeur de quantification est associé au réglage de quantification pour la saisie en temps réel. Si vous changez un réglage, l'autre change parallèlement.

5. Pour saisir une note, frappez la touche de statut correspondant à la note, puis pressez la touche PLAY [▶] key.

La note est enregistrée et l'appareil avance d'un pas qui correspond à la valeur de quantification réglée à l'étape 4.

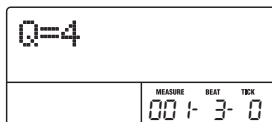


Truc

Si vous frappez plusieurs touches de statut durant la programmation, plusieurs sons seront enregistrés à la même position.

6. Pour programmer un silence, pressez seulement la touche PLAY [▶] key.

Si vous pressez seulement la touche PLAY [▶], la position avance d'un pas (un intervalle ayant la durée de la valeur de quantification) mais aucune information de jeu n'est enregistrée.

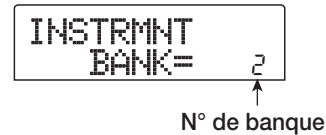


7. Pour changer les sons de batterie affectés aux touches de statut 1 - 8, pressez la touche [SOLO] et tournez la molette pour sélectionner le numéro de banque instrumentale.

Une combinaison de 8 sons affectés aux touches de statut est appelée une "banque instrumentale". Pour un kit de batterie, vous pouvez utiliser jusqu'à 3 banques instrumentales (pour des informations sur les sons affectés aux touches de statut

dans les différentes banques, voir page 161.)

Si vous pressez la touche [SOLO] alors que la touche [DRUM] est allumée, le numéro de la banque instrumentale actuellement sélectionnée s'affiche.



Quand vous tournez la molette pour changer de numéro de banque instrumentale, les sons de batterie affectés aux touches de statut 1 - 8 changent. Pour retourner à l'écran d'origine, pressez la touche [EXIT].

Truc

- Dans la plupart des kits, la banque instrumentale 1 contient les sons de batterie de base (le nom du son est indiqué par la lettre imprimée au-dessus des touches de statut 1 - 8). Quand vous commencez avec un Pattern rythmique vide, il est pratique de sélectionner cette banque.
- Selon le kit de batterie actuellement sélectionné, le type de son affecté aux touches de statut 1 - 8 peut différer. Changez de kit de batterie si nécessaire (→P. 79).

8. Répétez les étapes 5-7 tout en changeant la longueur de pas si nécessaire pour programmer le Pattern rythmique désiré.

Quand vous atteignez la fin du Pattern, l'appareil revient automatiquement à la première mesure pour que vous puissiez programmer d'autres sons d'instrument.

9. Pour éditer la piste de batterie après programmation pas à pas, procédez comme suit.

- **Pour effacer le jeu d'un son de batterie spécifique**
Quand vous faites avancer la position d'enregistrement avec la touche PLAY [▶], la touche de statut qui a été enregistrée sur la position actuelle s'allume. En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE] et en pressant la touche allumée, vous effacez le son programmé par cette touche. La touche s'éteint, et l'information de jeu est effacée du Pattern rythmique.

NOTE

- Quand vous recherchez une note à effacer, réglez la valeur de quantification sur la plus petite valeur utilisée durant

l'enregistrement ou même sur une valeur inférieure.
Autrement, le début de la note peut être manqué.

- Assurez-vous que le son à effacer fait bien partie de la banque instrumentale actuellement sélectionnée.

10. Quand vous avez fini la programmation pas à pas, pressez la touche STOP [■].

L'appareil revient à l'écran Pattern rythmique. Pressez la touche PLAY [▶] pour écouter le Pattern que vous avez enregistré.

11. Pour terminer l'enregistrement du Pattern et revenir à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

Programmation en temps réel

Pour la programmation en temps réel, vous utiliserez les touches de statut de la façade ou un clavier MIDI externe ou équivalent pour enregistrer le Pattern tout en écoutant les sons de batterie. Cette section explique comment utiliser les touches de statut 1 - 8 du MRS-802 pour programmer un Pattern rythmique en temps réel.

1. En mode de Pattern rythmique (touche [SONG/PATTERN] éteinte), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.

Quand la touche [DRUM] est allumée, presser une des touches de statut 1-8 produit le son de batterie qui lui est affecté.

NOTE

Si vous utilisez les touches de statut 1 - 8 pour la programmation en temps réel, la dynamique des notes est constante. Pour changer la dynamique, appelez l'élément "Velocity" en menu Utility et sélectionnez SOFT, MEDIUM, ou LOUD. (Le réglage par défaut est MEDIUM.)

2. Tournez la molette pour sélectionner un numéro de Pattern rythmique vide.

3. Pressez la touche [SOLO] et tournez la molette pour sélectionner le numéro de banque instrumentale.



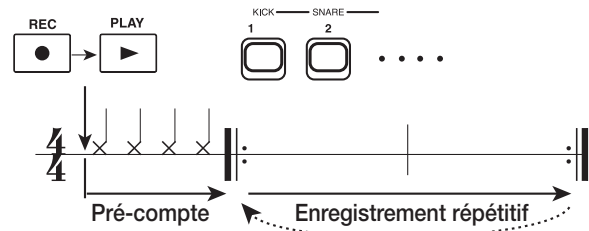
Tourner la molette change le numéro de la banque instrumentale et change le son produit par chacune des touches de statut 1 - 8. Pour retourner à l'écran d'origine, pressez la touche [EXIT].

4. Tenez enfoncée la touche REC [●] et pressez la touche PLAY [▶].

Vous entendrez un pré-compte de 4 clics (1 mesure). Quand le pré-compte se termine, l'enregistrement du Pattern rythmique commence. Le nombre de mesures pré-comptées et le volume du métronome peuvent être changés si désiré (→ P. 97).

5. Tout en écoutant le métronome, frappez les touches de statut.

Votre jeu sur les touches sera enregistré en fonction du réglage de quantification (→ p. 90). Quand vous atteignez la fin du Pattern, l'appareil revient automatiquement à la première mesure et la programmation en temps réel se poursuit.



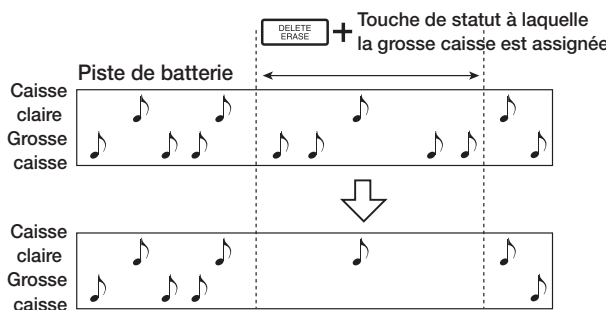
6. Pour changer la banque instrumentale affectée aux touches de statut 1 - 8, pressez la touche [SOLO] puis tournez la molette pour sélectionner le numéro de banque instrumentale.

Si vous pressez la touche REC [●] durant l'enregistrement, la touche REC [●] clignotera et l'enregistrement sera temporairement suspendu. Vous pouvez alors vérifier les sons assignés aux touches de statut 1 - 8. L'enregistrement reprend quand vous pressez à nouveau la touche REC [●].

7. Pour éditer le contenu enregistré durant la saisie en temps réel, procédez comme suit.

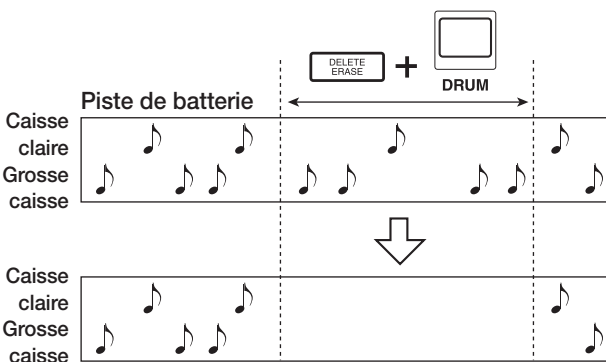
- Pour effacer ce qui est joué par un son de batterie spécifique

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez la touche de statut dont vous désirez effacer le son. En conservant enfoncées les deux touches, le son produit par la touche correspondante est effacé du Pattern rythmique.



• Pour effacer ce qui est joué par tous les sons de batterie

En tenant enfoncée la touche [DELETE/ERASE], pressez la touche de statut [DRUM]. Tant que vous gardez enfoncées les deux touches, ce qui est joué par les sons de batterie est effacé de la section rythmique.



8. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez la touche STOP [■].

L'enregistrement de Pattern s'arrête et l'appareil revient à l'écran de Pattern rythmique. Pressez la touche PLAY [▶] pour écouter le Pattern que vous avez enregistré.

Quand vous sélectionnez un Pattern vide et l'enregistrez, le nom "Patxxx" (où xxx est le numéro de Pattern) est automatiquement affecté au Pattern. Vous pouvez éditer ce nom de Pattern si nécessaire (→ p. 95).

9. Pour terminer l'enregistrement de Pattern et revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Truc

- Si vous utilisez un clavier MIDI connecté en prise MIDI IN pour la programmation en temps réel, vous pouvez programmer chaque note avec une information de dynamique (pour savoir à quel son de batterie correspond chaque numéro de note, voir page 161).
- Quand le MRS-802 est en réglage par défaut, le kit de batterie reçoit sur le canal MIDI numéro 10. Pour la programmation en temps réel à l'aide d'un clavier MIDI, réglez aussi sur 10 le canal de transmission MIDI du clavier.
- Le canal de réception MIDI du kit de batterie peut être changé si désiré (→ p. 130).
- Après avoir changé la valeur de quantification (→ p. 90), vous pouvez recommencer la programmation en temps réel. Dans ce cas, l'instant de déclenchement des notes déjà programmées ne changera pas. Par exemple, vous pouvez enregistrer une charleston avec des triple-croches puis passer en double-croches pour la programmation de caisse claire et grosse caisse.

Editer un Pattern rythmique

Cette section explique comment éditer un Pattern rythmique existant.

Régler la balance de volume de batterie

Le volume du kit de batterie peut être ajusté avec le fader [DRUM] de la section mixer. Si nécessaire, le niveau de volume du kit de batterie peut être individuellement programmé pour chaque Pattern rythmique.

1. En mode de Pattern rythmique (touche [SONG/PATTERN] éteinte), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.

2. Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique s'affiche.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT Dr Level" et pressez la touche [ENTER].

Cet écran vous permet de spécifier le volume de la piste de batterie.



L'affichage donne le réglage de volume actuel (0 - 15).

4. Tournez la molette pour sélectionner le réglage désiré, puis pressez la touche [EXIT].

Le réglage est accepté et le menu d'édition de Pattern rythmique ré-apparaît.

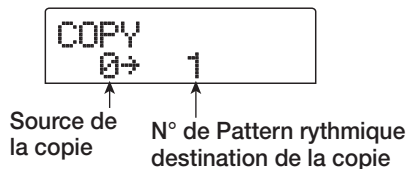
5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Copier un Pattern rythmique

Vous pouvez copier un Pattern rythmique dans un autre numéro de Pattern. C'est pratique pour créer des variations d'un même Pattern rythmique.

1. En mode de Pattern rythmique (touche [SONG/PATTERN] éteinte), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.
2. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Pattern rythmique devant servir de source à la copie.
3. Pressez la touche [INSERT/COPY].

L'écran de sélection de la destination de la copie apparaît. Un Pattern vide est représenté par "E".



Source de la copie N° de Pattern rythmique destination de la copie

4. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Pattern rythmique devant servir de destination à la copie, et pressez la touche [ENTER].

L'indication "SURE?" s'affiche.

5. Pour exécuter le processus de copie, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], la copie est exécutée et l'affichage revient à l'écran de sélection de Pattern rythmique, avec le Pattern rythmique destination de la copie sélectionné.

Si le Pattern rythmique destination de la copie contient des informations, celles-ci seront remplacées.

6. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Editer le nom d'un Pattern rythmique

Cette section explique comment éditer le nom d'un Pattern rythmique.

1. En mode de Pattern rythmique (touche [SONG/PATTERN] éteinte), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.
2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern que vous voulez nommer.
3. Pressez la touche [EDIT].

Le menu d'édition de Pattern rythmique s'affiche.



4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "EDIT Name" et pressez la touche [ENTER].

Le nom de Pattern rythmique s'affiche et le premier caractère clignote.



5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 34.

Truc

Quand vous sélectionnez un Pattern vide et l'enregistrez, le nom de Pattern "Patxxx" (où xxx est le numéro de Pattern) lui est automatiquement affecté.

6. Quand vous avez fini d'éditer le nom, pressez la touche [EXIT].

Le nom de Pattern rythmique sera mis à jour et l'appareil reviendra au menu d'édition de Pattern rythmique.

7. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Effacer un Pattern rythmique

Cette section explique comment effacer toutes les données d'un Pattern rythmique spécifié, pour le vider.

1. En mode de Pattern rythmique (touche [SONG/PATTERN] éteinte), pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.

2. Tournez la molette pour sélectionner le Pattern rythmique à effacer.

Si la diode [SONG/PATTERN] est allumée, pressez-la pour l'éteindre.

3. Pressez la touche [DELETE/ERASE].

L'indication "DELETE SURE?" s'affiche.

4. Pour effacer le Pattern rythmique, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], le contenu du Pattern rythmique est effacé et l'affichage revient à l'écran de sélection de Pattern rythmique, avec le Pattern rythmique vidé sélectionné.



```
---#000
EMPTY
```

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Importer des Patterns et morceaux rythmiques d'un autre projet

Cette section explique comment importer des données de Pattern rythmique et de morceau rythmique d'un autre projet sauvegardé sur le disque dur.

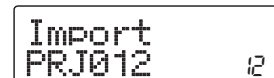
1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [DRUM] pour l'allumer.

2. Pressez la touche [UTILITY] dans la section afficheur.

Le menu Utility pour différents réglages de la section rythmique apparaît.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY Import" et pressez la touche [ENTER].

L'affichage suivant apparaît.



```
Import
PRJ012
```

4. Tournez la molette pour sélectionner le projet depuis lequel importer les données et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Import SURE?" s'affiche.

5. Pressez la touche [ENTER].

Les données sont importées dans le projet actuel. Quand le processus est terminé, l'écran de l'étape 2 ré-apparaît.

6. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Editer différents réglages de la section rythmique

Cette section explique comment éditer différents réglages qui affectent la totalité de la section rythmique, tels que le pré-compte ou le volume du métronome.

Procédure de base

La procédure de base pour éditer des réglages de la section rythmique est la même pour la plupart des éléments, comme décrite ci-dessous.

Truc

Vous pouvez utiliser la même procédure en mode Pattern rythmique ou en mode morceau rythmique.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [DRUM] pour qu'elle s'allume.

La section rythmique et la section enregistreur ne sont pas liées.

2. Pressez la touche [UTILITY] dans la section afficheur.

Le menu Utility pour différents réglages de la section rythmique apparaît.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner un des éléments suivants à éditer et pressez la touche [ENTER].

- **Drum Kit**

Change le kit rythmique utilisé pour la reproduction du Pattern rythmique et du morceau rythmique (→ p. 79).

- **Count**

Change la longueur du pré-compte.

- **ClickVol**

Change le niveau de volume du métronome.

- **Velocity**

Change la valeur de dynamique pour la programmation des notes avec les touches de statut.

- **MIDI**

Fait les réglages relatifs au MIDI (→ p. 129).

- **Import**

Importe les Patterns rythmiques et morceaux rythmiques d'un projet sauvegardé sur le disque dur (→ p. 96).

- **Memory**

Contrôle la mémoire restant disponible pour les Patterns et morceaux rythmiques.

5. Tournez la molette pour éditer le réglage.

L'affichage et le fonctionnement différeront pour chaque élément. Pour des détails, référez-vous aux sections suivantes.

6. Quand la procédure de réglage est terminée, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal.

Changer la longueur du pré-compte

Vous pouvez changer la longueur du pré-compte quand vous enregistrez un Pattern rythmique. Sélectionnez "Count" dans le menu Utility pour la rythmique et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour choisir un de ces réglages.

- **OFF**

Le pré-compte est désactivé.

- **1**

Une mesure de pré-compte est entendue (réglage par défaut).

- **2**

Deux mesures de pré-compte sont entendues.

- **KEY**

Le pré-compte est désactivé et l'enregistrement commence à l'instant où vous jouez une note sur le clavier MIDI ou pressez une touche de statut.

Changer le volume du métronome

Vous pouvez changer le volume du métronome entendu quand vous enregistrez un Pattern rythmique en temps réel. Sélectionnez "ClickVol" dans le menu Utility pour la rythmique et pressez la touche [ENTER]. Tournez alors la molette pour choisir le réglage (OFF, 1 - 15).

Programmation de la dynamique

Vous pouvez programmer le volume produit quand vous utilisez les touches de statut pour programmer les notes. Sélectionnez "Velocity" dans le menu Utility et pressez la touche [ENTER]. Puis tournez la molette pour choisir le réglage SOFT (faible), MEDIUM (moyenne), ou LOUD (forte).

Si vous utilisez un clavier MIDI plutôt que les touches de statut pour programmer les notes, ce réglage n'a pas d'effet. La valeur de dynamique correspondant à votre jeu sera enregistrée.

Contrôler la mémoire restant disponible

La quantité de mémoire d'enregistrement disponible pour les Patterns rythmiques et les morceaux rythmiques sera affichée en pourcentage (%). Sélectionnez "Memory" depuis le menu Utility rythmique et pressez la touche [ENTER]. Cet écran ne sert qu'à l'affichage. Aucun réglage ne peut y être édité.

Référence [Effets]

Cette section explique les fonctions et l'utilisation de la section effets intégrée au MRS-802.

A propos des effets

Le MRS-802 a deux types d'effets, un "effet par insertion" et deux effets par boucle "envoi/retour". Les deux types peuvent être employés simultanément et sont détaillés ci-dessous.

Effet par insertion

Cet effet s'insère sur le trajet du signal. Vous pouvez choisir un des points d'insertion suivants pour l'effet.

- (1) Mixer d'entrées
- (2) N'importe quelle voie du mixer de pistes
- (3) Juste avant le fader [MASTER]

Par exemple, si l'effet est inséré dans le mixer d'entrées, le signal entrant est directement traité par l'effet et le résultat est enregistré sur une piste de l'enregistreur. Sinon, si l'effet

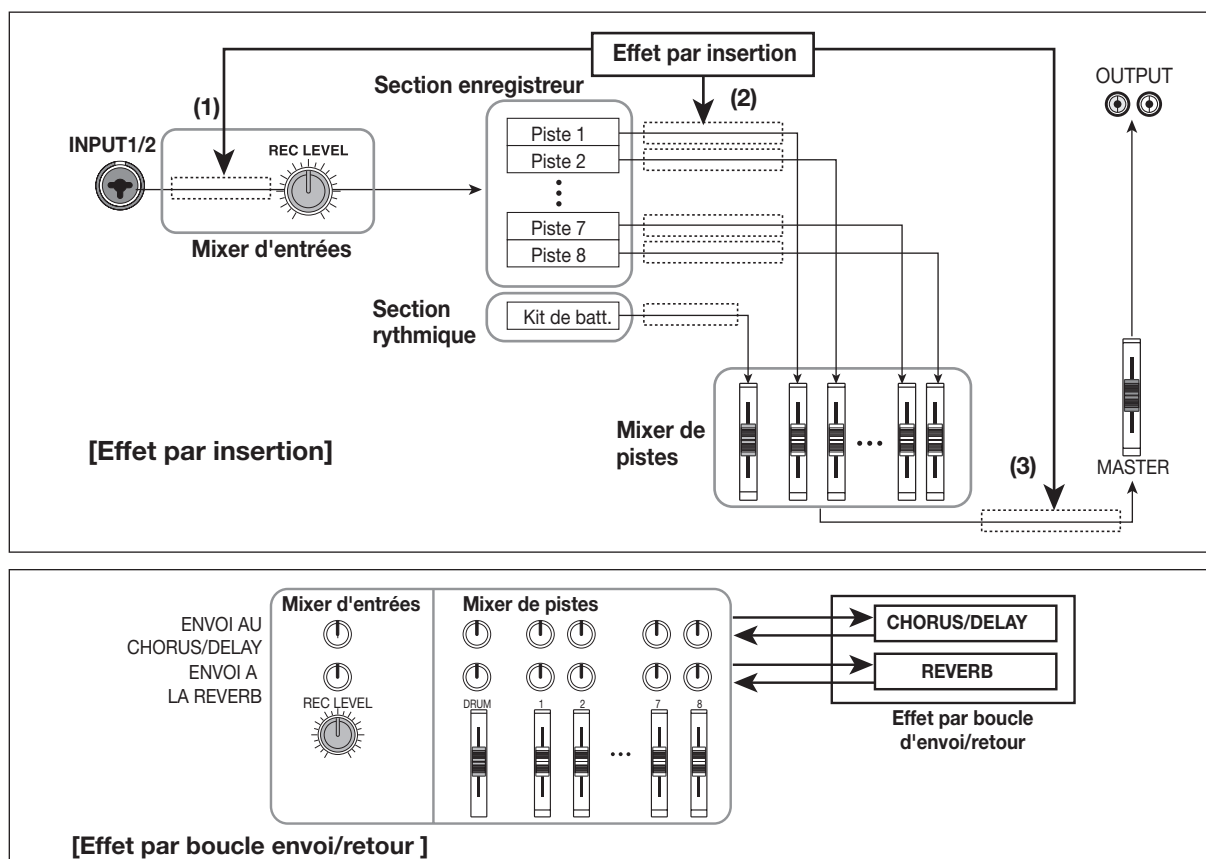
est inséré sur une piste du mixer de pistes, il traite le signal de la piste audio ou du kit de batterie.

En choisissant une insertion juste avant le fader [MASTER], vous pouvez employer l'effet pour traiter le mixage final avant enregistrement sur la piste Master.

Effets en boucle envoi/retour

Les effets en boucle envoi/retour sont connectés en interne à la boucle envoi/retour de la section mixer. Le MRS-802 a deux effets en boucle, une reverb (REVERB) et un chorus/delay (CHORUS/DELAY) qui peuvent servir simultanément.

Les niveaux d'envoi du mixer d'entrées ou du mixer de pistes règlent l'intensité des effets en boucle. Monter le niveau d'envoi enverra le signal correspondant à l'entrée de l'effet, et le signal traité par l'effet sera immédiatement renvoyé en un point situé avant le fader [MASTER], pour mixage avec les autres signaux.



Employer l'effet par insertion

Cette section explique comment choisir où insérer l'effet, comment sélectionner et éditer un Patch.

A propos des Patches d'effet par insertion

L'effet par insertion est un multi-effet contenant plusieurs effets tels que compresseur, distorsion et delay connectés en série. Chacun de ces effets est appelé "module d'effet".

Pour l'effet par insertion, jusqu'à six modules peuvent être employés simultanément. Une combinaison de tels modules d'effets se nomme un "algorithme".

Le MRS-802 incorpore les algorithmes suivants.

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**

Des algorithmes destinés à enregistrer guitare/basse.

- **MIC**

Un algorithme pour la voix ou pour enregistrer par micro.

- **Dual MIC**

Un algorithme pour deux canaux mono d'entrée et de sortie totalement indépendants.

- **LINE**

Un algorithme principalement conçu pour enregistrer les instruments de niveau ligne (synthétiseur, piano électrique).

- **MASTERING**

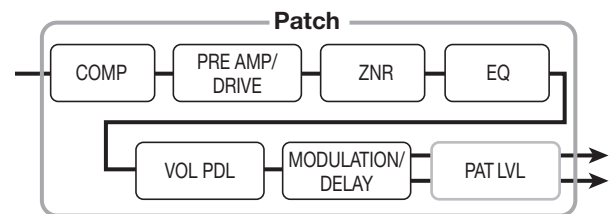
Un algorithme destiné à traiter un signal de mixage stéréo, par exemple au cours du mixage.

L'arrangement des modules d'effet et le trajet du signal pour chaque algorithme sont représentés ci-dessous.

Truc

Il y a trois types d'algorithmes: entrée mono/sortie stéréo, entrée stéréo/sortie stéréo, et entrée mono x 2/sortie mono x 2. Cette différence affectera le trajet du signal quand l'effet sera inséré. Pour des détails, référez-vous en p. 102.

Chaque module d'effet comprend divers paramètres qui ajustent le type d'effet et son intensité. Les réglages des paramètres de chaque module d'effet et un réglage général de volume (niveau du Patch) sont regroupés dans une entité nommée "Patch".



Un nouveau projet contient 190 Patches organisés selon les huit algorithmes. Vous pouvez instantanément changer les réglages de l'effet par insertion en sélectionnant simplement l'algorithme approprié, puis un Patch.

Le tableau ci-dessous donne les types d'algorithme et les numéros de Patch pour chaque type.

Algorithme	Arrangement des modules d'effets	Type d'entrée/sortie
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP → PRE AMP/ DRIVE → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/ DELAY	Mono → stéréo
MIC	COMP/LIM → MIC PRE+ DE-ESSER → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/ DELAY	Mono → stéréo
DUAL MIC	COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → VOL PDL → DOUBLING COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → VOL PDL → DOUBLING	Mono → mono x 2
LINE	COMP/LIM → ISOLATOR → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/	Stéréo → stéréo
MASTERING	3BAND COMP/ LO-FI → NORMALIZE → ZNR → EQ → VOL PDL → DIMENSION/ RESONANCE	

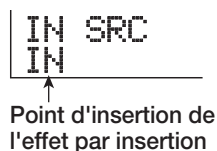
Algorithme	N° de Patch	Algorithme	N° de Patch
CLEAN	0 – 24	MIC	0 – 49
DIST	0 – 44	DUAL MIC	0 – 49
ACO/BASS SIM	0 – 14	LINE	0 – 49
BASS	0 – 14	MASTERING	0 – 29

Changer le point d'insertion de l'effet

Quand le projet est dans son état initial, l'effet s'insère dans le mixer d'entrées. Toutefois, vous pouvez changer le point d'insertion si nécessaire. La procédure est la suivante.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [INPUT SOURCE] en section effets.

Le point d'insertion actuellement sélectionné s'affiche.



Les points d'insertion suivants sont disponibles.

- **IN**

Mixer d'entrées (réglage par défaut)

- **DRUM**

Sortie du son de batterie

- **TR1 - TR8**

Sortie de piste 1 - 8

- **TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8**

Sortie de pistes 1/2, 3/4, 5/6, 7/8

- **MASTER**

Immédiatement avant le fader [MASTER]

2. Tournez la molette pour sélectionner le point d'insertion.

Truc

Alors que l'écran de l'étape 1 est affiché, vous pouvez sélectionner le point d'insertion en pressant les touches [INPUT 1]/[INPUT 2] et les touches de statut. Pour sélectionner les paires de pistes 1/2, 3/4, 5/6, et 7/8, pressez ensemble les deux touches de statut correspondantes.

3. Quand le point d'insertion a été sélectionné, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran principal.

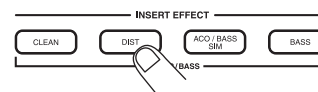
Truc

Quand l'effet s'insère ailleurs que dans le mixer d'entrées, [INPUT SOURCE] est allumé en écran principal.

Sélectionner le Patch de l'effet par insertion

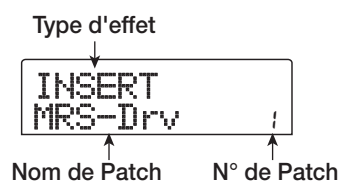
Cette section explique comment sélectionner le Patch de l'effet par insertion.

1. Pressez une touche [INSERT EFFECT] en section afficheur.



La touche s'allume, et l'afficheur indique le Patch actuellement sélectionné pour cet algorithme.

Pour sélectionner un Patch pour l'effet par insertion, commencez par sélectionner l'algorithme. Quand vous pressez une touche [INSERT EFFECT], la première ligne de l'afficheur indique "INSERT" et la seconde affiche le Patch de l'effet par insertion pour cet algorithme.



Truc

Quand la boucle d'effet a été utilisée, la première ligne de l'écran affiche "SEND REV" ou "SEND CHO".

2. Utilisez les touches PATCH SELECT [▲]/[▼] ou tournez la molette pour sélectionner le Patch.

Le Patch sélectionné devient immédiatement actif.

Truc

L'indication "EMPTY" apparaît au lieu du nom de Patch si le Patch est vide. Le sélectionner n'aura pas d'effet.

3. Pour temporairement désactiver l'insertion d'effet, pressez la touche [BYPASS/TUNER] en section effets.

La touche [BYPASS/TUNER] s'allume, et l'effet inséré est court-circuité. Presser une fois encore la touche [BYPASS/TUNER] réactive l'effet.

Truc

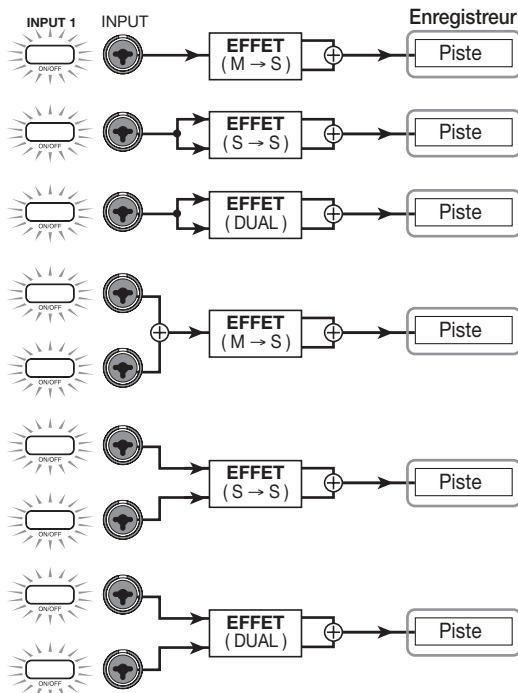
Presser la touche [ENTER] en mode Bypass active la fonction accordeur (→ p. 136).

4. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

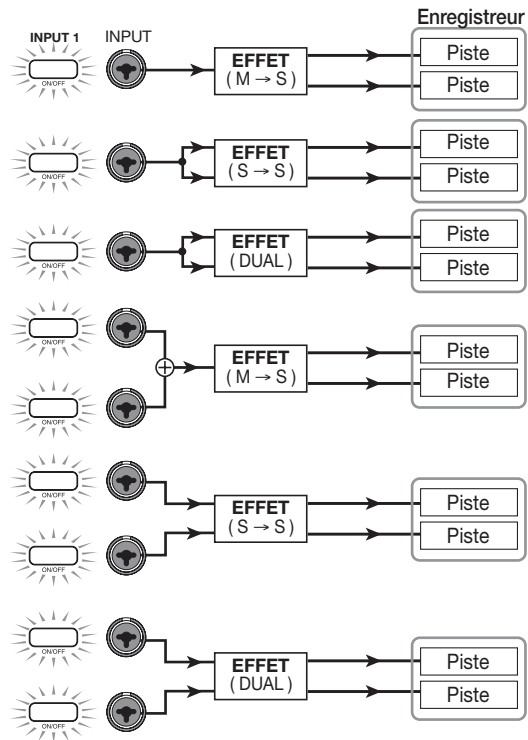
Le trajet du signal passant par l'effet inséré changera comme représenté ci-après, selon le point d'insertion, le nombre de canaux du signal entrant et le type d'entrée/sortie de l'effet inséré ("M → S" indique entrée mono/sortie stéréo, "S → S" indique entrée/sortie stéréo, "Dual" indique entrée/sortie mono x 2).

En cas d'insertion dans le mixer d'entrées

- Enregistrement sur des pistes mono (pistes 1 - 8)



- Enregistrement sur deux pistes mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8)

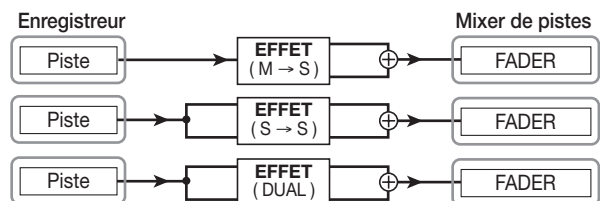


Truc

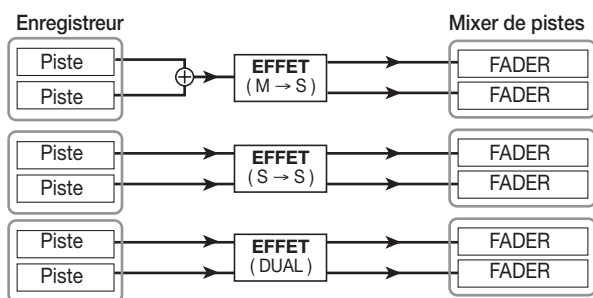
Si aucune piste d'enregistrement n'est sélectionnée, le signal produit par l'effet inséré est envoyé en un point placé avant le fader [MASTER] et mélangé avec le signal du mixer de pistes.

En cas d'insertion dans le mixer de pistes

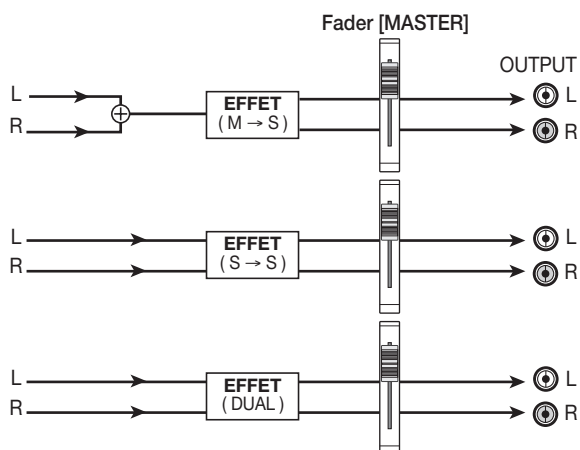
- Piste mono (piste 1 - 8) sélectionnée comme point d'insertion



- Deux pistes mono (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) ou piste de batterie sélectionnées comme point d'insertion



■ En cas d'insertion immédiatement avant le fader [MASTER]

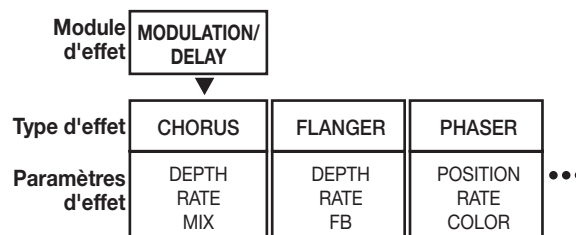


Editer le Patch de l'effet inséré

Les modules d'effet de l'effet inséré ont différents "paramètres d'effet" qui peuvent être réglés pour changer avec précision le caractère de l'effet. En éditant ces paramètres d'effet, vous pouvez obtenir le timbre ou effet désiré.

Pour certains modules d'effet, vous pouvez changer le "type d'effet". Par exemple, dans l'algorithme MIC, le module d'effet MODULATION/DELAY offre dix types d'effets tels que chorus, flanger et phaser parmi lesquels vous choisirez celui à employer.

Quand vous changez le type d'effet, les paramètres d'effet changent aussi.



Cette section explique comment éditer le type d'effet et les paramètres d'effets du Patch actuellement sélectionné.

1. Utilisez les touches [INSERT EFFECT] pour sélectionner un algorithme, et utilisez les touches PATCH SELECT [▲]/[▼] ou la molette pour sélectionner le Patch que vous voulez éditer.

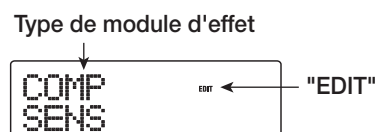
Il n'est pas possible de changer l'algorithme d'un Patch. Pour cela, vous devez commencer par sélectionner un Patch utilisant l'algorithme désiré, même si vous voulez créer un Patch sans base de départ.

Truc

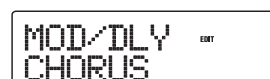
L'indication "EMPTY" apparaît à la place du nom de Patch si le Patch est vide. Pour créer un Patch sans base de départ, sélectionnez un Patch vide ayant l'algorithme désiré.

2. Pressez la touche [EDIT].

La première ligne de l'afficheur indiquera "EDIT". Cela signifie que le Patch peut maintenant être édité.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner le module d'effet que vous désirez éditer.



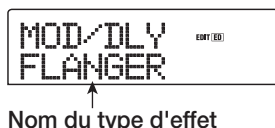
La première ligne de l'écran affiche les indications suivantes pour chaque module d'effet.

Algorithme	Module/Afficheur				
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP → COMP	PRE/DRV → PRE AMP/DRIVE	3BandEQ → EQ	MOD/DLY → MODULATION/DELAY	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MIC	COMP/LIM → COMP/LIM	MIC PRE → MICPRE+DE-ESSER	3BandEQ → EQ	MOD/DLY → MODULATION/DELAY	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
DUAL MIC	COMP Lch → COMP/LIM	MicPre L → MICPRE	EQ Lch → EQ	DOUBLE L → DOUBLING	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
LINE	COMP/LIM → COMP/LIM	ISOLATOR → ISOLATOR	3BandEQ → EQ	MOD/DLY → MODULATION/DELAY	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi → 3BAND COMP/ Lo-Fi	NORMLZR → NORMALIZER	3BandEQ → EQ	DIM/RESO → DIMENSION/ RESONANCE	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL

NOTE

Le tableau ci-dessus montre les affichages quand le module d'effet est activé (ON). S'il est désactivé (OFF), la seconde ligne de l'écran affiche "-OFF-".

4. Pour changer le type d'effet du module sélectionné, tournez la molette pour sélectionner le type d'effet désiré.



NOTE

- Si le contenu d'un Patch a été édité, l'indicateur "EDIT" en partie supérieure de l'afficheur se change en "EDITED".
- Si "TOTAL" s'affiche, vous pouvez utiliser les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner PAT LVL, ZNR, ou VOL PDL.

NOTE

Certains modules d'effet n'ont qu'un type d'effet. Pour eux, il n'y aura pas d'écran de sélection de type d'effet.

5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le paramètre d'effet à éditer.

Quand vous employez les touches curseur Haut/Bas, un affichage de réglage des types d'effet et paramètres apparaît pour ce module.

Le schéma suivant montre un exemple de ce qui s'affiche

quand vous avez sélectionné le paramètre DEPTH de l'effet "FLANGER".



Valeur de réglage

6. Tournez la molette pour changer le réglage.

Pour des détails sur les types d'effet qui peuvent être sélectionnés pour chaque module d'effet et sur les paramètres d'effet pour chaque type, référez-vous à l'appendice (→ p. 145 – 153) situé en fin de ce manuel.

7. Pour régler le module on/off, faites-le s'afficher et pressez la touche [ENTER].

Quand le module d'effet a été réglé sur Off, le nom du type d'effet s'affiche comme "-OFF-". Si vous pressez une fois encore la touche [ENTER] dans ces conditions, le réglage redevient On.



NOTE

Si "TOTAL" est affiché en première ligne, vous pouvez régler le module ZNR/VOL PDL et le niveau de Patch (PAT LVL). Commuter On/Off le module d'effet n'est dans ce cas pas possible.

8. Répétez les étapes 3 - 7 pour apporter les éditions désirées aux autres modules.
9. Pour ajuster le niveau de Patch (le volume final du Patch), utilisez les touches curseur Haut/Bas pour afficher "TOTAL PAT LVL", et tournez la molette.

Le niveau de Patch se règle dans une plage 1 - 30.



10. Quand vous avez fini l'édition, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran de sélection de Patch.

NOTE

N'oubliez pas que si vous revenez à l'écran de sélection de Patch et sélectionnez un autre Patch sans avoir enregistré le précédent, le résultat de vos éditions sera perdu. Pour conserver vos éditions, référez-vous à la section suivante.

Mémorisation d'un Patch d'effet par insertion

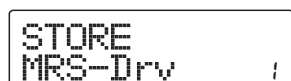
Un Patch édité peut être conservé dans tout emplacement de même algorithme. Vous pouvez aussi mémoriser un Patch existant dans un autre emplacement pour en créer une copie.

1. Pressez la touche [INSERT EFFECT] en section afficheur, et pressez la touche [EDIT].

Le Patch actuellement sélectionné peut maintenant être édité. Faites toutes les éditions désirées.

2. Quand l'édition est terminée, pressez la touche [STORE] en section de contrôle.

Un écran de choix de l'emplacement de stockage s'affiche.



N° de patch

3. Tournez la molette pour choisir le numéro du Patch de destination.

4. Pour exécuter la mémorisation, pressez une fois encore la touche [STORE].

Le Patch sera mémorisé, et l'appareil reviendra à l'écran de sélection de Patch.

Truc

- Les Patches que vous avez ainsi mémorisés sont sauvegardés sur le disque dur comme partie du projet.
- Des données de Patch incluses dans un projet existant peuvent être chargées dans le projet actuel (→ p. 110).

Editer le nom d'un Patch d'effet par insertion

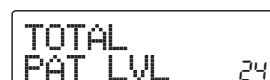
Cette section explique comment éditer le nom du Patch actuellement sélectionné.

1. Pressez la touche [INSERT EFFECT] qui contient le Patch à éditer. Puis utilisez les touches PATCH SELECT [▲]/[▼] ou la molette pour sélectionner le Patch que vous voulez éditer.

2. Pressez la touche [EDIT].

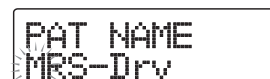
Le Patch sélectionné peut maintenant être édité.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "TOTAL PAT LVL".



4. Pressez répétitivement la touche curseur Bas pour faire s'afficher l'indication "PAT NAME".

Le nom du Patch sélectionné peut maintenant être édité. La lettre actuellement sélectionnée pour l'édition clignote.



5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Pour connaître les caractères disponibles, voir page 34.

6. Répétez l'étape 5 si nécessaire pour compléter le nouveau nom.

7. Pour valider le nouveau nom, pressez deux fois la touche [STORE] en section de contrôle.

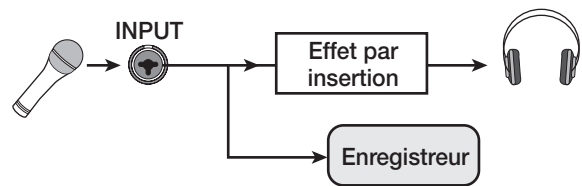
Le nouveau nom est mémorisé, et l'appareil revient à l'écran de sélection de Patch.

NOTE

N'oubliez pas que l'ancien nom reviendra si vous changez de Patch sans avoir mémorisé le nom de Patch que vous venez d'éditer.

N'appliquer l'effet par insertion qu'au signal d'écoute de contrôle

Normalement, quand l'effet par insertion s'applique au mixer d'entrées, le signal traité par l'effet est enregistré sur une piste. Si nécessaire, toutefois, vous pouvez insérer l'effet uniquement sur le signal d'écoute de contrôle, et enregistrer sur la piste le signal entrant non traité. Par exemple, quand vous enregistrez une interprétation vocale sans effet sur une piste, l'interprète peut être plus à l'aise si un effet adapté à la prise micro est inséré sur le signal de retour.



1. Choisissez le mixer d'entrées comme point d'insertion d'effet.

2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.

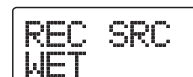
Le menu Utility apparaît.



3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY REC SRC", et pressez [ENTER].

L'affichage change comme suit.

Vous pouvez maintenant sélectionner un des deux types de signal à enregistrer sur la piste.



- **WET**

Le signal reçu et passé au travers de l'effet par insertion sera enregistré sur la piste (réglage par défaut).

- **DRY**

Seul le signal reçu non traité sera enregistré sur la piste. Toutefois, même dans ce cas, l'effet par insertion s'appliquera au signal d'écoute.

4. Tournez la molette pour changer le réglage en “DRY”.

5. Quand vous avez fini de faire les réglages, pressez la touche [EXIT] plusieurs fois.

L'appareil revient à l'écran principal.

● NOTE ●

Le réglage “UTILITY REC SRC” est mémorisé indépendamment pour chaque projet. Avant de commencer à enregistrer d'autres parties, ramenez le réglage sur “WET”.

Employer les boucles d'effet

Cette section explique comment sélectionner et éditer les Patches des effets en boucle (chorus/delay, reverb).

A propos des Patches des effets en boucle

Les effets en boucle “reverb” et “chorus/delay” sont différents et indépendants.

Reverb et chorus/delay ont chacun un “type d'effet” qui détermine leur type d'action et divers paramètres qui vous permettent d'ajuster le caractère de l'effet. Les réglages du type d'effet et des paramètres, ainsi qu'un nom, sont regroupés sous le terme de “patch” d'effet en boucle.

Un nouveau projet contient 20 Patches de reverb et 20 Patches de chorus/delay. Vous pouvez instantanément changer les réglages de reverb ou chorus/delay en précisant l'effet pour lequel vous voulez sélectionner un Patch (reverb ou chorus/delay), puis en sélectionnant ce Patch. Le numéro de Patch est choisi comme suit.

Effet	N° de Patch
REVERB	0 – 19
CHORUS/DELAY	0 – 19

Sélection d'un Patch de boucle d'effet

Cette section explique comment sélectionner un Patch de reverb ou chorus/delay.

1. Pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY] dans la section effets.

Pressez la touche [REVERB] pour sélectionner un Patch de reverb ou la touche [CHORUS/DELAY] pour sélectionner un Patch de chorus/delay.

Le Patch actuellement sélectionné s'affichera. L'affichage suivant montre un exemple de ce que vous voyez quand la touche [REVERB] est pressée.

```
SEND REV
TightHal 0
```

↑ ↑
Nom de Patch N° de Patch

2. Utilisez les touches PATCH SELECT [▲]/[▼] pour choisir le nouveau Patch.

Quand vous tournez la molette, de nouveaux Patches sont immédiatement appelés. Si les valeurs des paramètres REVERB SEND et CHORUS/DELAY SEND du mixer de pistes sont montées, vous pouvez presser la touche PLAY [▶] pour faire jouer le morceau et écouter le résultat donné par le nouveau Patch sélectionné.

Truc

- Pour des détails sur le fonctionnement du mixer de pistes, référez-vous en p. 71.
- Le statut allumé/éteint de la touche [REVERB] ou [CHORUS/DELAY] correspond au statut on/off de ce module. Chaque pression fait permuter le statut.

3. Pour retourner à l'écran principal, pressez la touche [EXIT].

Editer un Patch de boucle d'effet

Cette section explique comment éditer le Patch d'un effet en boucle.

- 1. Pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY] en section effets.**
- 2. Si besoin, tournez la molette pour choisir le Patch à éditer. L'écran suivant est un exemple d'affichage quand la touche [CHORUS/DELAY] a été pressée.**



3. Pressez la touche [EDIT].

L'afficheur indiquera "EDIT", et un écran apparaîtra où vous pourrez éditer le Patch. Quand la touche [EDIT] est pressée, le type d'effet sélectionné pour cette boucle d'effet est affiché.



Type d'effet

4. Si vous voulez changer le type d'effet, tournez la molette.

Quand le type d'effet est changé, les paramètres d'effet changent en conséquence.



Truc

Si le contenu d'un Patch a été édité, l'indicateur "EDIT" de la partie supérieure de l'afficheur se change en "EDITED".

5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner le paramètre d'effet à éditer.

Le type d'effet apparaît en première ligne de l'afficheur et la seconde ligne affiche le nom de paramètre d'effet.

Le réglage actuel est affiché à droite du nom de paramètre.



6. Tournez la molette pour changer le réglage.

Pour des détails sur les types d'effet sélectionnables pour la reverb ou le chorus/delay et sur la plage de réglage de chaque paramètre d'effet, référez-vous à l'appendice (→ p. 145 – 153) à la fin de ce manuel.

7. Si nécessaire, répétez les étapes 5 - 6 pour éditer d'autres paramètres d'effet.

8. Quand vous avez fini l'édition, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à l'écran de sélection de Patch.

NOTE

N'oubliez pas que si vous sélectionnez un autre Patch sans avoir d'abord mémorisé votre Patch édité, les modifications faites seront perdues. Pour conserver le résultat de votre édition, référez-vous à la section suivante.

Mémorisation d'un Patch de boucle d'effet

Un Patch édité peut être mémorisé dans tout emplacement du même effet de boucle. Vous pouvez aussi mémoriser un Patch existant dans un autre emplacement pour en faire une copie.

1. **Pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY] dans la section effets, puis pressez la touche [EDIT].**

Le Patch actuellement sélectionné peut maintenant être édité. Suivez les étapes nécessaires à l'édition.

2. **Une fois l'édition terminée, pressez la touche [STORE] en section de commande.**

L'écran qui s'affiche sert à déterminer l'emplacement de mémorisation voulu.



```
Store
DeepCho  ?
```

3. **Tournez la molette pour sélectionner le numéro du Patch de destination de la mémorisation.**

4. **Pressez une fois encore la touche [STORE].**

Le Patch sera mémorisé, et l'appareil reviendra à l'écran de sélection de Patch.

Truc

- Les Patches que vous avez mémorisés sont sauvegardés sur le disque dur comme partie du projet.
- Les données de Patch incluses dans un projet existant peuvent être chargées dans le projet actuel (→ p. 110).

Editer le nom d'un Patch de boucle d'effet

Cette section explique comment éditer le nom du Patch actuellement sélectionné pour une boucle d'effet.

1. **Pressez la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY] dans la section effets.**

Si nécessaire, utilisez les touches PATCH SELECT [▲]/[▼] ou tournez la molette pour sélectionner le Patch dont vous désirez éditer le nom.

2. **Pressez la touche [EDIT] et pressez répétitivement la touche curseur Haut pour faire s'afficher "PAT NAME".**

Le nom du Patch sélectionné peut maintenant être édité. La lettre actuellement sélectionnée pour l'édition clignote.



```
PAT NAME
DeepCho
```

3. **Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère.**

Pour connaître les caractères disponibles, voir page 34.

4. **Répétez l'étape 3 jusqu'à ce que le nouveau nom soit terminé.**

5. **Pour valider le nouveau nom, pressez deux fois la touche [STORE] en section de contrôle.**

Le nouveau nom est mémorisé, et l'appareil revient à l'écran de sélection de Patch.

Importer des Patches d'un autre projet

Cette section explique comment importer (charger) tous les Patches d'effets internes d'un autre projet déjà sauvegardé sur le disque dur.

● NOTE ●

N'oubliez pas qu'importer les Patches de cette façon remplacera tous les Patches du projet actuel. Prenez garde à ne pas accidentellement effacer des Patches que vous désirez conserver.

- 1.** Pressez les touches [INSERT EFFECT], la touche [REVERB] ou la touche [CHORUS/DELAY] pour afficher un paramètre relatif à un effet.

Pour importer un Patch, un paramètre relatif à un effet doit être affiché.

- 2.** Pressez la touche [UTILITY].

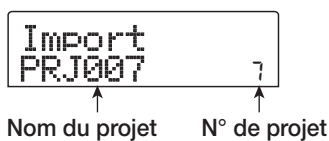
L'indication "UTILITY Import" s'affiche.



```
UTILITY
Import
```

- 3.** Pressez la touche [ENTER].

Dans cette condition, vous pouvez sélectionner le projet depuis lequel importer.



```
Import
PRJ007
```

Nom du projet N° de projet

- 4.** Tournez la molette pour sélectionner le projet source de l'import, et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Import SURE?" s'affiche.

- 5.** Pour effectuer le processus d'importation, pressez la touche [ENTER] une fois encore. Pour annuler le processus, pressez la touche [EXIT].

Les Patches du projet sélectionné sont importés dans le projet actuel. Quand le processus d'importation est terminé, l'écran de l'étape 1 ré-apparaît.

Référence [Créer un CD]

Cette section décrit comment utiliser le graveur de CD-R/RW du MRS-802.

● NOTE ●

- Avec un MRS-802 sans graveur de CD-R/RW pré-installé, créer un CD n'est pas possible.
- Il n'est pas possible de lire un CD de mode mixte, ou un CD protégé contre la copie, ni de charger ses données.

Ecrire des données audio

Le MRS-802 vous permet d'écrire le contenu de la piste Master de tout projet sur un CD-R/RW au format CD-DA (données audio). Le résultat est un CD audio lisible par un lecteur de CD. Comme les autres pistes du MRS-802, la piste Master a aussi dix V-takes. La dernière V-take sélectionnée servira de source au CD audio.

Il existe deux façons d'écrire des données audio sur un CD-R/RW, décrites ci-dessous.

• Ecriture par projet

Cette méthode inscrit la piste Master d'un seul projet sur le disque. Avec cette méthode, il est possible d'ajouter ultérieurement des données audio, tant que le disque n'a pas été finalisé.

• Ecriture par album

Cette méthode implique de d'abord créer une liste pour le CD audio (appelée "album") qui contient les informations sur les pistes Master des différents projets à inclure. Le CD est ensuite écrit en une seule opération, et la finalisation est automatiquement accomplie, aussi est-il impossible de rajouter des données audio ultérieurement.

■ TRUC ■

"Finaliser" un CD audio se réfère à la procédure servant à le rendre lisible sur un lecteur de CD ordinaire. Après finalisation, aucune donnée ne peut plus être ajoutée à un CD-R/CD-RW.

● NOTE ●

Les données d'onde de la V-take sélectionnée pour la piste Master sont enregistrées telles quelles sur le CD audio. Il n'est pas possible de les éditer durant l'enregistrement. Pour supprimer des portions vides avant ou après les éléments audio, vous pouvez utiliser la fonction de réduction de la piste Master pour la tronquer préalablement (→ p. 49).

A propos des disques CD-R/RW

Pour créer un CD audio, vous pouvez choisir comme support des disques CD-R ou CD-RW. Les caractéristiques de ces deux types de disques sont les suivantes.

• CD-R

Ce type de support ne permet d'enregistrer ou d'ajouter des données qu'une seule fois. Une fois des données écrites, elles ne peuvent être ni changées ni effacées. Les CD-R existent avec des capacités de 650 et 700 Mo.

Pour écrire sur disque une V-take de MRS-802, un CD-R vierge est nécessaire. Tant que le disque n'a pas été finalisé, il est possible d'ajouter d'autres données audio jusqu'à la capacité maximale du disque. Après finalisation, le disque peut être lu par un lecteur de CD ordinaire.

• CD-RW

Ce type de support permet l'enregistrement, l'ajout et l'effacement (global) de données. Les CD-RW existent aussi avec des capacités de 650 et 700 Mo.

Pour écrire sur disque des données audio de MRS-802, un CD-RW vierge ou totalement effacé est nécessaire. Tant que le disque n'a pas été finalisé, il est possible d'ajouter d'autres données audio jusqu'à la capacité maximale du disque. Le disque peut habituellement être reproduit par des lecteurs de CD conçus pour lire les CD-R/RW.

Disque	Ecriture	Ajout de données	Effacement	Lecture sur lecteur de CD normal
CD-R	Une seule fois	Oui	Non	Oui
CD-RW	Plusieurs fois (après effac.)	Oui	Oui	Non

● NOTE ●

Si vous utilisez des CD-RW pré-formatés du commerce, faites d'abord un effacement, comme décrit en page 117.

Enregistrer des données audio par projet

Vous pouvez sélectionner un projet et inscrire le contenu de sa piste Master sur un CD-R/CD-RW.

NOTE

Avant de lancer la procédure ci-dessous, utilisez la fonction de réduction de la piste Master pour tronquer les portions vides de début et de fin (→ p. 49).

1. Insérez un CD-R/RW dans le graveur de CD-R/RW.

Pour graver de nouvelles données audio, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW complètement effacé.

Pour ajouter des données audio, utilisez un CD-R/RW qui n'a pas encore été finalisé.

2. Sélectionnez le projet source de l'écriture.

Pour des détails sur le chargement des projets, référez-vous en page 125.

3. Vérifiez que la V-take à écrire sur le CD audio est sélectionnée dans la piste Master de ce projet.

4. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] en section de commande.

Le menu CD-R/RW s'affiche.

```
CD-R/RW
AUDIO CD
```

5. Vérifiez que l'indication "CD-R/RW AUDIO CD" est affichée et pressez la touche [ENTER].

Le menu Audio CD apparaît.

```
AUDIO CD
BURN CD
```

6. Vérifiez que "AUDIO CD BURN CD" est affiché et pressez la touche [ENTER].

La durée de la piste Master source s'affiche en heures (H), minutes (M), secondes (S), et millisecondes (MS).

```
BURN CD
TIME
0 53 42 50
```

↑
Durée de la piste Master

7. Pour contrôler le temps restant disponible sur le disque inséré, pressez la touche curseur Bas.

Le temps restant sur le disque est donné en partie inférieure de l'afficheur (en minutes/secondes/millisecondes).

```
BURN CD
REMAIN
0 7 40 00
```

↑
Temps d'écriture restant

Pressez la touche curseur Haut pour retourner à l'écran précédent.

8. Pour écouter la piste Master source, pressez la touche PLAY [▶]. Pour stopper cette lecture, pressez la touche STOP [■].

9. Pressez deux fois la touche [ENTER].

L'afficheur change comme suit.

N° de plage (piste) à graver

```
CDtrk01
SURE?
0 7 40 00
```

10. Pour effectuer l'écriture, pressez la touche [ENTER].

L'écriture sur le CD-R/RW commence. Durant l'écriture, l'indication "wait..." s'affiche. Le compteur donne l'avancée de la procédure.

Quand l'écriture est terminée, l'afficheur indique "CDtrkxx COMPLETE" (où xx est le numéro de piste ou plage).

Truc

En pressant la touche [EXIT] au lieu de la touche [ENTER], vous pouvez annuler le processus d'écriture et revenir à l'affichage précédent.

11. Quand l'écriture est finie, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à la condition de l'étape 4. Pour ajouter d'autres données audio, chargez le projet suivant et répétez la procédure ci-dessus.

NOTE

- Avec cette méthode, un blanc de 2 secondes sera automatiquement inséré entre les enregistrements du disque.
- Tant que la finalisation du disque n'a pas été accomplie, le CD-R/RW ne peut pas être lu par un lecteur de CD ordinaire (pour des informations sur l'écoute d'un CD-R/RW non finalisé, référez-vous en page 115).

12. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**Enregistrer des données audio par album**

Cette méthode implique de créer une liste pour le CD audio (appelée "album") qui contient des informations sur les pistes Master de plusieurs projets sauvegardés sur le disque dur. Le CD-R/CD-RW qui contient ces pistes Master est alors gravé en une seule opération.

NOTE

Avant de lancer la procédure ci-dessous, utilisez la fonction de réduction des pistes Master pour tronquer les portions vides de début et de fin.

1. Insérez un CD-R/RW dans le graveur de CD-R/RW.

Pour inscrire de nouvelles données audio, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW totalement effacé.

Pour ajouter de nouvelles données audio, utilisez un CD-R/RW qui n'a pas encore été finalisé.

2. Vérifiez que les bonnes V-takes sont sélectionnées pour les pistes Master des projets à enregistrer.**NOTE**

Les projets dans lesquels une V-take non enregistrée est sélectionnée pour les pistes Master ne peut pas servir de source.

3. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] dans la section afficheur.

Le menu CD-R/RW apparaît.

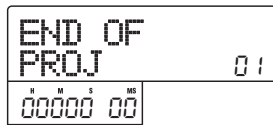
4. Vérifiez que l'indication "CD-R/RW AUDIO CD" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

Le menu Audio CD apparaît.


5. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "AUDIO CD ALBUM" et pressez la touche [ENTER].

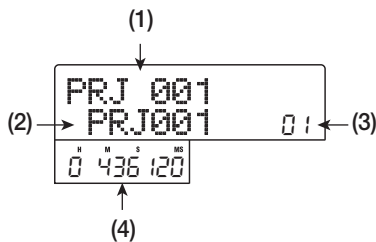
Dans cette condition, vous pouvez référencer des projets pour l'album. L'indication "END OF PROJ" correspond à la fin de la liste de projets de l'album. Quand l'affichage d'album est appelé la première fois, aucun projet n'a été

référéncé, par conséquent l'indication "END OF PROJ" apparaît.



6. Tournez la molette pour sélectionner le projet devant servir de morceau 1 à l'album.

L'indication "END OF PROJ" recule d'un morceau, et l'écran change comme suit.



(1) Numéro de projet

(2) Nom de projet

Cette zone affiche le nom et le numéro du projet devant servir de source à l'enregistrement.

(3) Numéro de plage

Cette zone affiche le numéro de plage où se fera l'écriture dans le CD-R/RW.

(4) Durée de V-take

Cette zone affiche la longueur (en heures/minutes/secondes/millisecondes) de la V-take actuellement sélectionnée pour les pistes Master du projet ci-dessus.

NOTE

Seuls sont affichés les projets dont les pistes Master ont une V-take non vide sélectionnée. Si le nom du projet désiré n'apparaît pas, vérifiez si une V-take enregistrée a été sélectionnée pour les pistes Master.

7. Quand le projet pour la plage 1 a été sélectionné, utilisez la touche curseur Droite pour passer à la plage 2.

L'écran change comme suit.



8. Tournez la molette pour sélectionner le projet devant servir à la plage 2 de l'album.

9. De la même façon, sélectionnez les projets des plages 3 et suivantes.

Le nombre maximal de plages est de 99, à condition qu'il y ait suffisamment d'espace sur le disque.

• Pour écouter les pistes Master

Pressez la touche PLAY [▶]. Les pistes Master du projet affiché sont jouées. Pour stopper la lecture, pressez la touche STOP [■].

• Pour changer les projets d'un album

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner le numéro de plage dont vous désirez changer le projet et utilisez la molette pour sélectionner un autre projet.

• Pour supprimer un projet d'un album

Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour choisir le numéro de plage dont vous désirez supprimer le projet et pressez la touche [DELETE/ERASE]. "DELETE SURE?" s'affiche. Pour supprimer le projet de la liste de l'album, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT]. Quand un projet est supprimé, les plages suivantes avancent d'une position.

• Pour supprimer tous les projets d'un album

Alors que vous êtes en référencement de projets d'album, pressez la touche [DELETE/ERASE] puis la touche curseur Bas. "ALL DEL SURE?" s'affiche. Pour supprimer tous les projets de la liste de l'album, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler le processus, pressez à la place la touche [EXIT].

• Pour contrôler la capacité du disque CD-R/RW

Pressez la touche curseur Bas. Le temps restant libre sur le disque apparaît en partie inférieure de l'afficheur. Pour revenir à l'écran précédent, pressez la touche curseur Haut.

- 10.** Quand vous avez référencé tous les projets désirés dans l'album, pressez deux fois la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit.

```

ALBUM
SURE?

```

Truc

Si vous pressez une fois la touche [ENTER], l'indication "xx Tracks BURN?" (où xx est le nombre de plages) s'affiche. Vous pouvez vérifier le nombre total de morceaux depuis cet écran.

- 11.** Pour effectuer la gravure, pressez une fois encore la touche [ENTER].

La gravure du CD-R/RW commence. Durant le processus de gravure, l'indication "wait..." est affichée. Le compteur renseigne sur l'avancement du processus.

Quand la gravure est terminée, le disque est éjecté, et le message "ALBUM NEXT?" s'affiche. Si vous désirez graver un autre disque avec le même contenu, insérez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW totalement effacé, et pressez la touche [ENTER]. Pour terminer le processus, pressez la touche [EXIT].

- 12.** Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Lire un CD audio

Pour lire un CD audio inséré dans le graveur de CD-R/CD-RW, procédez comme suit. Cette méthode peut aussi servir à écouter un CD-R/CD-RW non encore finalisé.

Truc

Un CD-R/CD-RW non encore finalisé ne peut être écouté que par cette méthode.

- 1.** Insérez un CD audio dans le graveur de CD-R/RW.
- 2.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] en section afficheur.
- 3.** Vérifiez que l'indication "CD-R/RW AUDIO CD" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

Le menu CD-R/RW apparaît.

Le menu Audio CD apparaît.

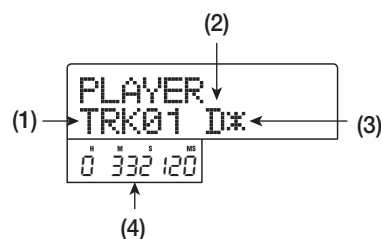
```

AUDIO CD
BURN CD

```

- 4.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "AUDIO CD PLAYER" et pressez la touche [ENTER].

L'afficheur donne le numéro de plage (piste) et la méthode de lecture pour le CD audio inséré. Si un disque non finalisé est inséré, un symbole "*" s'affiche.



(1) Numéro de plage

Le numéro de la plage actuellement sélectionnée sur le CD s'affiche.

(2) Méthode de lecture

Indique la méthode de lecture actuellement sélectionnée pour le CD. "D" signifie lecture numérique ("Digital") et "A" analogique.

(3) Statut de finalisation

Quand un symbole “*” s’affiche ici, c’est que le CD-R/RW inséré n’est pas finalisé.

(4) Position actuelle dans la plage

L’emplacement dans la plage actuelle est donné ici en heures (H), minutes (M), secondes (S), et millisecondes (MS).

5. Utilisez les touches FF [▶▶] et REW [◀◀] pour sélectionner la plage à lire.

Quand le numéro de plage est affiché, les touches FF [▶▶] et REW [◀◀] peuvent servir à choisir une plage sur le CD. La touche FF [▶▶] sélectionne la plage suivante et la touche REW [◀◀] la plage précédente.

6. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner la méthode de lecture du CD audio.

Chaque pression des touches curseur Haut/Bas fait alterner les deux méthodes suivantes.

- **D (Lecture numérique ou “Digital”)**

Le signal audio numérique du CD est lu par le MRS-802 dans le domaine numérique et restitué comme signal audio par les prises de sortie MASTER OUTPUT de la face arrière et la prise de face avant MASTER PHONES (réglage par défaut).

- **A (Lecture analogique)**

Le signal audio numérique du CD est reproduit par la sortie pour écouteurs du graveur de CD-R/RW.

7. Pour lancer la lecture du CD audio, pressez la touche PLAY [▶].

La lecture de la plage sélectionnée commence. Quand la plage est finie, la lecture se poursuit avec la plage suivante. Durant la lecture du CD audio, tous les faders excepté le fader [MASTER] ainsi que les réglages d’égaliseur (EQ), reverb, chorus/delay, et panoramiques sont désactivés.

8. Pour la sélection de plage et l’arrêt/pause de lecture, utilisez les touches de la section transport.

Touche PLAY [▶]

La lecture de la plage sélectionnée commence. Presser la touche durant la lecture fait passer le système en pause.

Touche STOP [■]

La lecture s’arrête, et le système revient au début du morceau actuel.

Touche FF [▶▶]

La lecture s’arrête, et le système saute au début de la plage suivante.

Touche REW [◀◀]

La lecture s’arrête, et le système saute au début de la plage précédente.

9. Pour revenir à l’écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Effacer un CD-RW

Toutes les informations contenues par un CD-RW (données audio ou données de sauvegarde) peuvent être effacées, ce qui ramène le disque à un statut vierge.

1. Insérez le disque à effacer dans le graveur de CD-R/RW.

2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] en section afficheur.

Le menu CD-R/RW apparaît.

3. Vérifiez que l'indication "CD-R/RW AUDIO CD" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

Le menu Audio CD apparaît.



```
AUDIO CD
BURN CD
```

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "AUDIO CD CDRW ERS" et pressez la touche [ENTER].

L'afficheur indique "CdrwErs NORMAL".



```
CdrwErs
NORMAL
```

5. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner une des deux méthodes d'effacement de CD-RW suivantes.

- **NORMAL (réglage par défaut)**

Les informations de toutes les zones du disque sont effacées. Cette opération est plus lente que la procédure QUICK, mais tout le contenu du disque est effacé de façon fiable. Cette méthode est recommandée (le temps nécessaire est au maximum de 74 minutes pour un disque 650 Mo et de 80 minutes pour un disque 700 Mo).

- **QUICK**

Seules les informations de pistes du CD-RW sont effacées. Cela prend moins de temps que la procédure d'effacement NORMAL.

6. Pressez la touche [ENTER].

L'afficheur présente maintenant l'indication "CdrwErs SURE?".

7. Pour lancer l'effacement, pressez une fois encore la touche [ENTER].

L'effacement commence. Durant l'opération, l'afficheur indique "CdrwErs wait...".

Quand l'effacement est terminé, l'affichage se change en "CdrwErs COMPLETE".

8. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Truc

Effacer un CD-RW est aussi possible depuis le menu de sauvegarde ou Backup (→ p. 119). Après affichage de "BACKUP CDRW ERS" et pression de la touche [ENTER], le disque peut être effacé de la même façon que celle décrite ci-dessus.

Finaliser un CD-R/RW

“Finaliser” un CD-R/RW sur lequel ont été inscrites des données audio se réfère à la procédure de transformation en CD audio définitif. Une fois qu’un disque a été finalisé, aucune piste ne peut lui être ajoutée. Quand un CD-R a été finalisé, il devient lisible par un lecteur de CD ordinaire (un CD-RW n’est normalement pas lisible par un lecteur de CD ordinaire, même après avoir été finalisé).

- 1. Insérez le disque à finaliser dans le graveur de CD-R/RW.**
- 2. Depuis l’écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] en section afficheur.**

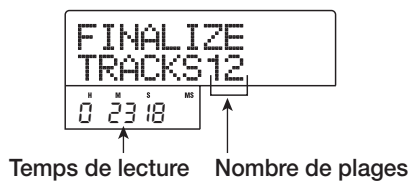
Le menu CD-R/RW apparaît.

- 3. Vérifiez que l’indication “CD-R/RW AUDIO CD” s’affiche et pressez la touche [ENTER].**

Le menu Audio CD apparaît.

- 4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “AUDIO CD FINALIZE” et pressez la touche [ENTER].**

L’afficheur indique le nombre total de plages sur le CD-R/RW. Le compteur donne le temps de lecture total des plages du disque (y compris les pauses) en heures (H), minutes (M), et secondes (S).



- 5. Pressez la touche [ENTER].**

L’indication “FINALIZE SURE?” s’affiche.

- 6. Pour lancer le processus de finalisation, pressez une fois encore la touche [ENTER]. Pour annuler l’opération, pressez la touche [EXIT].**

Quand vous pressez la touche [ENTER], la finalisation commence. Durant l’opération, l’afficheur indique “FINALIZE wait...”. Quand le processus est terminé, l’affichage se change en “FINALIZE COMPLETE”.

Truc

En effaçant la totalité d’un CD-RW, celui-ci peut être ré-utilisé après avoir été finalisé. Pour des détails, référez-vous en page 117.

- 7. Pour retourner à l’écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

Charger des données depuis un CD audio

Le MRS-802 peut lire les données audio d'un CD audio ordinaire inséré dans le graveur de CD-R/RW et enregistrer ces données sur toute piste de l'enregistreur interne. Les données peuvent alors être manipulées et éditées comme les autres pistes. C'est pratique pour, par exemple, utiliser des phrases de batterie ou de guitare d'un CD de sampling..

Les données ne peuvent être lues que sous la forme de pistes entières de CD audio. Ne prendre qu'une plage n'est pas possible. Si vous ne voulez qu'une partie d'une piste, vous pouvez tronquer une piste après chargement pour supprimer les portions indésirables (→ p. 49).

- 1.** Insérez dans le graveur de CD-R/RW le disque depuis lequel vous chargerez les données audio.
- 2.** Suivez les étapes 2 - 5 de "Lire un CD audio" et sélectionnez la piste désirée sur le CD.
- 3.** Pressez la touche REC [●].

```
READ DST
TR 1/2
```

- 4.** Tournez la molette pour sélectionner la piste où enregistrer les données.

Seuls les couples de pistes mono impaire/paire (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) ou les pistes Master (MASTER) peuvent être sélectionnés.

- 5.** Pressez la touche [ENTER].

La destination d'enregistrement est sélectionnée, et l'indication "READ CD SURE?" s'affiche (si la piste contient déjà des données, l'indication "OverWrt?" ("Remplacer?") s'affiche).

- 6.** Pour lancer la lecture, pressez une fois encore la touche [ENTER].

Le chargement des données audio du CD commence. Une fois terminé, l'appareil redevient tel qu'à l'étape 4.

- 7.** Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Sauvegarde et restauration

Cette section explique comment utiliser le graveur de CD-R/RW du MRS-802 pour faire une copie d'un projet sur CD-R/RW et comment restaurer ce projet depuis la copie de sauvegarde.

NOTE

Dans un MRS-802 sans graveur de CD-R/RW pré-installé, la copie de sauvegarde n'est pas possible.

Sauvegarde d'un projet sur CD-R/RW

Vous pouvez sélectionner n'importe quel projet et le sauvegarder sur CD-R/RW comme copie de sécurité.

Truc

Si la taille du projet dépasse la capacité du CD-R/RW, vous pouvez répartir la sauvegarde sur plusieurs volumes.

- 1.** Insérez un CD-R ou CD-RW dans le graveur de CD-R/RW.

Pour sauvegarder un projet, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW qui a été totalement effacé.

- 2.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] en section afficheur.

Le menu CD-R/RW apparaît.

- 3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "CD-R/RW BACKUP" et pressez la touche [ENTER].

Le menu Backup ("Sauvegarde") apparaît.

```
BACKUP
SAVE
```

- 4.** Vérifiez que "BACKUP SAVE" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

L'affichage passe à l'écran de sélection du projet à sauvegarder.

```
SAVE
PRJ001
```

Nom du projet N° du projet

5. Tournez la molette pour sélectionner le projet, et pressez la touche [ENTER].

Cela sélectionne le projet à sauvegarder. L’afficheur donne en Mo (méga-octets) l’espace nécessaire à la sauvegarde.

```
PRJ SIZE
108MB
```

6. Pressez la touche [ENTER].

Le nom du répertoire à employer pour la sauvegarde apparaît.

Un “répertoire” (aussi nommé “dossier”) est une unité hiérarchique qui sera créée sur le support de sauvegarde lors de la sauvegarde. Toutes les données d’un projet sont stockées dans le même répertoire.

Quand la sauvegarde est exécutée, un nouveau répertoire est créé sur le CD-R/RW avec le nom “PROJxxx” (où xxx est le numéro de projet). Ce nom peut être changé si désiré.

```
DirName
PROJ001
```

7. Si vous voulez éditer le nom du répertoire de destination de la sauvegarde, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement et tournez la molette pour sélectionner un caractère.

Les caractères suivants peuvent être employés.

Chiffres : 0 - 9

Lettres : A - Z

Symboles : _ (soulignement)

8. Pressez la touche [ENTER].

L’indication “SAVE SURE?” s’affiche.

Truc

Si vous pressez la touche [EXIT] en tout point durant les étapes 4 - 7, vous pouvez revenir à l’étape précédente.

9. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez la touche [EXIT].

Quand la sauvegarde commence, le numéro de disque et l’indication “BURNING” s’affichent.

N° du disque
↓
DISC001
BURNING

Quand la sauvegarde est finie, l’afficheur indique “SAVE COMPLETE”.

Si la taille du projet dépasse la capacité d’un CD-R/RW, le disque sera éjecté après remplissage, et un message apparaîtra pour demander d’insérer le CD-R/RW suivant.

```
CHANGE
DISC002
```

10. Quand le message ci-dessus apparaît, insérez un nouveau CD-R/RW, et pressez la touche [ENTER].

L’opération de sauvegarde reprend. Si plus de deux disques sont nécessaires, les étapes ci-dessus se répéteront. Quand la sauvegarde est finie, l’afficheur indique “SAVE COMPLETE”.

NOTE

Quand une sauvegarde s’étend sur plusieurs disques, les disques doivent bien sûr être utilisés dans le même ordre pour la restauration. Veillez donc à bien noter le numéro du disque sur son étiquette et sur son boîtier.

Truc

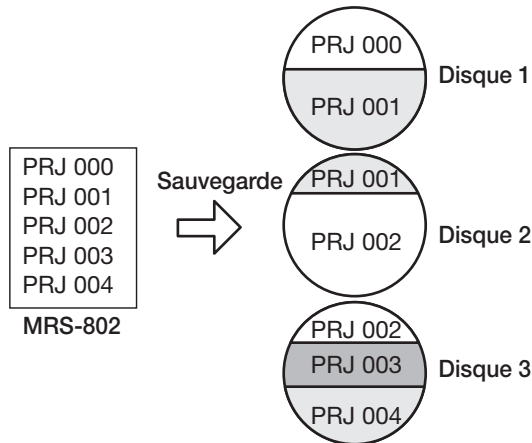
Quand le disque a été éjecté, il est aussi possible d’interrompre la sauvegarde. Pour cela, pressez la touche [EXIT] quand l’indication “CHANGE DISCxxx” (où xxx est le numéro de disque) est affichée. L’indication se changera en “SAVE CANCEL?” (“Annuler la sauvegarde?”). Pressez la touche [ENTER] pour terminer la procédure.

11. Pour revenir à l’écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Sauvegarder tous les projets sur CD-R/RW

Vous pouvez sauvegarder tous les projets du disque dur sur support CD-R/RW afin d'en faire une copie de sécurité.

Si la taille totale de tous les projets dépasse la capacité d'un CD-R/RW, la sauvegarde se fera automatiquement sur plusieurs volumes, les projets de plus petits numéros se trouvant sur les disques de plus petits numéros.



NOTE

Si tous les projets sont sauvegardés en une seule opération, la restauration se fait, elle, projet par projet.

1. Insérez un CD-R ou CD-RW dans le graveur de CD-R/RW.

Pour sauvegarder les projets, utilisez un CD-R/RW vierge ou un CD-RW totalement effacé.

2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] en section afficheur.

Le menu CD-R/RW apparaît.

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "CD-R/RW BACKUP" et pressez la touche [ENTER].

Le menu Backup apparaît.

```
BACKUP
SAVE
```

4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "BACKUP ALL SAVE" et pressez la touche [ENTER] key.

L'afficheur indique l'espace nécessaire à la sauvegarde de tous les projets, en Mo (méga-octets).

```
SIZE
478MB
```

5. Pressez la touche [ENTER].

L'indication "ALL SAVE SURE?" s'affiche.

```
ALL SAVE
SURE?
```

6. Pour exécuter la sauvegarde, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez à la place la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], la sauvegarde commence par le projet de plus petit numéro. L'affichage affiche le numéro du disque, le numéro du projet et l'indication "BURNING".

Quand la sauvegarde est terminée, l'affichage se change en "SAVE COMPLETE".

```
N° du disque
↓
DISC001
BURNING 4
↑
Projet actuellement sauvegardé
```

Si la taille du projet dépasse la capacité d'un CD-R/RW, le disque sera éjecté après remplissage, et un message apparaîtra pour demander d'insérer le CD-R/RW suivant.

```
CHANGE
DISC002 5
↑
Projets déjà sauvegardés
```

Le numéro en bas à droite indique jusqu'à quel projet a été la sauvegarde sur ce disque.

7. Quand le message ci-dessus apparaît, insérez un nouveau CD-R/RW, et pressez la touche [ENTER].

L'opération de sauvegarde reprend. Si plus de deux disques

sont nécessaires, les étapes ci-dessus se répéteront. Quand la sauvegarde est terminée, l’affichage se change en “ALL SAVE COMPLETE”.

NOTE

Quand une sauvegarde s’étend sur plusieurs disques, les disques doivent bien sûr être utilisés dans le même ordre pour la restauration. Veillez donc à bien noter le numéro du disque sur son étiquette et sur son boîtier.

Truc

Quand le disque a été éjecté, il est aussi possible d’interrompre la sauvegarde. Pour cela, pressez la touche [EXIT] quand l’indication “CHANGE DISCxxx” (où xxx est le numéro de disque) est affichée. L’indication se changera en “ALL SAVE CANCEL?” (“Annuler la sauvegarde?”). Pressez la touche [ENTER] pour terminer la procédure.

8. Pour revenir à l’écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Charger un projet depuis un CD-R/RW

Pour restaurer sur le disque dur du MRS-802 un projet sauvegardé sur CD-R/RW, procédez comme suit.

1. Depuis l’écran principal, pressez la touche [CD-R/RW] en section afficheur.

Le menu CD-R/RW apparaît.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “CD-R/RW BACKUP” et pressez la touche [ENTER].

Le menu Backup apparaît.

```

BACKUP
SAVE
    
```

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher “BACKUP LOAD”, et pressez la touche [ENTER].

L’indication “LOAD InsDisc1” s’affiche.

```

LOAD
InsDisc1
    
```

4. Insérez dans le graveur de CD-R/RW le CD-R ou CD-RW où le projet a été sauvegardé.

- Si le projet a été sauvegardé isolément

Insérez le disque numéro 1.

- Si le projet a été sauvegardé avec tous les autres projets du disque

Insérez le disque où est stocké le projet (s’il occupe plusieurs disques, insérez le premier disque contenant les données du projet).

NOTE

- Quand vous avez sauvegardé tous les projets en une seule opération, la restauration des projets reste individuelle.
- Si la sauvegarde d’un projet s’étend sur plusieurs disques, veillez à insérer d’abord le premier disque qui contient des données du projet voulu. Si vous insérez un autre disque, les données de projet ne seront pas lues correctement.

5. Pressez la touche [ENTER].

Le nom du projet sur le disque et le numéro qui lui est affecté s’affichent.

```

LOAD
PRJ012      ?
    
```

Nom de projet N° de projet à affecter

Truc

Lors de la restauration dans le MRS-802, un numéro de projet vide est automatiquement affecté au projet. Même si un projet de même nom existe déjà sur le disque dur, il n’est pas remplacé.

6. Pour contrôler le nom du répertoire dans lequel sera lu le projet, pressez le bouton curseur Bas.

L’afficheur donne le nom du répertoire.

```

DirName
PROJ012    ?
    
```

Nom du répertoire

Pressez la touche curseur Haut pour revenir à l’affichage d’origine.

7. Tournez la molette pour sélectionner le projet à charger, et pressez la touche [ENTER].

L'indication "LOAD SURE?" s'affiche.

8. Pour exécuter la procédure de chargement, pressez la touche [ENTER]. Pour annuler, pressez au contraire la touche [EXIT].

Quand vous pressez la touche [ENTER], les données du projet sont lues sur le disque et chargées dans le disque dur. Quand l'opération est terminée, l'affichage se change en "LOAD COMPLETE".

Si la sauvegarde s'étend sur plusieurs disques, le disque sera automatiquement éjecté une fois les données chargées, et un message vous demandant d'insérer le CD-R/RW suivant apparaîtra.



```
CHANGE  
DISC002
```

9. Quand le message ci-dessus apparaît, insérez le CD-R/RW suivant, et pressez la touche [ENTER].

L'opération de chargement reprend. Si plus de deux disques sont nécessaires, les étapes ci-dessus se répéteront. Quand l'opération de chargement est terminée, l'affichage se change en "LOAD COMPLETE".

NOTE

Si la sauvegarde du projet s'étend sur plusieurs disques, veillez à insérer les disques dans le bon ordre. Autrement, les données du projet ne seront pas lues correctement.

Truc

Quand le disque a été éjecté, il est aussi possible d'interrompre l'opération de chargement. Pour cela, pressez la touche [EXIT] quand l'indication "CHANGE DISCxxx" (où xxx est le numéro de disque) est affichée. L'indication deviendra "LOAD CANCEL?" ("Annuler le chargement?"). Pressez la touche [ENTER] pour mettre un terme à la procédure.

10. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Référence [Projets]

Cette section décrit comment accomplir des opérations concernant des projets dans leur totalité.

A propos des projets

Dans le MRS-802, les données nécessaires à la reproduction d'un morceau que vous avez créé sont regroupées en unités nommées "projets". En chargeant un projet depuis le disque dur, vous pouvez toujours retrouver les conditions en vigueur lors de la sauvegarde de ce projet. Ce projet contient les informations suivantes:

- Données audio enregistrées sur les V-takes 1 - 10 des pistes 1 - 8 et des pistes Master
- Réglages des paramètres de piste
- Numéro de la V-take sélectionnée pour chaque piste
- Réglages de la section mixer
- Réglages sauvegardés dans les Scènes 0 - 99
- Réglages d'activation/désactivation des paramètres de Scène
- Numéros et réglages des Patches actuellement sélectionnés pour les effets par insertion/en boucle
- Patterns rythmiques
- Morceaux rythmiques
- Numéro de kit de batterie sélectionné pour la section rythmique
- Réglages relatifs au MIDI
- Données audio dans le stock de phrases
- Autres réglages de fichier

NOTE

Dans le MRS-802, les opérations d'enregistrement/lecture ne peuvent s'effectuer que pour le projet actuellement chargé. Il n'est pas possible d'agir sur plusieurs projets simultanément.

Opérations sur un projet

Cette section explique les opérations telles que chargement ou sauvegarde d'un projet. La procédure est la même pour la plupart des opérations. La procédure de base est la suivante.

Procédure de base

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [PROJECT].

Le menu Project s'affiche, vous permettant de sélectionner l'opération désirée.

A rectangular menu box with a thin border containing the text "PROJECT" on the top line and "SELECT" on the bottom line.

Truc

Quand vous pressez la touche [PROJECT], le projet actuel est automatiquement sauvegardé sur le disque dur.

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner une des opérations suivantes.

- **PROJECT SELECT**

Charge un projet préalablement sauvegardé sur le disque dur.

- **PROJECT NEW**

Crée un nouveau projet.

- **PROJECT SIZE**

Affiche la taille du projet actuellement chargé.

- **PROJECT COPY**

Duplique le projet spécifié sur le disque dur.

- **PROJECT ERASE**

Efface le projet spécifié du disque dur.

- **PROJECT NAME**

Edite le nom du projet actuellement chargé.

- **PROJECT PROTECT**

Protège contre l'écriture le projet actuellement chargé.

3. Pressez la touche [ENTER] pour exécuter l'opération (ou changer la valeur) sélectionnée.

Pour des détails sur la procédure, référez-vous aux sections suivantes.

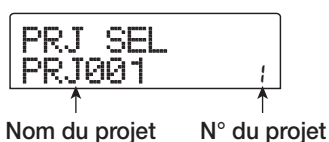
4. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Charger un projet

Vous pouvez sélectionner un projet qui a été sauvegardé sur le disque dur, et le charger.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT SELECT". Puis pressez la touche [ENTER].

Le projet à charger s'affiche.



2. Tournez la molette pour sélectionner le projet désiré.

3. Pressez la touche [ENTER] pour charger le projet, ou pressez la touche [EXIT] pour annuler.

Quand le chargement est terminé, l'appareil revient à l'écran principal.

Truc

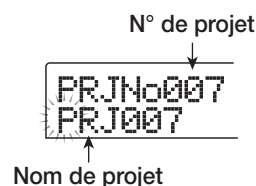
- Quand vous pressez la touche [ENTER], le projet actuel est automatiquement sauvegardé sur le disque dur avant que ne soit chargé le nouveau projet.
- Quand le MRS-802 est mis sous tension, le dernier projet sur lequel vous travailliez avant extinction est automatiquement rechargé.

Créer un nouveau projet

Cette opération crée un nouveau projet.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT NEW". Puis pressez la touche [ENTER].

Le projet à créer s'affiche.



Le plus petit numéro de projet libre est automatiquement sélectionné, et un nom par défaut de type "PRJxxx" (où xxx est un numéro de projet dans la plage 000 - 999) lui est affecté.

2. Si nécessaire, changez le nom du projet.

Pour éditer le nom, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un caractère. Le nom du projet pourra aussi être édité ultérieurement (→ p. 127).

3. Pressez la touche [ENTER] pour créer le projet, ou pressez la touche [EXIT] pour annuler.

Quand le nouveau projet a été chargé, l'appareil revient à l'écran principal.

Contrôler la taille du projet/l'espace disponible sur disque

Cette fonction affiche la taille du projet actuellement chargé, l'espace restant disponible sur le disque dur interne, et le temps d'enregistrement encore possible.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT SIZE". Puis pressez la touche [ENTER].
2. Utilisez les touches curseur Haut/Bas pour sélectionner l'écran désiré parmi ces options.

- **REMAIN (unité: Mo)**

Affiche l'espace disponible sur le disque dur interne en unités d'un Mo (méga-octet ou MB).



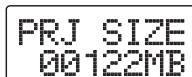
• **REMAIN (unité: h/m)**

Affiche le temps d'enregistrement approximatif restant pour chaque piste en heures (h)/minutes (m)/secondes.



• **PRJ SIZ (unité: Mo)**

Affiche la taille du projet actuellement chargé en unités d'un Mo (méga-octet ou MB).



• **PRJ SIZ (unité: h/m)**

Affiche la taille du projet actuellement chargé en termes de durée d'enregistrement pour chaque piste en heures (h)/minutes (m)/secondes.



■ **Truc** ■

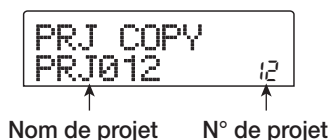
- Ces écrans sont purement informatifs, et ne contiennent pas de valeur pouvant être éditée.
- Le temps d'enregistrement restant est une approximation.

Copier un projet

Cette opération copie le projet spécifié parmi ceux sauvegardés sur le disque dur.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT COPY". Puis pressez la touche [ENTER].

Le nom et le numéro du projet à copier s'affiche.



2. Tournez la molette pour sélectionner le projet source de la copie, et pressez la touche [ENTER].

L'écran de sélection du projet de destination de la copie s'affiche.



N° du projet destination de la copie

3. Tournez la molette pour sélectionner le numéro du projet de destination de la copie, et pressez la touche [ENTER].

L'indication "SURE?" s'affiche.

4. Pressez la touche [ENTER] pour copier le projet ou la touche [EXIT] pour annuler.

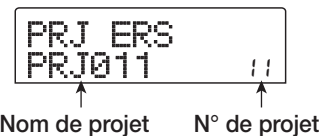
Quand la copie est terminée, l'appareil revient à l'écran principal.

Effacer un projet

Cette opération efface le projet spécifié parmi ceux sauvegardés sur le disque dur.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT ERASE". Puis pressez la touche [ENTER].

Le projet à effacer s'affiche.



2. Tournez la molette pour sélectionner le projet.
3. Pressez la touche [ENTER] pour effacer le projet, ou la touche [EXIT] pour annuler.

Pour retourner à l'écran principal quand la procédure d'effacement est terminée, pressez la touche [EXIT].

● **NOTE** ●

- Une fois qu'un projet a été effacé, il ne peut pas être récupéré. Utilisez cette opération avec soin.
- Cette opération ne peut pas être sélectionnée pour des projets dont le réglage de protection est activé (ON).

Truc


Il est aussi possible d'effacer le projet actuellement chargé. Dans ce cas, le projet de plus petit numéro sera automatiquement chargé une fois la procédure d'effacement terminée.

Editer le nom du projet

Vous pouvez éditer le nom du projet actuellement chargé.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT NAME". Puis pressez la touche [ENTER].

Le nom du projet actuel s'affiche.



```
PRJ NAME
PRJ010
```

2. Pour éditer ce nom, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour déplacer le clignotement sur la lettre à changer, et tournez la molette pour sélectionner un autre caractère.

Pour des informations sur les caractères disponibles, référez-vous en page 34.

Pour revenir à l'écran principal après édition du nom, pressez la touche [EXIT].

Protéger/déprotéger un projet

Cette opération vous permet de protéger le projet actuellement chargé contre la ré-écriture ou au contraire de désactiver cette protection. Quand la protection est activée (ON), les opérations suivantes sont impossibles.

- Suppression du projet
- Edition ou enregistrement dans l'enregistreur
- Changement de V-take
- Edition d'un Patch (dont réglage on/off de module)
- Enregistrement ou édition d'un Pattern ou morceau rythmique
- Sauvegarde/suppression de Scènes, réglages de marqueurs, etc.


1. Référez-vous aux étapes 1 - 2 de "Procédure de base" pour afficher "PROJECT PROTECT". Puis pressez la touche [ENTER].

L'écran de réglage ON/OFF de protection s'affiche.



```
PRJ PRT
OFF
```

2. Tournez la molette pour choisir ON (protection activée) ou OFF (protection désactivée).

Quand la protection est activée (ON) pour un projet, un symbole  apparaît à droite du numéro de projet.



```
PRJ 008
PRJ008
```

Symbole de protection

Tout changement de statut de protection du projet est immédiatement actif. Pour revenir à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

NOTE

Si un projet dont la protection n'est pas activée est chargé, et si vous sélectionnez un autre projet, les réglages de mixage du projet actuel seront remplacés, car le projet est automatiquement sauvegardé sur le disque dur avant chargement du nouveau projet. Si vous ne désirez plus faire évoluer votre mixage, il est recommandé d'activer la protection (ON).

Truc

Différents paramètres de piste tels qu'égaliseur (EQ) et panoramique peuvent être réglés même si le projet est protégé (mais les réglages ne peuvent pas être mémorisés).

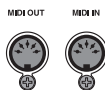
Référence [MIDI]

Cette section explique les réglages relatifs au MIDI du MRS-802.

A propos du MIDI

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instruments de musique) est un standard qui permet à des messages tels que des données d'interprétation (regroupées sous le nom de "messages MIDI") d'être échangés entre appareils tels que des instruments de musique électronique et des ordinateurs.

Le MRS-802 supporte le MIDI et est doté des deux connecteurs MIDI suivants.



• Connecteur MIDI IN

Sert à recevoir les messages MIDI envoyés par un appareil MIDI externe. Ce connecteur est principalement utilisé pour recevoir des messages de note d'un appareil MIDI externe en vue de faire jouer un kit de batterie.

• Connecteur MIDI OUT

Sert à transmettre les messages MIDI du MRS-802. Les messages de note qui représentent le contenu joué par un Pattern rythmique ou un morceau rythmique sont transmis par ce connecteur, et il peut être utilisé pour synchroniser un appareil MIDI externe sur le MRS-802.

Ce que vous pouvez faire avec le MIDI

Avec le MRS-802, vous pouvez utiliser le MIDI pour les fonctions suivantes.

■ Recevoir des informations de jeu

Vous pouvez utiliser un clavier MIDI externe ou un ordinateur pour envoyer des informations de jeu (messages de note On/Off) au MRS-802, pour faire jouer un kit de batterie. Quand vous créez un Pattern rythmique, vous pouvez utiliser un clavier MIDI externe pour programmer des informations de jeu.

■ Envoyer des informations de jeu

Vous pouvez envoyer des messages de note On/Off depuis le MRS-802 lors de la lecture d'un morceau rythmique/Pattern rythmique. Ces messages peuvent servir à faire jouer une source sonore MIDI externe.

■ Envoyer des informations de synchronisation

Le MRS-802 peut produire des messages d'horloge MIDI, de position dans le morceau et de démarrage/arrêt/reprise pour synchroniser son fonctionnement avec celui d'un appareil MIDI externe. La lecture et les autres opérations de transport ainsi que celles de localisation peuvent être synchronisées.

■ Envoyer/recevoir des informations de changement de commande

Le MRS-802 peut recevoir des messages de changement de commande d'un appareil MIDI externe pour piloter le niveau du kit de batterie, etc. Le MRS-802 peut également envoyer des messages de changement de commande en fonction des informations de niveau de batterie contenues dans un morceau rythmique.

Pour une liste des messages de changement de commande reconnus, voir l'appendice à la fin de ce manuel.

■ Lire des SMF

Le MRS-802 peut lire des SMF (Standard MIDI Files) de format 0 sur un CD-R/RW et en charger le contenu dans un projet. Une fois chargé, un SMF va utiliser les sources sonores internes ou externes et être lu en synchronisation avec la section enregistreur ou la section rythmique (fonction lecteur de SMF).

Faire les réglages relatifs au MIDI

Cette section explique comment faire les réglages relatifs au MIDI. La procédure est la même pour la plupart des réglages. Les étapes de base sont les suivantes.

Procédure de base

- 1. Pressez la touche [DRUM] en section rythmique, puis pressez la touche [UTILITY].**

Le menu Utility servant à faire différents réglages de la section rythmique apparaît

- 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY MIDI".**

```
Utility
MIDI
```

- 3. Pressez la touche [ENTER].**

Vous pouvez alors sélectionner les réglages relatifs au MIDI.

```
MIDI
DRUM CH
```

- 4. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner un des paramètres suivants et pressez la touche [ENTER].**

- **DRUM CH**

Détermine le canal MIDI de la piste de batterie.

- **SPP**

Commute On/Off la transmission du pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer).

- **COMMAND**

Commute On/Off la transmission des messages de démarrage/arrêt/reprise (Start/Stop/Continue).

- **CLOCK**

Commute On/Off la transmission d'horloge de synchronisation.

- **Truc**

Comme la transmission et la réception des messages de changement de commande est toujours activée, il n'y a pas de paramètre pour eux. Quand le kit rythmique est réglé pour envoyer et recevoir des messages MIDI, la transmission et la réception des messages de changement de commande est aussi activée.

- 5. Pressez la touche [ENTER] pour afficher le réglage du paramètre sélectionné et tournez la molette pour changer ce réglage.**

Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous à l'explication suivante.

- **NOTE**

Les étapes des procédures concernant le lecteur de SMF sont expliquées en page 131.

- 6. Quand vous avez fini les réglages, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

L'appareil revient à l'écran principal.

Régler le canal MIDI de batterie

Vous pouvez spécifier les canaux MIDI pour la piste de batterie.

Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "MIDI DRUM CH". Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



DRUM CH
10CH

- **1 - 16CH**

Canaux MIDI 1 - 16 (par défaut: 10)

- **OFF**

Les messages par canal (messages de note On/Off) ne seront ni transmis ni reçus.

Si vous spécifiez un canal MIDI (1-16) pour la piste de batterie, vous pouvez envoyer des messages de note On/Off depuis un appareil MIDI externe sur ce canal MIDI pour déclencher les sons du kit de batterie du MRS-802. Aussi, quand vous faites jouer un Pattern rythmique (ou un morceau rythmique) sur le MRS-802, le contenu de la piste de batterie sera transmis sous la forme de messages de note On/Off.

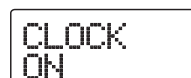
● NOTE ●

Si ce réglage "DRUM CH" est sur OFF, les messages de note On/Off ainsi que les messages de changement de commande ne seront ni transmis ni reçus.

Transmission des messages d'horloge MIDI

Ce réglage détermine si les messages de synchronisation MIDI par horloge seront transmis.

Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "MIDI CLOCK". Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



CLOCK
ON

- **ON (Transmission activée)**

L'horloge MIDI sera transmise lorsque le MRS-802 sera en fonctionnement (réglage par défaut).

- **OFF (Transmission désactivée)**

L'horloge ne sera pas transmise.

L'horloge sera produite en fonction du tempo du Pattern rythmique/morceau rythmique qui joue. Pour que l'appareil MIDI externe joue en synchronisation au bon tempo, vous devrez spécifier le tempo et le format de mesure du Pattern rythmique (morceau rythmique) même si vous n'utilisez pas la section rythmique.

● NOTE ●

L'horloge sera transmise même si la piste de batterie est neutralisée (touche de statut DRUM éteinte).

■ TRUC ■

- Quand vous utilisez les messages d'horloge MIDI transmis par le MRS-802 pour synchroniser le fonctionnement d'un appareil MIDI externe, vous devez également activer la transmission du pointeur de position dans le morceau (Song Position Pointer) et des messages de démarrage/arrêt/reprise (Start/Stop/Continue) ainsi que de l'horloge MIDI.
- Quand vous transmettez les messages d'horloge depuis le MRS-802, il est recommandé de neutraliser les canaux MIDI de batterie ("DRUM CH" OFF). La synchronisation peut devenir instable si des messages MIDI autres que ceux d'horloge sont également transmis.

Transmission des messages de position dans le morceau

Vous pouvez choisir que les messages de position dans le morceau (Song Position pointer) soient transmis ou non. Le pointeur de position dans le morceau est un message MIDI qui indique la position actuelle sous forme d'un nombre de temps écoulé depuis le début. Normalement, il est utilisé en conjonction avec l'horloge MIDI.

Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "SPP". Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



- **ON (Transmission activée)**

Les messages MIDI de position dans le morceau seront transmis quand une procédure de localisation (accès direct à un point) sera accomplie sur le MRS-802 (réglage par défaut).

- **OFF (Transmission désactivée)**

Les messages de position dans le morceau ne seront pas transmis.

Transmission des messages de démarrage/arrêt/reprise

Vous pouvez déterminer si des messages de démarrage/arrêt/reprise (Start/Stop/Continue) seront transmis ou non. Ce sont des messages MIDI qui commandent les déplacements d'un appareil, le faisant jouer ou s'arrêter. Normalement, ces messages sont utilisés en conjonction avec l'horloge MIDI. Référez-vous aux étapes 1-4 de "Procédure de base" pour afficher "MIDI COMMAND". Puis tournez la molette pour sélectionner un des réglages suivants.



- **ON (Transmission activée)**

Le message Start/Stop/Continue approprié sera transmis quand le MRS-802 s'arrête ou commence à jouer (réglage par défaut).

- **OFF (Transmission désactivée)**

Les messages Start/Stop/Continue ne sont pas transmis.

Employer le lecteur de SMF

Avec la fonction lecteur de SMF, le MRS-802 peut lire les SMF (Standard MIDI Files) format 0 d'un CD-R/RW et charger leur contenu dans un projet. Une fois chargé, un SMF peut exploiter les sources sonores internes et externes et jouer en synchronisation avec la section enregistreur ou la section rythmique. Cette section explique comment utiliser cette fonction.

Truc

Le "Format 0" est un type de SMF qui contient les informations de jeu de tous les canaux MIDI sur une seule piste. Le MRS-802 ne peut lire que ce type de SMF.

NOTE

Les types de SMF suivants ne peuvent pas être lus.

- Format 1 ou Format 2
- Fichiers non conformes au standard ISO9660 niveau 2, ou avec une extension autre que ".MID".
- Fichiers écrits sur un disque dont la session est restée ouverte.

Lire un SMF dans un projet

En suivant les étapes ci-dessous, vous pouvez lire un SMF sur CD-R/RW et le charger dans un projet. Le nombre maximal de SMF par projet est de 100.

Truc

En utilisant une carte optionnelle (UIB-01/UIB-02), il est possible de directement copier les SMF d'un ordinateur dans un projet (dossier PROJxxx). Pour des détails, voir l'information fournie dans l'appendice de ce manuel.

- 1. Insérez le CD-ROM ou CD-R/RW contenant un SMF dans le graveur de CD-R/RW.**
- 2. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] dans la section afficheur.**

Le menu Utility apparaît.

- Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "UTILITY SMF" et pressez la touche [ENTER].

Le menu SMF apparaît.



- Vérifiez que "SMF IMPORT" s'affiche et pressez la touche [ENTER].

Les noms des SMF du CD-R/RW s'affichent.



Nom des fichiers

- Tournez la molette pour sélectionner le SMF à importer.

NOTE

Si le fichier désiré n'est pas affiché, vérifiez si ce fichier est bien au format 0.

- Pour exécuter l'importation, pressez la touche [ENTER].

Quand l'importation est terminée, l'appareil revient à la condition de l'étape 4. Pour importer d'autres SMF, répétez les étapes 5 - 6.

- Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Sélectionner la destination de sortie du SMF

Quand un SMF est reproduit, le MRS-802 peut le diriger vers la source sonore interne, la source sonore externe ou les deux. La destination de sortie du SMF est spécifiée à l'aide des trois paramètres suivants.

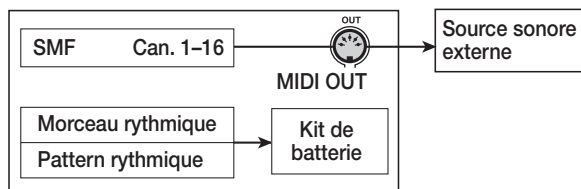
- SMF OUTPUT**

Détermine si les informations de jeu du SMF sont envoyées au connecteur MIDI OUT.

- SMF ChToDrum**

Détermine si les canaux MIDI (1-16) des informations de jeu du SMF sont dirigés vers le kit de batterie interne du MRS-802. Les informations véhiculées par le canal sélectionné ici ne seront pas envoyées au connecteur MIDI OUT. Quand ce paramètre est réglé sur OFF, aucune information de jeu n'est envoyée au kit de batterie.

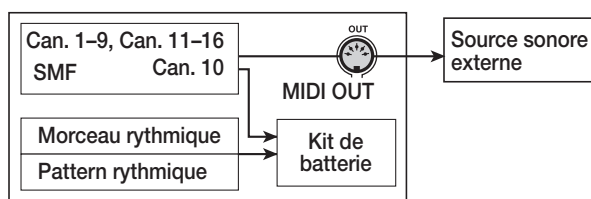
Le schéma ci-dessous montre un exemple de réglage pour utiliser le MRS-802 comme lecteur de SMF exploitant des sources sonores externes. Dans cet exemple, les informations de jeu du SMF ne sont envoyées qu'au connecteur MIDI OUT.



NOTE

Quand un SMF est reproduit dans les conditions précédentes, le morceau rythmique ou Pattern rythmique du MRS-802 est reproduit simultanément. Si vous ne désirez pas faire jouer le son de batterie, réglez la touche de statut [DRUM] sur OFF ou sélectionnez un morceau/Pattern rythmique vide.

Le schéma ci-dessous montre un exemple de réglage pour utiliser le MRS-802 comme lecteur de SMF pilotant à la fois les sources sonores interne et externe. Dans cet exemple, les informations de jeu du canal MIDI 10 sont envoyées au kit de batterie et les autres canaux MIDI au connecteur MIDI OUT.



NOTE

- Quand un SMF est reproduit dans les conditions ci-dessus, les informations de jeu du SMF et les informations du morceau rythmique ou Pattern rythmique du MRS-802 sont envoyées au kit de batterie interne simultanément. Si vous désirez n'utiliser le kit de batterie que pour le SMF, vous devez d'abord sélectionner un morceau/Pattern rythmique vide.

Truc

Les informations de changement de commande (CC) présentes dans le SMF agissent directement sur le kit de batterie.

- 1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.

Le menu Utility apparaît.

- 2.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY SMF" et pressez la touche [ENTER].

Le menu SMF apparaît.

- 3.** Pour vérifier si les informations de jeu du SMF seront envoyées au connecteur MIDI OUT, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "SMF OUTPUT" et pressez la touche [ENTER].

OUTPUT
ON

- 4.** Tournez la molette pour sélectionner ON (sortie activée) ou OFF (sortie désactivée) puis pressez la touche [EXIT].

L'affichage retourne au menu SMF.

Truc

Le réglage par défaut est "ON".

- 5.** Pour sélectionner le canal MIDI à affecter au kit de batterie interne, utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "SMF ChToDrum" et pressez la touche [ENTER].

ChToDrum
10CH

- 6.** Tournez la molette pour sélectionner un des réglages ci-dessous et pressez la touche [EXIT].

- **OFF**

Aucune information de jeu du SMF n'est envoyée au kit de batterie.

- **1 - 16**

Les informations de jeu du canal MIDI sélectionné sont envoyées au kit de batterie et pas au connecteur MIDI OUT.

Truc

Le réglage par défaut est "10" (canal MIDI 10).

- 7.** Tournez la molette pour sélectionner un des réglages ci-dessous et pressez la touche [EXIT].

Lecture de SMF

Vous pouvez sélectionner n'importe quel SMF importé dans un projet et le faire reproduire comme suit.

- 1.** Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] dans la section afficheur.

Le menu Utility apparaît.

- 2.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "UTILITY SMF" et pressez la touche [ENTER].

Le menu SMF apparaît.

- 3.** Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour faire s'afficher l'indication "SMF FILE SEL".



A screenshot of a monochrome LCD display showing the text "SMF" on the top line and "FILE SEL" on the bottom line.

- 4.** Pressez la touche [ENTER].

L'affichage change comme suit, vous permettant de sélectionner un SMF importé pour la reproduction.



A screenshot of a monochrome LCD display showing the text "FILE SEL" on the top line and "SEQ1" on the bottom line.

- 5.** Tournez la molette pour sélectionner le SMF et pressez la touche [ENTER].

Le fichier est sélectionné et l'affichage retourne à la condition de l'étape 3.

- 6.** Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

- 7.** Pour faire jouer le SMF, pressez la touche PLAY [▶].

Le SMF est joué en conjonction avec la section enregistreur/section rythmique.

NOTE

- Quand vous faites reproduire un SMF, la section enregistreur/section rythmique est toujours activée, quel que soit le statut On/Off de la touche [DRUM].
- Quand vous faites jouer un SMF contenant des informations de tempo, accéder à une mesure ou à un temps du morceau du MRS-802 peut entraîner un décalage avec le compte de mesures/temps du SMF.

Référence [Autres fonctions]

Cette section explique les diverses autres fonctions du MRS-802.

Changer la fonction de la pédale commutateur

Avec les réglages par défaut du MRS-802, une pédale commutateur connectée en prise CONTROL IN peut être utilisée pour piloter lecture et arrêt de l'enregistreur. Si vous désirez utiliser la pédale commutateur pour piloter l'enregistrement Punch In/Out manuel (→ p. 35), utilisez la procédure suivante pour changer le réglage interne.

- 1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.**

Le menu Utility apparaît.

```
UTILITY
TR EDIT
```

- 2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY SYSTEM" et pressez la touche [ENTER].**

Le menu Utility pour le système, servant à faire différents réglages de système, apparaît.

```
SYSTEM
FOOT SW
```

- 3. Vérifiez que l'indication "SYSTEM FOOT SW" s'affiche et pressez la touche [ENTER].**

Le menu Utility pour le système, servant à faire différents réglages de système, apparaît.

```
FOOT SW
PLY_STP
```

- 4. Tournez la molette pour sélectionner "PLY_STP" ou "PUNCH IO".**

Les réglages sont les suivants.

- **PLY_STP**

Chaque pression de la pédale commutateur fait alterner entre lecture (Play) et arrêt (Stop) de la section enregistreur.

- **PUNCH IO**

La pédale commutateur peut être utilisée pour piloter le punch in/out manuel. Presser la pédale commutateur a le même effet que presser la touche REC [●].

- 5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].**

Utiliser la fonction accordeur

Le MRS-802 a un accordeur chromatique intégré qui peut être employé pour accorder un instrument connecté à la prise GUITAR/BASS ou aux prises INPUT 1/2. Cette section explique comment l'utiliser.

1. Connectez l'instrument que vous voulez accorder à la prise GUITAR/BASS ou à une des prises INPUT 1/2 et activez la touche ([INPUT 1] ou [INPUT 2]) correspondante.

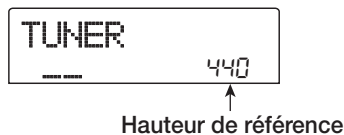
Truc

Si vous activez les deux touches [INPUT 1] et [INPUT 2], les signaux entrants sont mélangés et envoyés à l'accordeur.

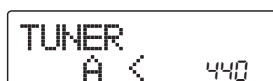
2. Pressez la touche [BYPASS/TUNER] dans la section effets et pressez la touche [ENTER].

L'indication "TUNER" s'affiche et l'accordeur est activé. Quand la fonction accordeur est activée, les effets par insertion et en boucle sont automatiquement désactivés.

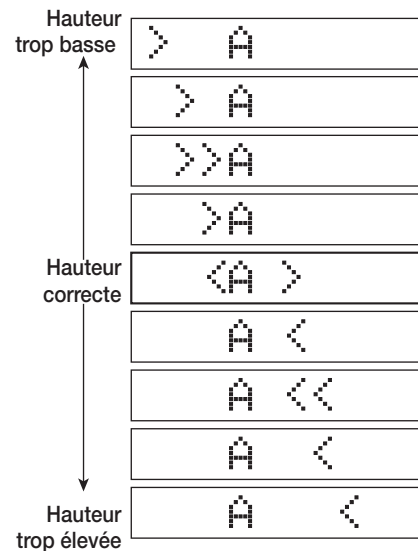
Le côté droit de la seconde ligne de l'écran affiche la hauteur de référence actuelle. Par défaut, sa valeur est *la* (A) médian = 440 Hz.



3. Jouez la note que vous désirez accorder et accordez votre instrument pour que le nom de note désiré (C, C#, D, D#, E...) s'affiche.

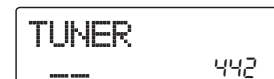


4. Quand le nom de note désiré apparaît, observez les symboles ">" et "<" et ajustez plus finement l'accord.



5. Si vous voulez changer la hauteur de référence de l'accordeur, tournez la molette.

La hauteur de référence peut être réglée dans la plage 435 - 445 Hz.



6. Quand vous avez terminé, pressez la touche [EXIT].

L'appareil revient à son statut précédent, mais toujours avec les effets court-circuités. Quand vous pressez une fois encore la touche [EXIT], les effets par insertion et en boucle retrouvent leur condition d'origine.

Commutation du type d'affichage de niveau

L'indicateur de niveau sous l'afficheur peut donner le niveau du signal après passage par les commandes/faders de niveau (post-fader) ou avant passage par les commandes/faders de niveau (pré-fader). Vous pouvez changer le réglage comme suit.

1. Depuis l'écran principal, pressez la touche [UTILITY] en section afficheur.

Le menu Utility apparaît.

```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "UTILITY SYSTEM" et pressez la touche [ENTER].

Le menu Utility pour le système, servant à faire différents réglages de système, apparaît.

```
SYSTEM
FOOT SW
```

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour afficher "SYSTEM LVL MET" et pressez la touche [ENTER].

Le réglage actuel d'indicateur de niveau s'affiche.

```
LVL MET
POST
```

Le réglage a la signification suivante.

- **POST**

Les indicateurs de niveau montrent le niveau du signal après passage par les commandes [REC LEVEL]/faders (réglage par défaut).

- **PRE**

Les indicateurs de niveau montrent le niveau du signal avant passage par les commandes [REC LEVEL]/faders.

4. Tournez la molette pour changer le réglage.

5. Pour retourner à l'écran principal, pressez plusieurs fois la touche [EXIT].

Maintenance du disque dur

Cette section décrit comment tester et restaurer l'intégrité des données du disque dur interne, et comment accomplir d'autres fonctions de maintenance du disque dur.

Procédure de maintenance de base

La procédure de maintenance du disque dur est la même pour la plupart des opérations. La procédure de base est la suivante.

1. Eteignez le MRS-802. En tenant enfoncée la touche [CLEAR], rallumez-le.

Le MRS-802 démarre en mode "ROM utility" qui sert à accomplir les fonctions spéciales.

```
ROM UTY
MRS-802
```

2. Pressez la touche [MARK] en section de contrôle.

L'indication "ExtFunc Select" s'affiche.

```
ExtFunc
<Select>
```

3. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la commande désirée.

Les commandes suivantes sont disponibles.

- **ScanDisk**

Teste et restaure l'intégrité des données stockées sur le disque dur interne.

- **Init Fac (Initialisation d'usine)**

Restaure les fichiers et données préparés en usine tels que les fichiers système. Les données créées par l'utilisateur ne seront pas effacées.

- **Init ALL (Initialisation totale)**

Formate le disque dur interne et restaure les fichiers et données nécessaires au fonctionnement tels que les fichiers système. Toutes les données écrites par l'utilisateur seront effacées.

4. Pressez la touche [ENTER] pour exécuter la commande.

Les indications affichées ensuite et les étapes de procédure différent pour chaque commande. Voir la section correspondante ci-dessous.

5. Quand la commande a été exécutée, éteignez l'appareil et rallumez-le.

Le MRS-802 fonctionnera en mode normal.

Test/restauration de l'intégrité des données du disque dur interne (ScanDisk)

Cette action sert à tester le disque et à accomplir une réparation si nécessaire. Utilisez cette fonction quand le fonctionnement du MRS-802 devient instable.

NOTE

La fonction ScanDisk ne peut pas toujours restaurer dans les fichiers endommagés. Pour se protéger contre la perte de données, il est recommandé de régulièrement sauvegarder vos données du disque dur sur CD-R/RW.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 3 de "Procédure de maintenance de base" pour afficher "ScanDisk" puis pressez la touche [ENTER].

Le menu ScanDisk de sélection des fonctions de test apparaît.



2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner la fonction ScanDisk.

- **AutoRepr (Auto Repair)**

Cette fonction teste tous les fichiers du disque dur et répare automatiquement les fichiers endommagés.

- **ChekFile (Check File)**

Cette fonction ne fait que tester tous les fichiers, mais ne les répare pas automatiquement. Si un problème est trouvé, un message s'affiche.

3. Pour exécuter la fonction sélectionnée, pressez la touche [ENTER].

ScanDisk démarre.

Une fois que ScanDisk a démarré, cette fonction ne peut pas être interrompue par l'utilisateur. N'éteignez jamais l'appareil pendant que la fonction ScanDisk agit. Autrement, le disque dur pourrait être détruit.

4. Quand la fonction ScanDisk est terminée, pressez la touche [EXIT].

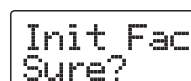
L'appareil retourne à la condition de l'étape 1.

Remplacer les données de fichier système (Initialisation d'usine)

Cette action restaure uniquement les fichiers système et autres données nécessaires au fonctionnement du MRS-802. Les données audio créées par l'utilisateur ne sont pas affectées par cette opération. Essayez cette commande lorsque l'appareil fonctionne de façon instable après la procédure ScanDisk ci-dessus.

1. Référez-vous aux étapes 1 - 3 de "Procédure de maintenance de base" pour afficher "Init Fac" puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "Init Fac SURE?" s'affiche pour confirmer l'opération.



2. Pour lancer l'initialisation, pressez une fois encore la touche [ENTER].

Le processus d'initialisation d'usine commence. Quand il est terminé, l'appareil retourne à la condition de l'étape 1.

Formatage du disque dur (All Initialize)

Cette action formate le disque dur du MRS-802 et restaure les fichiers système et autres données nécessaires au fonctionnement du MRS-802. Tous les projets existant sur le disque dur y compris les morceaux de démonstration seront effacés.

NOTE

Une fois effacés, les projets créés ne peuvent pas être récupérés. Si vous voulez préserver vos projets, sauvegardez-les sur CD-R/RW (→ p. 119).

1. Référez-vous aux étapes 1 - 3 de "Procédure de maintenance de base" pour afficher "Init ALL" puis pressez la touche [ENTER].

L'indication "Init ALL SURE?" s'affiche pour confirmer l'opération.

```
Init ALL
Sure?
```

2. Pour lancer l'initialisation, pressez une fois encore la touche [ENTER].

Le processus d'initialisation totale commence. Quand il est terminé, l'appareil retourne à la condition de l'étape 1.

Maintenance du disque dur avec le CD-ROM fourni

Un CD-ROM est fourni avec le MRS-802 afin d'exécuter les maintenances suivantes pour le disque dur.

■ Retour de la totalité du disque dur à ses réglages d'usine par défaut (RECOVER)

Restaure la totalité du disque dur du MRS-802 (y compris les morceaux de démonstration) telle qu'à sa sortie d'usine. Toutes les données créées par l'utilisateur seront effacées.

■ Initialisation d'usine (VER UP)

Restaure les fichiers système et autres données nécessaires au fonctionnement du MRS-802.

1. Insérez le CD-ROM dans le graveur de CD-R/RW et poussez le commutateur [POWER] pour mettre le MRS-802 sous tension.
2. Utilisez les touches curseur Gauche/Droite pour sélectionner "RECOVER?" (retour aux réglages par défaut) ou "VER UP?" (initialisation d'usine), et pressez la touche [ENTER].

L'indication "Sure?" s'affiche vous demandant confirmation. Si vous désirez annuler cette procédure,

pressez la touche [EXIT]. Quand l'indication "Please PowerOff" s'affiche, éteignez l'appareil avec le commutateur [POWER] en position OFF.

3. Pour accomplir la procédure, pressez une fois encore la touche [ENTER].

La tâche de maintenance sélectionnée commence. Quand elle est terminée, l'indication "Done" s'affiche. Ejectez le CD-ROM du lecteur et éteignez l'appareil avant de le rallumer.

Connexion à un ordinateur à l'aide d'une carte optionnelle

Si la carte USB optionnelle UIB-01/UIB-02 est installée dans le MRS-802, le disque dur interne du MRS-802 peut être reconnu par un ordinateur, en vue d'une édition des données audio, d'une sauvegarde de projet, etc. Pour rendre cela possible, connectez l'ordinateur et le MRS-802 à l'aide d'un câble USB et lancez le MRS-802 en mode USB.

Truc

Selon l'ordinateur et son système d'exploitation, une installation de pilote peut être nécessaire. Pour des détails, voir l'aide en ligne fournie avec la carte UIB-01/UIB-02.

1. Vérifiez que le MRS-802 est éteint. Puis connectez la carte optionnelle à l'ordinateur avec un câble USB.
2. En tenant enfoncée la touche [CLEAR] de la section de commande, mettez le MRS-802 sous tension.

L'écran suivant s'affiche.

```
ROM UTY
MRS-802
```

3. Pressez la touche [AUTO PUNCH IN/OUT] en section de commande.

L'écran suivant s'affiche et le MRS-802 passe en mode USB.

```
I/F
WORKING
```

Quand le mode USB est activé, l'ordinateur reconnaît automatiquement le disque dur interne du MRS-802 et le monte en ligne.

Pour des détails sur le fonctionnement, voir le manuel en ligne fourni avec la carte UIB-01/UIB-02.

4. Pour terminer la connexion, annulez la connexion avec l'ordinateur (déconnexion logicielle).

La procédure pour accomplir cela diffère selon le système informatique utilisé. Pour des détails, voir le manuel en ligne fourni avec la carte UIB-01/UIB-02.

5. Pour quitter le mode USB et refaire démarrer l'appareil en mode normal, pressez la touche [EXIT].

6. Pour éteindre, réglez le commutateur [POWER] sur OFF. Quand l'écran suivant s'affiche, pressez la touche [ENTER].



```
PowerOFF
ENT/EXIT
```

Appendice

Caractéristiques du MRS-802

● Enregistreur

- Nombre de pistes physiques 10
- Nombre de pistes virtuelles 100 (10 V-takes par piste)
- Piste de batterie 1 (stéréo)
- Nombre de pistes simultanément enregistrables 2
- Nombre de pistes simultanément reproductibles 10 (8 pistes audio + piste de batterie stéréo)
- Format d'enregistrement des données 16 bits linéaire (non compressé)
- Durée d'enregistrement maximale Environ 3 heures/Gigaoctets (pour des pistes mono)
- Nombre de projets 1000
- Fonction marqueur 100 marqueurs par projet
- Indication de localisation Heure/minute/seconde/milliseconde/mesure/temps/tic
- Fonctions d'édition de piste Copie, déplacement, collage, effacement, échange, réduction, fade-in/out, inversion, extension/compression temporelle
- Fonction Punch-in/out Manuelle, automatique
- Autres fonctions Report, Défilement Scrub/pré-écoute, Répétition A-B, Capture/Echange, Bouclage de phrases

● Mixer

- Faders 10 (1-8 mono, batterie, Master stéréo)
- Indicateur de niveau Post fader/pré fader (commutable), fonction de visualisation de la valeur de fader
- Paramètres de piste Egaliseur, envoi à l'effet, panoramique (balance pour les pistes couplées en stéréo)
- Egaliseur Aigu (f: 500 Hz -18 kHz, gain: ±12 dB)
Grave (f: 40 Hz -1,6 kHz, gain: ±12 dB)
- Envoi à l'effet Envoi au chorus/delay, envoi à la reverb
- Couplage stéréo Pistes 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, sélectionnables
- Fonction Scène 100 Scènes par projet

● Effets

- Algorithmes 8 types (Clean, Dist, Aco/Bass Sim, Bass, Mic, Dual Mic, Line, Mastering)
- Nombre de Patches 280 effets par insertion, 40 boucles d'effet
- Nombre de modules d'effets 6 effets par insertion, 2 boucles d'effet
- Principe d'accord Accordeur chromatique automatique

● Section rythmique

- Nombre de voix 8
- Source sonore PCM linéaire 16 bits
- Kits de batterie 43

Sources sonores de batterie

- 24 par kit de batterie (8 x 3 banques)
- Résolution 48 clics par noire
- Plage de mesures 1/4 - 8/4
- Patterns rythmiques 511/projet
- Morceaux rythmiques 10/projet
- Nombre maximal de mesures 999 (par morceau rythmique), 99 (par Pattern rythmique)
- Nombre de notes environ 20 000 (par morceau rythmique)
- Plage de tempo 40.0 - 250.0 BPM

- Disque dur Type E-IDE 3,5"
- Convertisseur A/N 24 bits, suréchantillonnage 64 fois
- Convertisseur N/A 24 bits, suréchantillonnage 128 fois
- Fréq. d'échantillonnage 44.1 kHz
- Traitement du signal 24 bits
- Réponse en fréquences 20 Hz - 20 kHz ±1 dB (sous 10 kΩ)
- Rapport S/B 93 dB (IHF-A)
- Plage dynamique 97 dB (IHF-A)
- DHT + bruit 0,02% (400 Hz, sous 10 kΩ)
- Afficheur LCD personnalisé 66 x 52 mm (rétro-éclairé)
- Entrée Guitar/bass (haute impédance) jack 6,35 mm mono, impédance d'entrée 500 kΩ
- Entrées symétriques/asymétriques XLR/jack standard 6,35 mm
Fonctionnement symétrique : impédance d'entrée 1 kΩ, point chaud sur la broche 2
Fonctionnement asymétrique : impédance d'entrée 50 kΩ
- Alimentation fantôme 48 V (avec commutation on/off)

Niveau d'entrée

-50 dBm à +4 dBm (variable en continu)

Sortie Master Prises cinch RCA (L/R)

Impédance de sortie 1 kΩ

Niveau de sortie nominal -10 dBm

Sortie casque

Prise jack 6,35 mm stéréo, 50 mW (sous 32 Ω)

Connecteurs MIDI IN, OUT

Entrée de commande FS01 / FP02 combinée

Slot pour carte optionnelle 1

Dimensions 430 (L) x 270 (P) x 105 (H) mm

Poids 4 kg (sans graveur)

5 kg (avec graveur)

Alimentation 12 V CC, 2 A

(fournie par l'adaptateur secteur AD-0009)

Consommation électrique 20 W (12 V, 1A) typ.

Accessoires fournis

Carte de garantie, Mode d'emploi, Liste des morceaux de démonstration, Adaptateur secteur, Câble secteur, CD-ROM

Options FS01 (pédale commutateur)

FP02 (pédale d'expression)

Carte d'interface USB UIB-01/UIB-02

0 dB = 0,775 Vrms

Concept et caractéristiques sont sujets à modifications sans préavis.

Mauvais fonctionnement

Si vous rencontrez des problèmes durant l'utilisation du MRS-802, vérifiez d'abord les points suivants.

Problèmes durant la lecture

Pas de son ou son très faible

- Vérifiez les connexions et le volume de votre système audio.
- Assurez-vous que les touches de statut de la section mixer sont allumées en vert et que les faders sont montés. Si une touche est éteinte, pressez-la pour l'allumer en vert.
- Si une Scène dont le volume est baissé a été affectée à un marqueur, le volume baissera automatiquement lorsque ce marqueur sera atteint. Supprimez la Scène affectée au marqueur (→ p. 76).
- L'enregistreur ne fonctionne pas quand la touche [DRUM] est allumée. Pressez la touche [EXIT] pour que la touche [DRUM] s'éteigne.

■ Bouger le fader ne change pas le volume

- Sur les canaux pour lesquels le couplage stéréo est activé, le fader du canal pair n'a pas d'effet. Désactivez le couplage stéréo (→ p. 73), ou bougez le fader du canal impair correspondant.

■ L'afficheur indique "Don't Play" et la lecture est impossible

- L'enregistreur ne démarrera pas dans l'écran actuel. Pressez plusieurs fois la touche [EXIT] pour revenir à l'écran principal.

■ Pas de son du signal entrant ou très faible

- Assurez-vous que la touche [INPUT 1]/[INPUT 2] est allumée.
- Assurez-vous que la commande [INPUT] correspondante est montée.
- Assurez-vous que la commande [REC LEVEL] correspondante est montée. Si elle est montée, baissez-la temporairement et remontez-la.

■ L'indication "STOP RECORDER" s'affiche et l'action demandée est impossible.

- L'opération n'est pas possible tant que l'enregistreur est en marche. Pressez la touche STOP [■] pour arrêter l'enregistreur.

Problèmes durant l'enregistrement

■ Impossible d'enregistrer sur une piste

- Assurez-vous que vous avez sélectionné une piste d'enregistrement.
- Vérifiez si vous avez assez d'espace sur le disque dur (→ p. 125).
- L'enregistrement n'est pas possible si le projet est protégé contre l'écriture. Désactivez la protection (→ p. 127) ou utilisez un autre projet.

■ Le signal d'un instrument ou microphone connecté en prise INPUT 1 n'est pas reçu

- Quand les prises INPUT 1 et GUITAR/BASS sont toutes deux connectées, la prise GUITAR/BASS a priorité.

■ Le son enregistré souffre de distorsion

- Vérifiez si le réglage de sensibilité d'entrée (commande [INPUT]) et le niveau de réglage d'enregistrement (commande [REC LEVEL]) sont appropriés.
- Baissez le fader pour que le point 0 dB de l'indicateur de niveau ne s'allume pas.
- Si le gain de l'égaliseur (EQ) du mixer de piste est réglé très haut, le son peut souffrir de distorsion même si vous baissez le fader. Réglez l'égaliseur à une valeur appropriée.

Problèmes avec les effets

■ L'effet par insertion ne s'applique pas

- Assurez-vous que la touche [BYPASS/TUNER] est éteinte.
- Assurez-vous que l'effet est inséré à l'emplacement désiré (→ p.101).

■ L'effet de la boucle envoi/retour ne s'applique pas

- Assurez-vous que la touche [CHORUS/DELAY] ou [REVERB] est allumée. Si elle est éteinte, pressez la touche plusieurs fois pour l'allumer.
- Pour chaque canal du mixer, assurez-vous que le paramètre REVERB SEND ou CHORUS/DELAY SEND est activé. Dans ce cas, assurez-vous que le niveau d'envoi est monté (→ p. 72).

Problèmes avec la section rythmique

■ Impossible d'entendre la lecture du Pattern rythmique

- Assurez-vous que la touche de statut [DRUM] est allumée en vert.
- Assurez-vous que le fader [DRUM] est monté. S'il est monté, baissez-le et remontez-le.
- Assurez-vous que vous n'avez pas sélectionné un Pattern rythmique vierge (nom de Pattern "EMPTY").

■ Impossible d'entendre la lecture du morceau rythmique

- Dans le cas d'un nouveau projet, le morceau rythmique n'a pas encore été créé aussi n'entendez-vous aucun son. Créez le morceau rythmique ou chargez un projet pour lequel un morceau rythmique a été créé.
- Quand vous utilisez des signaux de changement de commande envoyés d'un appareil MIDI externe, le volume de batterie peut être abaissé. Réglez le canal MIDI de batterie sur OFF ou vérifiez le réglage sur l'appareil MIDI externe.

■ Impossible d'enregistrer ou d'éditer un Pattern rythmique/morceau rythmique

- Quand la touche [DRUM] est éteinte ou clignote, il n'est pas possible d'enregistrer ou d'éditer un Pattern rythmique ou morceau rythmique. Pressez la touche [DRUM] pour l'allumer.
- Si l'afficheur indique "FULL", cela signifie que vous avez utilisé toute la mémoire de section rythmique. Veuillez supprimer des Patterns rythmiques inutiles.

■ Les sons enregistrés dans le Pattern rythmique ne jouent pas

- Les sons qui dépassent la polyphonie maximale ne seront pas joués. Supprimez quelques-unes des autres notes qui ont déjà été enregistrées (→ p. 93), ou limitez-vous à la polyphonie maximale lors de l'enregistrement.

Problèmes avec le MIDI

■ Les sons de batterie du MRS-802 ne peuvent être déclenchés par un appareil MIDI externe

- Assurez-vous qu'un câble MIDI est correctement connecté entre le connecteur MIDI OUT de l'appareil externe et le connecteur MIDI IN du MRS-802.
- Assurez-vous que le canal MIDI d'émission de l'appareil externe correspond au canal MIDI de réception du kit de batterie du MRS-802.

■ Impossible de synchroniser un appareil MIDI externe

- Assurez-vous qu'un câble MIDI est correctement connecté entre le connecteur MIDI OUT du MRS-802 et le connecteur MIDI IN de l'appareil externe.
- Sur le MRS-802, vérifiez que la sortie des messages d'horloge, de pointeur de position dans le morceau et de démarrage/arrêt/reprise est activée (→ p. 130).
- Assurez-vous que l'appareil MIDI externe est réglé pour recevoir l'horloge MIDI et se synchroniser sur elle.
- Assurez-vous que l'appareil MIDI externe est en mode de lecture.

■ Impossible de charger un SMF depuis un CD-ROM ou CD-R/RW

- Assurez-vous que le SMF est au format 0 et que le nom de fichier et son extension sont appropriés.
- Les fichiers inscrits sur un CD-R/RW non finalisé (session toujours ouverte) ne sont pas reconnus. Fermez la session et ré-essayez le processus de chargement.

■ Impossible de lire un SMF

- Assurez-vous que la sortie de SMF est réglée sur ON (l'information de lecture de SMF est produite par le connecteur MIDI OUT) (→ p. 132).

Problèmes avec le graveur de CD-R/RW

■ Impossible de lire un CD audio créé avec le MRS-802 sur un lecteur de CD ordinaire

- Vérifiez si le disque a été finalisé.
- Vérifiez si le lecteur de CD est un modèle ancien. Sur certains lecteurs de CD anciens, les CD-R/RW ne seront pas lus correctement comme des CD audio, même s'ils ont été finalisés.
- Les disques créés avec des supports CD-RW ne seront pas lisibles par un lecteur de CD ordinaire.

■ Impossible d'écrire des données audio sur CD-R/RW

- Vérifiez si le disque a déjà été finalisé.

■ Impossible d'accomplir une sauvegarde

- Vérifiez si des données audio ont déjà été écrites sur le disque.

■ Impossible de restaurer un projet réparti sur plusieurs disques

- Vérifiez si le bon disque a été inséré. Quand la sauvegarde d'un projet s'étend sur plusieurs disques, insérez le disque numéro 1. Quand la totalité du disque dur a été sauvegardé, insérez le premier disque qui contient des données pour le projet désiré.

Autres problèmes

■ La connexion à l'autres appareils entraîne du bruit.

- Il peut être utile de faire une mise à la terre à l'aide de la vis située sous le châssis.

■ Impossible de sauvegarder le projet

- Le projet ne peut pas être sauvegardé si sa protection est activée. Réglez sa protection sur OFF (→ p. 127).

■ Impossible de créer un nouveau projet ou de copier un projet

- Si l'afficheur indique "FULL", cela signifie qu'aucun autre projet ne peut être créé. Supprimez des projets non nécessaires.

■ Un des messages suivants s'affiche quand vous essayez d'exécuter une commande.

FULL

Il n'y a pas suffisamment d'espace libre sur le CD-R/RW.

INSERT
DISCxxx

Insérez le disque ayant le numéro xxx.

NO AUDIO

Le disque dans le graveur de CD-R/RW n'est pas un disque audio.

NO DATA

Les données spécifiées n'existent pas.

NO DISC

Il n'y a pas de disque inséré dans le graveur de CD-R/RW.

NotBLANK

Le CD-R/RW n'est pas vide.

NOT CD-R

Le disque inséré dans le graveur de CD-R/RW n'est pas un CD-R/RW.

HDD FULL

Il n'y a plus assez d'espace libre sur le disque dur interne.

PRJ FULL

Aucun autre projet ne peut plus être créé sur le disque dur interne.

Types d'effet/Liste des paramètres

Effets par insertion

■ Algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS

● Module COMPRESSOR

Type	Paramètre		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresseur qui rend la dynamique plus constante.		

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
SENS	0 – 10	Règle la sensibilité d'entrée de la compression.
ATTACK	0 – 10	Règle la vitesse d'attaque de la compression.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

● Module PREAMP/DRIVE

Type	Paramètre						
J-CLN	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son clair d'un ampli combo à transistor.						
US-CLN	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son clair d'un ampli à lampe.						
US-DRV	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son saturé d'un ampli à lampe.						
Tweed	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son d'un petit ampli combo à lampe, avec distorsion sèche.						
Class A	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son crunch unique d'un ampli combo de type anglais.						
UK-CRU	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son crunch unique d'un ampli multi-corps à lampe de type anglais.						
UK-DRV	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son saturé d'un ampli multi-corps à lampe de type anglais.						
CMB 335	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son d'un ampli combo à lampe caractérisé par un long sustain.						
MTL PNL	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son saturé à haut gain d'un ampli multi-corps à lampe.						
BLK BTM	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son d'un ampli multi-corps à lampe caractérisé par de grosses basses et une légère distorsion.						
MD LEAD	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son saturé d'un ampli à haut gain adapté à une guitare solo.						
FZ-STK	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son typique des années 60 d'une pédale Fuzz produite au travers d'un ampli multi-corps.						
TE Bass	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son d'un ampli basse avec des bas- médiums très clairs.						
FD Bass	GAIN	TONE	LEVEL				
	Son d'un ampli basse avec saturation de style vintage.						
SnsBass	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	Son saturé aigu pour basse.						
CR+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	Combinaison de crunch et de simulateur d'enceinte.						
TS+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	Combinaison de saturation vintage et de simulateur d'enceinte.						
GV+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	Combinaison de distorsion vintage et de simulateur d'enceinte.						
MZ+CAB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	Combinaison de distorsion style «Metal» et de simulateur d'enceinte.						
9002+CB	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH	
	Combinaison de distorsion du Zoom 9002 et de simulateur d'enceinte.						

Aco.Sim	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Transforme le son d'une guitare électrique en timbre de type guitare acoustique.					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Pré-ampli pour électro-acoustique.					
BassSim	TONE	LEVEL				
	Transforme le son d'une guitare électrique en timbre de type basse.					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH			
	Simulation d'enceinte d'ampli guitare basse.					

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
GAIN	1 – 30	Règle le gain du signal.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
TOP	1 – 30	Règle la résonance des cordes.
BODY	0 – 10	Règle la résonance de la caisse.
CABINET	CM	Combo: Simulation d'une enceinte de type combo.
	br	Bright Combo: Produit un son plus brillant que Combo.
	Ft	Flat: Une enceinte à réponse neutre.
	St	Stack: Produit les caractéristiques d'une enceinte multi-corps.
	bC	BassCombo: Le son d'une enceinte de type combo pour basse.
	bS	BassStack: Le son d'une enceinte multi-corps pour basse.
SPEAKER	C1	Combo 1: Le son d'un ampli guitare de type combo avec un HP 12 pouces.
	C2	Combo 2: Le son d'un ampli guitare de type combo avec deux HP 12 pouces.
	C3	Combo 3: Le son d'un ampli guitare de type combo avec un HP 10 pouces.
	GS	Gt Stack: Le son d'un ampli guitare multi-corps avec quatre HP 10 pouces.
	GW	Gt Wall: Le son d'un mur d'amplis guitare multi-corps.
	bC	Bs Combo: Le son d'un ampli basse de type combo avec un HP 15 pouces.
	bS	Bs Combo: Le son d'un ampli basse multi-corps avec quatre HP 6,5 pouces.
DEPTH	0 – 10	Règle la résonance de l'enceinte.
COLOR	1 – 4	Règle le caractère du pré-ampli électro-acoustique.

● **Module 3 BAND EQ**

Type	Paramètre			
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	C'est un égaliseur 3 bandes.			

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
HIGH	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des hautes fréquences.
MID	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des fréquences moyennes.
LOW	-12 – 12	Règle l'accentuation/atténuation des basses fréquences.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

● **Module ZNR**

Type	Paramètre
ZNR	THRSHOLD
	Réduction de bruit développée par Zoom pour minimiser le bruit quand vous ne jouez pas.

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Règle la sensibilité du ZNR. Pour de meilleurs résultats, réglez ce paramètre aussi haut que possible sans que les attaques ou chutes ne sonnent artificiellement.

● Module VOL PDL

Type	Paramètre
VOL PDL	MIN VOL
	Vous pouvez utiliser une pédale d'expression pour piloter le volume.

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
MIN VOL	0 – 10	Volume minimum quand vous employez une pédale d'expression comme pédale de volume.

● Module MODULATION/DELAY

Type	Paramètre			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Chorus stéréo avec son clair et grande sensation d'espace.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Un effet qui ajoute un caractère et une modulation prononcés au son.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	
	Un effet qui ajoute une modulation soufflante au son.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Un effet qui fait varier cycliquement le volume.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Un effet qui vous permet d'employer une pédale d'expression pour piloter au pied l'effet wah-wah.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Un effet dans lequel la wah-wah s'applique en fonction de votre dynamique de jeu.			
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE	
	Un effet qui modifie la hauteur d'origine du son.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	
	Un effet qui produit une résonance métallique.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	
	Un effet qui donne un son avec plus de focalisation et de définition spatiale.			
AIR	SIZE	tone	MIX	
	Simule l'effet de l'air sur la résonance d'une pièce, donnant au son de la profondeur.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	
	Un effet qui produit le son d'un enregistrement stéréo fait avec deux micros.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Un effet de retard avec un maximum de retard de 500 ms.			

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
DEPTH	0 – 10	Règle l'amplitude de l'effet.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
MIX	0 – 30	Règle la quantité d'effet mixée.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Règle l'intensité de ré-injection.
	TYPE = DELAY : 0 – 10	
POSITION	AF / bF	Echange les positions d'effet du module PREAMP/DRIVE et du module MODULATION/DELAY.
COLOR	1 – 4	Change le type de tonalité de phase.
CLIP	0 – 10	Accentue l'effet.
FREQ	TYPE = PDL-WAH : 1 – 50	Règle la fréquence centrale de l'effet wah-wah.
	TYPE = EXCITER : 1 – 5	Règle la fréquence.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module
RTM	OFF / On	Détermine si la pédale d'expression servira de pédale wah-wah.
FLT TYPE	bPF / LPF	Spécifie le type de filtre.
RESO	1 – 10	Ajoute du caractère au son.
SENS	-10 – 10	Règle la sensibilité avec laquelle s'applique l'effet.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Règle la transposition produite par le pitch shifter.
tone	0 – 10	Règle la tonalité.
BALANCE	0 – 30	Règle la balance entre son direct et son d'effet.
LowBoost	0 – 10	Accentue la plage des basses fréquences.
SIZE	1 – 10	Détermine l'amplitude spatiale.
TIME	TYPE = WIDE : 1 – 64	Règle le temps de retard.
	TYPE = DELAY : 1 – 50	
WET LVL	0 – 30	Règle la quantité d'effet mixée.
DRY LVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct mixée.

■ Algorithme MIC

● Module COMP/LIM

Type	Paramètre		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Compresseur pour maintenir la plage de dynamique constante.		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Limiteur pour contrôler les crêtes de signal.		

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
SENS	0 – 15	Règle la sensibilité d'entrée de la compression.
ATTACK	0 – 15	Règle la vitesse d'attaque de la compression.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
THRSHOLD	0 – 15	Règle le seuil d'action du limiteur.
RELEASE	0 – 15	Règle le temps de retard qui sépare l'instant de croisement du seuil de la fin de la compression.

● Module MIC PRE

Type	Paramètre			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Préampli pour usage avec micro externe.			

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
COLOR	1 – 6	1. Réponse neutre
		2. Courbe avec coupure des basses fréquences
		3. Courbe de réponse pour guitare acoustique
		4. Courbe pour guitare acoustique avec coupure des basses fréquences
		5. Courbe de réponse pour voix
		6. Courbe pour voix avec coupure des basses fréquences
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.
DE-ESSER	0 – 10	Spécifie l'intensité d'atténuation des sibilants.

● Module 3 BAND EQ

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Module ZNR

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Module VOL PDL

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

● Module MODULATION/DELAY

Type	Paramètre		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stéréo avec son clair et grande sensation d'espace.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un effet qui ajoute un caractère et une modulation prononcée au son.		
PHASER	RATE	COLOR	
	Un effet qui ajoute une modulation soufflante au son.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un effet qui fait varier cycliquement le son.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Un effet qui modifie la hauteur d'origine du son.		
RingMod	RATE	BALANCE	
	Un effet qui produit une résonance métallique.		
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost
	Un effet qui donne un son avec plus de focalisation et de définition spatiale.		
AIR	SIZE	TONE	MIX
	Simule l'effet de l'air sur la résonance d'une pièce, donnant au son de l'ampleur.		
DELAY	TIME	FB	MIX
	Un effet de retard avec un maximum de retard de 500 ms.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Un effet de doublage qui permet de régler le retard par paliers de 1 ms jusqu'à 100 ms.		

[Description des paramètres]

Nom de paramètre	Plage	Description
DEPTH	0 – 10	Règle l'amplitude de l'effet.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
COLOR	1 – 4	Change le type de tonalité de phase.
CLIP	0 – 10	Accentue l'effet.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Règle la transposition produite par le pitch shifter. 1.0 correspond à un demi-ton.
BALANCE	0 – 30	Règle la balance entre le son direct et le son avec effet.
FREQ	1 – 5	Règle la fréquence.
LowBoost	0 – 10	Accentue la plage des basses fréquences.
SIZE	1 – 10	Détermine l'amplitude spatiale.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Règle l'intensité de la ré-injection.
	TYPE = DELAY : 0 – 10	
TIME	TYPE = DELAY : 1 – 50	Règle le temps de retard (x 10 ms)
	TYPE = DOUBLE : 1 – 100	Règle le temps de retard (x 1 ms)
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
MIX	0 – 30	Règle la quantité d'effet mixée.

■ Algorithme DUAL MIC

● Module COMP/LIM

Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme MIC.

● Module MIC PRE

Type	Paramètre		
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL
	Préampli pour utilisation avec un micro externe		

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
COLOR	1 – 6	1. Réponse neutre
		2. Courbe avec coupure des basses fréquences
		3. Courbe de réponse pour guitare acoustique
		4. Courbe pour guitare acoustique avec coupure des basses fréquences
		5. Courbe de réponse pour voix
		6. Courbe pour voix avec coupure des basses fréquences
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
LEVEL	1 – 8	Règle le niveau de sortie du module.

● Module 3 BAND EQ

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

● Module ZNR

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

● Module VOL PDL

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

● Module DOUBLING

Type	Paramètre		
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	Un effet de doublage qui permet de régler le retard par paliers de 1 ms jusqu'à 100 ms.		

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
TIME	1 – 100	Règle le temps de retard (x 1 ms)
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
MIX	0 – 30	Règle le niveau de sortie du module.

■ Algorithme LINE

● Module COMP/LIM

Pour une explication des types et paramètres, voir l'algorithme MIC.

● Module ISOLATOR

Type	Paramètre				
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un effet qui divise le signal en 3 bandes de fréquences, et vous permet de spécifier les intensités de mixage.				

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
XOVER_Lo	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Lo/Mid (basses/médiums).
XOVER_Hi	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Mi/Hi (médiums/aigus).
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de hautes fréquences au mixage.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Règle la quantité des fréquences moyennes au mixage.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de basses fréquences au mixage.

● Module 3 BAND EQ

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

● Module ZNR

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

● Module VOL PDL

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

● Module MODULATION/DELAY

Type	Paramètre		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Chorus stéréo avec son clair et grande sensation d'espace.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Un effet qui ajoute un caractère et une modulation prononcée au son.		
PHASER	RATE	COLOR	
	Un effet qui ajoute une modulation soufflante au son.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Un effet qui fait varier cycliquement le son.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Un effet qui modifie la hauteur d'origine du son.		
RingMod	RATE	BALANCE	
	Un effet qui produit une résonance métallique.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Un effet de doublage qui permet de régler le retard par paliers de 1 ms jusqu'à 100 ms.		

[Description des paramètres]

Nom	Plage	Description
DEPTH	0 – 10	Règle l'amplitude de l'effet.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
MIX	0 – 30	Règle la quantité d'effet mixée.
FB	TYPE = FLANGER : -10 – 10	Règle l'intensité de ré-injection.
	TYPE = DELAY : 0 – 10	
COLOR	1 – 4	Change le type de tonalité de phase.
CLIP	0 – 10	Accentue l'effet.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Règle la transposition produite par le pitch shifter. 1.0 correspond à un demi-ton.
TONE	0 – 10	Ajuste la tonalité.
BALANCE	0 – 30	Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet.
SIZE	1 – 10	Détermine l'amplitude spatiale.
TIME	1 – 100	Règle le temps de retard (x 1 ms).

■ Algorithme MASTERING

● Module 3 BAND COMP/Lo-Fi

Type	Paramètre							
MLT CMP	XOVER_Lo	XOVER_Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Un effet qui divise le signal entrant en 3 bandes de fréquences, et vous permet de fixer une valeur de compression et de mixage pour chaque bande.							
Lo-Fi	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	Un effet qui dégrade intentionnellement la qualité audio du son.							

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
XOVER_Lo	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Lo/Mid (basses/médiums).
XOVER_Hi	50 – 16000	Spécifie la fréquence de séparation des bandes Mid/Hi (médiums/aigus).
SNS_HIGH	0 – 15	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des hautes fréquences.
SENS_MID	0 – 15	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des fréquences moyennes.
SENS_LOW	0 – 15	Règle la sensibilité du compresseur appliqué à la bande des basses fréquences.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de hautes fréquences au mixage.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de fréquences moyennes au mixage.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Règle la quantité de basses fréquences au mixage.
CHARA	0 – 10	Spécifie le caractère du filtre.
COLOR	1 – 10	Spécifie la couleur.
DIST	0 – 10	Règle le degré de distorsion.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.
DRY LVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct au mixage.

● Module NORMALIZER

Type	Paramètre
NORMMLZR	GAIN
	Un module qui vous permet d'établir le niveau d'entrée dans le module 3 BAND COMP/Lo-Fi.

[Description des paramètres]

Nom du paramètre	Plage	Description
GAIN	-12 – 12	Règle le gain.

● Module 3 BAND EQ

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

● Module ZNR

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

● Module VOL PDL

Pour une explication des types et paramètres, voir les algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

● Module DIMENSION/RESONANCE

Type	Paramètre						
DIMENSN	RISE_1	RISE_2					
	Un effet qui donne de l'ampleur spatiale.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	Un filtre à résonance avec LFO.						

[Description des paramètres]

Nom de paramètre	Plage	Description
RISE_1	0 – 30	Spécifie le degré d'accentuation du composant stéréo.
RISE_2	0 – 30	Spécifie l'étendue incluant le composant mono.
DEPTH	0 – 10	Règle la profondeur de l'effet.
FreqOFST	1 – 30	Règle le décalage (Offset) du LFO.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
TYPE	HPF / LPF / bPF	Détermine le type de filtre.
RESO	1 – 30	Ajoute du caractère à l'effet.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.
DRY LVL	0 – 30	Règle la quantité de son direct au mixage.

Effet de boucle envoi/retour

● Module CHORUS/DELAY

Type	Paramètre				
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL
	Un chorus stéréo qui produit un son clair et une merveilleuse sensation d'espace.				
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND
	Un effet de retard allant jusqu'à 1000 ms.				
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL		
	Un effet de doublage allant jusqu'à 100 ms.				

[Description des paramètres]

Nom de paramètre	Plage	Description
LFO TYPE	Mn / St	Sélectionne la phrase de LFO: Mn (mono) or ST (stéréo).
DEPTH	0 – 10	Règle la profondeur de l'effet.
RATE	1 – 30	Règle la vitesse de l'effet.
PRE DLY	1 – 30	Règle le temps de pré-retard.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.
TIME	TYPE = DELAY : 1 – 1000 TYPE = DOUBLE : 1 – 100	Règle le temps de retard (x 1 ms).
FB	0 – 10	Règle l'intensité de ré-injection.
DAMP	0 – 10	Règle l'intensité d'atténuation des hautes fréquences pour le son retardé.
REV_SEND	0 – 30	Règle la quantité de son retardé envoyé à la reverb.
TONE	0 – 10	Règle la tonalité.

● Module REVERB

Type	Paramètre					
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un effet reverb qui produit la reverb caractéristique d'une salle de concert.					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ_HIGH	EQ_LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Un effet reverb qui simule la réverbération d'une pièce.					

[Description des paramètres]

Nom de paramètre	Plage	Description
PRE DLY	1 – 100	Règle le temps de pré-retard.
REV TIME	1 – 30	Règle le temps de réverbération.
EQ_HIGH	-12 – 6	Spécifie le volume des hautes fréquences dans le son réverbéré.
EQ_LOW	-12 – 6	Spécifie le volume des basses fréquences dans le son réverbéré.
E/R MIX	0 – 30	Spécifie le volume des réflexions premières.
EFX LVL	0 – 30	Règle la quantité de son d'effet au mixage.

Liste des Patches d'effet

Effet par insertion

■ Algorithme CLEAN

N°	Nom du Patch	Commentaire
0	Standard	Son de base retouché pour enregistrement
1	J-Chorus	Son clair de JC
2	Phaser	Son clair émulant un effet phaser vintage
3	DryComp	Son clair d'entrée ligne avec une pointe de doublage
4	RiffCLN	Son Rock'n roll qui fait ressortir la différence entre les guitares
5	WideCLN	Large son clair avec crunch
6	PunchCLN	Son normal, aérien avec du punch
7	Arpeggio	Son clair souhaitable pour des arpèges
8	CleanCH	Son de canal clair d'un ampli à lampe américain vintage
9	50sRNB	Son trémolo souhaitable pour le rhythm & blues
10	StrmBeat	Son de base souhaitable pour l'accompagnement en balayage
11	CompCln	Son de compression naturel
12	12-Clean	Son clair avec mélange de l'octave supérieure
13	Funky	Son cut Funky
14	FDR-Cln	Son clair d'un ampli à lampe vintage américain
15	Rockbily	Son Rockabilly avec retard court
16	NYFusion	Son clair souhaitable pour l'enregistrement en ligne direct
17	Wet-Rhy	Son cut souhaitable pour les ballades
18	JazzTone	Son clair souhaitable pour le jazz
19	DeepFLG	Son clair avec flanger
20 - 24	EMPTY	(Vide)

■ Algorithme DIST

N°	Nom du Patch	Commentaire
0	MRS-Drv	Distorsion totale + son riche
1	RCT-BG	Son à haut gain de la série américaine «Rectifier»
2	CrnchCmp	Son crunch avec un peu de compression
3	9002Lead	Le son d'origine du 9002
4	F-Tweed	Son d'un petit ampli à lampe vintage américain
5	BlackPnl	Son Heavy metal d'un ampli multi-corps américain de la série "5100"
6	MatchCru	Son crunch d'un ampli moderne Classe A
7	Sticky	Son crunch tendu
8	HardPick	Son crunch dur
9	RockDrv	Son saturé simple pour rock
10	Duplex	Son de guitare solo ample avec double effet de superposition
11	MadBass	Son de basse avec distorsion pour jeu d'accords dans les aigus et solo
12	Straight	Son solo simple et polyvalent
13	JetSound	Son d'avion à réaction polyvalent
14	Combo-BG	Son caractérisé par une saturation détaillée et un long sustain
15	FDR-Twin	Son du canal saturé d'un ampli américain vintage à lampe
16	Beatle	Son Mersey Beat de type Classe-AD
17	WildFuzz	Son vintage d'une pédale fuzz
18	JB.Style	Simulation d'octaver. Un effet indispensable pour les riffs de guitare et basse à l'unisson
19	Pitch-5	Même les notes seules sonnent comme de puissants accords
20	BRT-Drv	Le grand son des amplis multi-corps anglais de la gamme "900 series"
21	Soldan	Son d'ampli à haut gain idéal pour les réglages de demi-ton à simple bobinage
22	MatchDrv	Son saturé d'un ampli moderne de Classe-A
23	Snake	Son Heavy metal avec de solides graves
24	Crunch	Son crunch de la gamme "800 series"
25	Ballad	Son chaud solo

26	Metal-X	Bon son Metal avec de délicates harmoniques
27	DP-Drv	Son hard rock des années 70
28	WetDrive	Son saturé simple tinté d'effet
29	Mellow	Son solo à timbre doux
30	MultiDst	Puissant son universel
31	Bright	Son nerveux
32	Melody	Son affiné avec soin, idéal pour les mélodies
33	V-Blues	Son blues vintage
34	BlueFngr	Son blues pour le jeu en picking
35	HDR-Drv	Son hard rock saturé
36	Cry-Lead	Son style effet "cry" Zoom d'origine
37	ZakWah	Son solo avec wah-wah automatique
38	LA-Std	Gros son de chorus style studio de L.A.
39	TheRing	Modulateur en anneau également utilisable comme effet sonore pour l'enregistrement
40 - 44	EMPTY	(Vide)

■ Algorithme ACO/BASS SIM

N°	Nom du Patch	Commentaire
0	AcoSIM 1	Simulation d'un son de guitare acoustique sans traitement
1	AcoSIM 2	Simulation d'un son de guitare acoustique avec superbe effet Chorus
2	AcoSIM 3	Son désaccordé chatoyant sans modulation
3	FullSize	Simulation de guitare acoustique à caisse
4	Light12	Son léger de type guitare 12 cordes
5	BsSIM 1	Simule une basse tendue jouée au médiator
6	BsSIM 2	Simulation de basse à Chorus, efficace sur les lignes mélodiques
7	BsSIM 3	Simulation d'une basse à wah-wah automatique
8	FIngBass	Son de flanger souvent utilisé en fusion des années 80
9	UniSolo	Son de guitare et basse à l'unisson utilisable pour l'accompagnement ou le solo
10 - 14	EMPTY	(Vide)

■ Algorithme BASS

N°	Nom du Patch	Commentaire
0	BS-Pick	Son nerveux pour jouer au médiator
1	BS-Od	Son rock avec distorsion rétro
2	BS-Drv	Son avec distorsion dure
3	BS-Fingr	Son universel pour jeu en picking
4	BS-Slap	Son slap nerveux
5	BS-Comp	Son agréable avec attaque pilotée par la dynamique de jeu
6	BS-Edge	Son nerveux et tranchant
7	BS-Solo	Son souhaitable pour une mélodie avec chorus
8	BS-Octve	Son mélangé à l'octave supérieure, utile dans un ensemble
9	BS-Wah	Basse funky avec wah-wah automatique
10 - 14	EMPTY	(Vide)

■ Algorithme MIC

N°	Nom du Patch	Commentaire
0	Vo-Stnd	Effet standard pour voix
1	Vo-Rock	Effet pour voix rock
2	Vo-Balld	Effet pour voix de balade avec profondeur créé par un chorus désaccordé
3	Vo-Echo	Effet d'écho pour voix
4	Vo-PreC1	Son adouci pour microphones à condensateur
5	Vo-PreC2	Son doublé qui donne de la profondeur aux micros à condensateur
6	Vo-PreD1	Effet qui améliore la définition du son des micros dynamiques
7	Vo-PreD2	Effet qui grossit le son des micros dynamiques
8	Vo-Robot	Voix de robot comme dans les films de science fiction

9	AG-Live	Pour enregistrement au micro avec effet «live». Emplois multiples, pas seulement pour les guitares.
10	AG-Brgh	Pour enregistrement au micro; brillant et tranchant
11	AG-Solo	Magnifique son solo
12	AG-Edge	Pour guitare acoustique, utilisable à l'enregistrement (accentue le tranchant)
13	AG-Strum	Pour guitare acoustique, utilisable à l'enregistrement (souhaitable pour le jeu en pincement)
14	ForWind	Son avec bonne présence et médiums caractéristiques
15	ForBrass	Retard court avec son global tranchant
16	ForPiano	Son avec accentuation de la profondeur et de la définition
17	AG-Mix 1	Son amélioré pour le mixage (jeu en pincement)
18	AG-Mix 2	Son amélioré pour le mixage (arpège)
19	SweeperX	Effet avec balayage prononcé pour percussion isolée
20	FXgroove	Son de type boîte à rythmes avec batterie traitée
21	Lo&Hi	Son de batterie "creusé" avec aigus et graves amplifiés et médiums atténués
22	Lo-Boost	Pour batterie, avec accentuation des basses
23	FanFan	Comme si l'on parlait dans un ventilateur
24	Alien	Effet sonore pour voix type créature de l'espace
25	TapeComp	Simule le multi-enregistrement analogique
26	Duet??	Ajoute une voix d'enfant à une voix de femme ou une voix de femme à une voix d'homme
27	Active	Patch avec attaque accentuée
28	Psyche	Effet de gimmick vocal en style psychédélique
29	DeepDLY	Retard pour voix, utile pour couper des cris ou un son
30 – 49	EMPTY	(Vide)

■ Algorithme DUAL MIC

N°	Nom du patch	Commentaire	Utilisation recommandée pour INPUT 1 / 2
0	Vo/Vo 1	Pour les duos vocaux	Voix/Voix
1	Vo/Vo 2	Pour une voix principale	Voix/Voix
2	Vo/Vo 3	Pour une harmonie vocale	Voix/Voix
3	AG/Vo 1	Patch qui donne un timbre vocal de type rue	Guitare acoustique / Voix
4	AG/Vo 2	Patch qui donne un timbre vocal différent de celui d'AG/Vo 1	Guitare acoustique / Voix
5	AG/Vo 3	Patch qui modifie agressivement le timbre vocal	Guitare acoustique / Voix
6	ShortDLY	Retard court avec emploi efficace du doublage	Micro / Micro
7	FatDrum	Souhaitable pour l'enregistrement de batterie avec un seul micro stéréo	Micro / Micro
8	BothTone	Son de type condensateur réglé pour une voix d'homme en INPUT 1 et de femme en INPUT 2	Voix/Voix
9	Condnsr	Simule le son d'un micro à condensateur avec entrée d'un micro dynamique	Voix/Voix
10	DuoAttack	Patch avec attaque accentuée et effet chorus pour les voix solo	Voix/Voix
11	Warmth	Son chaud avec médiums prédominants	Voix/Voix
12	AM Radio	Simulation d'une radio AM	Voix/Voix
13	Pavilion	Patch pour les sons de discours sur stand d'expo et événements	Voix/Voix
14	TV News	Son de journal d'information TV	Voix/Voix
15	F-Vo/Pf1	Patch pour voix de femme sur morceau pop avec piano d'accompagnement	Voix/Piano
16	JazzDuo1	Simulation d'enregistrement de disque vinyle en session jazz avec son basse-fidélité	Voix/Piano
17	Cntmprry	Son clair universel avec traitement moderne du son	Voix/Piano
18	JazzDuo2	Son de voix d'homme jazzy Duo1	Voix/Piano
19	Ensemble	Patch pour guitare avec attaque forte et piano doux	Guitare acoustique/ Piano
20	Enhanced	Patch avec contours clairs et puissants pour les ballades	Guitare acoustique/ Voix
21	Warmy	Patch pour compenser une ambiance trop brillante	Guitare acoustique/ Voix
22	Strum+Vo	Gros son doux avec compensation des médiums	Guitare acoustique/ Voix
23	FatPlus	Patch pour améliorer des médiums peu consistants	Guitare acoustique/ Voix
24	Arp+Vo	Son solide général	Guitare acoustique/ Voix
25	ClubDuo	Simulation de son "live" en petit club	Guit. acoustique / Guit. acoustique
26	BigShape	Patch améliorant la clarté générale	Guit. acoustique / Guit. acoustique
27	FolkDuo	Patch avec un son frais et clair	Guit. acoustique / Guit. acoustique
28	GtrDuo	Patch adapté aux duos de guitare	Guit. acoustique / Guit. acoustique
29	Bright	Patch de conception brillante et précise	Guit. acoustique / Guit. acoustique
30 – 49	EMPTY	(Vide)	

■ Algorithme LINE

N°	Nom du patch	Commentaire
0	Syn-Lead	Pour les solos de synthé monophonique
1	OrganPha	Effet Phaser pour synthé/orgue
2	OrgaRock	Son de distorsion explosive pour orgue rock
3	EP-Chor	Superbe résonance et chorus, efficaces avec un piano électrique
4	ClavFlg	Son pour clavier
5	Concert	Effet de salle de concert pour piano
6	Honkey	Simulation de piano bastringue
7	PowerBD	Un effet qui donne plus de puissance à une grosse caisse
8	DrumFIng	Flanger conventionnel pour batterie
9	LiveDrum	Simulation de doublage live en extérieur
10	JetDrum	Son de Phaser efficace sur charleston jouée à la double croche
11	AsianKit	Transforme un kit standard en kit asiatique
12	BassBost	Patch dynamisant qui accentue les basses fréquences
13	Mono->St	Un effet qui élargit l'espace d'une source mono
14	AM Radio	Simulation d'une radio AM
15	WideDrms	Large effet stéréo bon pour une batterie intérieure
16	DanceDrm	Puissant effet avec graves renforcés pour rythmes Dance
17	Octaver	Effet spécial ajoutant un son à l'octave inférieure
18	Percushn	Donne de l'air, de la présence et une diffusion stéréo aux sons de percussion
19	MoreTone	Son de guitare avec accentuation de la caisse
20	SnrSmack	Donne de la présence à la batterie interne par accentuation du timbre de caisse claire
21	Shudder!	Grand son stéréo pour pistes techno
22	SwpPhase	Effet Phaser avec puissante résonance
23	DirtyBiz	Distorsion basse fidélité (Low-fi) utilisant un modulateur en anneau
24	Doubler	Effet de doublage, remarquable aussi avec une piste vocale
25	SFXlab	Effet spécial pour synthétiseur
26	SynLead2	Son d'avion à réaction à l'ancienne pour synthétiseur solo
27	Tekepiko	Effet pour séquence de phrases et guitare étouffée (une seule note à la fois)
28	Soliner	Simulation d'ensemble de cordes analogique
29	HevyDrum	Son de batterie type Hard rock
30 – 49	EMPTY	(Vide)

■ Algorithme MASTERING

N°	Nom du patch	Commentaire
0	PlusAlfa	Mastering qui accentue la puissance générale
1	All-Pops	Mastering conventionnel
2	StWide	Mastering large bande
3	DiscoMst	Mastering pour son club
4	Boost	Effet de mixage pour finition Hi-Fi
5	Power	Pour des mixages avec graves importants et puissants
6	Live	Ajoute une sensation live au mixage général
7	WarmMst	Mastering ajoutant une sensation globale de chaleur
8	TightUp	Mastering avec sensation générale dure
9	1930Mst	Mastering avec son 1930
10	LoFi Mst	Mastering avec dégradation audio volontaire (basse fidélité ou Lo-fi)
11	BGM	Mastering pour musique de fond
12	RockShow	Mastering pour faire sonner "live" un mixage rock
13	Exciter	Mastering basse fidélité ou Lo-fi avec légère distorsion dans les médiums et les aigus
14	Clarify	Mastering haut de gamme large bande, d'attrait universel
15	VocalMax	Mastering faisant ressortir les voix
16	RaveRez	Effet spécial de balayage utilisant un filtrage fort
17	FullComp	Forte compression sur toute la plage de fréquences
18	ClearPWR	Réglage performant avec médiums accentués, fort impact et son clair
19	ClearDMS	Son à clarté et contraste réhaussés
20 – 29	EMPTY	(Vide)

Effet de boucle envoi/retour

■ CHORUS/DELAY

N°	Nom du patch	Commentaire
0	Vocal	Chorus pour ajouter de la couleur aux voix
1	GtChorus	Chorus utile pour les sons faibles de guitare
2	Doubling	Effet de doublage polyvalent
3	Echo	Retard flamboyant de style analogique pour guitare ou voix
4	Delay375	Retard correspondant au tempo communément employé de 120
5	LongDLY	Retard long idéal pour les ballades, etc.
6	FastCho	Chorus rapide (efficace pour apporter de la profondeur au son)
7	DeepCho	Effet polyvalent de chorus profond
8	ShortDLY	Retard court polyvalent
9	DeepDBL	Effet de doublage profond
10	SoloLead	Cet effet garde les phrases rapides tendues, particulièrement les solos de guitare ou synthétiseur
11	WarmyDly	Simulation de retard analogique au son chaud
12	EnhanCho	Effet Enhancer utilisant le doublage avec déphasage
13	Detune	Grand effet pour instruments à harmoniques fortes (piano électrique numérique ou synthétiseur)
14	Natural	Chorus avec faible modulation, pour accompagnement à la guitare ou au piano
15 – 19	EMPTY	(Vide)

■ REVERB

N°	Nom du patch	Commentaire
0	TightHal	Reverb Hall avec une qualité tonale dure
1	BrgtRoom	Reverb Room (pièce) avec une qualité tonale dure
2	SoftHall	Reverb Hall avec une qualité tonale douce
3	LargeHal	Simule la réverbération d'un grand hall
4	SmallHal	Simule la réverbération d'un petit hall
5	LiveHous	Simule la réverbération d'un club
6	TrStudio	Simule la réverbération d'un studio de répétition
7	DarkRoom	Reverb Room (pièce) avec une qualité tonale douce
8	VcxRev	Reverb réglée pour mettre en valeur les voix
9	Tunnel	Simule la réverbération d'un tunnel
10	BigRoom	Simule la réverbération d'un grand espace tel un gymnase
11	PowerSt.	Effet de type reverb à porte ou Gate
12	BritHall	Simule une salle de concert brillante
13	BudoKan	Simule la réverbération du Budokan de Tokyo
14	Ballade	Effet de reverb pour ballades lentes
15 – 19	EMPTY	(Vide)

Liste des Patterns rythmiques

N°	Nom du Pattern	N°	Nom du Pattern	N°	Nom du Pattern	N°	Nom du Pattern
0	08BEAT01	61	ROCK32	122	R'nB 06	183	DANCE 07
1	08BEAT02	62	ROCK33	123	R'nB 07	184	DANCE 08
2	08BEAT03	63	HROCK 01	124	R'nB 08	185	HOUSE 01
3	08BEAT04	64	HROCK 02	125	R'nB 09	186	HOUSE 02
4	08BEAT05	65	HROCK 03	126	R'nB 10	187	HOUSE 03
5	08BEAT06	66	HROCK 04	127	R'nB 11	188	HOUSE 04
6	08BEAT07	67	HROCK 05	128	R'nB 12	189	HOUSE 05
7	08BEAT08	68	HROCK 06	129	FUNK 01	190	HOUSE 06
8	08BEAT09	69	HROCK 07	130	FUNK 02	191	TECHNO01
9	08BEAT10	70	HROCK 08	131	FUNK 03	192	TECHNO02
10	08BEAT11	71	HROCK 09	132	FUNK 04	193	TECHNO03
11	08BEAT12	72	METAL 01	133	FUNK 05	194	TECHNO04
12	16BEAT01	73	METAL 02	134	FUNK 06	195	TECHNO05
13	16BEAT02	74	METAL 03	135	FUNK 07	196	TECHNO06
14	16BEAT03	75	METAL 04	136	FUNK 08	197	TECHNO07
15	16BEAT04	76	METAL 05	137	FUNK 09	198	TECHNO08
16	16BEAT05	77	METAL 06	138	FUNK 10	199	TECHNO09
17	16BEAT06	78	THRASH01	139	FUNK 11	200	TECHNO10
18	16BEAT07	79	THRASH02	140	FUNK 12	201	TECHNO11
19	16BEAT08	80	PUNK 01	141	FUNK 13	202	D'nB 01
20	16FUS 01	81	PUNK 02	142	FUNK 14	203	D'nB 02
21	16FUS 02	82	PUNK 03	143	FUNK 15	204	D'nB 03
22	04JAZZ01	83	PUNK 04	144	FUNK 16	205	D'nB 04
23	04JAZZ02	84	FUSION01	145	16BEAT09	206	D'nB 05
24	04JAZZ03	85	FUSION02	146	16BEAT10	207	D'nB 06
25	04JAZZ04	86	FUSION03	147	16BEAT11	208	TRIP 01
26	BOSSA	87	FUSION04	148	HIP 01	209	TRIP 02
27	COUNTRY	88	FUSION05	149	HIP 02	210	TRIP 03
28	68BLUS	89	FUSION06	150	HIP 03	211	AMB 01
29	DANCE	90	FUSION07	151	HIP 04	212	AMB 02
30	ROCK01	91	FUSION08	152	HIP 05	213	AMB 03
31	ROCK02	92	FUSION09	153	HIP 06	214	AMB 04
32	ROCK03	93	FUSION10	154	HIP 07	215	AMB 05
33	ROCK04	94	FUSION11	155	HIP 08	216	AMB 06
34	ROCK05	95	FUSION12	156	HIP 09	217	BALD 01
35	ROCK06	96	FUSION13	157	HIP 10	218	BALD 02
36	ROCK07	97	FUSION14	158	HIP 11	219	BALD 03
37	ROCK08	98	FUSION15	159	HIP 12	220	BALD 04
38	ROCK09	99	INDUST01	160	HIP 13	221	BALD 05
39	ROCK10	100	INDUST02	161	HIP 14	222	BALD 06
40	ROCK11	101	POP 01	162	HIP 15	223	BALD 07
41	ROCK12	102	POP 02	163	HIP 16	224	BALD 08
42	ROCK13	103	POP 03	164	HIP 17	225	BALD 09
43	ROCK14	104	POP 04	165	HIP 18	226	BALD 10
44	ROCK15	105	POP 05	166	HIP 19	227	BALD 11T
45	ROCK16	106	POP 06	167	HIP 20	228	BALD 12
46	ROCK17	107	POP 07	168	HIP 21	229	BALD 13
47	ROCK18	108	POP 08	169	HIP 22	230	BLUES 01
48	ROCK19	109	POP 09	170	HIP 23	231	BLUES 02
49	ROCK20	110	POP 10	171	HIP 24	232	BLUES 03
50	ROCK21	111	POP 11	172	HIP 25	233	BLUES 04
51	ROCK22	112	POP 12T	173	HIP 26	234	BLUES 05
52	ROCK23	113	POP 13	174	HIP 27	235	BLUES 06
53	ROCK24	114	POP 14	175	HIP 28	236	BLUES 07
54	ROCK25	115	POP 15	176	HIP 29	237	BLUES 08
55	ROCK26	116	POP 16	177	DANCE 01	238	COUNTR01
56	ROCK27	117	R'nB 01	178	DANCE 02	239	COUNTR02
57	ROCK28T	118	R'nB 02	179	DANCE 03	240	COUNTR03
58	ROCK29	119	R'nB 03	180	DANCE 04	241	COUNTR04
59	ROCK30	120	R'nB 04	181	DANCE 05	242	COUNTR05
60	ROCK31	121	R'nB 05	182	DANCE 06	243	COUNTR06

N°	Nom du Pattern
244	JAZZ 01
245	JAZZ 02
246	JAZZ 03
247	JAZZ 04
248	JAZZ 05
249	JAZZ 06
250	JAZZ 07P
251	JAZZ 08
252	JAZZ 09
253	SHUFFL01
254	SHUFFL02
255	SHUFFL03
256	SHUFFL04
257	SHUFFL05
258	SHUFFL06
259	SHUFFL07
260	SKA 01
261	SKA 02
262	SKA 03
263	SKA 04
264	REGGAE01
265	REGGAE02
266	REGGAE03
267	REGGAE04
268	REGGAE05
269	REGGAE06
270	AFRO 01
271	AFRO 02
272	AFRO 03
273	AFRO 04
274	AFRO 05
275	AFRO 06
276	AFRO 07
277	AFRO 08
278	LATIN 01
279	LATIN 02
280	LATIN 03
281	LATIN 04
282	LATIN 05
283	LATIN 06
284	LATIN 07
285	LATIN 08
286	LATIN 09
287	LATIN 10
288	LATIN 11
289	LATIN 12
290	LATIN 13
291	LATIN 14
292	LATIN 15
293	BOSSA 01
294	SAMBA 01
295	SAMBA 02
296	MIDE 01
297	MIDE 02

N°	Nom du Pattern
298	MIDE 03
299	MIDE 04T
300	MIDE 05
301	MIDE 06
302	INTRO 01
303	INTRO 02
304	INTRO 03
305	INTRO 04
306	INTRO 05
307	INTRO 06
308	INTRO 07
309	INTRO 08
310	INTRO 09
311	INTRO 10
312	INTRO 11
313	INTRO 12
314	INTRO 13
315	INTRO 14
316	INTRO 15
317	INTRO 16
318	INTRO 17
319	INTRO 18
320	COUNT
321	ROCK F1
322	ROCK F2
323	ROCK F3
324	ROCK F4
325	ROCK F5
326	ROCK F6
327	ROCK F7
328	ROCK F8
329	ROCK F9
330	HROCK F1
331	HROCK F2
332	HROCK F3
333	HROCK F4
334	METAL F1
335	METAL F2
336	THRAS F1
337	THRAS F2
338	FUSE F1
339	FUSE F2
340	FUSE F3
341	FUSE F4
342	FUSE F5
343	FUSE F6
344	INDST F1
345	POPS F1
346	POPS F2
347	POPS F3
348	POPS F4
349	POPS F5
350	R'nB F1
351	R'nB F2

N°	Nom du Pattern
352	FUNK F1
353	FUNK F2
354	FUNK F3
355	FUNK F4
356	HIP F1
357	HIP F2
358	HIP F3
359	DANCE F1
360	DANCE F2
361	DANCE F3
362	DANCE F4
363	HOUSE F1
364	HOUSE F2
365	TECHN F1
366	TECHN F2
367	D'nB F1
368	D'nB F2
369	AMB F1
370	GROOV F1
371	GROOV F2
372	BALAD F1
373	BALAD F2
374	BLUES F1
375	BLUES F2
376	CNTRY F1
377	CNTRY F2
378	JAZZ F1
379	JAZZ F2
380	SHFL F1
381	SHFL F2
382	SHFL F3
383	REGGA F1
384	REGGA F2
385	AFRO F1
386	AFRO F2
387	LATIN F1
388	LATIN F2
389	LATIN F3
390	LATIN F4
391	MIDE F1
392	MIDE F2
393	ENDING01
394	ENDING02
395	ENDING03
396	ENDING04
397	ENDING05
398	ENDING06
399	ENDING07
400	METRO4/4
401	METRO3/4
402	ALL MUTE

Liste des kits de batterie

	Affichage	Nom du pattern
LIVE ROCK	00LIVE1	Live Rock 1
	01LIVE2	Live Rock 2
STUDIO DRUMS	02STDIO1	Studio 1
	03STDIO2	Studio 2
STANDARD KIT	04STNDR1	Standard 1
	05STNDR2	Standard 2
VARIATION	06ELE_DR	Electric
	07ENHPWR	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	08GENERL	General
	09DRUM9	Drum#9
FUNK TRAP	10FUNK1	Funk Trap 1
	11FUNK2	Funk Trap 2
JAZZ DRUMS	12JAZZ	Jazz
	13BRUSH	Brush
EPIC ROCK	14EPIC1	Epic rock 1
	15EPIC2	Epic rock 2
BALLAD SET	16BALAD1	Ballad 1
	17BALAD2	Ballad 2
DANCE	18DANCE1	Dance 1
	19DANCE2	Dance 2
RAP/HIPHOP	20HIPHP1	Rap/Hiphop 1
	21HIPHP2	Rap/Hiphop 2

	Affichage	Nom du pattern
TECHNO BEAT	22TECH1	Techno Beat 1
	23TECH2	Techno Beat 2
LO-FI KIT	24LO_FI	Lo-Fi
	25DIST	Distortion
PERCUSSION	26GNPERC	General Percussion
	27DRSKIN	Drum Skin
ENSEMBLE PARTS	28CLKSTK	Clicks and Sticks
	29LOPERC	Low Percussion
PROCESSABLE	30HIPERC	High Percussion
	31DRY1	Dry 1
	32DRY2	Dry 2
	33DRY3	Dry 3
	34DRY4	Dry 4
	35ROOM1	Room 1
	36ROOM2	Room 2
	37STD1	Room 3
	38HUMAN	Human Dry
	39LONGRM	Long Room
	40LIGHT	Light Pop
	41HITUNE	High Tune
	42TIGHT	Tight Rock

Tableau de correspondance Instruments/Numéros de note MIDI

● KIT N° 1 – 25, 31 – 42

Touche	Banque 1		Banque 2		Banque 3	
	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°
KICK	Kick	36	Cowbell	56	Agogo	67
SNARE	Snare	38	Mute high conga	62	Tambourine	54
C-HH	Closed Hihat	42	Open high conga	63	Clap	39
O-HH	Open Hihat	46	Low conga	64	Short guiro	73
TOM 1	Tom 1	50	Stick	37	High timbale	65
TOM 2	Tom 2	47	High bongo	60	Low timbale	66
TOM 3	Tom 3	43	Low bongo	61	Shaker	70
CYMBAL	Crash cymbal	49	Ride cymbal	51	Cup	53

* Certains instruments sont différents pour JAZZ DRUMS.

● KIT N° 26:General Percussion

Touche	Banque 1		Banque 2		Banque 3	
	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°
KICK	Metronome click	36	Short guiro	56	Wood block high	67
SNARE	Metronome bell	38	Long guiro	62	Wood block low	54
C-HH	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	High Q	50	Claves	37	Mute surdo	65
TOM 2	Square click	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Short click	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

● KIT N° 27:Drum Skin

Touche	Banque 1		Banque 2		Banque 3	
	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°
KICK	Live conga 1	36	Hand tom	56	Wood block high	67
SNARE	Live conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood block low	54
C-HH	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle bell	39
O-HH	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73
TOM 1	Bongo reverb 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
TOM 2	Bongo reverb 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

● KIT N° 28:Click and Sticks

Touche	Banque 1		Banque 2		Banque 3	
	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°
KICK	Stick reverb	36	Latin sell	56	Wood block high	67
SNARE	Studio click	38	Castanet 1	62	Wood block low	54
C-HH	Cross stick	42	Castanet 2	63	Jingle bell	39
O-HH	Short guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
TOM 1	Claves	50	Brush slap	37	Mute surdo	65
TOM 2	Wood click 1	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Wood click 2	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Wood click 3	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

● KIT N° 29:Low Percussion

Touche	Banque 1		Banque 2		Banque 3	
	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°
KICK	Doumbek 1	36	Loose conga 1	56	Wood block high	67
SNARE	Doumbek 2	38	Loose conga 2	62	Wood block low	54
C-HH	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
TOM 1	Tumba 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
TOM 2	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Hand tom	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

● KIT N° 30:High Percussion

Touche	Banque 1		Banque 2		Banque 3	
	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°	Nom d'instrument	Note n°
KICK	Tambourine 1	36	Long guiro 1	56	Wood block high	67
SNARE	Tambourine 2	38	Long guiro 2	62	Wood block low	54
C-HH	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	Shaker 1	50	Short guiro	37	Mute surdo	65
TOM 2	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Viblaslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

Liste des phrases

			N°	Nom	Commentaire	
Rhythm	Drum Loops	1	1	Ry-01-1A	Boucle de batterie 1	
			2	Ry-01-1B	Boucle de batterie 2	
			3	Ry-01-1C	Break de batterie1	
			4	Ry-01-1D	Variation de batterie1	
			5	Ry-01-1E	Break de batterie2	
			6	Ry-01-1F	Variation de batterie2	
			7	Ry-01-1G	Final de batterie	
		2	8	Ry-01-2A	Intro de batterie	
			9	Ry-01-2B	Boucle de batterie1	
			10	Ry-01-2C	Boucle de batterie2	
			11	Ry-01-2D	Cassure rythmique de batterie	
			12	Ry-01-2E	Variation de batterie1	
			13	Ry-01-2F	Break de batterie	
			14	Ry-01-2G	Variation de batterie2	
	Beats Variation			15	Ry-02-1A	Boucle de batterie1
				16	Ry-02-1B	Boucle de batterie2
	Breakbeats			17	Ry-03-1A	Boucle de batterie1
				18	Ry-03-1B	Boucle de batterie2
				19	Ry-03-1C	Boucle de batterie3
				20	Ry-03-1D	Boucle de batterie4
				21	Ry-03-1E	Boucle de batterie5
Latin Loops		1	22	Ry-04-1A	Boucle de percussions1	
			23	Ry-04-1B	Boucle de percussions2	
			24	Ry-04-1C	Boucle de percussions3	
			25	Ry-04-1D	Boucle de percussions4	
			26	Ry-04-2A	Boucle de percussions1	
		2	27	Ry-04-2B	Boucle de percussions2	
			28	Ry-04-2C	Boucle de percussions3	
			29	Ry-04-2D	Boucle de percussions4	
			30	Ry-04-3A	Boucle de percussions1	
3	31	Ry-04-3B	Boucle de percussions2			
	Asian Loops		32	Ry-05-1A	Boucle percus asiatiques1-1	
		33	Ry-05-1B	Boucle percus asiatiques1-2		
	34	Ry-05-1C	Boucle percus asiatiques1-3			
	35	Ry-05-1D	Boucle percus asiatiques2			
	36	Ry-05-1E	Boucle percus asiatiques3			
Songs	Hardcore Loop		1	37	Sg-01-1A	Boucle de batterie Industrial
				38	Sg-01-1B	Break Industrial
				39	Sg-01-1C	Break Industrial G&B
				40	Sg-01-1D	Guitare Industrial
			2	41	Sg-01-2A	Boucle de batterie BigBeat
	42	Sg-01-2B		Boucle de basse BigBeat		
	43	Sg-01-2C		Boucle d'effet BigBeat		
	Kontrol Variations		1	44	Sg-02-1A	Piste Hiphop 1-1
				45	Sg-02-1B	Piste Hiphop 1-2
			2	46	Sg-02-2A	Piste Hiphop 2-1
				47	Sg-02-2B	Piste Hiphop 2-2
	Drum Bass Loops		1	48	Sg-03-1A	Boucle de batterie
				49	Sg-03-1B	Boucle de basse
	Reggae Variations		1	50	Sg-04-1A	Boucle de batterie Dub
				51	Sg-04-1B	Boucle de basse Dub
52				Sg-04-1C	Boucle de guitare Dub	
2			53	Sg-04-2A	Boucle de batterie Dub	
			54	Sg-04-2B	Boucle de basse Dub	
			55	Sg-04-2C	Boucle de guitare solo Dub	

			N°	Nom	Commentaire	
Bass	in A		56	EB-01-1A	Boucle de funk ancien1	
			57	EB-01-1B	Boucle de funk ancien2	
	in B		58	EB-02-1A	Boucle de basse à l'ancienne1	
			59	EB-02-1B	Boucle de basse à l'ancienne2	
	in C		60	EB-03-1A	Boucle de basse House	
			61	EB-03-1B	Boucle de basse Pops	
	in D		62	EB-04-1A	Boucle de basse Funk1	
			63	EB-04-1B	Boucle de basse Funk2	
	in E		64	EB-05-1A	Boucle de basse Dark1-1	
			65	EB-05-1B	Boucle de basse Dark1-2	
	in G		66	EB-06-1A	Boucle de basse Funk1-1	
			67	EB-06-1B	Boucle de basse Funk1-2	
	Guitar			68	Gt-01-1A	Boucle de guit. ac. en A
				69	Gt-01-1B	Boucle de guit. ac. en Am
			70	Gt-01-1C	Boucle de guit. élec. en Cm	
			71	Gt-01-1D	Boucle de guit. Rockbilly en Am	
			72	Gt-01-1E	Boucle de guit. funk en A7#9	
			73	Gt-01-1F	Boucle de guit. funk en Dm9	
			74	Gt-01-1G	Boucle de guit. hard rock en Bm	
			75	Gt-01-1H	Boucle de guit. rock en Am	
Analog		Synth Bass		76	AG-01-1A	Boucle de basse analogique1
				77	AG-01-1B	Boucle de basse synthé1
				78	AG-01-1C	Boucle de basse synthé2
				79	AG-01-1D	Boucle de basse synthé3
				80	AG-01-1E	Boucle de basse analogique2
				81	AG-01-1F	Boucle de basse analogique3
		Synth Rhythm		82	AG-01-1G	Boucle de basse synthé4
				83	AG-02-1A	Boucle de synthé1
				84	AG-02-1B	Boucle de synthé2
				85	AG-02-1C	Boucle de synthé3
				86	AG-02-1D	Boucle de synthé4
				87	AG-02-1E	Boucle de synthé5
Synth Textures		88	AG-02-1F	Boucle de synthé6		
		89	AG-03-1A	Boucle de synthé & cordes		
		90	AG-03-1B	Boucle de cordes1		
		91	AG-03-1C	Boucle de cordes2		
		92	AG-03-1D	Boucle de cordes3		
FX loops			93	FX-01-1A	Boucle d'effet spécial1	
			94	FX-01-1B	Boucle d'effet spécial2	
			95	FX-01-1C	Boucle d'effet spécial3	
			96	FX-01-1D	Boucle d'effet spécial4	

Avec les réglages par défaut, le projet 001 contient ces phrases.

Contenu du disque dur

Il y a deux partitions sur le disque dur interne du MRS-802, nommées "MSR-USR" and "MSR-FAC". La partition "MSR-FAC" contient les fichiers servant à la maintenance du disque dur. Par conséquent, ne touchez pas à ces fichiers.

"MSR-USR" contient les fichiers et dossiers suivants.

● Dossier PRJINIT

Contient des données telles que les données de morceau rythmique/Pattern rythmique et les données de kit rythmique qui sont lues lors de la création d'un nouveau projet. Les fichiers suivants sont situés dans ce dossier.

PRJDATA.INI

Données de projet

RHYTHM.SEQ

Données de Pattern rythmique et morceau rythmique

● Dossier SYS

Contient les fichiers relatifs au système.

MAC_PRM.INI

Numéro du dernier projet édité

BURNLIST.CDT

Données d'album

● Dossier PROJxxx

Contient les données individuelles de chaque projet. Les fichiers suivants sont situés dans ce dossier.

TRACKx_x.DAT

Données audio pour chaque piste/V-take

PHRASExx.PH

Données audio pour chaque phrase (mono ou canal stéréo gauche)

PHRASExx.PHR

Données audio pour chaque phrase (canal stéréo droit)

LOOPxx.LSQ

Données de formule saisies lors de la création de boucles de phrases

RHYTHM.FST

Données de formules saisies lors de la création de morceaux rythmiques par méthode FAST

PRJDATA.INI

Données de réglage de projet

RHYTHM.SEQ

Données de Pattern rythmique et morceau rythmique

● Dossier WAV_AIFF

Dossier de stockage des fichiers WAV/AIFF. Utilisé lors de l'importation de phrases depuis le disque dur interne.

Pour utiliser ce dossier, installez la carte USB optionnelle (UIB-01/UIB-02) et copiez des fichiers WAV/AIFF depuis un ordinateur.

● Dossier SOUNDS

Données de son de kit de batterie

xxxx.DRM

Données de son pour chaque kit rythmique

● SYSTEM.ZEX

Fichier système du MRS-802

Compatibilité avec la série MRS-1044/MRS-1266

Le MRS-802 peut échanger des données de projet avec les modèles MRS-1044/CD et MRS-1266/CD. Toutefois, certaines limitations existent concernant les fonctions supportées.

■ Si vous chargez des projets de MRS-1044/CD dans le MRS-802

● Les données suivantes ne seront pas lues:

- Données audio pour les pistes 9/10
- Scènes
- Patches d'effet
- Paramètres de son de basse
- Réglage de sensibilité des pads

■ Si vous chargez des projets de MRS-1266/CD dans le MRS-802

● Les données suivantes ne seront pas lues:

- Données audio pour les pistes 9/10
- Scènes
- Réglages de sortie supplémentaire
- Kits de batterie
- Paramètres de son de basse
- Réglages de sensibilité des pads

- **Les Patches d'effet de l'algorithme GUITAR/BASS** seront divisés et affectés en ordre numérique aux algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, et BASS.

- Dans les Patches d'algorithme DUAL, les paramètres de type G/B&Mic et Gtr&Bass seront changés.

■ Si vous chargez des projets du MRS-802 dans le MRS-1044/CD

- **Les données suivantes ne seront pas lues:**

- Scènes
- Patterns rythmiques n° 255 - 510
- Morceaux rythmiques n° 1 - 9
- Patches d'effet

■ Si vous chargez des projets du MRS-802 dans le MRS-1266/CD

- **Les données suivantes ne seront pas lues:**

- Scènes
- Kits de batterie

- **CLEAN, DIST, ACO/BASS**

Les Patches d'effet des algorithmes CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM et BASS seront intégrés comme Patches d'algorithme GUITAR/BASS.

Equipement MIDI

1. Recognized Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	vv	Note Off kk: note number vv: velocity will be ignored
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number (See NOTE 1) vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	0BH	vv	Channel Expression vv: expression value
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	79H	xx	Reset All Controllers
BnH	7BH	xx	All Notes Off

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)

- Note On messages can be recorded into a rhythm pattern.

2. Transmitted Messages

Status	1st	2nd	Description
8nH	kk	40H	Note Off kk: note number
9nH	kk	00H	Note Off kk: note number
9nH	kk	vv	Note On kk: note number vv: velocity
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: volume value
BnH	7BH	00H	All Notes Off
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: song position
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

NOTE: n = MIDI Channel Number (0 - F)

3. System Exclusive Messages

No SysEx messages are recognized/transmitted.

Tableau d'équipement MIDI

[HardDisk Recorder] Date : 28.Jan.2003
 Model MRS-802 MIDI Implementation Chart Version :1.00

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1-16,OFF 1-16,OFF	1-16,OFF 1-16,OFF	Memorized
Mode	Default Messages Altered	3 x *****	3 x	
Note Number	True voice	32-73 *****	32-73	
Velocity	Note ON Note OFF	o x	o x	
After Touch	Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend		x	o	
Control Change		7	7 11 120 121	Volume Expression All Sounds Off Reset All Ctrl's
Prog Change	True #	x *****	x	
System Exclusive		x	x	
System Common	Song Pos Song Sel Tune	o x x	x x x	
System Real Time	Clock Commands	o o	x x	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	x o x x	x o x x	
Notes				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO o : Yes
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

INDEX

Symboles

(64, 84
)	64, 84
+	64, 84
x	64, 84

A

A-B repeat (Fonction)	44
Accordeur (Fonction)	136
ADJUST BAR	66
ADJUST BAR&LEN	66
ADJUST OFF	66
Afficheur (section)	12
AIFF (fichier)	
Lire un fichier WAV/AIFF	59
Album	111
Changement de projet	114
Effacement d'un seul projet	114
Effacement de tous les projets	114
Algorithme	24, 100
All Initialize	138
Application de la boucle d'effet	29
Sélection d'un patch	30
Audio (CD)	
Importation de données depuis	119
Lecture	115
Auto punch-in/out	36

B

Balance	70
Banque instrumentale	92
Bargraph	137
Boucle de phrase	57
Copie	62
Création	63
Ecrire une boucle de phrase sur une Piste	65
Importer une phrase	58
Importer une phrase depuis un autre projet	60
Réglage des paramètres	61
Bounce	
Exécution	40
Bounce (Fonction)	39
Réglages	39

C

Capture	
Capture et permutation de pistes	55
Caractéristiques	141
CD-R	111
CD-R/RW (Disque)	111
Chargement d'un projet	122

Finalisation	118
Sauvegarde d'un projet	119
Sauvegarde de tous les projets	121
CD-R/RW (Graveur)	
Installation	17
CD-R/RW (Mauvais fonctionnement)	144
CD-RW	111
CD-RW	
Effacer un CD-RW	117
Connexions	15
Copie	46
Morceau rythmique	88
Pattern rythmique	95
Phrase	62
Plage de données	47
V-take	54
Couplage stéréo	73
Créer un CD	111
Enregistrer un album	113
Enregistrer un projet	112

D

Démonstration (Morceau)	19
Lecture	20
Protection	19
Sélection	19
Déplacement	46
Déplacer une plage spécifiée	48
Déplacer une V-take	54
Disque dur	
Contenu	164
Formatage	138
Contenu	164
Maintenance avec le CD-ROM fourni	139
Remplacer les données de fichier système	138
Test/restauration	138
DrVOL	81, 86

E

Ecran principal	19
Ecriture	
Ecriture d'une boucle de phrase sur une piste	65
EDIT	103, 108
EDITED	104, 108
Effacement	46
CD-RW	117
Événement	87
Jeu d'un son de batterie spécifique	93
Morceau rythmique	89
Pattern rythmique	83, 96
Plage de données	49
V-take	54

- Effet 99
- Effet par boucle d'envoi/retour 11, 99
- Editer un nom de Patch 109
 - Editer un Patch 108
 - Liste des patches d'effet 158
 - Liste des paramètres/types d'effet 153
 - Patch 107
 - Régler la profondeur de l'effet 69, 72
 - Sauvegarde d'un Patch 109
 - Sélection d'un Patch 107
- Effet par insertion 10, 24, 99, 100
- Changement du point d'insertion 101, 31
 - Editer un nom de Patch 105
 - Editer un Patch 103
 - Liste des types/paramètres d'effet 145
 - Stocker un Patch 105
 - Sélection d'un patch 101
- Emploi de la fonction Solo 74
- Enregistrement
- Ajouter de nouvelles pistes 27
 - Enregistrement de la première piste 24
 - Mixage 28
 - Préparations 21
 - Problèmes 142
- Enregistrement rythmique 41
- EOS (End Of Song) 81
- EQ (Réglage) 28
- EV→ 81
- Événement 77
- Extension/Compression temporelle 46
- Extinction 20
- F**
- Façade 14
- Face arrière 14
- Face avant 12
- Fade-in/out 46
- Plage de données spécifiée 50
- FAST (Programmation)
- Boucle de phrase 63
 - Morceau rythmique 83
- Finalisation 111, 118
- H**
- Horloge 130
- I**
- IN (Point) 36
- Initialisation d'usine 138
- Inversion 46
- K**
- Kit de batterie 77
- Canal MIDI 130
- Changement 79
- L**
- Liste des kits de batterie 161
- Liste des Patches d'effet
- Boucle d'effet 158
 - Effet par insertion 154
- Liste des types/paramètres d'effet
- Boucle d'effet 153
 - Effet par insertion 145
- Localisation (Fonction) 35
- M**
- Maintenance
- Avec le CD-ROM fourni 139
 - Formatage 138
 - Procédure de base 137
 - Remplacer les données de fichier système 138
 - Test/restauration des données 138
 - Utilisation d'une carte optionnelle 139
- Marqueur 42
- Marqueur (Fonction) 42
- Localisation d'un marqueur 43
 - Réglage d'un marqueur 42
 - Suppression d'un marqueur 43
- MEAS X 61
- MIDI 128
- Changement de commande 128
 - Équipement MIDI 166
 - Horloge 128
 - Messages Note on/off 128
 - Pointeur de position dans le morceau 128
 - Problèmes 143
 - Réglages relatifs au MIDI 129
 - Start/Stop/Continue 128
 - Tableau d'équipement MIDI 167
 - Tableau d'instrument/Numéro de note MIDI 162
- MIDI (Canaux) 130
- Mise hors tension 20
- Mise sous tension 19
- Mixage (Fonction) 37
- Mixer 67
- Mixer d'entrées 67
- Affecter le signal entrant à une piste 68
 - Ajuster panoramique et balance 70
 - Procédure de base 68
 - Régler l'intensité des effets en boucle 69
- Mixer de pistes 67
- Coupler les voies impaires et paires 73
 - Procédure de base 71
 - Régler l'intensité de la boucle d'effet 72
 - Régler le volume, le panoramique et l'égalisation 71
- Module d'effets 100
- Morceau rythmique 10, 77
- Chargement depuis un autre projet 96

Copie	88	Sélection	22
Copier une mesure spécifique	88	Sélectionner et faire jouer un Pattern rythmique ..	78
Editer un nom	89	Suppression	96
Edition	88	Temps	90
Effacement d'un Pattern rythmique	83	Patterns rythmiques (Liste)	159
Effacer un événement	87	Pattern rythmique (Mode)	78
Effacer un morceau rythmique	89	Pédale commutateur	135
Effacer une mesure spécifique	83	Phrases (Liste)	163
Insertion d'un Pattern rythmique	83	Phrases (Stock)	57
Lecture	87	Ping-pong (Enregistrement)	39
Programmation d'un événement	86	Piste	9
Programmation FAST	83	Piste (Edition)	46
Programmation pas à pas	81	Capture de piste	55
Saisie d'un Pattern rythmique	81	Capture et permutation de piste	55
Sélection	80	Copier une plage de données spécifiée	47
Morceau rythmique (Mode)	78	Copier une V-take	54
MRS-1044		Déplacer une plage de données spécifiée	48
Compatibilité avec les gammes MRS-1044/ MRS-1266	164	Déplacer une V-take	54
MRS-1266		Editer une plage de données spécifiée	46
Compatibilité avec les gammes MRS-1044/ MRS-1266	164	Edition d'une V-take	53
N		Effacer une plage de données spécifiée	49
NORMAL	117	Effacer une V-take	54
O		Fondu Fade-in/out d'une plage de données spécifiée	50
OUT (Point)	36	Inverser une plage de données spécifiée	51
P		Inverser des V-takes	55
Panoramique	70	Tronquer une plage de données spécifiée	49
Paramètres	100	Piste de batterie	10, 77
Patch		Pistes Master	10, 31, 37
Charger un patch depuis un autre projet	110	Enregistrement	37
Editer le nom d'un Patch d'effet par insertion ..	105	Lecture	38
Editer le nom d'un Patch de boucle d'effet	109	Permutation	
Effet par insertion	100	Capture et permutation de piste	56
Mémorisation d'un Patch d'effet par insertion ..	105	Pointeur de position dans le morceau	131
Mémorisation d'un Patch de boucle d'effet	109	Problèmes relatifs aux effets	142
Paramètres de piste	28	Programmation en temps réel (Pattern rythmique) ..	93
Pattern rythmique	10, 77	Programmation pas à pas (Morceau rythmique) ..	81
Assignation d'un nom	95	Programmation pas à pas (Pattern rythmique)	91
Changer de kit de batterie	79	Projet	124
Changer la balance	94	Chargement d'un projet	125
Changer le tempo	79	Copie	126
Copie	95	Créer un nouveau projet	125
Création d'un Pattern rythmique original	90	Editer le nom	127
Edition	94	Importer un fichier SMF	131
Effacer les notes produites par un kit spécifique ..	93	Protéger/Déprotéger un projet	127
Effacer toutes les données de jeu	94	Sauvegarde	121
Importation depuis un autre projet	96	Suppression d'un projet	126
Nombre de mesures	91	Vérifier la taille d'un projet	125
Programmation pas à pas	91	Protect	127
Programmation en temps réel	93	Ptn	86
		PTN	81
		Punch-in/out (Fonction)	35
		Punch-in/out	
		Punch-in/out automatique	36

Punch-in/out manuel	35
Q	
Quantification	90, 91
QUICK	117
R	
Réglage du panoramique	28
Réglage du volume	28
Répertoire	120
Reproduction répétitive	44
Rythme	77
S	
Sauvegarde	
Boucle d'effet	109
Effacer un projet	126
Patch d'effet par insertion	105
Sauvegarder tous les projets sur CD-R/RW ...	121
Sauvegarder un projet sur CD-R/RW	119
Scène	74
Scan disc	138
Scène (Fonction)	74
Sauvegarde d'une Scène	74
Scène	
Changement automatique	75
Rappel	75
Supprimer un paramètre spécifique	76
Section effets	10, 12
Section enregistreur	9
Section INPUT	12
Section Mixer	10
Section rythmique	10, 77
Changer la longueur du pré-compte	97
Changer le volume du métronome	98
Changer les réglages	97
Contrôler la mémoire restant disponible	98
Enregistrement du son de batterie	41
Réglage de l'intensité du son	98
Section rythmique (Problèmes)	143
Section transport	
Procédure de base	26
Sensibilité d'entrée	24
Scrub/preview (Fonction)	44
SMF (Lecteur)	131
SMF	
Charger un SMF dans un projet	131
Lecture	134
Sélection de sortie	132
Standard MIDI file	128
Start/Stop/Continue	131
Survol	21
T	
Tableau d'instrument/Numéro de note MIDI	161
Tempo	81, 86
Tic	90
TIMSIG	61
TimSig	81, 86
U	
UIB-01	139
UIB-02	139
USB	139
USB (Mode)	139
V	
V-take	9, 33
Changement	33
Copie	54
Déplacement	54
Effacement	54
Nommer	33
Permutation	55
W	
WAV (Fichier)	
Chargement d'un fichier WAV/AIFF	59



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

TELEPHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Site internet: <http://www.zoom.co.jp>

MRS-802- 5000-1