

Opérations élémentaires

(depuis l'installation jusqu'à la création d'un CD)

Avant d'utiliser cet appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "Consignes de sécurité" et "Remarques importantes" (Mode d'emploi). Ces sections donnent des informations importantes concernant l'utilisation appropriée de l'appareil.

Afin de maîtriser parfaitement votre nouvelle acquisition, nous vous conseillons de lire entièrement la partie "Opérations élémentaires" et le Mode d'emploi proprement dit.

Conservez ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

Comment lire ce manuel

Le mode d'emploi du BR-1600CD est constitué de deux parties intitulées "Opérations élémentaires" et "Mode d'emploi".

La partie consacrée aux "Opérations élémentaires" explique comment mettre cet appareil sous/hors tension et comment enregistrer, reproduire et mixer des données pour créer un CD audio original.

Avant d'utiliser le BR-1600CD, veuillez lire cette partie.

Le "Mode d'emploi" détaille les fonctions qui ne sont pas abordées dans la partie "Opérations élémentaires". Ce mode d'emploi vous permet d'effectuer des opérations plus sophistiquées et des réglages plus fins avec le BR-1600CD.

Opérations courantes et affichage
Connexions
Mise sous/hors tension du BR-1600CD
Réglage du contraste de l'écran
Ecouter les démons et sélection de morceaux (Song Select)
Opérations élémentaires de l'enregistreur
Créer un nouveau morceau (Song New)
Sélection d'une source d'enregistrement (Input Select)
Réglage du niveau d'entrée (Input Sens)
Enregistrer avec des effets (effets d'insertion)
Utiliser la batterie pour guider l'enregistrement
Réglage du niveau d'enregistrement
Réglage de la position stéréo d'une entrée (Pan)
Appliquer de la réverbération pendant l'enregistrement
Enregistrement
Annuler/rétablir un enregistrement (Undo/Redo)
Enregistrer une nouvelle piste en écoutant l'enregistrement préalable (Ajout de piste)
Mixer plusieurs pistes en une piste stéréo (Mixdown)
Sauvegarder votre morceau (Song Save)
Régler le volume et la compression pour graver un CD (Mastering Tool Kit)
Graver le morceau sur CD (Audio CD Write)
Ecouter le CD audio (Audio CD Play)

■ Conventions en vigueur dans ce manuel

- Les crochets droits [] indiquent des boutons.

[PLAY] Bouton PLAY

[CURSOR] Bouton(s) CURSOR

- Des renvois tels que (p. **) indiquent les pages du manuel où vous trouverez des informations complémentaires.

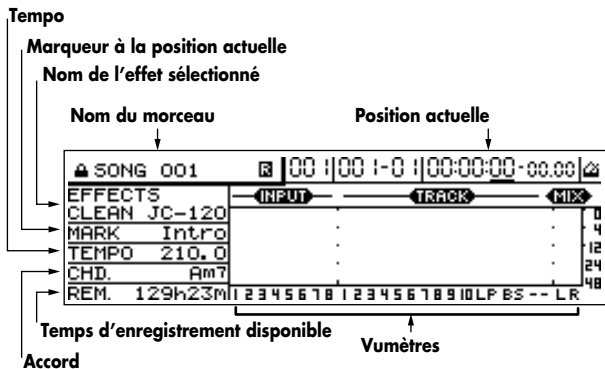
Sommaire

Opérations courantes et affichage	4
Page principale.....	4
Position actuelle.....	4
Boutons de fonction [F1]~[F4] & boutons de défilement de page.....	4
Barre de défilement.....	5
Curseur.....	5
Molette TIME/VALUE.....	5
Commandes VALUE 1/PAN, VALUE 2, VALUE 3 et VALUE 4.....	5
Connexions	6
Remarques concernant les connexions.....	7
Mise sous/hors tension du BR-1600CD	8
Mise sous tension du BR-1600CD	8
Mise hors tension du BR-1600CD	9
Réglage du contraste de l'écran	10
Ecouter les démons et sélection de morceaux (Song Select)	11
Opérations élémentaires de l'enregistreur	12
Reproduction et arrêt	12
Utiliser un commutateur au pied.....	12
Régler le volume	13
Changer de position dans le morceau	14
Utiliser les boutons de transport.....	14
Utiliser la molette TIME/VALUE.....	15
Utiliser des marqueurs (Marker).....	16
Reproduction en boucle (fonction Repeat)	17
Changer de piste virtuelle (V-Track)	18
Etouffer une piste momentanément (Track Mute)	20
Créer un nouveau morceau (Song New)	22
Sélection d'une source d'enregistrement (Input Select)	24
Enregistrer la guitare ou la basse.....	24
Enregistrer le chanteur soliste	24
Enregistrer plusieurs micros ou instruments sur différentes pistes	24
Enregistrer la guitare et le chant	24
Enregistrer un signal stéréo sur une piste stéréo.....	24
Réglage du niveau d'entrée (Input Sens)	25
Enregistrer avec des effets (effets d'insertion)	26
Couper les effets	27
Utiliser la batterie pour guider l'enregistrement	28
Constitution d'une piste de batterie (Track Type Select)	28

Produire des sons de batterie.....	29
Sélection de motifs de batterie.....	30
Changer le tempo du motif de batterie	32
Régler le nouveau tempo avec la molette TIME/VALUE	32
Régler le tempo avec [TAP]	33
Changer les sons de batterie	34
Réglage du niveau d'enregistrement	36
Réglage de la position stéréo d'une entrée (Pan).....	37
Appliquer de la réverbération pendant l'enregistrement	38
Enregistrement.....	40
Annuler/rétablir un enregistrement (Undo/Redo)	42
Undo	42
Redo.....	43
Enregistrer une nouvelle piste en écoutant l'enregistrement préalable (Ajout de piste)	44
Mixer plusieurs pistes en une piste stéréo (Mixdown).....	46
Régler la position stéréo de chaque piste (Pan).....	46
Éliminer les variations de volume (compresseur)	47
Régler la tonalité de chaque piste (égaliseur).....	48
Accentuer le son global (Loop Effects).....	50
Appliquer de la réverbération.....	50
Appliquer un effet chorus, delay ou doubling	51
Fusionner les pistes pour en faire une piste stéréo (Bounce).....	54
Sauvegarder votre morceau (Song Save).....	56
Sauvegarder un morceau à la page 'Utility'	57
Régler le volume et la compression pour graver un CD (Mastering Tool Kit)	58
Avant d'utiliser le Mastering Tool Kit.....	58
Sélectionner le Mastering Tool Kit.....	58
Régler le volume de mastérisation	59
Mastérisation.....	60
Graver le morceau sur CD (Audio CD Write).....	62
Graver des morceaux séparément (Track At Once)	62
Graver plusieurs morceaux à la fois (Disc At Once By Song).....	64
Diviser de longues plages en plusieurs morceaux (Disc At Once By Marker).....	66
Diviser une plage avec des marqueurs (CD Track Marker)	66
Graver un CD-R/RW	68
Écouter le CD audio (Audio CD Play).....	70
Index.....	72

Opérations courantes et affichage

Page principale



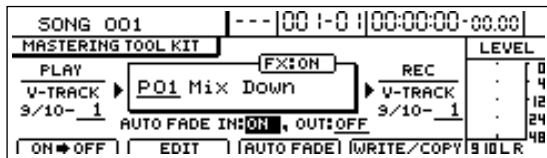
La page principale représentée ici s'affiche après la mise sous tension du BR-1600CD. Cette page affiche notamment le nom du morceau sélectionné, la position au sein du morceau, les vumètres et le temps d'enregistrement disponible sur le disque dur.

Quelle que soit la page à laquelle vous vous trouvez, vous pouvez toujours revenir à la page principale en appuyant plusieurs fois sur [EXIT/NO] (il faut parfois attendre que le BR-1600CD achève l'opération en cours).

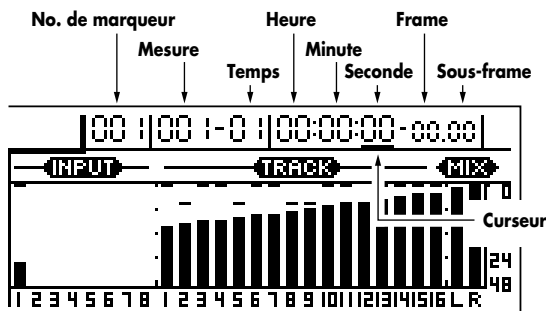
En mode Mastering, la page principale change d'aspect et ressemble à l'illustration ci-contre.

Sauf mention contraire, toutes les opérations décrites dans ce manuel exigent que vous retourniez d'abord à la page principale.

Page principale du mode Mastering



Position actuelle



La position actuelle est indiquée en valeur temporelle dans le coin supérieur droit de l'écran. A gauche de cette valeur temporelle, cette position est indiquée en mesures et en temps.

La valeur temporelle repose sur le code temporel MIDI ou "MIDI Time Code" (MTC) exprimé en heures, minutes, secondes, frames et sous-frames. Notez que les spécifications MTC peuvent varier en fonction des appareils.

Pour synchroniser le BR-1600CD avec un autre appareil MIDI avec MTC, il faut que les deux appareils utilisent le même code MTC. A sa sortie d'usine, le BR-1600CD est réglé sur 30 frames par seconde (non-drop).

Boutons de fonction [F1]~[F4] & boutons de défilement de page



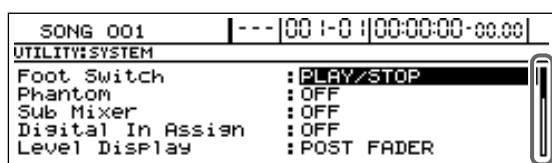
Les boutons [F1]~[F4] sont des boutons de fonction. Dans le bas de l'écran, des onglets indiquent le nom des fonctions assignées à ces boutons pour chaque page d'écran.

Quand l'indication "[F1] (WRITE)" apparaît dans ce manuel, cela signifie qu'en appuyant sur [F1], vous sélectionnez la fonction "WRITE" (affichée au-dessus du bouton).

Lorsque les flèches "◀" et/ou "▶" apparaissent de part et d'autre de l'écran, elles indiquent que l'écran du BR-1600CD ne peut pas afficher l'entièreté de la page et qu'une partie est cachée du côté où pointe(nt) la (ou les) flèche(s). Utilisez les boutons de défilement de page [◀] et [▶] pour afficher la partie cachée. Appuyez sur [◀] pour faire défiler la page vers la gauche et sur [▶] pour la faire défiler vers la droite.

Vous pouvez aussi faire défiler la page en maintenant le bouton CURSOR [◀] ou [▶] enfoncé mais les boutons de défilement de page sont beaucoup plus rapides.

Barre de défilement



Barre de défilement ↑

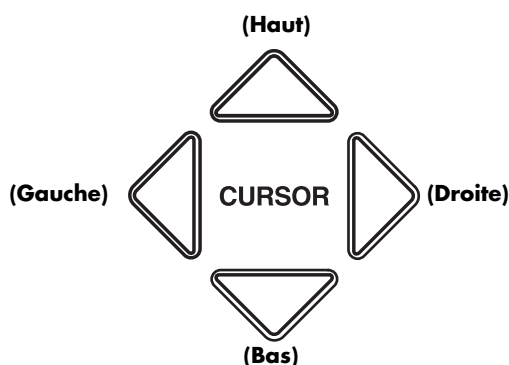
Lorsqu'une barre de défilement apparaît à droite de l'écran, cela signifie que le BR-1600CD ne pouvait pas tout afficher à l'écran et qu'il y a des données cachées au-dessus ou en dessous.

La barre de défilement représente l'entièreté des données tandis que la partie noire représente ce qui est affiché à l'écran.

Pour faire apparaître ce qui est caché, appuyez sur le bouton CURSOR [▾] ou [▴] pour faire glisser la fenêtre d'affichage vers le haut ou vers le bas.

Si vous faites glisser la fenêtre vers le haut, la partie noire monte dans la barre de défilement; si vous la faites glisser vers le bas, cette partie noire descend.

Curseur



Le curseur d'écran du BR-1600CD s'affiche de plusieurs façons: en contrastant l'objet sélectionné dans une plage d'édition de l'écran, en l'encadrant ou en le soulignant. Lorsque l'objet sélectionné est une représentation de commande, celle-ci est affichée en noir.

Si l'écran affiche plusieurs objets sélectionnables, vous pouvez passer de l'un à l'autre avec les boutons [CURSOR]. Si vous maintenez le bouton [CURSOR] enfoncé, le curseur se déplace en continu à l'écran dans la direction du bouton utilisé. Pour accélérer la vitesse de déplacement du curseur, maintenez le bouton CURSOR correspondant à la direction voulue enfoncé et appuyez ensuite sur le bouton CURSOR correspondant à la direction opposée. Vous accélérerez ainsi le mouvement du curseur à l'écran.

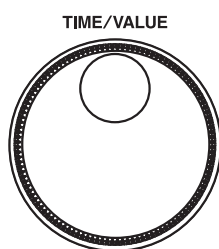
Exemple: Déplacer rapidement le curseur vers la droite

Maintenez CURSOR [▸] enfoncé puis appuyez sur [◀].

Exemple: Déplacer rapidement le curseur vers le bas

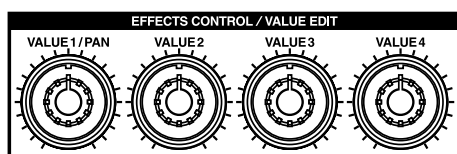
Maintenez CURSOR [▾] enfoncé puis appuyez sur [▴].

Molette TIME/VALUE



La molette TIME/VALUE permet de changer la position du curseur, les valeurs ou les caractères. Quand il s'agit d'une valeur, tournez la molette vers la droite pour l'augmenter et vers la gauche pour la diminuer.

Commandes VALUE 1/PAN, VALUE 2, VALUE 3 et VALUE 4

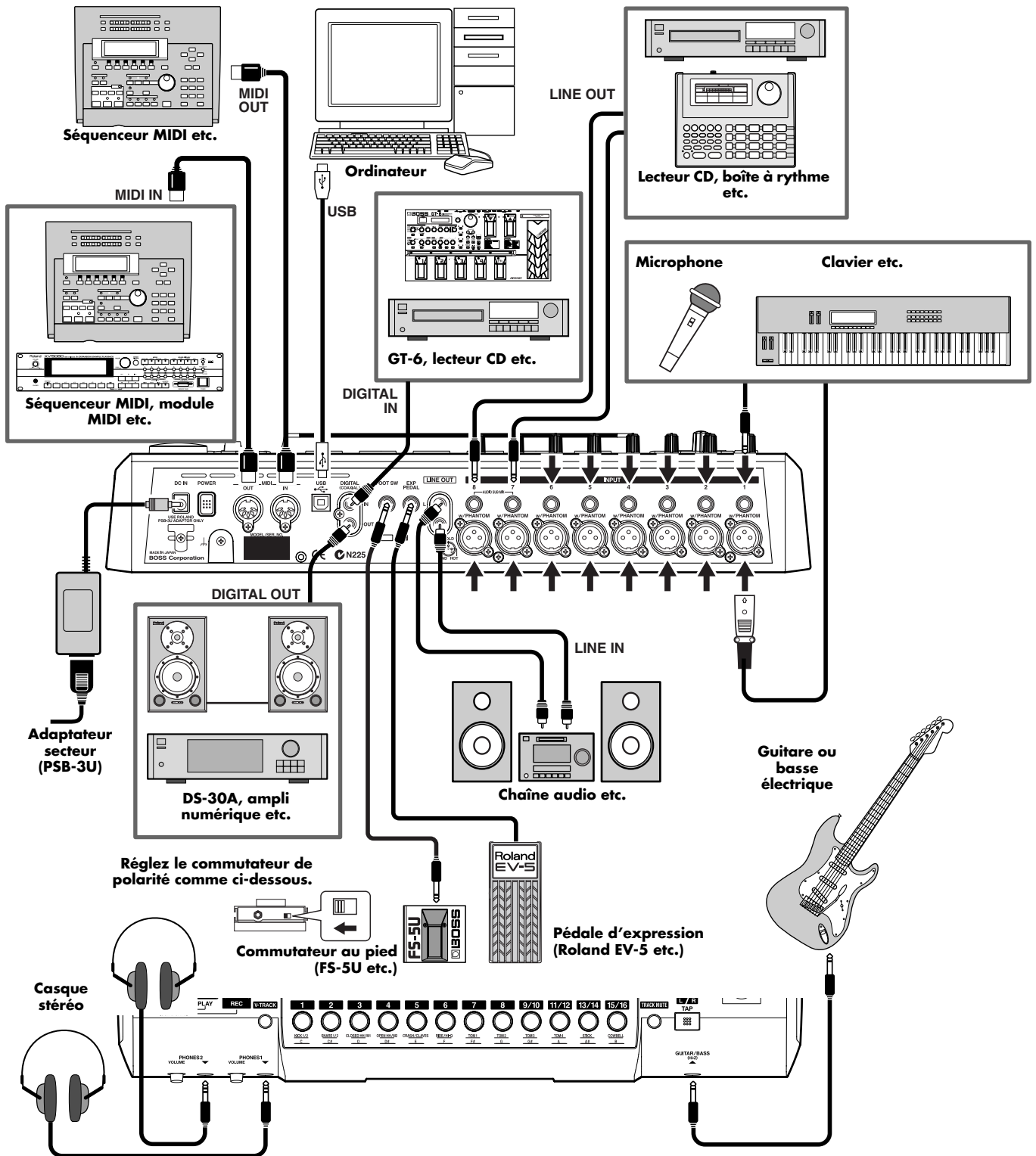


Ces commandes permettent de changer les valeurs des paramètres indiqués par les icônes de commandes (🌀) à l'écran.

Tournez la commande vers la droite pour augmenter la valeur ou vers la gauche pour la diminuer.

Ces commandes permettent en outre de sélectionner rapidement des numéros de motifs ou de boucles dans une liste de motifs rythmiques, de motifs de basse ou de boucles.

Connexions



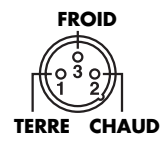
Réglez le commutateur de polarité comme ci-dessous.



NOTE

Pour éviter tout dysfonctionnement et pour ne pas endommager les enceintes ou les autres périphériques, ramenez le volume au minimum et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.

● L'illustration suivante détaille l'assignation des broches pour les prises XLR. Avant d'effectuer une connexion, vérifiez que l'assignation des broches de la prise XLR est compatible avec celle des autres appareils.



1 Branchez la guitare, la basse, le microphone etc. aux entrées du BR-1600CD.

Guitare, basse etc.:

Branchez-la à la prise GUITAR/BASS en face avant.

Microphone pour soliste:

Branchez-le à la prise INPUT 2/MIC 2 en face arrière.

Lecteur CD, clavier etc.:

Bien que les lecteurs CD, les claviers et autres dispositifs de ce type puissent être branchés à n'importe quelle prise, de INPUT 1/MIC 1 à INPUT 8/MIC 8 en face arrière, nous vous conseillons d'utiliser les prises INPUT 3/MIC 3 à INPUT 8/MIC 8 afin de pouvoir brancher une guitare, une basse ou un micro pour chanteur soliste ultérieurement. En l'occurrence, branchons le canal gauche (L) à la prise INPUT 7/MIC 7 et le canal droit (R) à INPUT 8/MIC 8.

Série de microphones pour l'enregistrement de chœurs ou d'une batterie, par exemple:

Branchez-les aux prises INPUT 1/MIC 1~INPUT 8/MIC 8 en face arrière.

2 Reliez les sorties LINE OUT L et LINE OUT R situées en face arrière à votre amplificateur. Si vous voulez utiliser un casque, branchez-le à la prise PHONES 1.

Les sorties LINE OUT L/R du BR-1600CD doivent être correctement branchées aux entrées droite et gauche de l'ampli.

3 Vous pouvez brancher une pédale d'expression ou un commutateur au pied au BR-1600CD. N'oubliez pas les connexions MIDI ou USB.

NOTE Remarques concernant les connexions

- Lorsqu'une guitare ou une basse est branchée à la prise GUITAR/BASS, l'entrée INPUT 1/MIC 1 est coupée et n'accepte aucune source sonore.
- Du bruit peut être généré lorsque le capteur de la guitare ou de la basse est trop près du BR-1600CD. Eloignez la guitare du BR-1600CD pour éliminer ce bruit.
- Un effet Larsen peut se produire selon l'emplacement des microphones par rapport aux enceintes. Voici comment remédier à ce problème:
 1. Changez l'orientation du ou des microphones.
 2. Eloignez le ou les microphones des enceintes.
 3. Diminuez le volume.

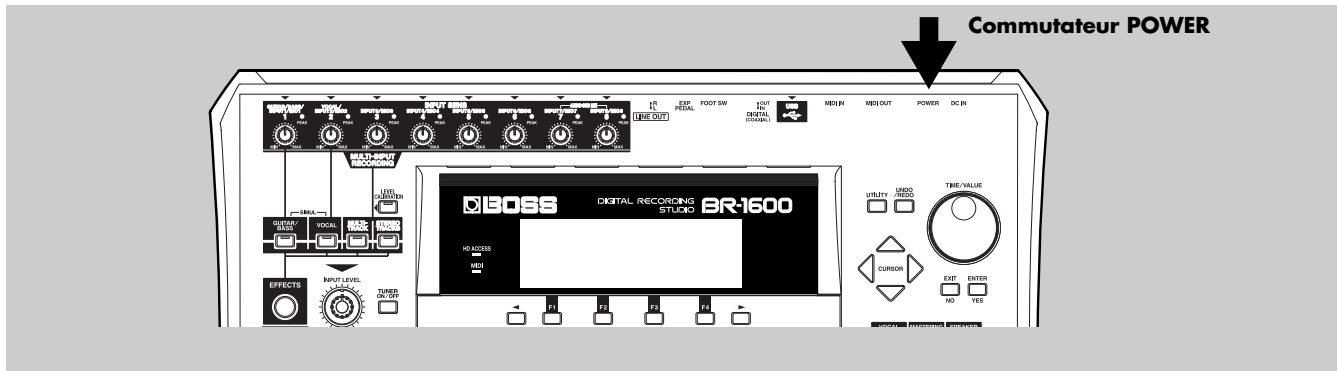
MEMO

- Pour en savoir plus sur le maniement et le réglage de la pédale d'expression, voyez "Utiliser une pédale d'expression" (Mode d'emploi, p. 83).
- Pour en savoir plus sur le maniement et le réglage du commutateur au pied, voyez "Utiliser un commutateur au pied" (p. 12).
- Pour en savoir plus sur le maniement et le réglage des appareils MIDI, voyez "Section 5 Utilisation du MIDI" (Mode d'emploi, p. 221).
- Pour en savoir plus sur le système USB, voyez "Section 6 Utiliser la fonction USB" (Mode d'emploi, p. 239).
- Lorsque vous branchez un microphone à condensateur à une entrée XLR, une alimentation fantôme de +48V peut être fournie par le BR-1600CD. Pour en savoir davantage, voyez "Utilisation d'un micro à condensateur (alimentation fantôme)" (Mode d'emploi, p. 264).

Mise sous tension du BR-1600CD

Le commutateur POWER met le BR-1600CD sous/hors tension.

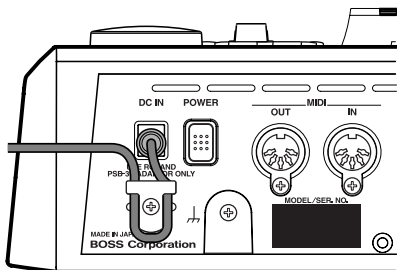
Une fois les connexions établies (p. 6), mettez vos appareils sous tension en respectant l'ordre spécifié. Si vous modifiez cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou d'endommager certains éléments comme les enceintes.



1 Avant la mise sous tension, veillez à régler le volume de tous les appareils au minimum.

2 Branchez l'adaptateur secteur à la prise DC IN du BR-1600CD et faites passer le cordon autour du crochet prévu à cet effet.

En cas de traction accidentelle sur le cordon, cette boucle protège la fiche tout en évitant que celle-ci se détache de la prise DC IN et coupe l'alimentation.

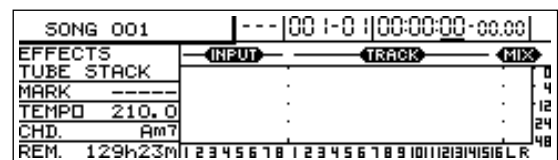


3 Branchez l'adaptateur à une prise secteur.

4 Si vous avez branché un lecteur CD, un clavier ou autre aux entrées du BR-1600CD, commencez par mettre ces périphériques sous tension.

5 Appuyez sur le commutateur POWER du BR-1600CD.

L'appareil se met sous tension et l'affichage initial apparaît à l'écran. Après un moment, le message "Now Checking..." apparaît, suivi du message "Now Loading...". Une fois que l'écran principal apparaît, le BR-1600CD est prêt à l'usage.



6 Si vous avez branché un ampli ou autre appareil de ce type à la sortie du BR-1600CD, mettez-le sous tension en dernier lieu.

NOTE IMPORTANT

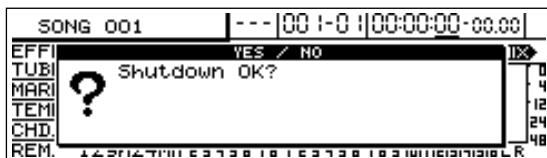
- Le BR-1600CD peut produire un certain bruit à la mise sous tension. Bien que ce bruit soit d'un niveau modéré et ne résulte pas d'un mauvais fonctionnement, il peut endommager des enceintes si la commande de volume de l'ampli n'est pas au minimum. C'est pourquoi l'ampli doit être mis sous tension en dernier lieu.
- Pour protéger les circuits du BR-1600CD, aucune opération n'est possible immédiatement après la mise sous tension.

Mise hors tension du BR-1600CD

1 Si vous avez branché un ampli ou autre appareil de ce type à la sortie du BR-1600CD, mettez-le hors tension en premier lieu.

2 Maintenez le commutateur POWER du BR-1600CD enfoncé durant environ 2 secondes.

Le message "Shutdown OK?" s'affiche.



3 Appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "Save Current?" s'affiche.

Les morceaux de démonstration du BR-1600CD étant protégés, l'alimentation est coupée sans que le message "Save Current?" (Sauvegarder le morceau en cours?) n'apparaisse tant qu'il n'y a pas de données nouvelles.

4 Appuyez une fois de plus sur [ENTER/YES].

Le message "Storing Current..." apparaît et la sauvegarde du morceau en cours commence. A la fin de la sauvegarde, le message "Now shutdown..." s'affiche et le BR-1600CD se coupe automatiquement quelques temps après.

Si vous ne voulez pas sauvegarder le morceau en cours, appuyez sur [EXIT/NO]. Le BR-1600CD s'éteint sans sauvegarder le morceau. Dans ce cas, les données audio enregistrées et les changements effectués depuis la dernière sauvegarde sont perdus; veuillez donc à ne pas appuyer sur [EXIT/NO] par erreur.

NOTE IMPORTANT: Précautions lors de la mise hors tension du BR-1600CD

- Servez-vous toujours du commutateur POWER pour mettre le BR-1600CD hors tension. Les données audio enregistrées, les réglages de mixage et autres données ne sont pas sauvegardés à la fin de chaque opération mais lors de la sauvegarde du morceau ou de la mise hors tension automatique. Si le BR-1600CD n'est pas mis hors tension avec le commutateur POWER (mais en retirant la prise de l'adaptateur, par exemple), les données audio enregistrées, les réglages de mixage et autres changements sont perdus. Ce procédé peut également entraîner la perte de données de morceau ou endommager irréversiblement le disque dur et est donc à éviter!
- Avant de retirer l'adaptateur de la prise secteur, assurez-vous bien que le BR-1600CD est complètement éteint (l'écran n'est pas éclairé). Ne débranchez pas l'adaptateur secteur durant la sauvegarde de données: vous perdriez vos enregistrements et autres données du morceau (réglages de mixage, d'effets etc.).
- Le moteur du disque dur continue à tourner brièvement après la mise hors tension. Evitez donc de déplacer le BR-1600CD immédiatement après sa mise hors tension. Vous risqueriez d'endommager le mécanisme du disque dur.

MEMO

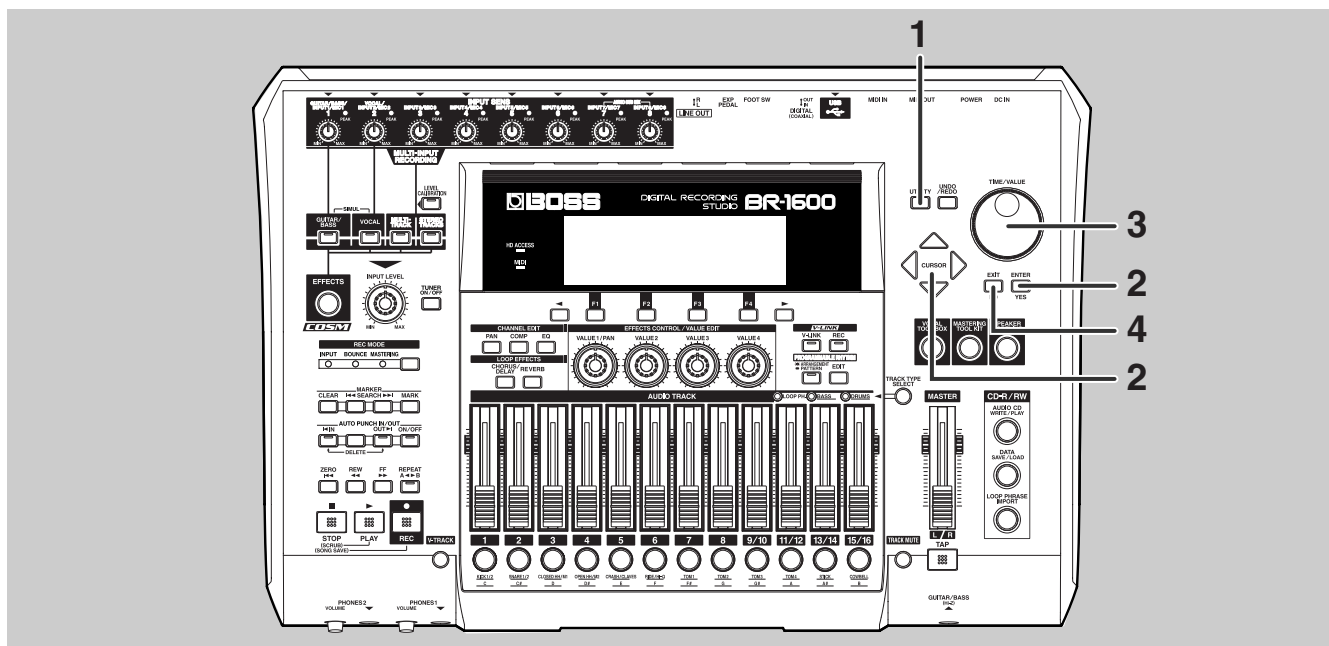
Qu'est-ce que la sauvegarde de morceaux?

Le BR-1600CD conserve momentanément les données audio enregistrées ou éditées sur le disque dur jusqu'à ce que le morceau dont elles dépendent soit sauvegardé. Si vous coupez l'alimentation sans sauvegarder le morceau, les données enregistrées ou modifiées sont perdues. La fonction Save sauvegarde les données enregistrées et modifiées sur le disque dur du BR-1600CD.

Vous pouvez sauvegarder le morceau quand bon vous semble: pas besoin d'attendre la mise hors tension de l'appareil. Pour en savoir plus, voyez "Sauvegarder votre morceau (Song Save)" (p. 56).

Réglage du contraste de l'écran

Dans certains endroits, l'écran du BR-1600CD peut être difficile à lire. Dans ce cas, procédez comme suit pour régler le contraste de l'écran.



1 Appuyez sur [UTILITY].

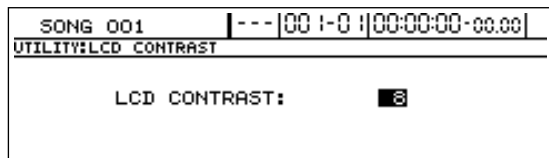
La page "Utility" apparaît.



2 Amenez le curseur sur l'icône LCD CONTRAST et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (LCD) si l'icône LCD CONTRAST est affichée.

La page "LCD Contrast" apparaît.



3 Actionnez la molette TIME/VALUE pour régler le contraste.

Plage de réglage: 1 à 16

Des valeurs plus élevées assombrissent l'écran et des valeurs moins élevées l'éclaircissent.

4 Lorsque le contraste vous convient, appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

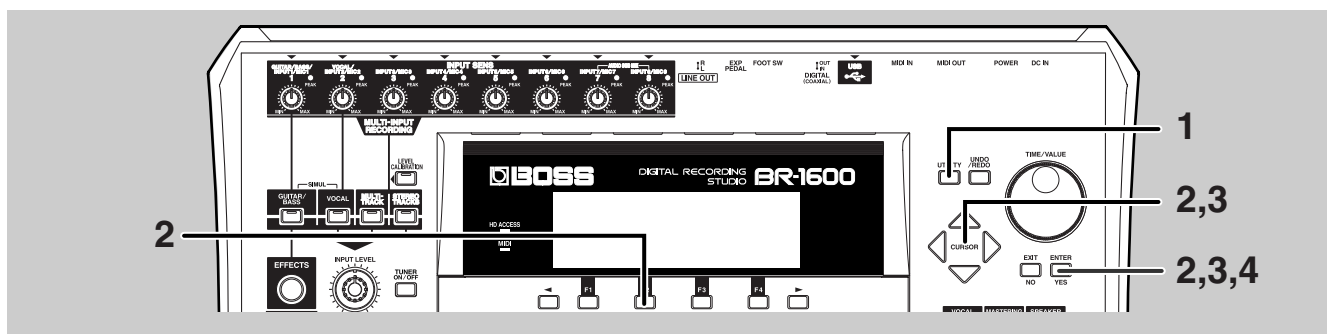
MEMO

Si vous maintenez [UTILITY] enfoncé en actionnant la molette TIME/VALUE, le contraste change en temps réel. Choisissez la méthode qui convient le mieux en fonction de la configuration du BR-1600CD.

Ecouter les démons et sélection de morceaux (Song Select)

A la mise sous tension du BR-1600CD, le premier morceau est automatiquement sélectionné et toutes les données nécessaires à la reproduction sont chargées. Une fois le chargement de ces données terminé, le nom du morceau s'affiche.

Pour travailler sur un autre morceau, sélectionnez-le de la façon suivante. Les morceaux de démonstration sont sauvegardés dans le BR-1600CD. Sélectionnez un de ces morceaux pour l'écouter. (Voyez le fascicule "Liste des morceaux de démonstration").



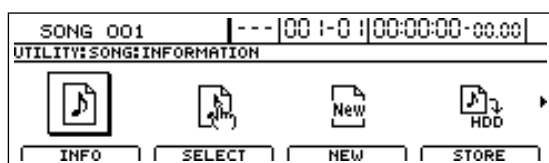
1 Appuyez sur [UTILITY].

La page "Utility Menu" s'affiche.



2 Amenez le curseur sur l'icône SONG et appuyez sur [ENTER/YES].

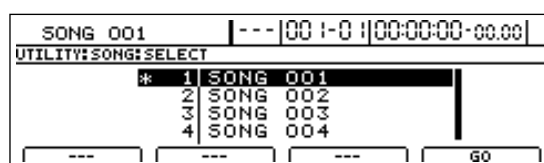
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SONG) si l'icône SONG est affichée. Le menu Song apparaît.



3 Amenez le curseur sur l'icône SELECT et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SELECT) si l'icône SELECT est affichée.

La page de sélection du menu Song apparaît.



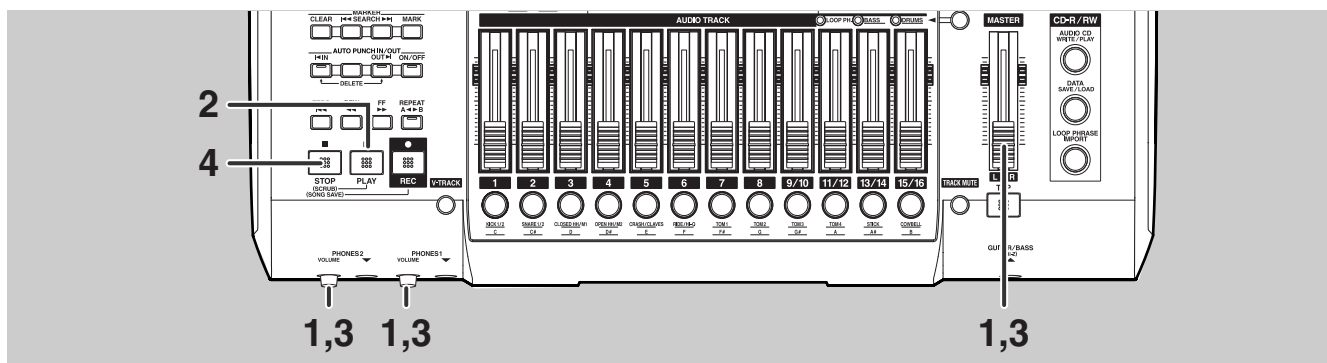
4 Amenez le curseur sur le morceau que vous voulez écouter et appuyez sur [F4] (GO).

Le message "Now Loading..." apparaît et le chargement des données du morceau résidant sur le disque dur commence. Ensuite, le message "Complete!" apparaît pour indiquer la fin du chargement.

NOTE

- Le message "Save Current?" peut parfois apparaître durant la procédure décrite ci-dessus. Il indique que le morceau en cours contient des données audio enregistrées ou modifiées qui n'ont pas été sauvegardées. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Dans ce cas, les données audio enregistrées et les changements effectués depuis la dernière sauvegarde sont perdus; veuillez donc à ne pas appuyer sur [EXIT/NO] par erreur.
Le message "Re-Load Current?" peut également apparaître. Il permet de supprimer les données audio enregistrées ou modifiées qui n'ont pas été sauvegardées dans le morceau en rechargeant la version antérieure du morceau. Si vous voulez supprimer les changements apportés et retrouver le morceau tel qu'il avait été sauvegardé, appuyez sur [ENTER/YES]; pour annuler le chargement de la version antérieure, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous appuyez sur [ENTER/YES], les données audio enregistrées et les changements effectués depuis la dernière sauvegarde sont perdus; veuillez donc à ne pas appuyer sur ce bouton par erreur.
- Les morceaux de démonstration du BR-1600CD sont exclusivement destinés à une écoute personnelle. Tout usage de ces morceaux à d'autres fins sans la permission du détenteur des droits d'auteur est illégal. Les données des morceaux de démonstration ne peuvent être ni copiées ni utilisées dans des oeuvres secondaires sans le consentement préalable du détenteur des droits d'auteur.

Reproduction et arrêt



1 Pour éviter d'être surpris par des bruits aussi soudains que forts, réglez les commandes PHONES 1 & 2 VOLUME ainsi que le curseur MASTER au minimum avant de commencer.

2 Appuyez sur [PLAY].
Le BR-1600CD lance la reproduction. La position de la reproduction est affichée en temps réel dans le haut de l'écran. De plus, le niveau de chaque piste est indiqué par des vumètres.

3 Augmentez progressivement le réglage des commandes PHONES VOLUME et du curseur MASTER jusqu'au niveau souhaité.

4 Appuyez sur [STOP].
Le BR-1600CD arrête la reproduction.

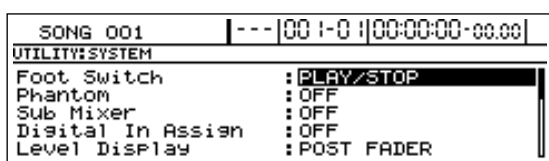
Utiliser un commutateur au pied

En branchant un commutateur au pied (comme le BOSS FS-5U ou le Roland DP-2 disponible en option) à la prise FOOT SW en face arrière du BR-1600CD, vous pouvez vous servir du commutateur au pied pour lancer/arrêter la reproduction. Sélectionnez comme suit la fonction du commutateur au pied.

1 Appuyez sur [UTILITY].
Le menu "Utility" s'affiche.



2 Amenez le curseur sur l'icône SYSTEM et appuyez sur [ENTER/YES].

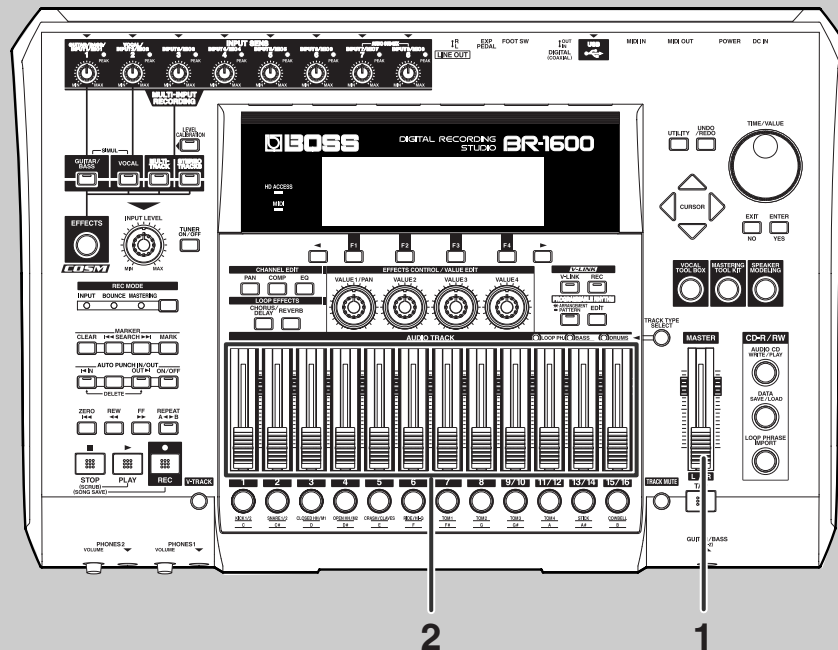


3 Amenez le curseur sur FOOT SWITCH et sélectionnez PLAY/STOP avec la molette TIME/VALUE.

4 Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

5 Actionnez le commutateur au pied.
Chaque pression sur le commutateur lance et arrête alternativement la reproduction.

Régler le volume



- 1** Relevez et abaissez le curseur MASTER durant la reproduction du morceau.

Le volume global change en fonction de la position du curseur. Le vumètre MIX change en fonction du volume sélectionné.

- 2** Relevez et abaissez les curseurs de chaque piste.

Le volume de chaque piste change en fonction de la position du curseur correspondant. Les vumètres des différentes pistes varient en fonction du volume sélectionné.



Si un curseur a un niveau trop élevé, cela peut entraîner une distorsion du signal. C'est notamment le cas lorsque le vumètre correspondant dépasse le point 0dB. Dans ce cas, diminuez le réglage du curseur jusqu'à ce que la distorsion disparaisse.

Changer de position dans le morceau

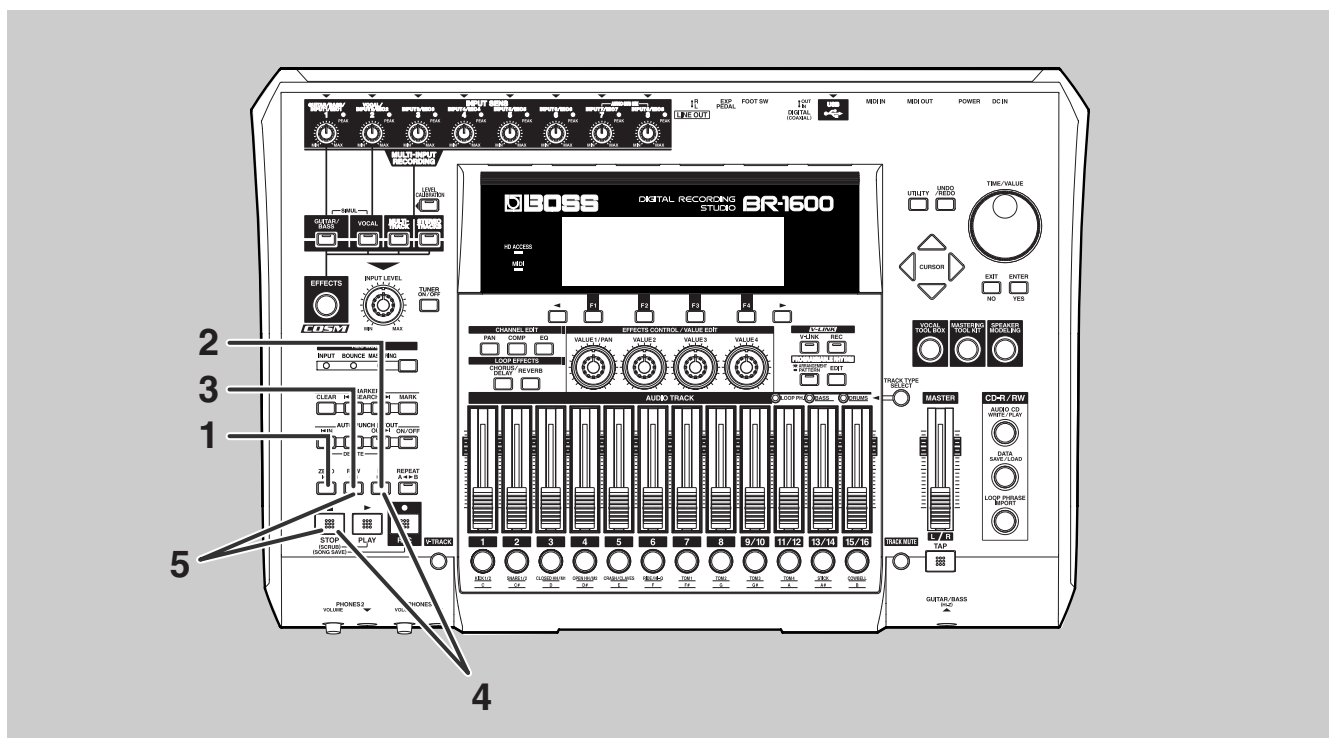
Vous pouvez changer de position au sein d'un morceau en cours de reproduction ou à l'arrêt. Il y a plusieurs façons de procéder.

NOTE

- Lors d'un changement de position, il faut attendre un moment avant de pouvoir passer à l'opération suivante. Cet intervalle correspond au temps nécessaire pour charger les données du disque dur correspondant à la nouvelle position dans le morceau.
- Il est impossible de changer la position en cours d'enregistrement.

Utiliser les boutons de transport

Vous pouvez changer de position dans le morceau avec les boutons de transport situés dans le coin inférieur gauche de la face avant.



1 Appuyez sur [ZERO].

Vous arrivez à la position temporelle 00:00:00-00.00.

2 Appuyez sur [FF].

Vous avancez d'une seconde.

3 Appuyez sur [REW].

Vous reculez d'une seconde.

4 Maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [FF].

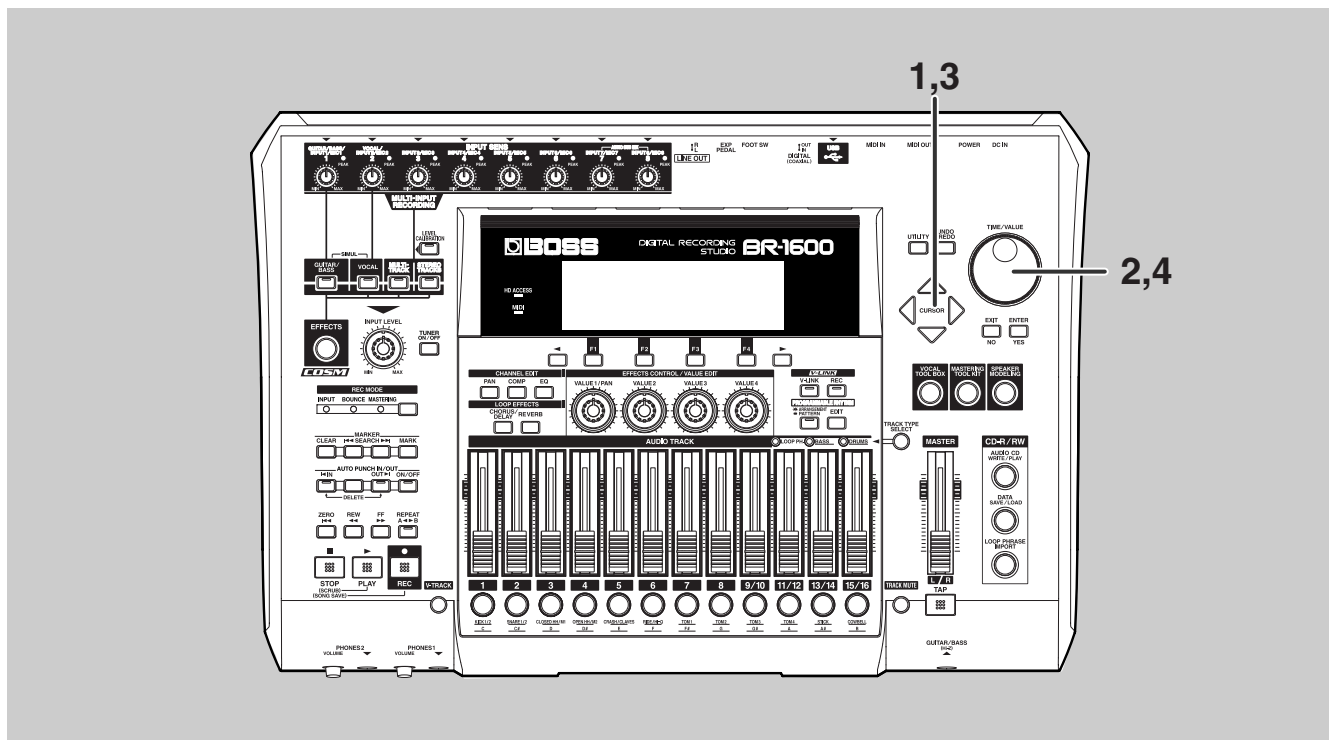
Le BR-1600CD vérifie la piste virtuelle actuellement en vigueur pour les différentes pistes puis saute à l'endroit du morceau où le dernier enregistrement a été effectué.

5 Maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [REW].

Le BR-1600CD vérifie la piste virtuelle actuellement en vigueur pour les différentes pistes puis saute à l'endroit du morceau où le premier enregistrement a été effectué.

Utiliser la molette TIME/VALUE

A la page principale, un curseur d'écran apparaît sous la position temporelle actuelle. Servez-vous de la molette TIME/VALUE pour changer les valeurs temporelles et changer ainsi de position.



- 1 Amenez le curseur sous la valeur correspondant aux secondes, minutes ou heures.

	Heures	Minutes	Secondes
SONG 001	---	00	1-0
EFFECTS	INPUT TRACK MIX		
CLEAN JC-120			0
MARK			4
TEMPO 210.0			12
CHD. Am7			24
REM. 129h23m	1	2	3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 L R

- 2 Actionnez la commande TIME/VALUE.
La position actuelle change par secondes, minutes ou heures.

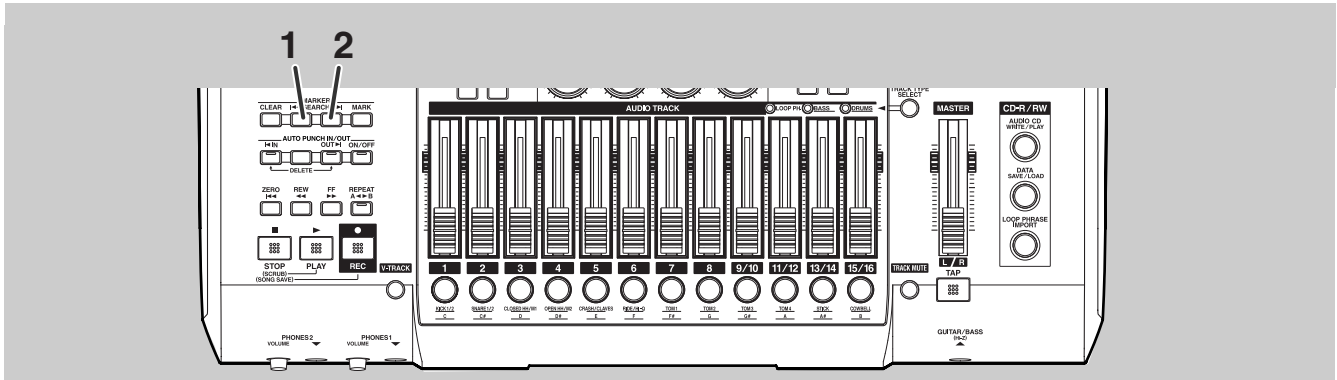
- 3 Amenez le curseur sous la valeur correspondant aux mesures ou aux temps.

	Mesures	Temps
SONG 001	---	00 1-0
EFFECTS	INPUT TRACK MIX	
CLEAN JC-120		0
MARK		4
TEMPO 210.0		12
CHD. Am7		24
REM. 129h23m	1	2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 L R

- 4 Actionnez la commande TIME/VALUE.
La position actuelle change par mesures ou temps.
L'écran affiche "---" après la mesure 999.

Utiliser des marqueurs (Marker)

Les morceaux de démonstration contiennent un certain nombre de marqueurs. Ces marqueurs permettent de sauter directement à un endroit précis dans un morceau.



1 Appuyez sur MARKER [SEARCH ►►].

La position actuelle saute à l'emplacement du marqueur le plus proche. Chaque pression sur [SEARCH ►►] vous fait passer au marqueur suivant. Le numéro du marqueur correspondant à la position actuelle est affiché.

2 Appuyez sur MARKER [SEARCH ◀◀].

Vous retournez au marqueur précédent. Chaque pression sur [SEARCH ◀◀] vous fait reculer d'un marqueur.

3 Amenez le curseur sur la case Marker et choisissez un numéro de marqueur avec la molette TIME/VALUE.

La position actuelle saute à l'emplacement du marqueur correspondant.

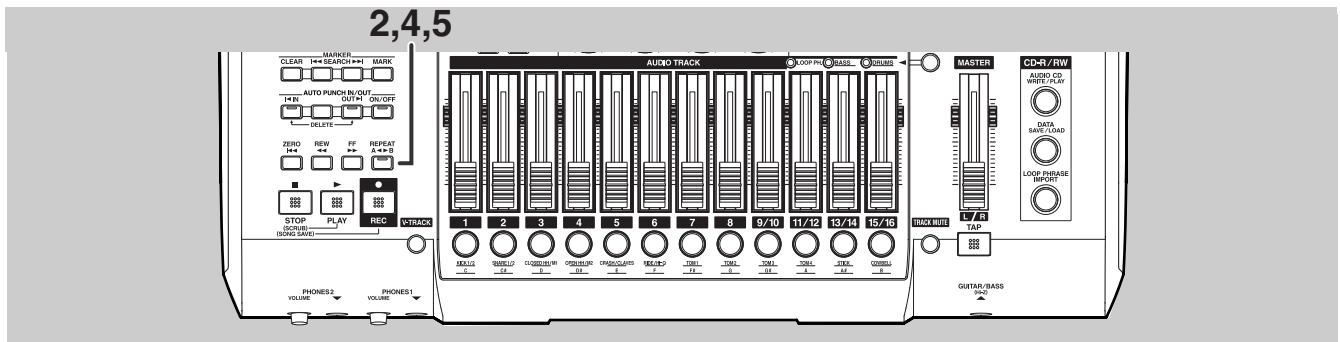
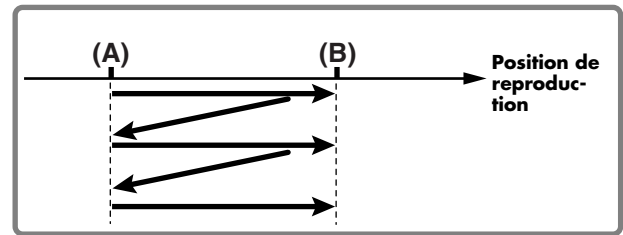
MEMO

- Un morceau peut contenir jusqu'à 100 marqueurs. Pour en savoir plus, voyez "Insérer des marqueurs dans le morceau (Marker)" (Mode d'emploi, p. 48).
- Le numéro du marqueur correspondant à la position actuelle est affiché dans la case Marker. Si cette position ne correspond à aucun marqueur, cette case affiche "--".

Reproduction en boucle (fonction Repeat)

Utilisez la fonction Repeat pour reproduire en boucle une section choisie du morceau.

Cette fonction sert notamment pour effectuer des corrections dans l'enregistrement Punch In/Out (Mode d'emploi, p. 45).



1 Gagnez la position à partir de laquelle la reproduction en boucle doit commencer.

2 Appuyez sur [REPEAT].

[REPEAT] clignote et la position actuelle est définie comme position de départ (A) pour la reproduction en boucle.

3 Gagnez la position correspondant à la fin de la section à reproduire.

4 Appuyez sur [REPEAT].

[REPEAT] reste allumé et la position actuelle est définie comme position de fin (B) de section pour la reproduction en boucle.

5 Si vous voulez recommencer ces réglages, appuyez une fois de plus sur le bouton [REPEAT] pour l'éteindre.

Les positions de début (A) et de fin (B) de section pour la reproduction en boucle sont supprimées. Répétez les étapes 1 à 4 pour entrer de nouvelles positions.

6 Retournez à une position précédant le point (B) et lancez la reproduction.

Une fois la position (B) atteinte, la reproduction en boucle recommence à la position (A) et répète la section (A)~(B) indéfiniment.

NOTE

- La section (A)~(B) reproduite en boucle doit durer au moins 0,5 secondes. (B) ne peut donc pas se trouver à moins de 0,5 secondes de (A).
- Si vous lancez la reproduction après le point (B), elle ne se fait pas en boucle.

Changer de piste virtuelle (V-Track)

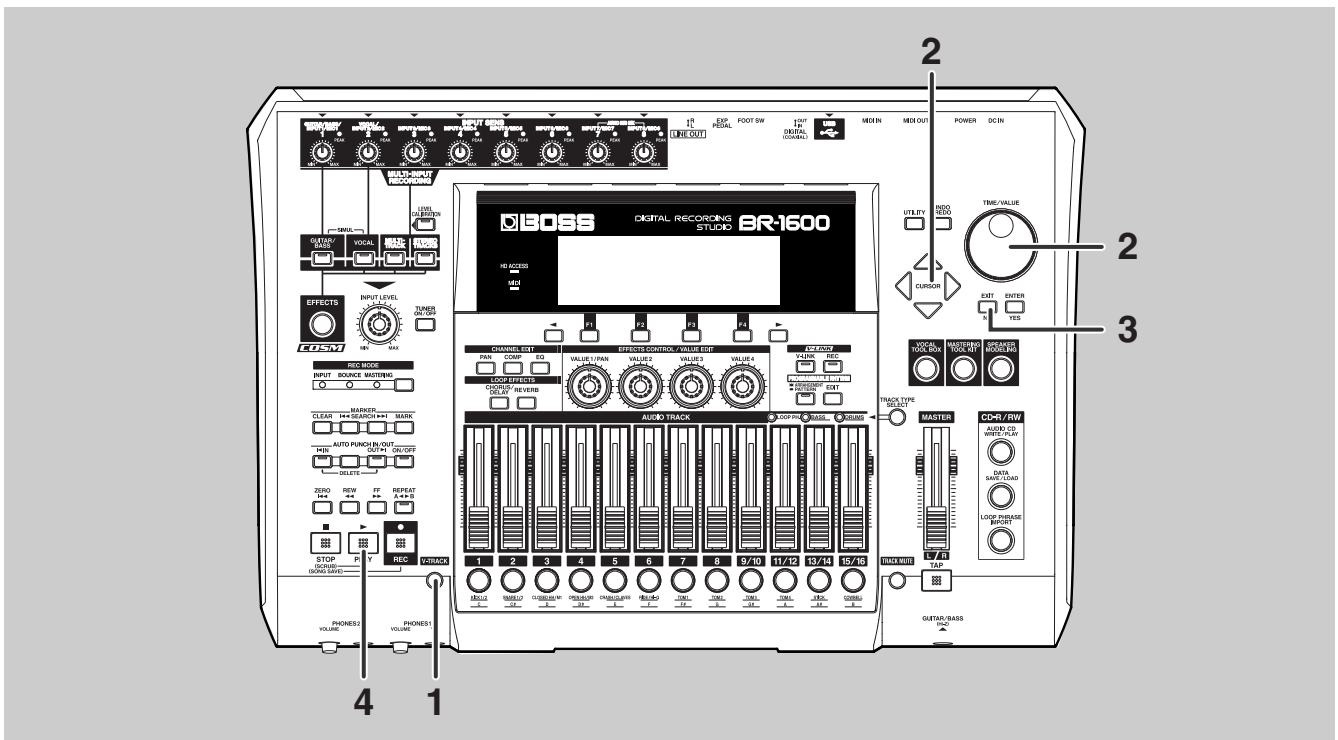
Les morceaux de démonstration proposent des variations enregistrées sur d'autres pistes virtuelles. Nous allons voir comment changer de piste virtuelle pour écouter ces variations.

MEMO

Qu'est-ce qu'une piste virtuelle?

Chaque piste du BR-1600CD dispose de seize pistes virtuelles; une de ces pistes est sélectionnée pour l'enregistrement ou la reproduction. En d'autres termes, vous pouvez enregistrer jusqu'à 256 pistes (16 x 16); il suffit de sélectionner une de ces 16 pistes virtuelles pour chaque piste. Le terme "V-Track" désigne les pistes virtuelles constituant chaque piste du BR-1600CD.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
V-Track1																
V-Track2																
V-Track3																
V-Track4																
V-Track5																
V-Track6																
V-Track7																
V-Track8																
V-Track9																
V-Track10																
V-Track11																
V-Track12																
V-Track13																
V-Track14																
V-Track15																
V-Track16																



1 Appuyez sur [V-TRACK].

La page "V-Track" s'affiche.

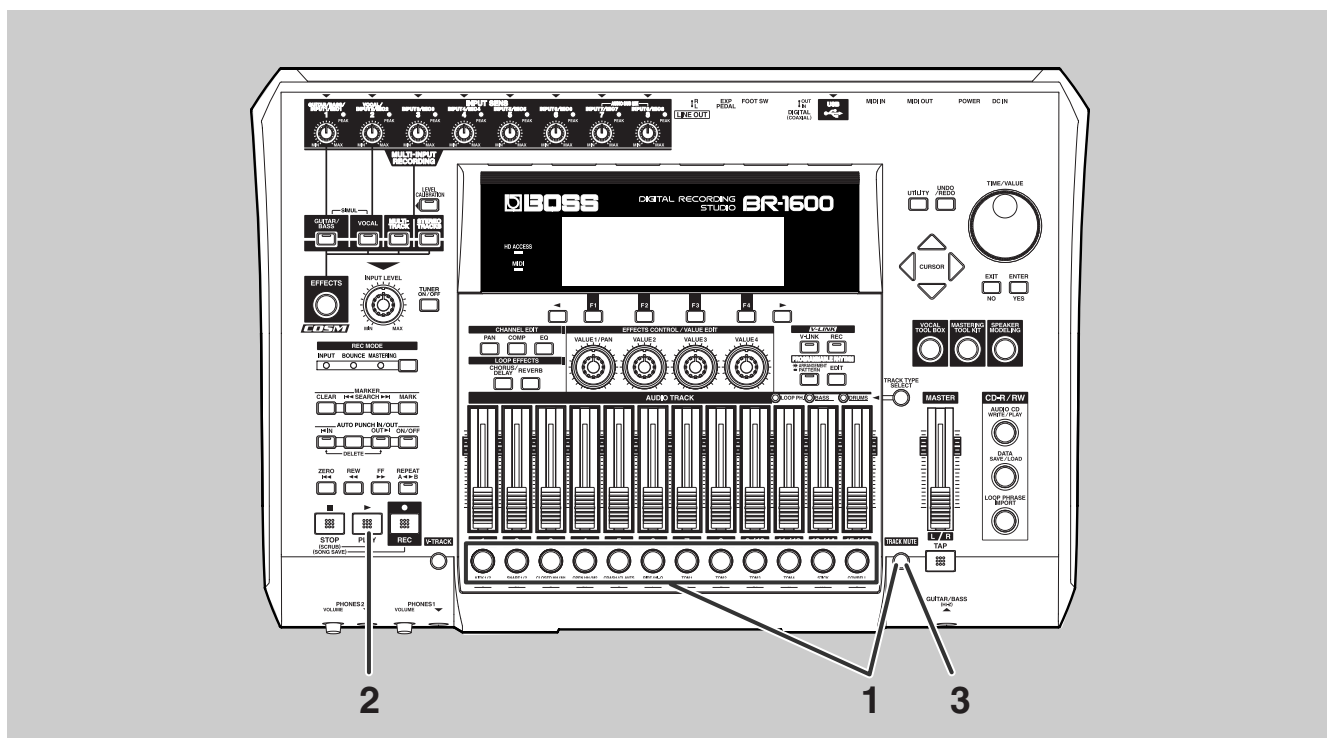
SONG 001	-- 00 1-0 1 00:00:00-00:00															
TRACK	1															
VTRACK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
NAME	0001	0002	0003	0004	0005	0006	0007	0008	0009	0010	0011	0012	0013	0014	0015	0016
MASTER VTRACK																
	9/10	-	1													

Cette page indique la piste virtuelle sélectionnée pour chaque piste et la présence ou l'absence de données pour chaque piste virtuelle.

- (■): Piste virtuelle sélectionnée (contient des données audio).
- (▬): Piste virtuelle sélectionnée (ne contient pas de données audio).
- (▣): Piste virtuelle contenant des données audio.
- (.): Piste virtuelle ne contenant pas de données audio.
- (▶): Pistes virtuelles des pistes 9/10 utilisées en dernier lieu pour la mastérisation (mixage stéréo final).

Éteindre une piste momentanément (Track Mute)

Lors de l'enregistrement d'un groupe, il est souvent nécessaire d'éteindre la piste du chanteur pour écouter l'ensemble des instruments. Le BR-1600CD vous permet de couper momentanément (éteindre) certaines pistes (Track Mute).



1 Maintenez [TRACK MUTE] enfoncé et appuyez sur le bouton de la ou des pistes à éteindre.

Les boutons de piste actionnés clignotent pour indiquer que les pistes correspondantes sont éteintes.

2 Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction.

Les pistes éteintes ne produisent aucun son. Lorsqu'une piste est éteinte, elle reste inaudible même lorsque vous en relevez le curseur.

3 Pour réactiver la piste, maintenez une fois de plus [TRACK MUTE] enfoncé et appuyez sur le bouton de la piste que vous souhaitez entendre de nouveau.

Les boutons de piste actionnés cessent de clignoter pour indiquer que les pistes correspondantes ne sont plus éteintes.

4 Pour conserver les réglages d'éteignement, sauvegardez le morceau (p. 56).

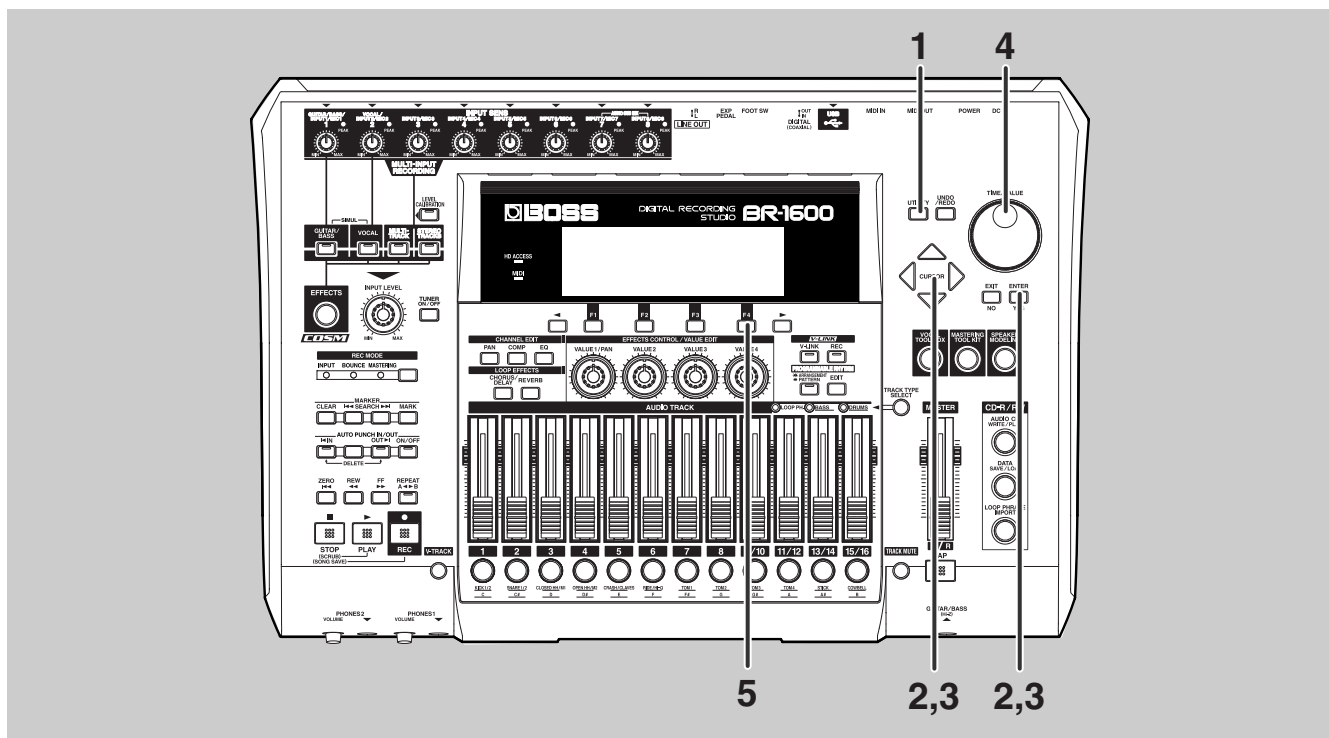
MEMO

- Lorsqu'une piste est éteinte, elle est aussi inaudible que si son curseur était en position minimum. L'éteignement de pistes n'efface pas les données audio.
- La fonction Track Mute n'est disponible que pour les pistes dont le paramètre Track Type est réglé sur AUDIO (p. 28). L'éteignement est annulé lorsque vous changez de type de piste.

MEMO

Créer un nouveau morceau (Song New)

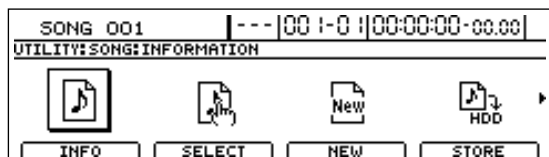
Avant de pouvoir enregistrer un nouveau morceau, il faut créer un morceau "vierge". Pour cela, affichez la page "Song New" en procédant de la façon suivante.



- 1 Appuyez sur [UTILITY].
Le menu "Utility" s'affiche.

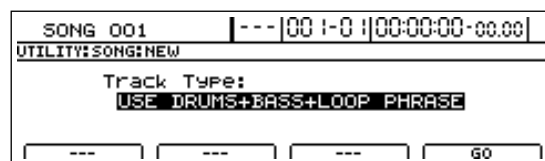


- 2 Amenez le curseur sur l'icône SONG et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SONG) si l'icône SONG est affichée. Le menu "Song" apparaît.



- 3 Amenez le curseur sur l'icône NEW et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (NEW) si l'icône NEW est affichée. La page permettant de créer un nouveau morceau (Song) apparaît.



4 Servez-vous de la molette TIME/VALUE pour choisir le type de piste initial du morceau.

A titre d'exemple, optons pour "USE DRUMS".

Types de pistes initiaux

16 AUDIO TRACKS	Toutes les pistes de 1 à 15/16 sont des pistes audio.
USE DRUMS	Les pistes 15/16 sont utilisées pour la batterie et les pistes 1 à 13/14 servent de pistes audio.
USE BASS	Les pistes 13/14 sont utilisées pour la basse tandis que les pistes 1 à 11/12 et 15/16 servent de pistes audio.
USE LOOP PHRASE	Les pistes 11/12 sont utilisées pour des boucles tandis que les autres pistes, de 1 à 9/10, 13/14 et 15/16, servent de pistes audio.
USE DRUMS + BASS	Les pistes 15/16 sont utilisées pour la batterie, les pistes 13/14 pour la basse tandis que les pistes 1 à 11/12 servent de pistes audio.
USE DRUMS + LOOP PHRASE	Les pistes 15/16 sont réservées à la batterie, les pistes 11/12 aux boucles tandis que les autres pistes, de 1 à 9/10 et 13/14, servent de pistes audio.
USE BASS + LOOP PHRASE	Les pistes 13/14 sont réservées à la basse, les pistes 11/12 aux boucles tandis que les autres pistes, de 1 à 9/10 et 15/16, servent de pistes audio.
USE DRUMS + BASS + LOOP PHRASE	Les pistes 15/16 sont réservées à la batterie, les pistes 13/14 à la basse et les pistes 11/12 aux boucles tandis que les pistes 1 à 9/10 servent de pistes audio.

MEMO

Vous pouvez toujours changer le type de piste même après avoir défini le nouveau morceau.

5 Appuyez sur [F4] (GO).

Le message "New Song..." apparaît et la création du nouveau morceau commence. Une fois le morceau vierge créé, le message "Complete!" apparaît et vous retrouvez la page principale.

NOTE

Dans certains cas, le message "Save Current?" peut apparaître durant la procédure décrite ci-dessus. Il indique que le morceau en cours contient des données audio enregistrées ou modifiées qui n'ont pas été sauvegardées. Si vous voulez sauvegarder ces données, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous appuyez sur [EXIT/NO], les données audio enregistrées et les changements effectués depuis la dernière sauvegarde sont perdus; veuillez donc à ne pas appuyer sur ce bouton par erreur.

Sélection d'une source d'enregistrement (Input Select)

Pour pouvoir enregistrer un instrument, il faut sélectionner l'entrée correspondant à cet instrument. Lors de la sélection d'une source d'entrée, les effets d'insertion de cette entrée sont automatiquement sélectionnés et appliqués au signal d'entrée.



Enregistrer la guitare ou la basse

Appuyez sur INPUT SELECT [GUITAR/BASS].

[GUITAR/BASS] s'allume et indique que la prise INPUT 1/MIC 1 en face arrière ou la prise GUITAR/BASS en face avant peut servir de source d'entrée. (Si une fiche est insérée dans la prise GUITAR/BASS, cette entrée est prioritaire et l'entrée INPUT 1/MIC 1 est désactivée.)

De plus, un effet est automatiquement sélectionné dans la banque d'effets d'insertion pour guitare et appliqué au signal d'entrée.

Enregistrer le chanteur soliste

Appuyez sur INPUT SELECT [VOCAL].

[VOCAL] s'allume et indique que la prise INPUT 2/MIC 2 en face arrière est sélectionnée comme source d'entrée.

De plus, un effet est automatiquement sélectionné dans la banque d'effets d'insertion pour microphone et appliqué au signal d'entrée.

Enregistrer plusieurs micros ou instruments sur différentes pistes

Appuyez sur INPUT SELECT [MULTI-TRACK].

[MULTI-TRACK] s'allume et indique que les prises INPUT 1/MIC 1 à INPUT 8/MIC 8 en face arrière peuvent servir de sources d'entrée. (Les prises INPUT 1/MIC 1 et GUITAR/BASS partagent des circuits internes communs. Si un instrument est branché à la prise GUITAR/BASS, cette entrée est prioritaire et l'entrée INPUT 1/MIC 1 est désactivée). De plus, un effet est automatiquement sélectionné dans la banque d'effets d'insertion multi-canaux et appliqué à chaque entrée audio.

Enregistrer la guitare et le chant

Appuyez simultanément sur INPUT SELECT [GUITAR/BASS] et sur [VOCAL]. (SIMUL)

INPUT SELECT [GUITAR/BASS] et [VOCAL] s'allument pour indiquer que la prise INPUT 1/MIC 1 en face arrière ou GUITAR/BASS en face avant est sélectionnée comme source d'entrée. (Les prises INPUT 1/MIC 1 et GUITAR/BASS partagent des circuits internes communs).

De plus, un effet est automatiquement sélectionné dans la banque d'effets d'insertion Simul et appliqué aux signaux d'entrée.

MEMO

Pour brancher une guitare électrique au BR-1600CD, servez-vous de la prise GUITAR/BASS.

Si vous enregistrez une guitare acoustique avec un microphone, branchez-le à l'entrée INPUT 1/MIC 1. Réservez la prise INPUT 2/MIC 2 au micro utilisé pour le chant.

Enregistrer un signal stéréo sur une piste stéréo

Appuyez sur INPUT SELECT [STEREO TRACKS].

INPUT SELECT [STEREO TRACKS] s'allume et indique que les prises INPUT 1/MIC 1 à INPUT 8/MIC 8 en face arrière peuvent servir de sources d'entrée. (Les prises INPUT 1/MIC 1 et GUITAR/BASS partagent des circuits internes communs).

Dans ce cas, les huit sources d'entrée sont mixées en stéréo, ce qui vous permet d'enregistrer ce mixage sur une piste stéréo. De plus, un effet est automatiquement sélectionné dans la banque d'effets d'insertion stéréo et appliqué au mixage stéréo.

NOTE

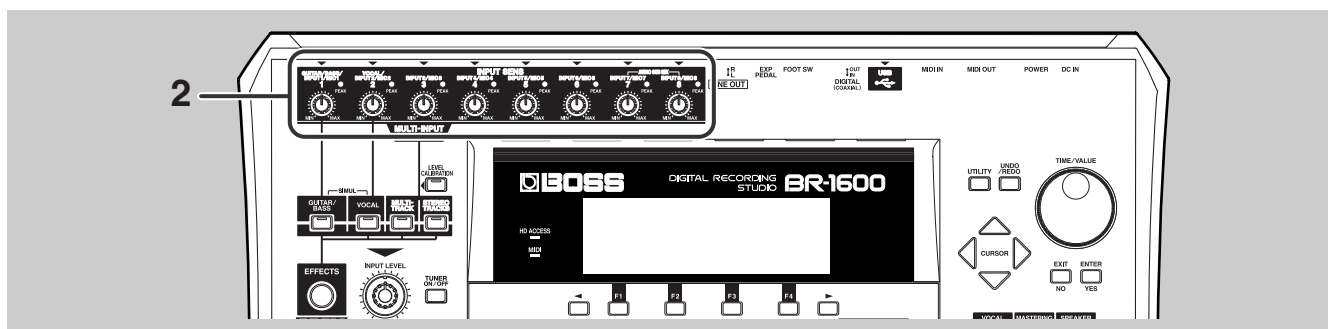
- Lorsqu'une guitare ou une basse est branchée à la prise GUITAR/BASS, l'entrée INPUT 1/MIC 1 est désactivée et n'accepte aucune source sonore.

MEMO

Pour en savoir plus sur les boutons INPUT SELECT, voyez "Fonctions des boutons INPUT SELECT" (Mode d'emploi, p. 280).

Réglage du niveau d'entrée (Input Sens)

Les signaux de sortie de guitares, basses, micros, claviers et autres sources arrivent au BR-1600CD sous forme d'ondes électriques continues. Il s'agit d'un signal "analogique". Au sein du BR-1600CD, des circuits de conversion A/N convertissent ces signaux analogiques en signaux numériques. Si le niveau d'un signal analogique est trop élevé, une distorsion désagréable gâche le signal numérique. Si, par contre, le niveau de ce signal n'est pas assez élevé, le bruit généré lors de la conversion devient perceptible. Lorsqu'un signal numérique comporte de la distorsion ou du bruit, il est extrêmement difficile de retrouver un signal de qualité par un traitement a posteriori. Pour enregistrer un signal de qualité, il est donc vital de régler le niveau du signal analogique de façon à pouvoir augmenter le volume de la source autant que possible sans qu'il y ait de distorsion. Pour régler le niveau d'une source tant que le signal est encore analogique, utilisez la commande INPUT SENS (sensibilité d'entrée).



1 Jouez sur l'instrument à enregistrer.

2 Vérifiez si le témoin PEAK s'allume pour l'entrée de cet instrument lorsque vous jouez fort.

S'il s'allume fréquemment:

Le niveau est trop élevé. Tournez la commande INPUT SENS de la source d'entrée correspondante dans le sens inverse des aiguilles d'une montre afin de réduire le niveau pour n'allumer le témoin PEAK qu'occasionnellement lorsque vous jouez fort.

S'il s'allume occasionnellement lorsque vous jouez fort:

Le niveau d'entrée est correct et ne nécessite pas d'ajustement.

S'il ne s'allume jamais:

Le niveau est trop faible. Tournez la commande INPUT SENS de la source d'entrée correspondante dans le sens des aiguilles d'une montre afin d'augmenter le niveau: le témoin PEAK peut s'allumer occasionnellement lorsque vous jouez fort.

NOTE

- S'il est impossible d'obtenir un niveau convenable avec la commande INPUT SENS, il est probable que le niveau de sortie de l'instrument soit mal réglé. Réglez correctement le niveau de sortie de l'instrument puis ajustez le niveau d'entrée comme décrit ci-dessus.
- Si vous utilisez un micro à condensateur nécessitant une alimentation fantôme, le micro ne produit aucun son tant que l'alimentation n'est pas fournie. Consultez le manuel accompagnant votre micro et activez l'alimentation fantôme si votre micro en a besoin. Pour en savoir plus sur l'alimentation fantôme, voyez "Utilisation d'un micro à condensateur (alimentation fantôme)" (Mode d'emploi, p. 264).

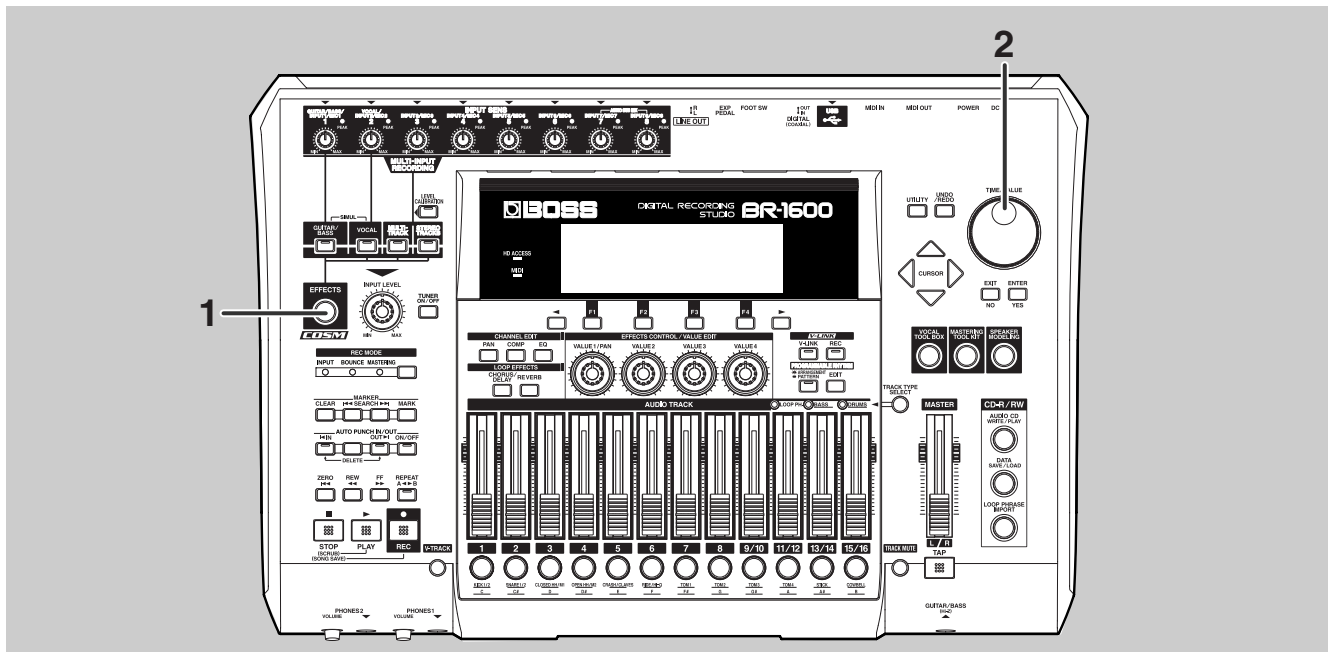
MEMO

Les témoins PEAK s'allument lorsque le signal analogique atteint -6dB ; il y a distorsion au niveau du convertisseur A/N lorsque ce signal dépasse 0dB .

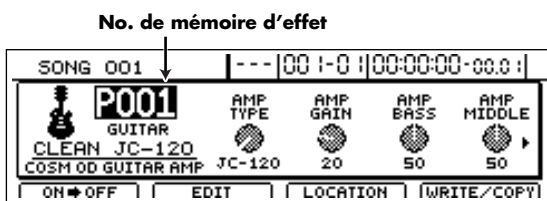
Enregistrer avec des effets (effets d'insertion)

Lors de la sélection d'une source d'entrée, le BR-1600CD sélectionne automatiquement un effet d'insertion convenant à cette source et l'applique au signal d'entrée. Si vous avez choisi GUITAR/BASS, par exemple, l'effet choisi provient de la banque pour guitare; si vous avez opté pour VOCAL, l'effet est tiré de la banque MIC etc.

Chaque banque contient différentes mémoires d'effets dont les réglages affectent le son différemment. Voyons comment sélectionner ces effets.



- 1 Appuyez sur [EFFECTS].
La page des effets d'insertion apparaît.



- 2 Utilisez la molette TIME/VALUE pour changer le numéro de mémoire et choisir ainsi l'effet voulu.

Chaque mémoire propose une variante de l'effet d'insertion.

NOTE

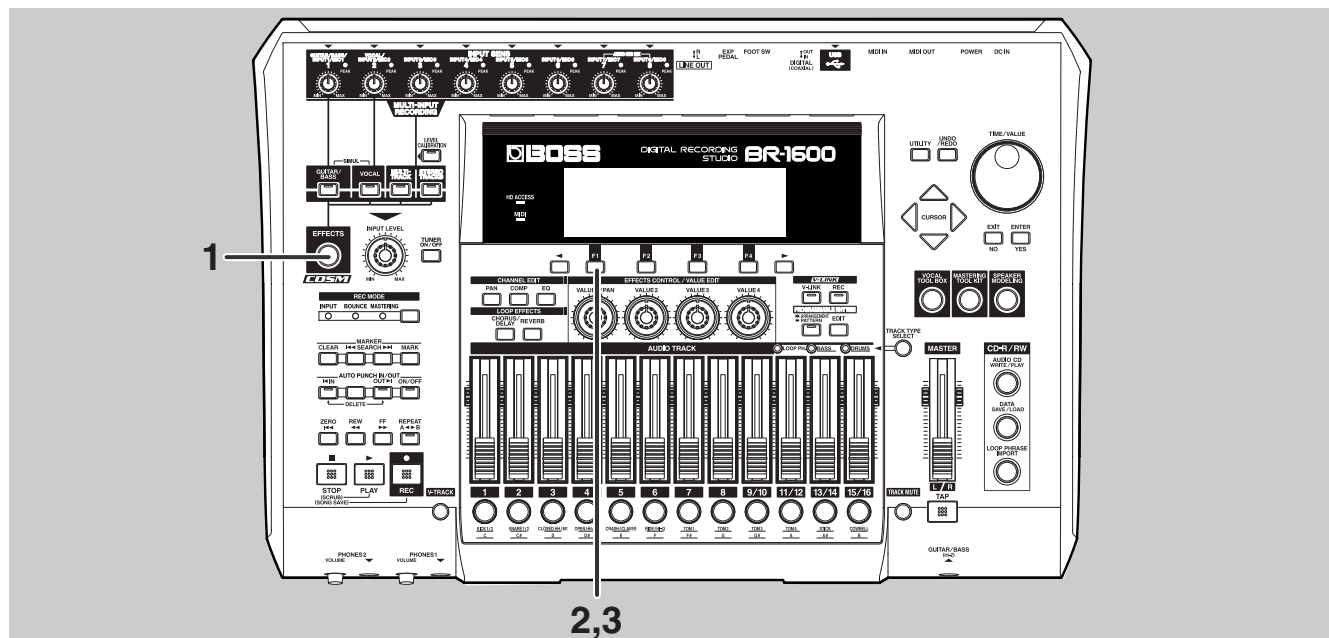
Lorsque vous changez de mémoire, l'effet est brièvement inaudible (entre 20 et 50ms) pour éviter tout bruit lors de la commutation.

MEMO

A la sortie d'usine, les mémoires préprogrammées (P001~P050) du BR-1600CD et les mémoires utilisateur (U001~U050) contiennent les mêmes effets.

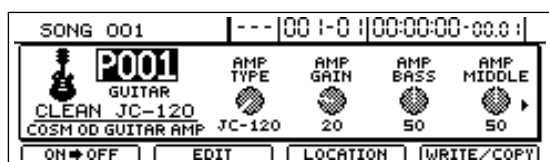
Couper les effets

Il est parfois préférable de couper un effet d'insertion pour enregistrer le signal d'entrée tel quel. La procédure suivante permet de couper l'effet (OFF).



1 Appuyez sur [EFFECTS].

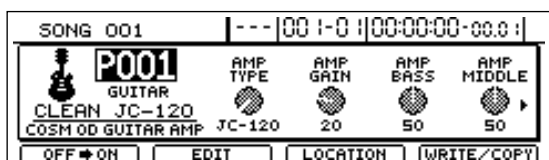
La page des effets d'insertion apparaît.



2 Appuyez sur [F1] (ON/OFF).

L'effet d'insertion est coupé.

[EFFECTS] s'éteint et indique ainsi que l'effet d'insertion est coupé.



3 Pour retrouver l'effet d'insertion, appuyez une fois de plus sur [F1] (ON/OFF).

L'effet d'insertion est réactivé.

[EFFECTS] s'allume et indique ainsi que l'effet d'insertion est activé.

[F1] permet d'activer et de couper alternativement l'effet d'insertion.

NOTE

Même si vous avez coupé l'effet d'insertion, celui-ci est automatiquement activé lorsque vous actionnez un autre bouton INPUT SELECT ou quand vous changez de mémoire d'effet.

Utiliser la batterie pour guider l'enregistrement

Il est souvent difficile de jouer une partie à un tempo fixe tant que vous ne la maîtrisez pas complètement. Si vous jouez avec la batterie interne du BR-1600CD, par contre, vous pouvez réduire considérablement ces divergences de tempo.

Le réalisme impressionnant des échantillons de batterie PCM du BR-1600CD vous donne l'impression d'être accompagné par une véritable batterie. Qui plus est, l'enregistrement avec une piste de batterie permet d'éditer ultérieurement les données par unités de temps et de mesures.

MEMO

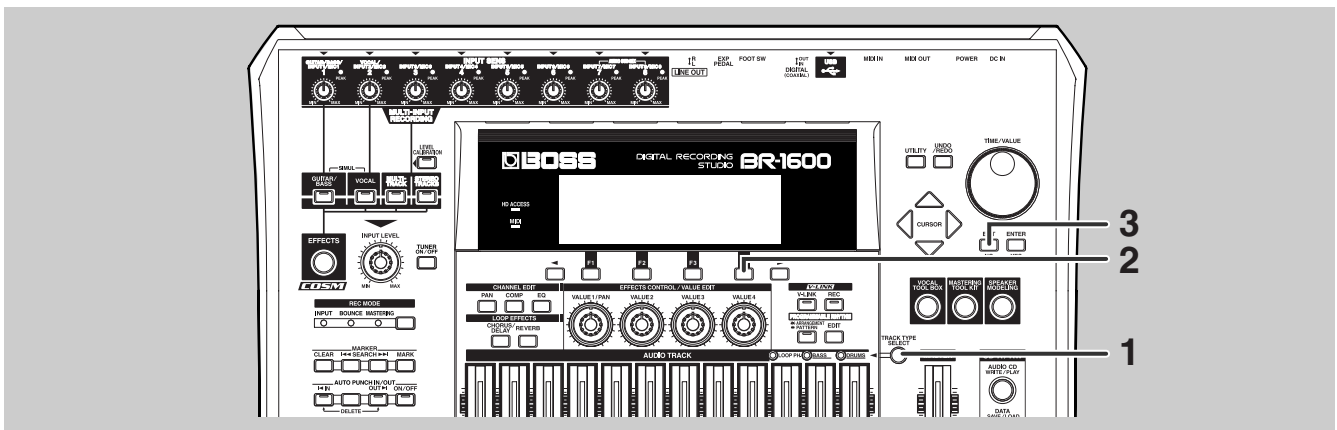
Vous pouvez également vous servir de la basse et des boucles pour vous guider. Voyez la section "Section 3 Accompagnements rythmiques" (Mode d'emploi, p. 145).

Constitution d'une piste de batterie (Track Type Select)

Pour que le BR-1600CD produise des sons de batterie, procédez comme suit pour désigner les pistes 15/16 comme piste de batterie stéréo.

NOTE

Si vous avez sélectionné USE DRUMS lors de la création du morceau avec SONG NEW (p. 22), les pistes 15/16 sont déjà configurées en tant que pistes de batterie et la procédure suivante est superflue.



- 1 A la page principale, appuyez sur [TRACK TYPE SELECT].

La page "Track Type Select" apparaît.



- 2 Appuyez sur [F4] (DRUMS).

Cette opération configure les pistes 15/16 pour en faire une piste stéréo de batterie.

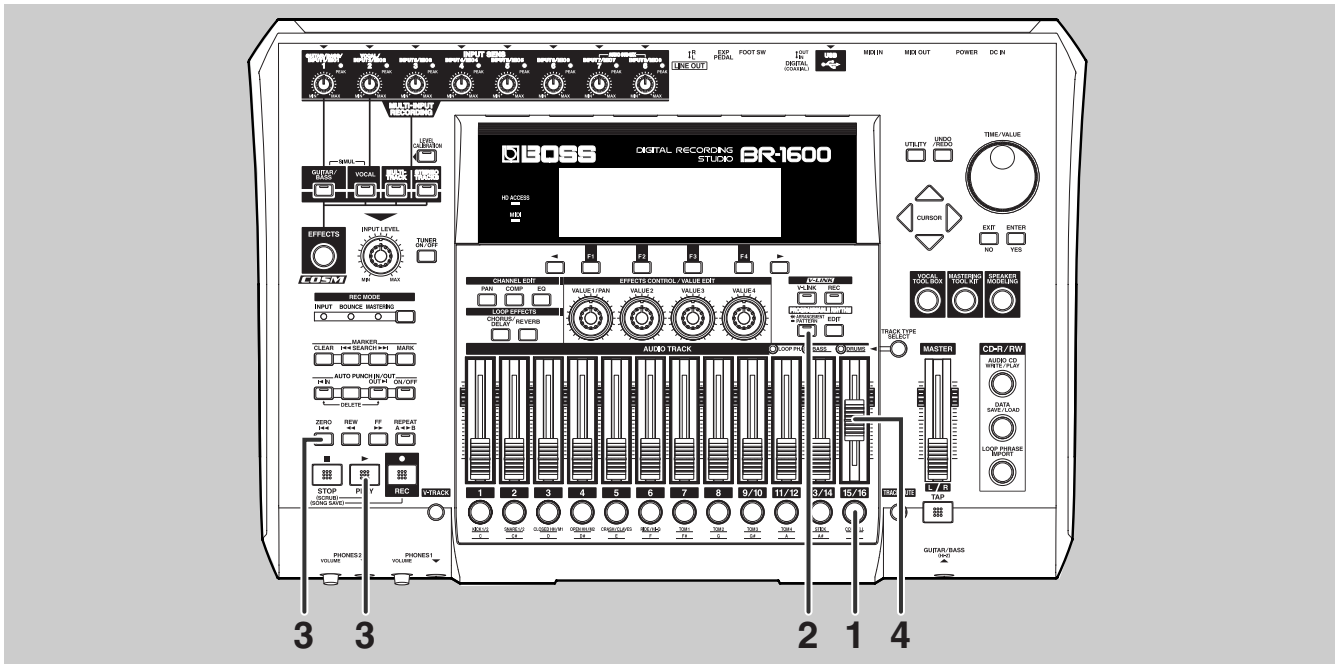


MEMO

Pour en savoir plus sur les types de pistes, voyez "Définition du type de piste" (Mode d'emploi, p. 149).

- 3 Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

Produire des sons de batterie



1 Appuyez sur le bouton de sélection des pistes 15/16 jusqu'à ce qu'il clignote.

Chaque pression sur ce bouton change le réglage: Clignotant → Allumé → Eteint.

Eteint: Aucun son de batterie n'est produit.

Clignotant: Le BR-1600CD ne produit des sons de batterie que durant l'enregistrement ou la reproduction.

Allumé: Le BR-1600CD produit des sons de batterie même à l'arrêt.

2 Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] pour éteindre le bouton.

Chaque pression sur ce bouton l'allume et l'éteint en alternance.

Off (mode Pattern):

Ce mode répète en boucle un motif rythmique (Pattern) d'une ou plusieurs mesures. Cette reproduction peut remplacer le métronome et constitue un guide précieux lorsque vous travaillez sur un nouveau morceau.

On (mode Arrangement):

Ce mode arrange et reproduit les motifs rythmiques

en fonction d'une structure de morceau constituée d'une intro, de couplets, de transitions, de breaks et d'une fin. Une fois votre morceau élaboré, cette fonction permet de réaliser facilement la structure rythmique.

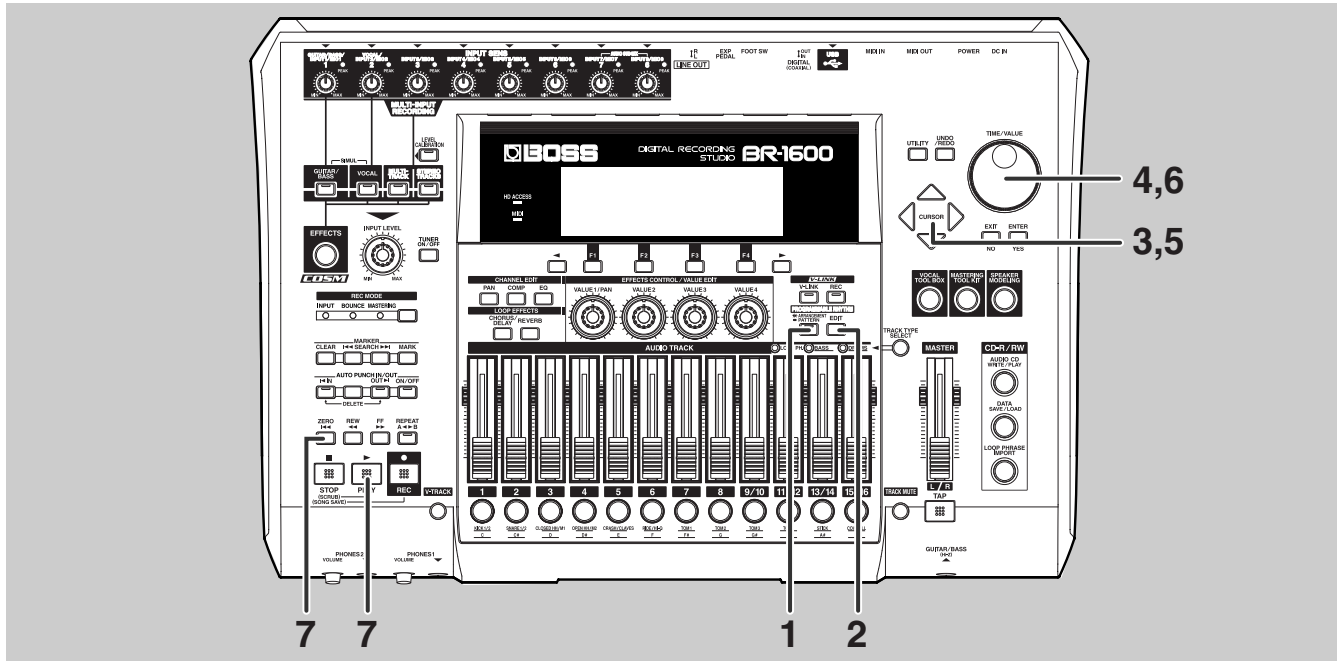
3 Lancez le morceau à partir du début.

Le BR-1600CD lance la reproduction de la piste de batterie.

4 Utilisez le curseur de la piste stéréo 15/16 pour régler le volume.

Sélection de motifs de batterie

Le BR-1600CD propose des motifs de batterie préprogrammés. Voici comment les sélectionner.

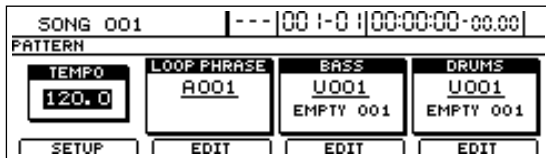


1 Assurez-vous que le bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint.

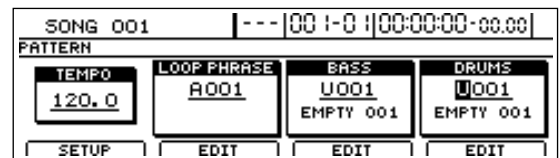
S'il est allumé, actionnez-le pour l'éteindre.

2 Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

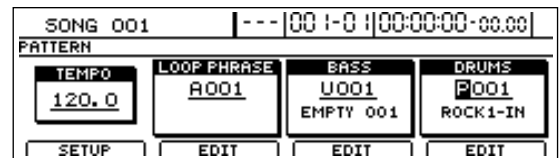
La page de sélection de motifs (PATTERN) apparaît.



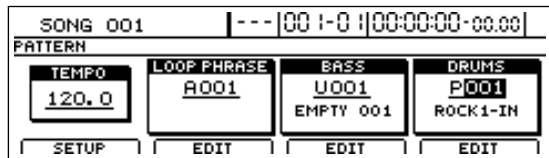
3 Amenez le curseur sur le groupe de motifs DRUMS.



4 Actionnez la molette TIME/VALUE pour choisir le groupe de motifs de batterie "P".



- 5** Amenez le curseur sur le numéro du motif de batterie.



- 6** Choisissez le numéro du motif voulu avec la molette TIME/VALUE.

- 7** Lancez le morceau à partir du début.

Le BR-1600CD lance la reproduction du motif de batterie choisi.

NOTE

A la sortie d'usine, le BR-1600CD ne contient des motifs de batterie que dans les mémoires Preset (P001~). Les mémoires utilisateur (U001~) et de morceau (Song) (S001~) sont mises à votre disposition pour créer vos propres motifs rythmiques et sont initialement vides. Si vous sélectionnez une mémoire "U" ou "S" à l'acquisition du BR-1600CD, vous n'entendrez rien.

MEMO

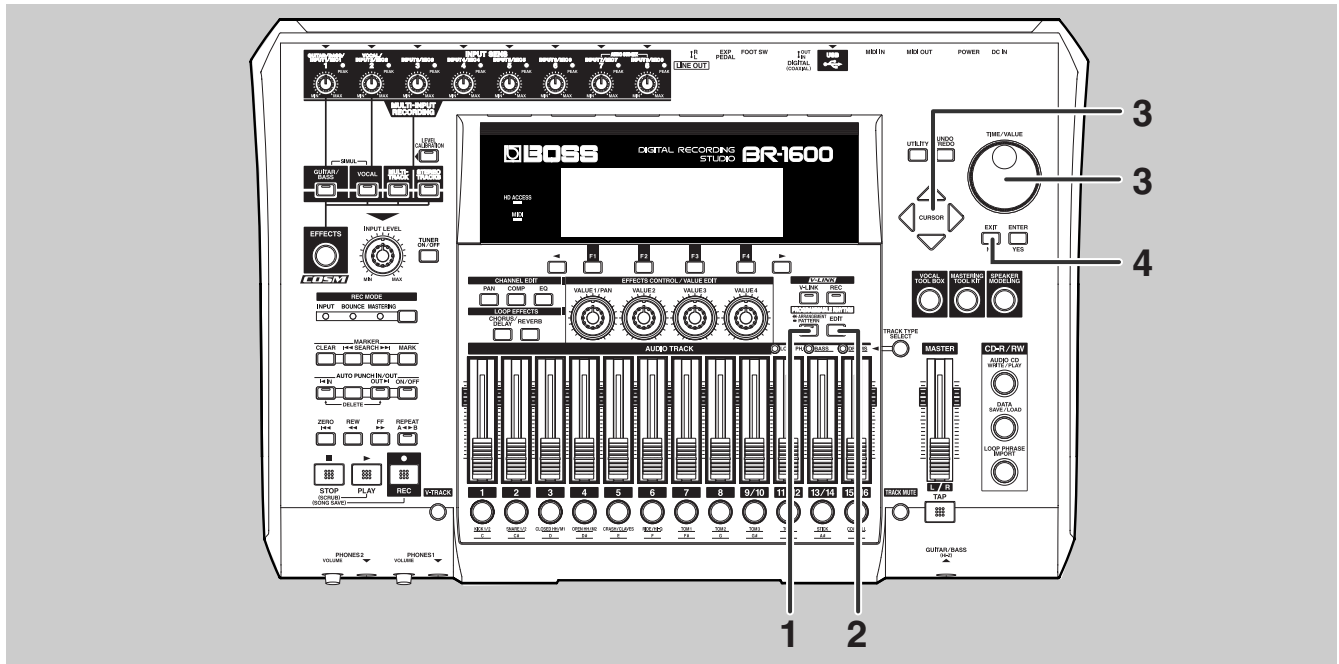
- Ici, vous pouvez vous servir aussi bien de la molette TIME/VALUE que des commandes VALUE. Tournez la commande VALUE située immédiatement sous le numéro de motif (VALUE 4) pour changer ce numéro.
- Durant la reproduction du motif de batterie, vous pouvez sélectionner un autre motif (étape 6). A la fin du motif en cours, le motif sélectionné enchaîne.

Changer le tempo du motif de batterie

Vous avez le choix entre deux méthodes pour changer le tempo de la piste de batterie.

- Régler le nouveau tempo avec la molette TIME/VALUE
- Entrer le nouveau tempo en tapant sur [TAP] selon le rythme voulu

Régler le nouveau tempo avec la molette TIME/VALUE



1 Assurez-vous que PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint.

Si ce bouton est allumé, appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] pour l'éteindre.

2 Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Pattern" apparaît.



3 Amenez le curseur sur "TEMPO" et choisissez une valeur avec la molette TIME/VALUE.

Le nouveau réglage change le tempo de reproduction. Le tempo peut être réglé sur une plage allant de 25.0 à 250.0 BPM. (battements par minute: cette unité de tempo correspond au nombre de noires produites par minute).

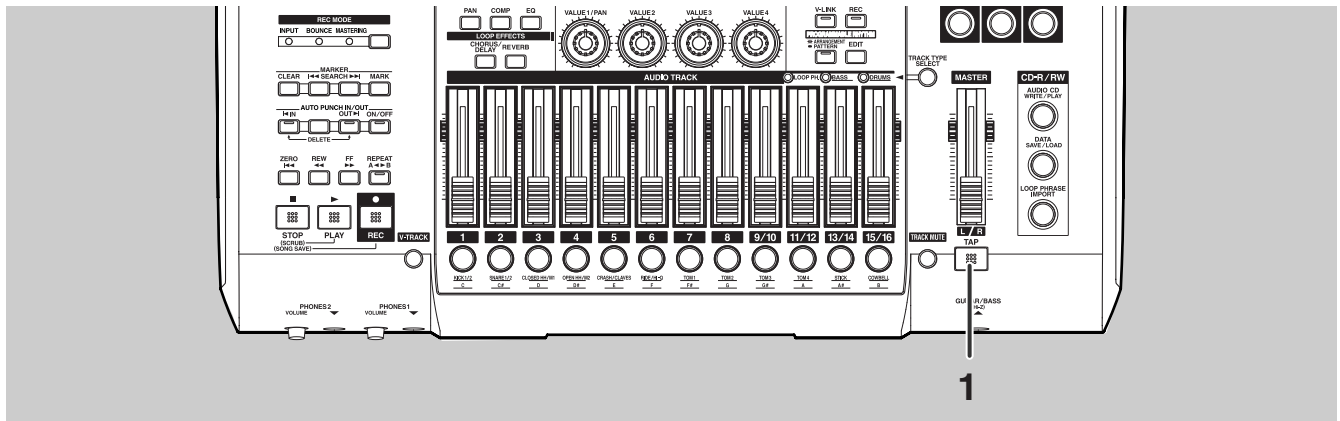
4 Une fois le tempo réglé, appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

5 Pour conserver le tempo du motif, sauvegardez le morceau (p. 56).

Régler le tempo avec [TAP]

Outre la méthode impliquant les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE, vous pouvez aussi régler le tempo en tapant sur le bouton [TAP] selon le rythme voulu (Tap Tempo).

Cette fonction est pratique pour ajuster le tempo de reproduction sur celui d'un CD audio dont vous ne connaissez pas la valeur BPM.



- 1 Tapez du doigt sur le bouton [TAP] à quatre reprises, à intervalles réguliers.

Le tempo adopte la moyenne des intervalles joués.

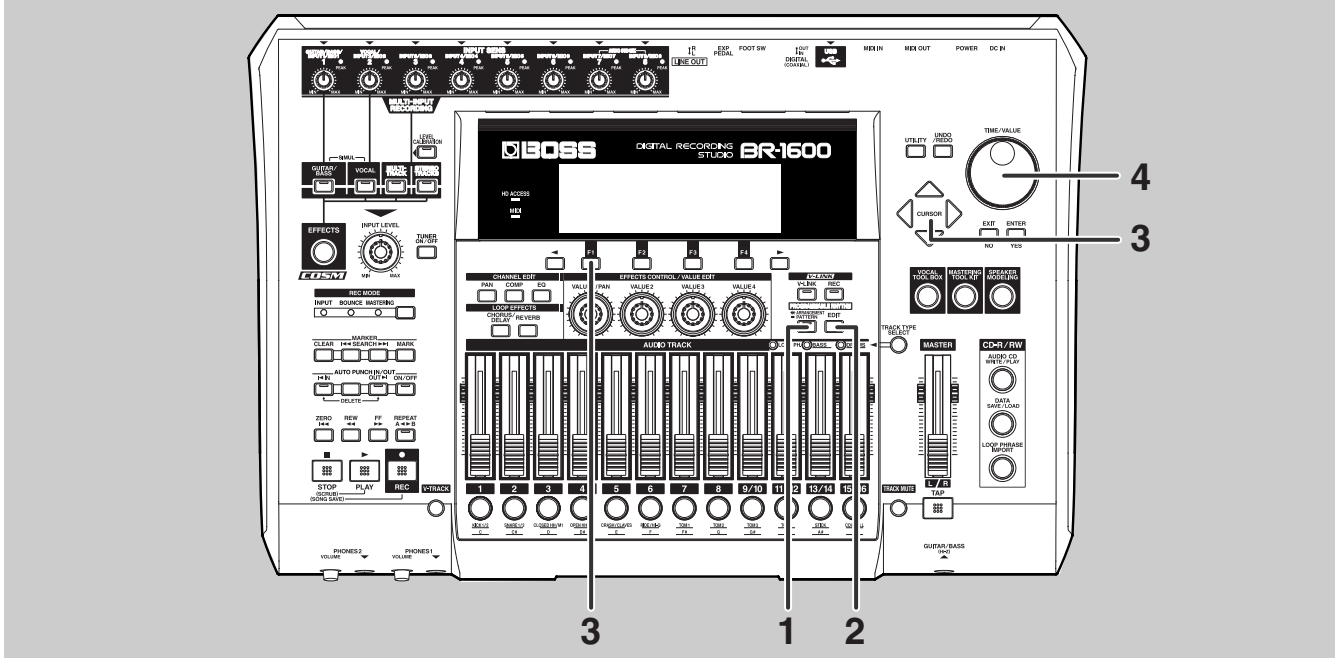
MEMO

En plus des deux méthodes décrites ci-dessus, vous pouvez entrer des valeurs de tempo nettement plus précises pour chaque mesure. Pour en savoir plus, voyez "Spécifier le tempo/la métrique pour chaque mesure (Tempo Map/Beat Map)" (Mode d'emploi, p. 197).

Une dernière méthode vous permet de piloter le tempo du BR-1600CD en le synchronisant avec le tempo d'un séquenceur MIDI externe. Pour en savoir plus, voyez "Synchronisation avec un séquenceur/une boîte à rythmes externe" (Mode d'emploi, p. 225).

Changer les sons de batterie

Vous pouvez changer un motif de batterie du tout au tout en sélectionnant simplement de nouveaux sons.



- 1 Assurez-vous que le bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint.

S'il est allumé, actionnez-le pour l'éteindre.

- 2 Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Pattern" apparaît.



- 3 Appuyez sur [F1] (SETUP).

La page "Pattern Setup" apparaît.



- 4 Amenez le curseur sur "Drum Kit" et choisissez une nouvelle batterie (Drum Kit) avec la molette TIME/VALUE.

Le motif est produit avec les sons de la nouvelle batterie.



Utiliser la batterie pour guider l'enregistrement

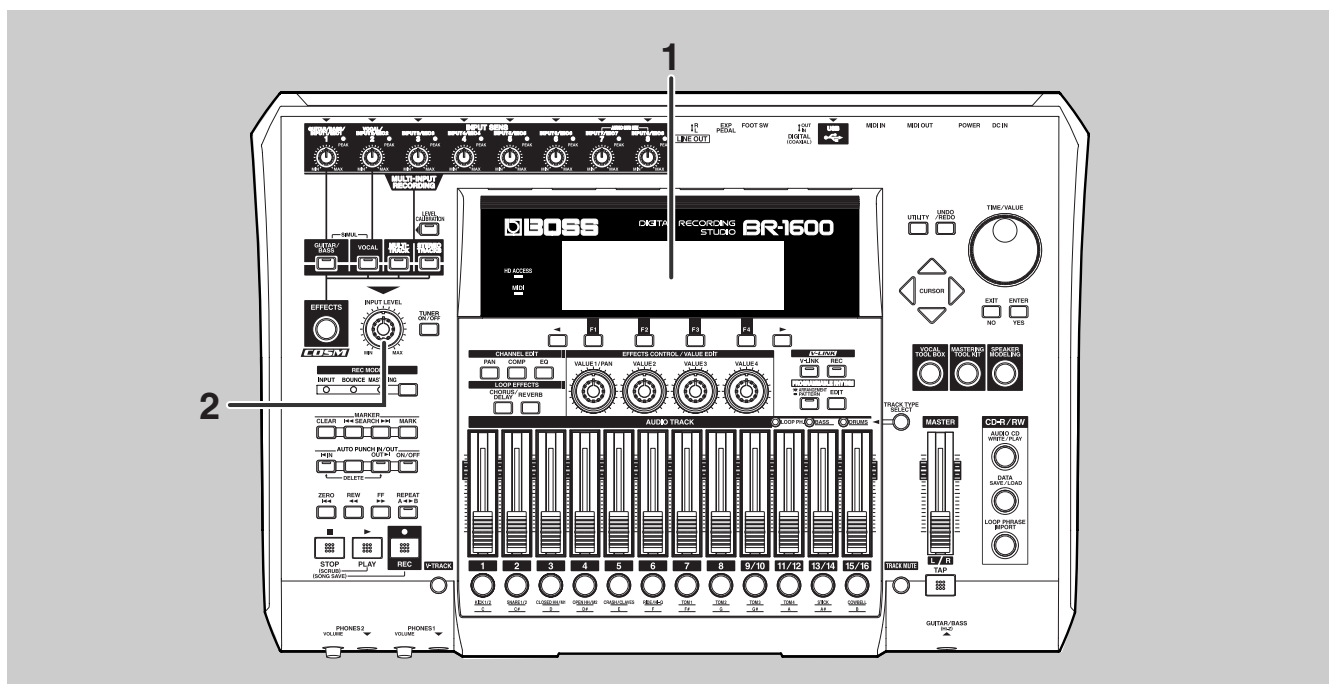
NOTE

Il faut compter une ou deux secondes avant que le changement de batterie ne s'effectue. La batterie est inaudible durant cet intervalle; ce phénomène est parfaitement normal et n'est pas dû à une panne.

MEMO

Bien que cette section décrive la reproduction d'un rythme de base (motif de batterie) d'une ou de plusieurs mesures en boucle, vous pouvez aussi arranger et reproduire des motifs de batterie en fonction d'une structure de morceau constituée d'éléments d'intro, de couplets, de transitions, de breaks et de fin. Ce type de structure est appelé "arrangement rythmique". Pour en savoir davantage sur les arrangements rythmiques, voyez "Utiliser des arrangements rythmiques" (Mode d'emploi, p. 186).

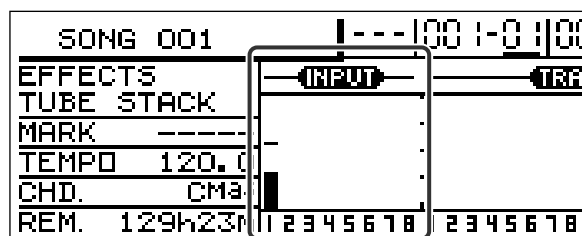
Réglage du niveau d'enregistrement



1 Jouez sur l'instrument à enregistrer.

Les vumètres indiquent à l'écran le niveau de l'instrument.

2 Servez-vous de la commande INPUT LEVEL pour veiller à ce que le niveau d'entrée ne dépasse pas 0dB lorsque vous jouez fort.

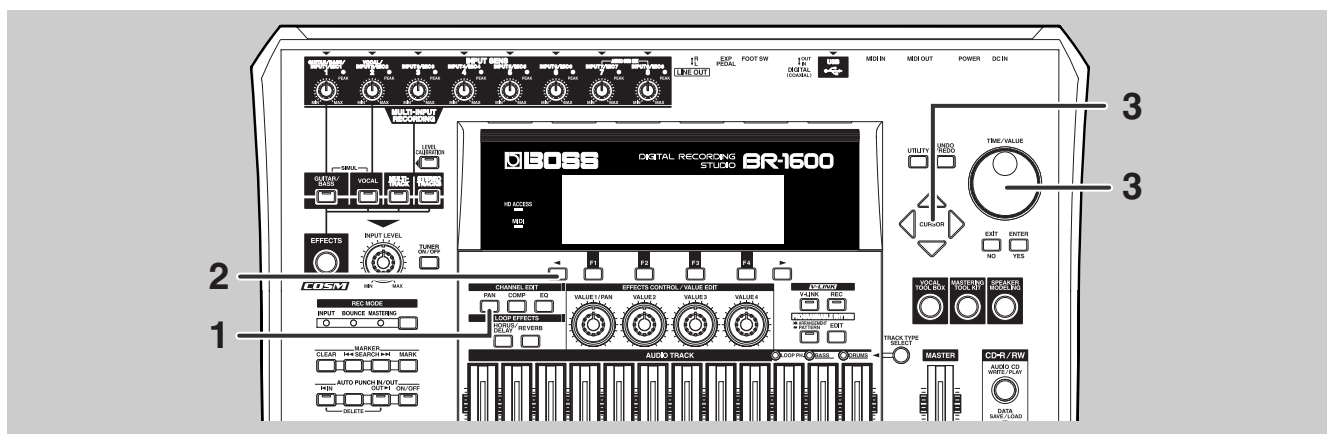


MEMO

Au lieu de changer le niveau d'entrée avant l'effet, la commande INPUT LEVEL ajuste le niveau après l'effet. Elle n'a donc aucune influence sur la distorsion ou l'effet des compresseurs.

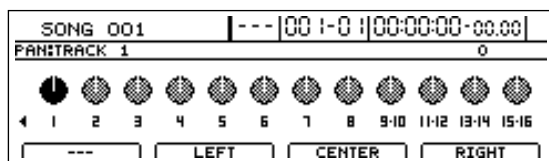
Réglage de la position stéréo d'une entrée (Pan)

Lorsque vous enregistrez plusieurs micros simultanément, vous pouvez élargir l'image panoramique globale en réglant la position de chaque micro dans l'image (Pan) avant l'enregistrement.



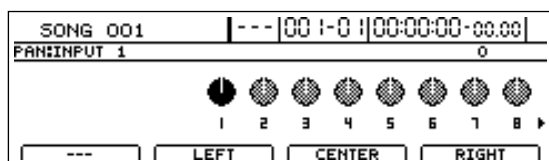
1 Appuyez sur CHANNEL EDIT [PAN].

La page de réglage du panoramique (Pan) apparaît.



2 Appuyez sur [◀].

La page de réglage du panoramique des entrées apparaît.



Le nombre des commandes affichées dépend du réglage INPUT SELECT.

La commande sélectionnée par le curseur est affichée en noir.

GUITAR/BASS:

Une seule commande apparaît pour INPUT 1.

VOCAL:

Une seule commande apparaît pour INPUT 2.

SIMUL:

Deux commandes s'affichent: une pour INPUT 1 et l'autre pour INPUT 2.

À la création du morceau avec Song New, le réglage Pan de ces entrées est en position centrale.

MULTI-TRACK:

Huit commandes s'affichent: une pour chaque entrée INPUT 1~INPUT 8.

À la création du morceau avec Song New, le réglage Pan de ces entrées est en position centrale.

STEREO TRACKS:

Huit commandes s'affichent: une pour chaque entrée INPUT 1~INPUT 8.

À la création du morceau avec Song New, le réglage Pan des entrées impaires est à l'extrême gauche et celui des entrées paires à l'extrême droite.

3 Amenez le curseur sur l'entrée dont vous voulez modifier le réglage Pan et utilisez la molette TIME/VALUE pour effectuer le réglage.

Vous pouvez également effectuer ce réglage avec la commande VALUE1/PAN.

L100: Le signal est placé à l'extrême gauche de l'image stéréo.

0: Le signal est placé au centre.

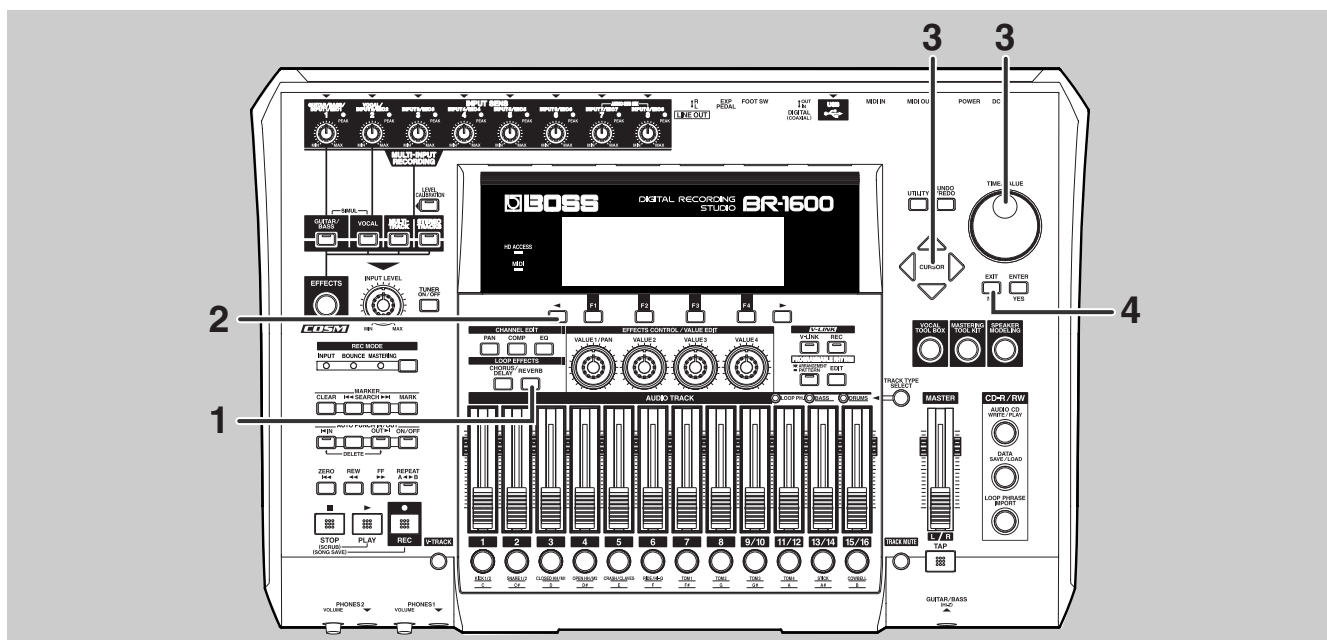
R100: Le signal est placé à l'extrême droite.

MEMO

Après l'enregistrement, les réglages Pan effectués ici pour chaque entrée sont automatiquement transférés aux pistes correspondantes.

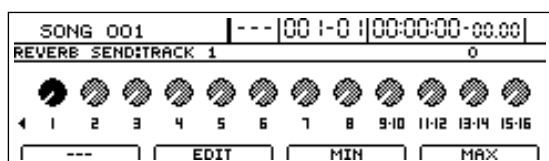
Appliquer de la réverbération pendant l'enregistrement

Lors de l'enregistrement, la tâche des chanteurs est souvent facilitée par l'application d'une légère réverbération sur la voix. Cet effet n'est d'ailleurs pas limité aux chanteurs: cet ajout de réverbération sur les instruments mélodiques notamment améliore souvent le jeu et produit de meilleurs enregistrements. Nous allons donc ajouter de la réverbération aux signaux d'entrée et écouter le résultat.



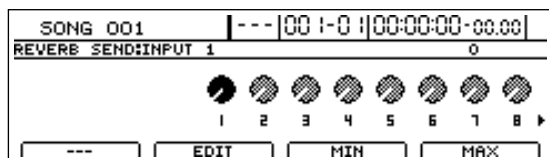
1 Appuyez sur LOOP EFFECTS [REVERB].

Le BR-1600CD affiche la page "Reverb Send" permettant de régler le niveau d'envoi du signal de chaque piste à l'effet.



2 Appuyez sur [<].

La page "Reverb Send" des sources d'entrée apparaît.



Le nombre des commandes affichées dépend du réglage INPUT SELECT.

GUITAR/BASS:

Une seule commande apparaît pour INPUT 1.

VOCAL:

Une seule commande apparaît pour INPUT 2.

SIMUL:

Deux commandes s'affichent: une pour INPUT 1 et l'autre pour INPUT 2.

MULTI-TRACK:

Huit commandes s'affichent: une pour chaque entrée INPUT 1~INPUT 8.

STEREO TRACKS:

Une seule commande apparaît pour INPUT.

3 Amenez le curseur sur la source d'entrée à traiter par la réverbération et, en écoutant l'instrument enregistré, utilisez la molette TIME/VALUE pour régler le niveau d'envoi à la réverbération.

Avec une valeur 0 pour le niveau d'envoi à l'effet, il n'y a pas de réverbération; la valeur 100 correspond au niveau de réverbération maximum.

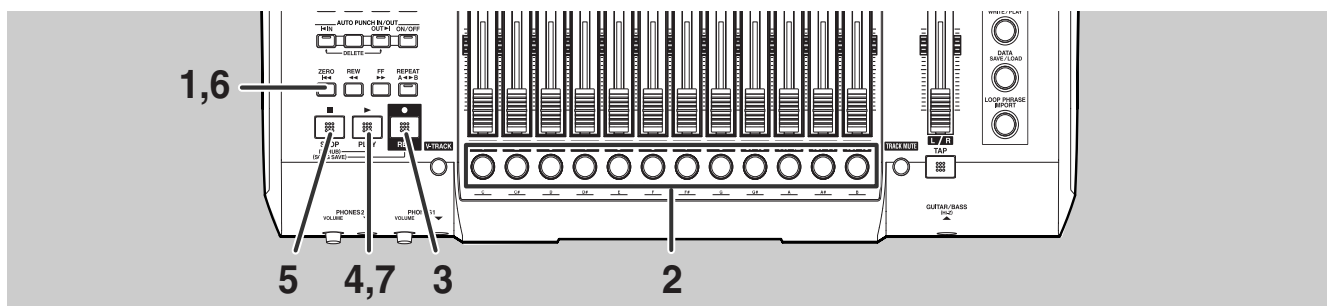
- 4** Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

MEMO

- Notez que la réverbération que vous entendez sur le signal d'entrée n'est pas enregistrée. Seul le signal sec (sans effet) est enregistré.
- Après l'enregistrement, les réglages de niveau d'envoi à la réverbération effectués ici pour chaque entrée sont automatiquement repris par les pistes correspondantes. Lorsque vous reproduisez une piste enregistrée avec une réverbération ajoutée de cette manière, vous l'entendez donc encore. Cela peut vous amener à croire que vous avez enregistré la réverbération en même temps que le signal sec, ce qui n'est pas le cas. En réalité, seul le signal sec est enregistré sur la piste et la réverbération est ajoutée au moment de la reproduction. Le BR-1600CD copie les réglages d'envoi à la réverbération pour vous permettre d'entendre, lors de la reproduction, le même signal que celui entendu durant l'enregistrement. Si vous n'avez plus besoin de cet effet, réglez le niveau d'envoi à la réverbération sur zéro. Vous coupez ainsi la réverbération et n'entendez plus que le signal sec.

Enregistrement

Dans les sections précédentes, nous avons vu comment préparer l'enregistrement d'instruments accompagnés d'un motif de batterie. Nous allons maintenant enregistrer un de ces instruments.



1 Appuyez sur [ZERO].

Vous retournez au début du morceau.

2 Appuyez sur le bouton de la piste voulue (piste d'enregistrement).

Le bouton de piste clignote en rouge pour indiquer qu'il s'agit d'une piste d'enregistrement.

Les boutons de piste fonctionnent de façon différente selon le réglage "Input Select". Pour en savoir plus sur cette relation, voyez la section "Réglage "Input Select" et fonctions des boutons de pistes" plus loin.

3 Appuyez sur [REC].

[REC] clignote en rouge et indique que le BR-1600CD est prêt à enregistrer.

4 Appuyez sur [PLAY].

[PLAY] et [REC] s'allument, et l'enregistrement débute. Le bouton de la piste d'enregistrement est rouge.

Comme le BR-1600CD joue le motif de batterie durant l'enregistrement, il peut accompagner l'instrument enregistré. Cependant, la batterie n'est pas enregistrée sur la piste d'enregistrement. Seul l'instrument l'est.

5 Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [STOP].

[PLAY] et [REC] s'éteignent, et l'enregistrement s'arrête. La reproduction du motif de batterie s'arrête également. Le bouton de la piste d'enregistrement clignote en orange et vert.

6 Appuyez sur [ZERO].

7 Appuyez sur [PLAY].

[PLAY] s'allume et l'enregistrement est reproduit. Servez-vous du curseur de la piste enregistrée pour changer le volume de reproduction.

8 Pour conserver l'enregistrement, sauvegardez le morceau (p. 56).

NOTE

- Si vous coupez le BR-1600CD sans sauvegarder le morceau, l'enregistrement est perdu.
- Si le type de piste (Track Type p. 28) des pistes 11/12 à 15/16 est réglé sur DRUMS, BASS ou LOOP PHRASE, il est impossible de choisir une de ces pistes pour l'enregistrement. Pour enregistrer sur une de ces pistes, réglez son paramètre Track Type sur AUDIO.
- A la fin de l'enregistrement, il peut s'écouler 1 ou 2 secondes avant que vous ne puissiez effectuer l'opération suivante. Cet intervalle correspond au temps nécessaire pour traiter les données enregistrées et pour lire les données du disque dur en vue de la reproduction.
- Le BR-1600CD permet d'effectuer un enregistrement simple et continu d'environ 13 heures. Une fois cette limite atteinte, le message "Memory Full" apparaît et l'enregistrement s'arrête automatiquement. Pour poursuivre néanmoins l'enregistrement, maintenez [REC] enfoncé et appuyez sur [PLAY] à l'endroit où l'enregistrement s'est arrêté.



Réglage "Input Select" et fonction des boutons de pistes

* La section suivante explique comment sélectionner des pistes audio avec les boutons de piste. Si les témoins TRACK TYPE sont allumés, les pistes 11/12 à 15/16 sont respectivement attribuées aux motifs de batterie, de basse et aux boucles de phrases. Dans ce cas, ces pistes ne fonctionnent pas comme les pistes audio normales.

Lorsque "Input Select" est sur GUITAR/BASS:

Un seul bouton de piste clignote et la source sonore est enregistrée sur la piste correspondante.

Si vous appuyez simultanément sur une paire de boutons de piste adjacents (comme 1 et 2 ou 3 et 4), les deux boutons clignotent et les pistes correspondantes servent de pistes d'enregistrement stéréo. Si vous appuyez alors sur un de ces boutons de piste, il ne reste qu'un seul bouton de piste clignotant. La piste correspondante sert de piste d'enregistrement mono.

Lorsque vous sélectionnez une piste stéréo 9/10~15/16, l'enregistrement est stéréo.

Si vous utilisez certains effets avec une source d'entrée mono, le signal de sortie est stéréo; le BR-1600CD permet de sélectionner des pistes stéréo pour enregistrer ce signal. Si vous enregistrez le signal de sortie d'un tel effet sur une piste mono, vous perdez le son stéréo.

Lorsque "Input Select" est sur VOCAL:

Un seul bouton de piste clignote.

Si vous appuyez simultanément sur une paire de boutons de piste adjacents (comme 1 et 2 ou 3 et 4), les deux boutons clignotent et les pistes correspondantes servent de pistes d'enregistrement stéréo. Si vous appuyez alors sur un de ces boutons de piste, il ne reste qu'un seul bouton de piste clignotant (état habituel). La piste correspondante sert de piste d'enregistrement mono.

Lorsque vous sélectionnez une piste stéréo 9/10~15/16, l'enregistrement est stéréo.

Si vous utilisez certains effets avec une source d'entrée mono, le signal de sortie est stéréo; le BR-1600CD permet de sélectionner des pistes stéréo pour enregistrer ce signal. Si vous enregistrez le signal de sortie d'un tel effet sur une piste mono, vous perdez le son stéréo.

Lorsque "Input Select" est sur SIMUL:

Une piste stéréo est sélectionnée pour l'enregistrement; les boutons de ces pistes clignotent.

Dans ce cas, les données audio de la prise INPUT 1/MIC 1 ou GUITAR/BASS et les données audio de la prise INPUT 2/MIC 2 sont enregistrées simultanément sur deux pistes différentes. Si vous appuyez sur un des boutons clignotants, l'autre cesse de clignoter et s'éteint. Les deux sources d'entrée sont alors mixées et enregistrées en mono sur la piste correspondant au bouton clignotant.

Lorsque vous sélectionnez une piste stéréo 9/10~15/16, les deux sources d'entrée sont enregistrées sur des pistes différentes.

Lorsque "Input Select" est sur MULTI-TRACK:

Les boutons de piste 1~8 ou 9/10~15/16 se mettent à clignoter. Dans ce cas, les données audio des prises INPUT 1/MIC 1~INPUT 8/MIC 8 sont enregistrées séparément sur les pistes dont le bouton clignote.

Si vous appuyez sur un des boutons de piste 9/10~15/16 alors que les boutons 1 à 8 clignotent, ces derniers s'éteignent et les boutons 9/10~15/16 se mettent à clignoter. De même, si vous appuyez sur un des boutons de piste 1~8 alors que les boutons 9/10~15/16 clignotent, ces derniers s'éteignent et les boutons 1~8 se mettent à clignoter.

S'il y a une piste précise sur laquelle vous ne voulez pas enregistrer, appuyez sur son bouton de piste clignotant. Il cesse de clignoter et s'éteint: la piste correspondante n'enregistre rien. Si vous changez d'avis, appuyez une fois de plus sur le bouton de la piste. Il recommence à clignoter et indique que la piste est sélectionnée pour l'enregistrement.

Lorsque "Input Select" est sur STEREO TRACKS:

Une piste stéréo est sélectionnée pour l'enregistrement et le bouton de piste correspondant clignote.

Dans ce cas, les signaux des entrées INPUT 1/MIC 1~INPUT 8/MIC 8 sont mixés en un signal stéréo et ce signal est enregistré sur la piste stéréo sélectionnée.

Si vous appuyez sur un des boutons clignotants, l'autre cesse de clignoter et s'éteint. Les deux sources d'entrée sont alors mixées et enregistrées en mono sur la piste correspondant au bouton clignotant.

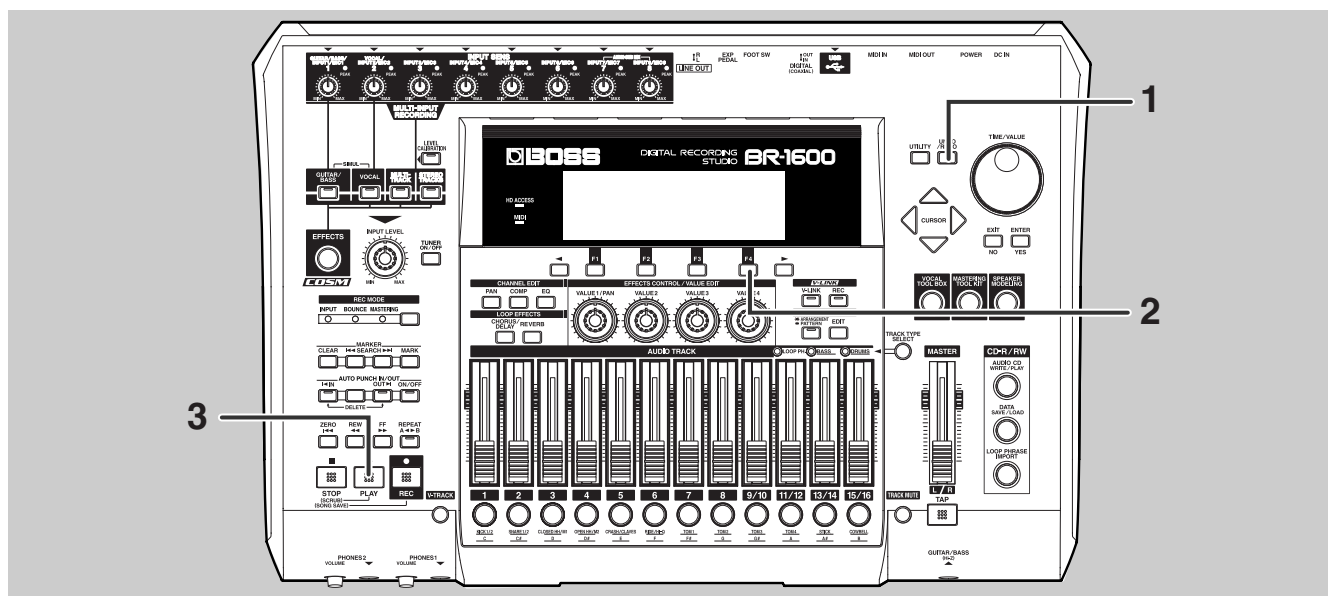
Lorsque vous sélectionnez une piste stéréo 9/10~15/16, les deux sources d'entrée sont enregistrées sur des pistes différentes.

Annuler/rétablir un enregistrement (Undo/Redo)

Si le jeu ou le réglage de niveau n'était pas bon lors de l'enregistrement, vous pouvez annuler ce dernier et ramener le BR-1600CD à son état antérieur (Undo).

En cas d'annulation intempestive, vous pouvez "annuler l'annulation" et rétablir l'enregistrement (Redo).

Undo



1 Appuyez sur [UNDO/REDO].

Le message "Undo?" s'affiche.



2 Appuyez sur [F4] (UNDO).

Le message "Complete!" apparaît pour indiquer la fin de l'opération.

3 Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction et vous assurer que l'enregistrement a bien été annulé.

4 Si vous voulez annuler l'enregistrement précédant celui qui vient d'être supprimé, recommencez les opérations 1 à 3.

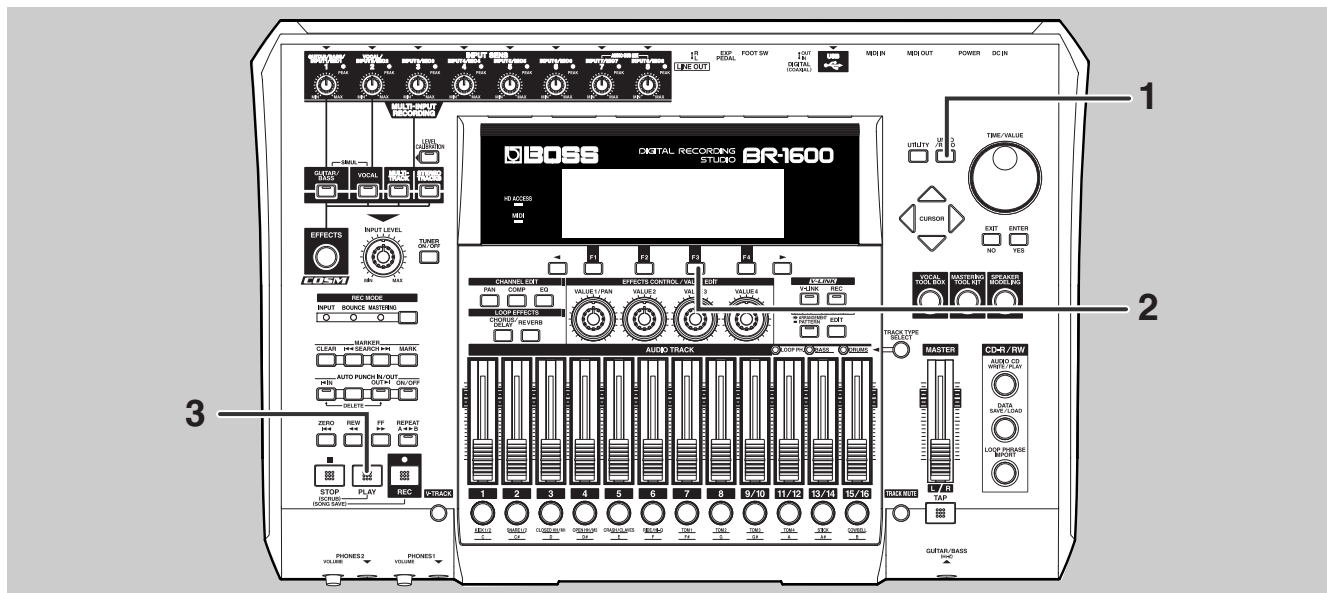
A chaque annulation, le BR-1600CD annule l'enregistrement le plus récent.

NOTE

- Après exécution de la fonction Song Optimization (Mode d'emploi, p. 70), la fonction Undo n'est plus disponible.
- Le BR-1600CD peut effectuer jusqu'à 10.000 annulations environ.
- La fonction Undo ne peut annuler que des enregistrements audio ainsi que les modifications apportées à ces données. Aucune autre modification ne peut être annulée avec cette fonction.

Redo

Utilisez la fonction Redo pour récupérer un enregistrement annulé avec Undo. Voici comment procéder.



1 Appuyez sur [UNDO/REDO].

Le message "Redo?" s'affiche.



3 Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction et vous assurer que l'enregistrement a bien été récupéré.

Si vous avez effectué plusieurs annulations, vous pouvez recommencer les opérations 1 à 3 pour récupérer d'autres données.

Chaque opération Redo permet de récupérer d'autres données annulées.

2 Appuyez sur [F3] (REDO).

Le message "Complete!" apparaît pour indiquer la fin de l'opération.

NOTE

- Si vous avez effectué un nouvel enregistrement ou procédé à un changement après l'opération Undo, il est impossible d'utiliser Redo pour récupérer les données supprimées.
- Après exécution de la fonction Song Optimization (Mode d'emploi, p. 70), la fonction Redo n'est plus disponible.

Enregistrer une nouvelle piste en écoutant l'enregistrement préalable

- 7** Réglez le volume de reproduction de la piste enregistrée à un niveau adéquat avec son curseur et appuyez sur [PLAY].
- [PLAY] s'allume et la piste que vous venez d'enregistrer est reproduite en même temps que les autres pistes.

- 8** Recommencez les opérations 1~7 aussi pour effectuer d'autres enregistrements.

- 9** Pour conserver l'enregistrement, sauvegardez le morceau (p. 56).


NOTE


Si vous coupez le BR-1600CD sans sauvegarder le morceau, l'enregistrement est perdu.

MEMO

Astuces pour l'ajout de pistes

Lorsque vous enregistrez une nouvelle piste en écoutant les anciennes, il peut arriver que ces dernières noient le son de l'instrument enregistré et compliquent le jeu. Dans ce cas, vous pouvez baisser les curseurs des pistes reproduites ou utiliser les commandes Pan pour placer les pistes enregistrées d'un côté de l'image stéréo et l'instrument à enregistrer de l'autre afin de rendre ce dernier distinctement audible.

 "Réglez la position stéréo de chaque piste (Pan)" (p. 46)

 "Réglage de la position stéréo d'une entrée (Pan)" (p. 37)

Mixer plusieurs pistes en une piste stéréo (Mixdown)

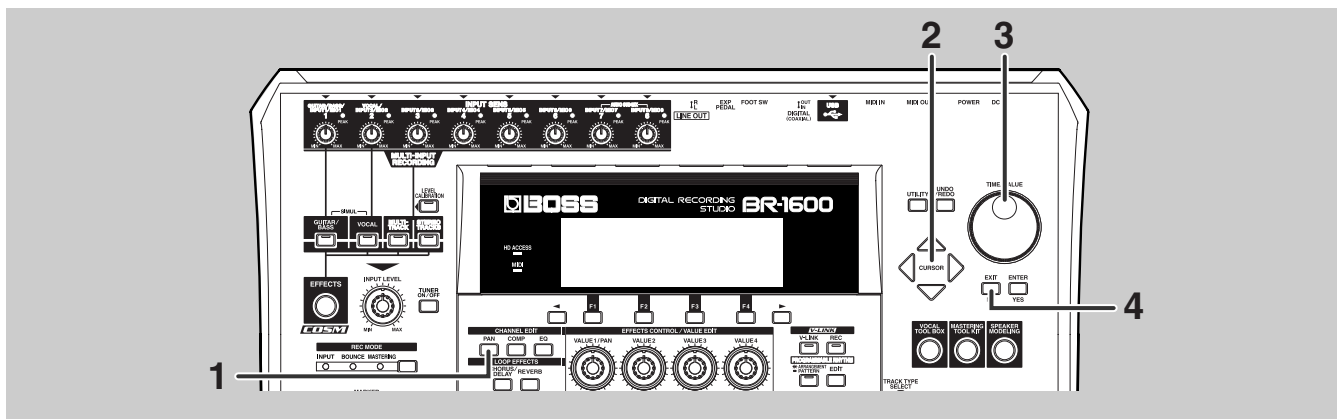
Si vous venez d'enregistrer un morceau en ajoutant une piste après l'autre, le résultat est souvent disparate notamment en ce qui concerne le volume et la position dans l'image stéréo; les différentes parties ne semblent pas constituer un ensemble cohérent. Il suffit de mixer ces pistes en ajustant la balance et leur position stéréo pour produire un morceau stéréo structuré.

Si vous avez l'intention de graver un CD audio, vos morceaux doivent se présenter sous forme de mixages stéréo: cette opération est donc incontournable.

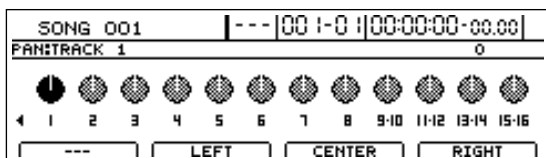
Voici comment effectuer un mixage stéréo.

- (1) Réglez la position gauche/droite de chaque piste (Pan).
- (2) Éliminez les variations de volume (compresseur).
- (3) Réglez la tonalité de chaque piste (égaliseur).
- (4) Elargissez le son global (effets Loop).
- (5) Mixez les pistes pour en faire une piste stéréo (fusion de pistes).

Réglez la position stéréo de chaque piste (Pan)



- 1** Appuyez sur CHANNEL EDIT [PAN].
La page de réglage de la position stéréo (Pan) apparaît.



- 2** Amenez le curseur sur la piste dont vous voulez régler la position stéréo.

Vous pouvez aussi sélectionner une piste en appuyant sur son bouton. Le bouton de la piste sélectionnée s'allume.

- 3** Changez la position stéréo avec la molette TIME/VALUE

L100: Le signal est placé à l'extrême gauche.

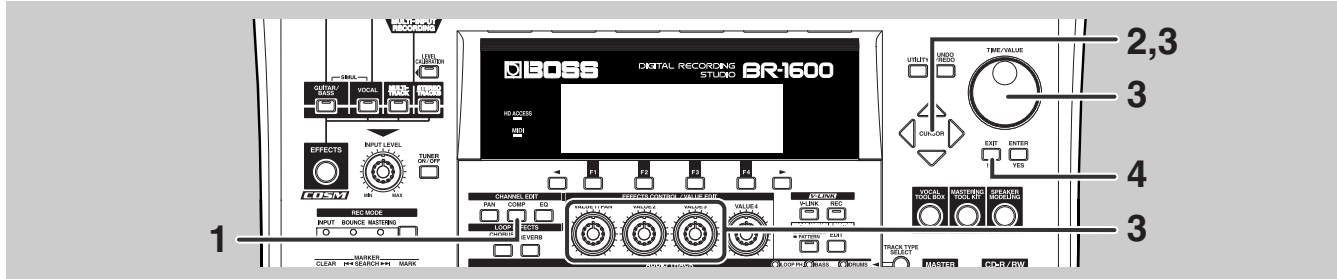
0: Le signal est placé au centre.

R100: Le signal est placé à l'extrême droite.

- 4** Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

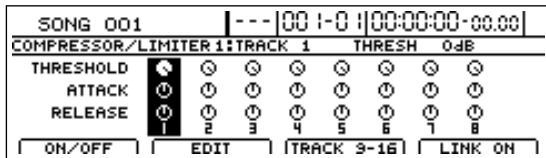
Eliminer les variations de volume (compresseur)

Les pistes 1 à 8 sont dotées chacune d'un compresseur pour aplanir les différences de volume et les crêtes de niveau des différentes pistes.



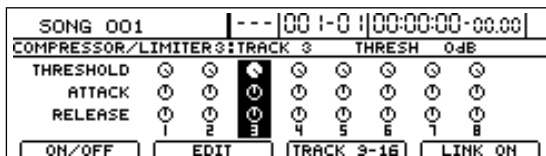
1 Appuyez sur [COMP].

L'écran affichant les paramètres du compresseur apparaît.



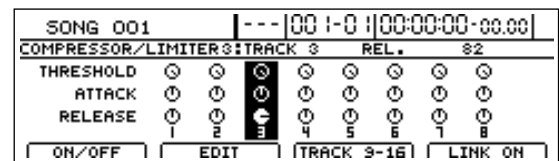
2 Amenez le curseur sur la piste dont vous voulez régler les paramètres de compression.

Le bouton de la piste sélectionnée s'allume.



Appuyez sur [F3] (TRACK 9~16) pour passer à la page des pistes 9/10~15/16. Pour retourner à la page des pistes 1~8, appuyez une fois de plus sur [F3].

3 Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et utilisez la molette TIME/VALUE pour effectuer le réglage.



THRESHOLD:

Ce paramètre détermine le niveau seuil à partir duquel le compresseur entre en action. Plus la valeur est basse (ou négative), plus le niveau de déclenchement du compresseur est bas.

ATTACK:

Ce paramètre détermine le temps que met le compresseur pour modifier le son une fois que le niveau seuil a été atteint. Plus les valeurs sont basses, plus l'effet du compresseur est rapide.

RELEASE:

Ce paramètre détermine le temps que met le compresseur pour cesser son action une fois que le niveau retombe sous le seuil de déclenchement. Plus les valeurs sont basses, plus l'arrêt du compresseur est rapide.

Vous pouvez aussi régler directement les paramètres Threshold, Attack et Release avec les commandes VALUE 1~3.

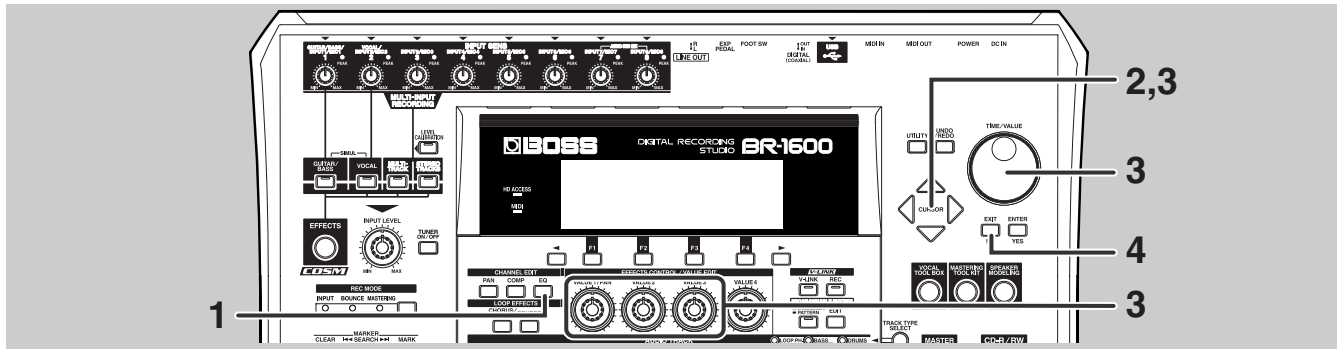
4 Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

MEMO

- Pour sélectionner la piste à éditer, vous pouvez utiliser les boutons de piste au lieu du curseur. De plus, il suffit d'appuyer simultanément sur les boutons des pistes 1 et 2, 3 et 4, 5 et 6 ou 7 et 8 pour modifier en une fois les réglages des deux pistes sélectionnées. Cette fonction est extrêmement utile pour aligner les réglages de compression de deux pistes stéréo. En modifiant ainsi les réglages de compression, tous les paramètres ont des valeurs identiques. Les compresseurs des pistes de la paire sélectionnée fonctionnent alors comme un compresseur stéréo, ce qui permet d'éliminer toute différence de niveau entre les pistes gauche et droite.
- Outre les paramètres affichés à l'écran, les compresseurs disposent d'autres paramètres plus pointus. Pour en savoir plus, voyez "Régler un compresseur" (Mode d'emploi, p. 108).
- Les compresseurs peuvent être utilisés sur 8 canaux; à la sortie d'usine, ils sont assignés aux pistes 1~8 mais vous pouvez les assigner aux pistes 9/10~15/16 au lieu des pistes 1~8. ("Sélection des pistes à comprimer" (Mode d'emploi, p. 109)).

Régler la tonalité de chaque piste (égaliseur)

Chaque piste est dotée d'un égaliseur trois bandes (EQ) que vous pouvez utiliser pour régler le grave, le médium et l'aigu du signal enregistré sur la piste.



1 Appuyez sur [EQ].

L'écran affichant les paramètres de l'égaliseur apparaît.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00:00	
TRACK EQ:	TRACK 1	HIGH GAIN 0dB	
HIGH GAIN	1	2	3
MID GAIN	4	5	6
LOW GAIN	7	8	9
	10	11-12	13-14
	15-16		
ON/OFF	HIGH	MID	LOW

2 Amenez le curseur sur la piste dont vous voulez régler l'égalisation.

Le bouton de la piste sélectionnée s'allume.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00:00	
TRACK EQ:	TRACK 3	HIGH GAIN 0dB	
HIGH GAIN	1	2	3
MID GAIN	4	5	6
LOW GAIN	7	8	9
	10	11-12	13-14
	15-16		
ON/OFF	HIGH	MID	LOW

3 Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et utilisez la molette TIME/VALUE pour effectuer le réglage.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00:00	
TRACK EQ:	TRACK 3	LOW GAIN +6dB	
HIGH GAIN	1	2	3
MID GAIN	4	5	6
LOW GAIN	7	8	9
	10	11-12	13-14
	15-16		
ON/OFF	HIGH	MID	LOW

HIGH:

Ce paramètre modifie la bande des hautes fréquences. Ce réglage de l'aigu change l'éclat du son. L'égalisation de l'aigu est particulièrement efficace pour des sons de charleston, cymbales etc.; elle permet aussi de corriger les sibilantes (le sifflement du son "S").

MID:

Ce paramètre modifie la bande des fréquences moyennes. Il modifie principalement le degré de puissance ou de présence d'un instrument et peut être très utile pour le chant, les guitares, les saxophones et tout autre instrument mélodique. L'ouïe humaine est particulièrement sensible aux fréquences moyennes; elles constituent souvent la majeure partie du son d'un instrument d'où leur importance pour pratiquement tous les instruments.

LOW:

Ce paramètre modifie la bande des basses fréquences. Il change l'impact de la basse, de la grosse caisse et d'autres instruments constitutifs du rythme d'un morceau. Notez que l'égalisation du grave n'a guère d'effet sur les instruments plus brillants comme les cordes ou les cymbales.

Vous pouvez aussi régler directement les paramètres High, Mid et Low avec les commandes VALUE1, VALUE2 et VALUE3.

4 Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

Mixer plusieurs pistes en une piste stéréo (Mixdown)

NOTE

Si vous choisissez un niveau excessif, le volume de la plage correspondante est trop élevé et risque d'endommager votre ouïe. Il y a en plus risque de distorsion du signal, ce qui peut endommager des appareils audio externes comme le casque. Soyez donc extrêmement prudent lors de ce réglage et, si nécessaire, effectuez-le à volume réduit.

MEMO

- Pour sélectionner la piste à éditer, vous pouvez utiliser les boutons de piste au lieu du curseur. De plus, il suffit d'appuyer simultanément sur les boutons des pistes 1 et 2, 3 et 4, 5 et 6 ou 7 et 8 pour modifier en une fois les réglages des deux pistes sélectionnées. Cette fonction est extrêmement utile pour aligner les réglages d'égalisation de deux pistes stéréo. En modifiant ainsi les réglages d'égalisation, tous les paramètres ont des valeurs identiques. Pour les pistes stéréo 9/10~15/16, les paramètres des pistes gauche et droite changent toujours de façon identique. Il est impossible de modifier séparément les paramètres des pistes gauche et droite.
- Outre les paramètres affichés à l'écran, les égaliseurs disposent d'autres paramètres pointus. Pour en savoir plus, voyez "Régler un égaliseur à trois bandes" (Mode d'emploi, p. 109).

Accentuer le son global (Loop Effects)

La section de mixage du BR-1600CD propose les boucles d'effet (Loop Effects) suivantes: CHORUS/DELAY/DOUBLING et REVERB. Lorsqu'ils sont utilisés à bon escient, ces effets confèrent une impression d'espace et de profondeur au son.

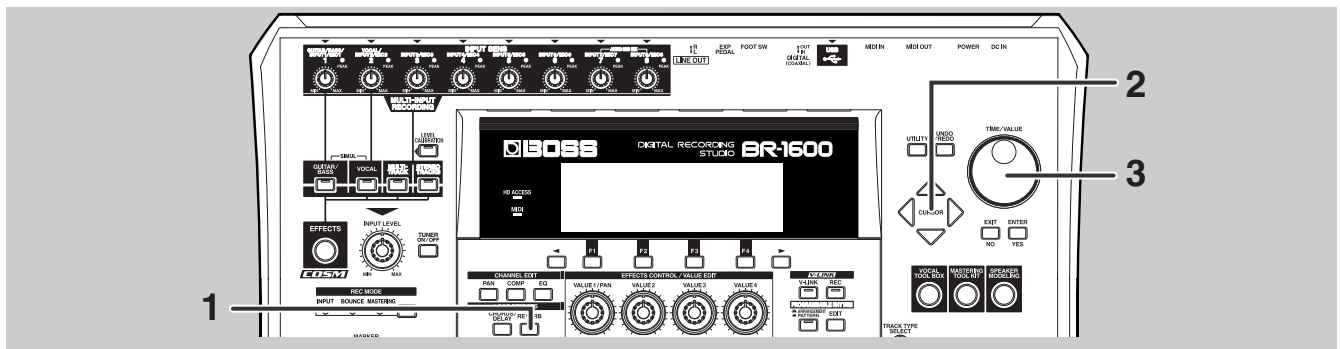
MEMO

Qu'est-ce qu'une boucle d'effet (Loop Effect)?

Les effets dont les entrées sont branchées aux envois à l'effet (Send) et les sorties aux retours d'effet d'une console de mixage constituent une "boucle d'effet". Cette boucle d'effet permet de déterminer le niveau du signal d'effet en jouant sur le niveau d'envoi du signal original (en l'occurrence, de la piste du BR-1600CD) à l'effet. Comme chaque piste dispose d'un paramètre Send réglant le niveau d'envoi, vous pouvez déterminer le degré d'effet appliqué aux différentes pistes: cela vous permet d'utiliser une réverbération plus importante pour le chant que pour la batterie, par exemple. A la différence des effets d'insertion (p. 26) qui ne concernent qu'un son particulier, les boucles d'effet modifient le son global.

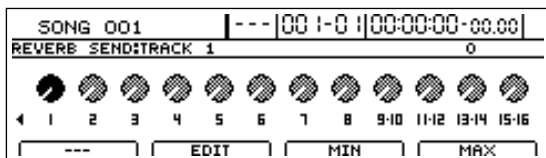
Pour en savoir plus, voyez "Utiliser les effets Loop" (Mode d'emploi, p. 111).

Appliquer de la réverbération



1 Appuyez sur LOOP EFFECTS [REVERB].

Le BR-1600CD affiche la page "Reverb Send" permettant de régler le niveau d'envoi du signal de chaque piste à l'effet.



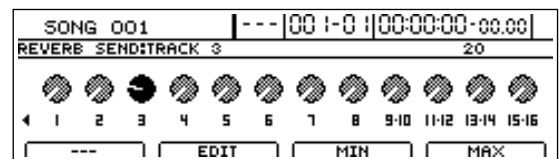
Si cette page n'apparaît pas, servez-vous des boutons [◀] ou [▶] pour l'afficher.

2 Amenez le curseur sur la piste à laquelle vous voulez ajouter de la réverbération.

Vous pouvez aussi sélectionner une piste en appuyant sur son bouton.

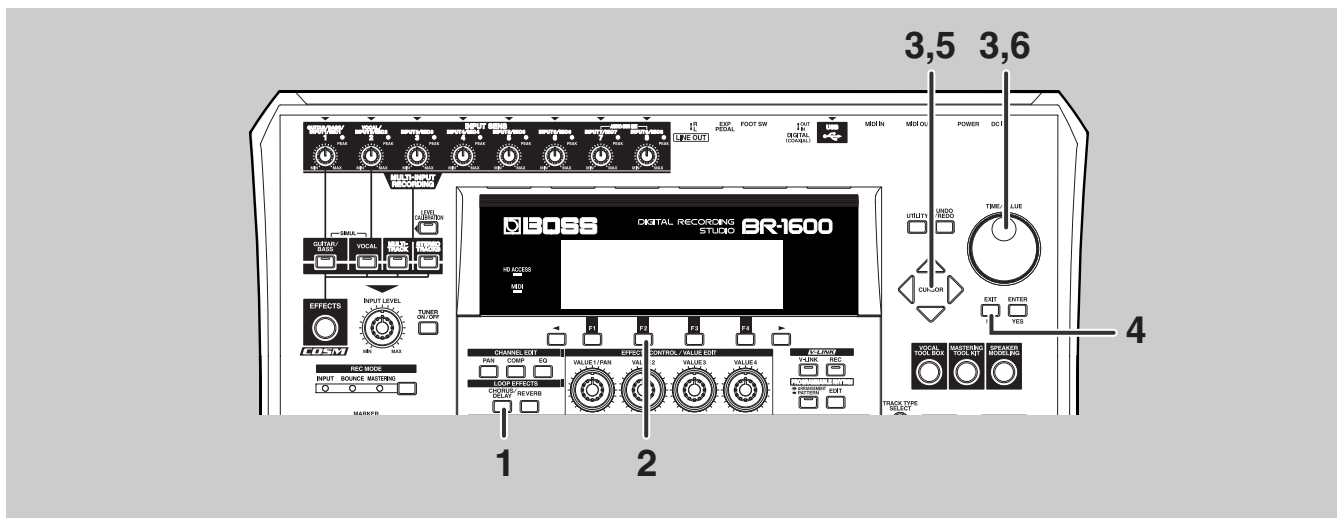
3 Ecoutez le signal de la piste sélectionnée et ajustez son niveau d'envoi à la réverbération avec la molette TIME/VALUE jusqu'à ce que le résultat vous satisfasse.

Avec une valeur 0 pour le niveau d'envoi à l'effet, il n'y a pas de réverbération; la valeur 100 correspond au niveau de réverbération maximum.



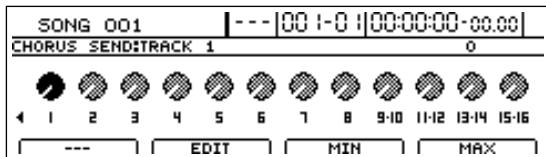
4 Si nécessaire, répétez les étapes 2 et 3.

Appliquer un effet chorus, delay ou doubling



- 1 Appuyez sur LOOP EFFECTS [CHORUS/DELAY].

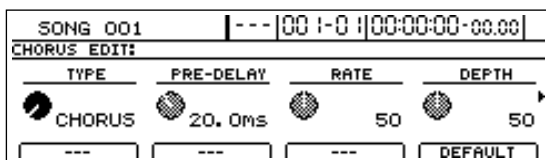
Le BR-1600CD affiche la page "Chorus/Delay Send" permettant de régler le niveau d'envoi du signal de chaque piste à l'effet.



Si cette page n'apparaît pas, servez-vous des boutons [◀] ou [▶] pour l'afficher.

- 2 Appuyez sur [F2] (EDIT).

La page "Chorus/Delay Edit" apparaît.



- 3 Amenez le curseur sur TYPE et sélectionnez l'effet voulu avec la molette TIME/VALUE.

CHORUS:

L'effet chorus décale imperceptiblement le signal d'effet qui, ajouté au signal original, épaissit le son. Cet effet donne l'impression d'être entouré par le son.

DELAY:

Un effet delay (retard) fonctionne comme un écho en répétant le son original après un intervalle déterminé. Vous pouvez appliquer cet effet à des instruments mélodiques afin d'enrichir et d'épaissir le son sans perte d'impact.

DOUBLING:

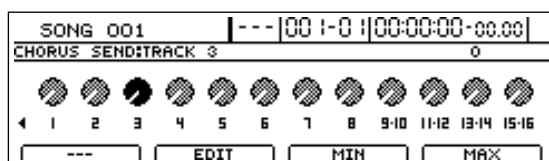
L'effet de doublage est un delay avec un temps de retard extrêmement bref. Vous pouvez vous en servir pour donner l'illusion qu'un enregistrement mono est stéréo.

- 4 Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page "Chorus/Delay Send".

Mixer plusieurs pistes en une piste stéréo (Mixdown)

5 Amenez le curseur sur la piste à laquelle vous voulez ajouter un effet chorus, delay ou doubling.

Vous pouvez aussi sélectionner une piste en appuyant sur son bouton.



6 Ecoutez le signal de la piste sélectionnée et ajustez son niveau d'envoi à l'effet avec la molette TIME/VALUE.

Avec un niveau d'envoi 0, il n'y a pas d'effet; la valeur 100 produit un effet maximum.

7 Si nécessaire, répétez les étapes 5 et 6.

NOTE

Vous ne pouvez choisir qu'un seul effet chorus, delay ou doubling. Pour les effets chorus, delay et doubling, il est impossible d'utiliser plusieurs types d'effets simultanément.

Une fois tous les réglages effectués, vous pouvez lancer la fusion de pistes en une piste stéréo.

MEMO

Fusionner les pistes pour en faire une piste stéréo (Bounce)

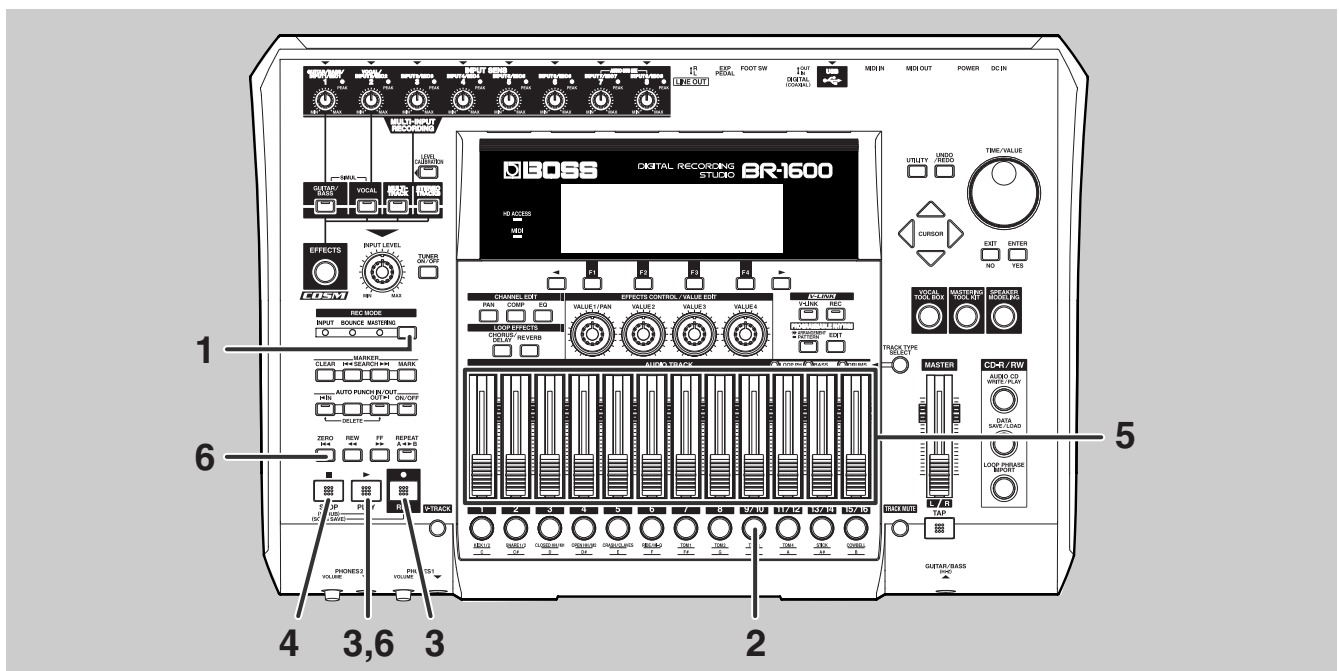
Lorsque vous avez terminé toutes les opérations décrites dans les sections précédentes, il ne vous reste plus qu'à fusionner les pistes et enregistrer ce mixage en stéréo.

Pour fusionner une piste avec une autre en ne vous servant que du BR-1600CD, utilisez la fonction "Bounce".

MEMO

Vous pouvez faire appel aux accompagnements de batterie, basse ou boucles et les combiner avec les pistes enregistrées lors du mixage stéréo. Appuyez sur le bouton de la piste de batterie, de basse ou de boucles (11/12~15/16) jusqu'à ce qu'il s'allume ou clignote. Utilisez ensuite le curseur de la piste pour en régler le volume et fusionnez la piste de batterie, de basse ou de boucles avec une autre piste.

Comme il faudra ensuite mastériser (p. 58) le morceau, utilisons les pistes 9/10 pour la fusion.



- 1 Appuyez sur [REC MODE] jusqu'à ce que le témoin BOUNCE s'allume.

Toutes les sources d'entrées sont automatiquement étouffées.

- 2 Appuyez sur le bouton des pistes 9/10.

Il devient rouge et se met à clignoter pour indiquer que la piste [9/10] est sélectionnée pour la fusion. Les boutons des pistes enregistrées sont verts.

- 3 Appuyez sur [REC] puis sur [PLAY].

[PLAY] et [REC] s'allument, et l'enregistrement (la fusion) débute.

- 4 Quand vous atteignez la fin du morceau, appuyez sur [STOP].

[PLAY] et [REC] s'éteignent et la fusion s'arrête.

5 Pour écouter le résultat de la fusion, ramenez tous les curseurs au minimum à l'exception de celui de la piste 9/10 et réglez ce dernier à un niveau adéquat.

6 Appuyez sur [ZERO] puis sur [PLAY].
La fusion de pistes réalisée sur la piste 9/10 est reproduite.

7 Pour conserver le résultat de la fusion, sauvegardez le morceau (p. 56).

Ce processus impliquant le mixage (réglage de tonalité et de balance) de différentes pistes et l'enregistrement (la fusion) de ces dernières sur une seule piste stéréo est souvent appelé "mixdown".

NOTE

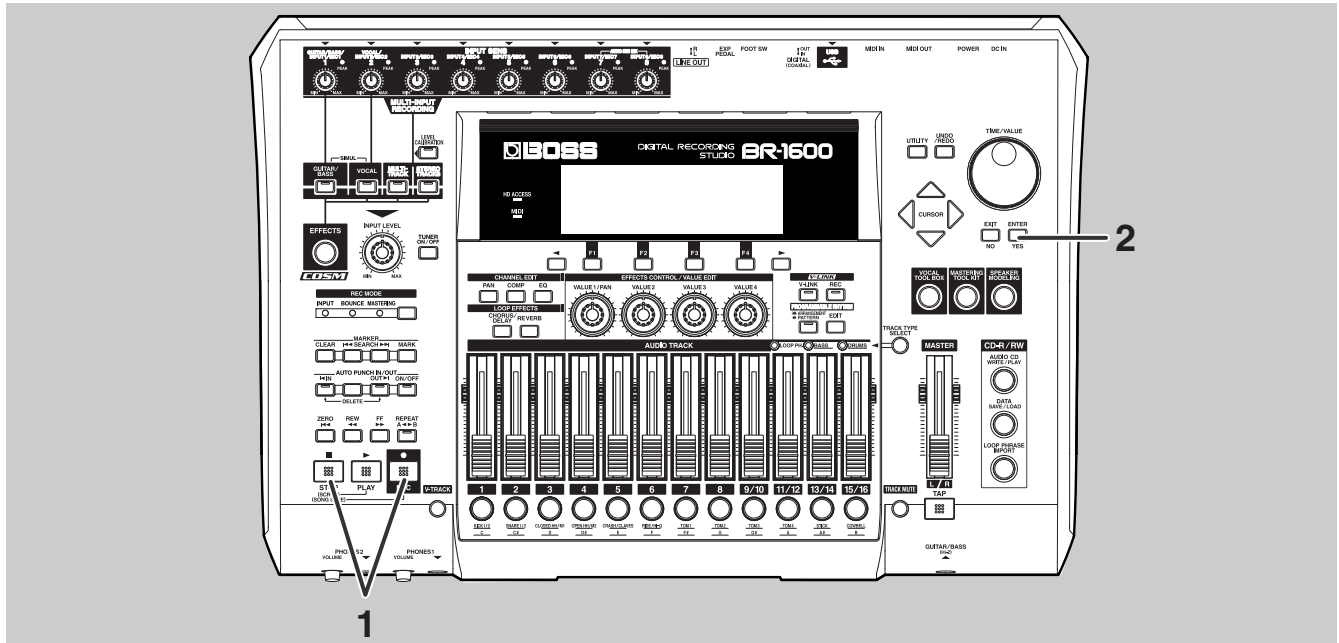
- Si vous coupez le BR-1600CD sans sauvegarder le morceau, le résultat de la fusion est perdu. Pensez donc à sauvegarder vos morceaux régulièrement. Si vous avez l'intention de créer un CD audio ultérieurement, sauvegardez la piste fusionnée.
- Si la piste sélectionnée pour la fusion contient des données, celles-ci sont écrasées et remplacées par les données des pistes fusionnées. Pour éviter cela, veillez, lors de l'enregistrement, à garder une piste libre pour la fusion de pistes. Si vous avez effacé un enregistrement auquel vous teniez suite à une fusion de pistes, vous pouvez utiliser la fonction Undo pour annuler la fusion et récupérer votre enregistrement. "Undo" (p. 42)
- Après la fusion, il peut s'écouler 1 ou 2 secondes avant que vous ne puissiez effectuer l'opération suivante.

MEMO

- Pour fusionner un instrument joué en direct avec des pistes enregistrées au préalable, appuyez sur le bouton INPUT SELECT approprié. Le bouton s'allume et l'étouffement des sources d'entrée est annulé. Vous pouvez alors enregistrer l'instrument et le fusionner directement avec les pistes enregistrées antérieurement.
- Nous venons d'expliquer comment effectuer le mixage stéréo avec le BR-1600CD mais rien ne vous empêche de faire appel à un enregistreur externe. Branchez la sortie LINE OUT du BR-1600CD à l'enregistreur, lancez l'enregistrement sur cet appareil puis la reproduction sur le BR-1600CD. Notez qu'il est inutile de régler REC MODE sur BOUNCE dans ce cas-ci: vous pouvez le laisser sur INPUT.

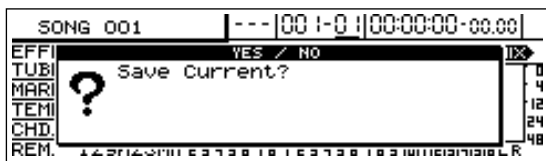
Sauvegarder votre morceau (Song Save)

Le BR-1600CD conserve momentanément les données audio enregistrées ou éditées sur le disque dur jusqu'à ce que le morceau dont elles dépendent soit sauvegardé. Si vous coupez l'alimentation sans sauvegarder les données audio enregistrées, les réglages de mixage et autres données, vous perdez le fruit de votre travail. La fonction Save sauvegarde les données enregistrées et modifiées sur le disque dur du BR-1600CD.



- 1** A la page principale, maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [REC].

Le message "Save Current?" (sauvegarder le morceau en cours?) s'affiche.



- 2** Appuyez sur [ENTER/YES]. (Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [EXIT/NO]).

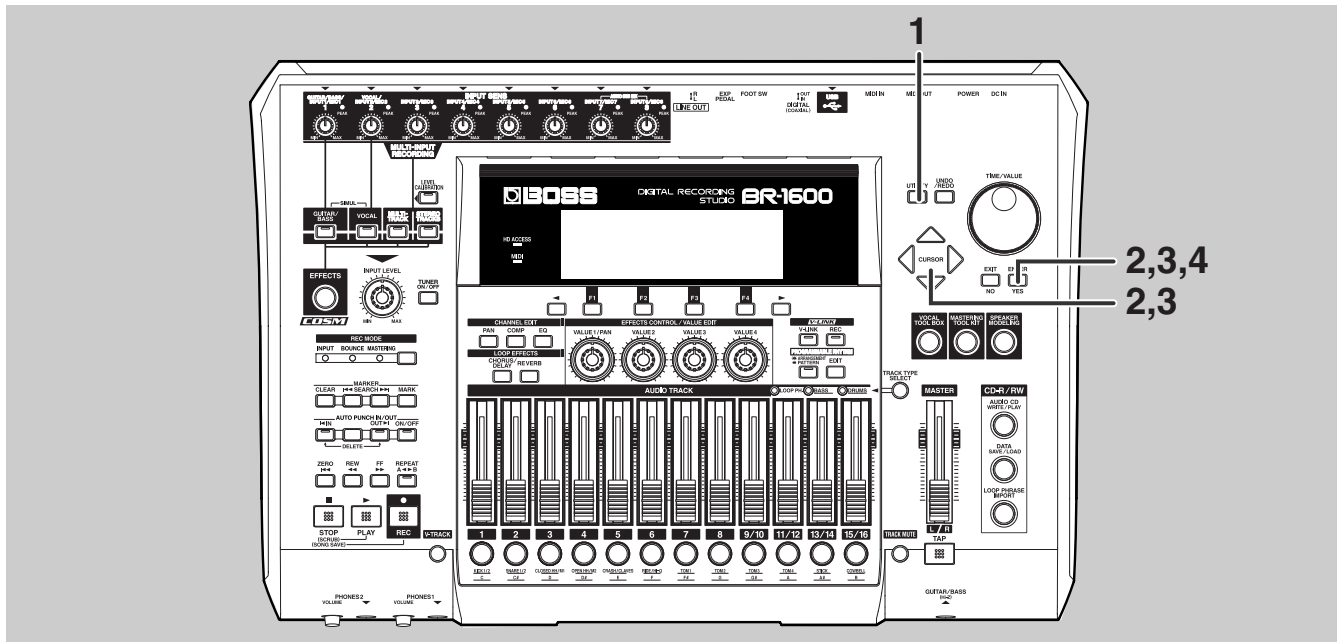
Le message "Storing Current..." apparaît et la sauvegarde du morceau en cours commence. Le message "Complete!" s'affiche une fois le morceau sauvegardé.

NOTE

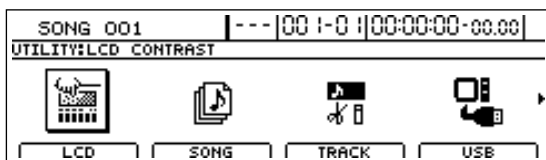
Les morceaux de démonstration du BR-1600CD étant protégés, le message "Protected Song!" (morceau protégé!) apparaît si vous essayez d'en sauvegarder un.

Sauvegarder un morceau à la page 'Utility'

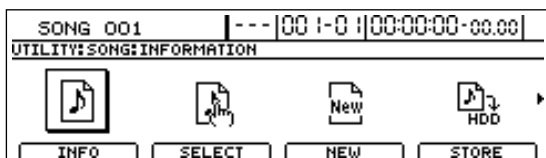
Vous pouvez aussi sauvegarder votre morceau à partir de la page "Utility". Les deux méthodes aboutissent exactement au même résultat.



- 1** Appuyez sur [UTILITY].
Le menu "Utility" s'affiche.



- 2** Amenez le curseur sur l'icône "SONG" et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SONG) si l'icône SONG est affichée.
Le menu Song apparaît.



- 3** Amenez le curseur sur l'icône "STORE" et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (STORE) si l'icône STORE est affichée. Le message "Save Current?" (sauvegarder le morceau en cours?) s'affiche.

- 4** Appuyez sur [ENTER/YES]. (Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [EXIT/NO]).
Le message "Storing Current..." apparaît et la sauvegarde du morceau en cours commence.
Le message "Complete!" s'affiche une fois le morceau sauvegardé.

Régler le volume et la compression pour graver un CD (Mastering Tool Kit)

Lors de la création d'un CD, il faut ajuster le volume global du morceau de sorte à pouvoir enregistrer les parties les plus fortes sans dégradation du signal. Cependant, si le volume global est réduit de façon excessive, le CD risque de manquer de punch. De plus, notre oreille est moins sensible aux basses fréquences; il est parfois difficile d'entendre ces sons alors même que le vumètre indique le niveau maximum. Ce facteur rend plus difficile encore la production d'un CD percutant.

Avec le Mastering Tool Kit du BR-1600CD, vous pouvez contourner ces problèmes et produire de superbes CD. Ce "kit d'outils de mastérisation" permet de réduire les fluctuations de volume dans le morceau et de régler la balance des basses fréquences.

MEMO

Rien ne vous empêche cependant de graver des CD audio sans l'aide du Mastering Tool Kit.

Avant d'utiliser le Mastering Tool Kit

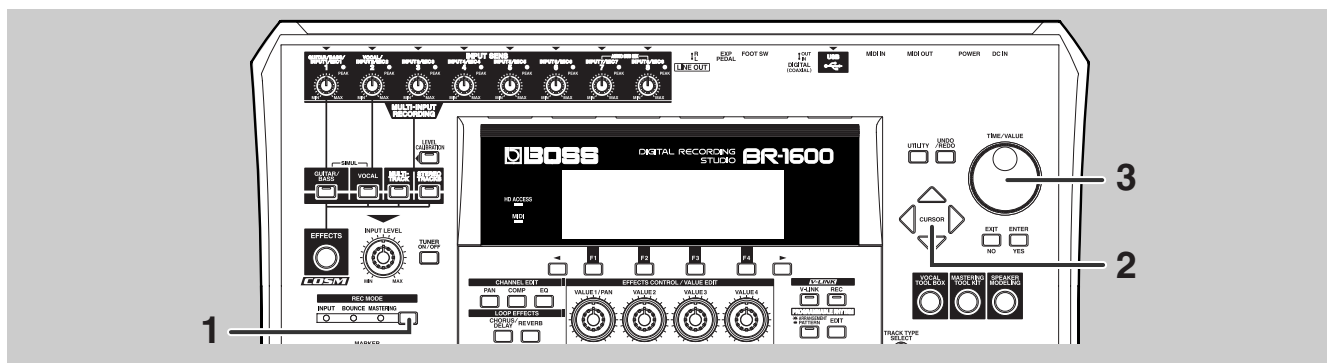
A la sortie d'usine, le Mastering Tool Kit du BR-1600CD contient 19 patches (ou programmes) Preset (P 001 à P019) que vous ne pouvez pas remplacer, 19 patches utilisateur (U001 à U019) que vous pouvez utiliser dans n'importe quel morceau et 19 patches de morceau (S001 à S019) qui sont sauvegardés avec un morceau spécifique. Vous pouvez remplacer les patches utilisateur et de morceau (Song).

 "Effets 'Mastering Tool Kit'" (fascicule séparé)

Le Mastering Tool Kit ne peut être utilisé qu'avec la piste stéréo 9/10. Si vous avez enregistré sur les pistes 1~8 et 11/12~15/16, commencez par mixer l'ensemble de ces pistes sur la piste stéréo 9/10 selon la procédure décrite dans le chapitre "Mixer plusieurs pistes en une piste stéréo (Mixdown)".

Sélectionner le Mastering Tool Kit

Pour utiliser le Mastering Tool Kit, réglez REC MODE sur MASTERING.



- 1 Appuyez sur [REC MODE] jusqu'à ce que le témoin MASTERING s'allume.

La page "Mastering" apparaît.

[MASTERING TOOL KIT] s'allume pour indiquer que le kit d'outils de mastérisation est activé pour la piste 9/10.

- 2 Amenez le curseur sur le numéro de patch du Mastering Tool Kit.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00:00	
MASTERING TOOL KIT		LEVEL	
PLAY	FXION	REC	0
V-TRACK	P01 Mix Down	V-TRACK	4
9/10- 1		9/10- 2	12
AUTO FADE IN:OFF, OUT:OFF			
ON OFF		EDIT	1
		(AUTO FADE)	WRITE/COPY
			9 10 LR

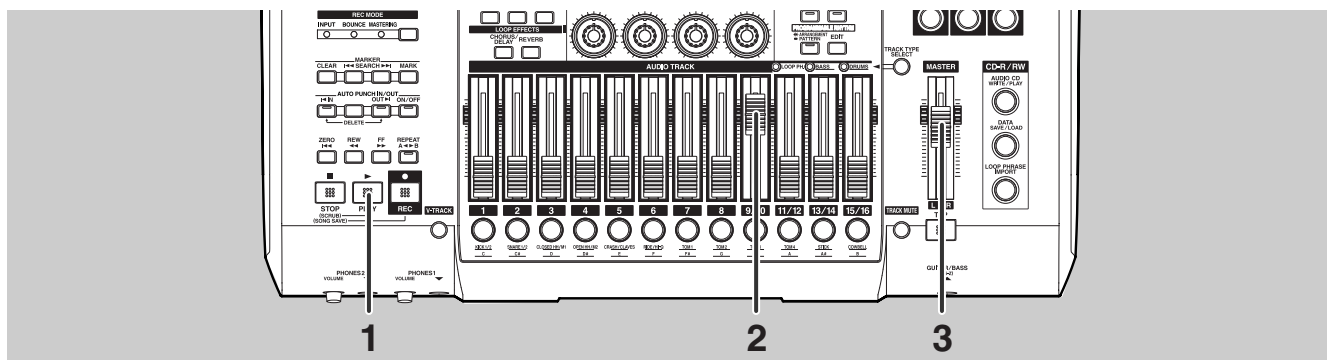
3 Sélectionnez un patch du Mastering Tool Kit avec la molette TIME/VALUE.

Lancez la reproduction sur le BR-1600CD et sélectionnez le patch le mieux adapté à votre morceau.

MEMO

Pour en savoir plus, voyez "Modifier les réglages du Mastering Tool Kit (Edit)" (Mode d'emploi, p. 130).

Réglage du volume de mastérisation



1 Appuyez sur [PLAY], écoutez la piste 9/10 et réglez son volume.

2 Utilisez le curseur 9/10 pour régler le volume à un niveau légèrement inférieur à celui qui amène le vumètre au maximum.

Notez que le réglage effectué ici influence la façon dont le Mastering Tool Kit détermine le son ainsi que l'effet du kit.

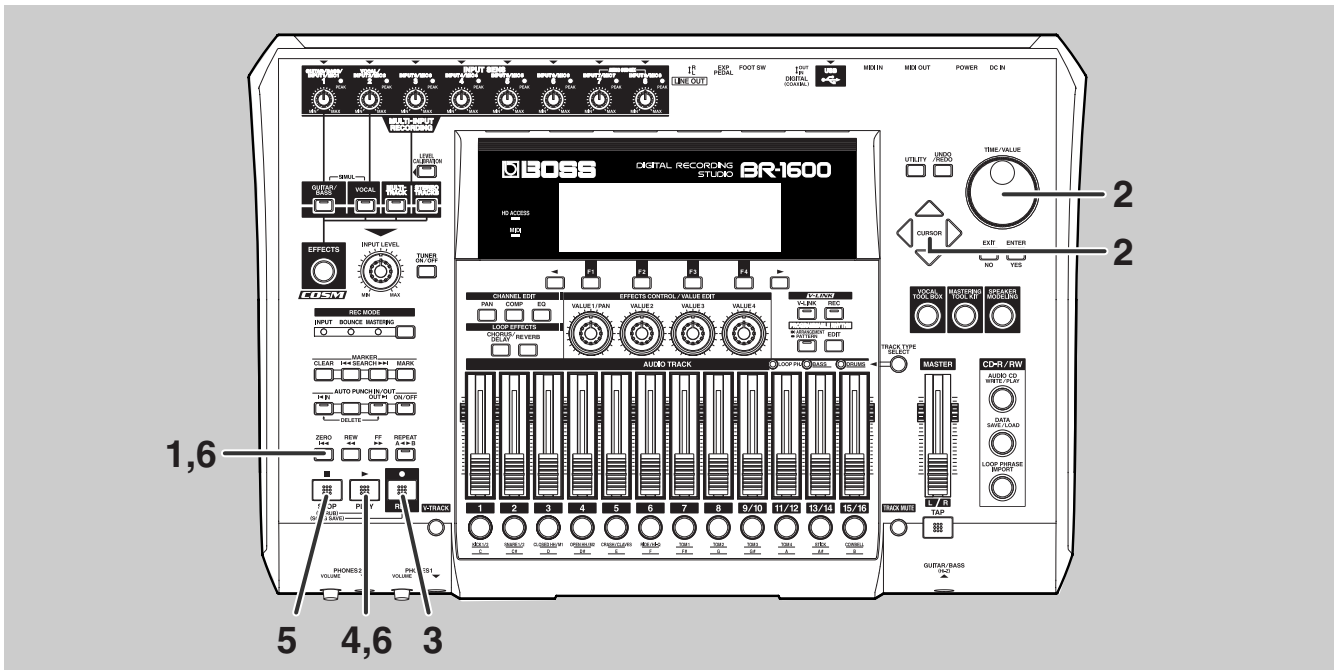
Si le vumètre atteint le niveau maximum, il y aura de la distorsion durant la mastérisation. Si, par contre, le vumètre ne bouge pas assez, l'effet du Mastering Tool Kit risque d'être insuffisant.

Durant le réglage de volume pour la mastérisation, assurez-vous qu'il n'y a pas de distorsion.

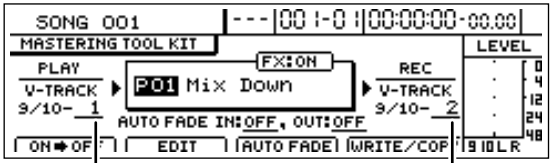
3 Utilisez le curseur Master pour régler le volume à un niveau légèrement inférieur à celui qui amène le vumètre MIX L/R au maximum.

Le volume de mastérisation est déterminé par ce réglage; ce volume est d'ailleurs celui avec lequel le morceau sera gravé sur le CD audio.

Mastérisation



- 1** Retournez au début du morceau.
- 2** Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner les pistes virtuelles source et de destination pour la mastérisation.



Piste virtuelle source Piste virtuelle de destination

- 3** Appuyez sur [REC].
[REC] clignote en rouge et indique que le BR-1600CD est prêt à enregistrer.
- 4** Appuyez sur [PLAY].
[PLAY] et [REC] s'allument et la mastérisation débute.

- 5** Quand vous atteignez la fin du morceau, appuyez sur [STOP].
[PLAY] et [REC] s'éteignent, et la mastérisation s'arrête.
Une fois la mastérisation terminée, la piste virtuelle servant de destination est automatiquement sélectionnée à la place de la piste source. De plus, le BR-1600CD coupe le Mastering Tool Kit (le témoin [MASTERING TOOL KIT] s'éteint) pour empêcher que la piste mastérisée ne repasse une fois de plus par le kit.

- 6** Lancez la reproduction au début du morceau et écoutez le résultat de la mastérisation.
S'il ne vous satisfait pas, appuyez sur [UNDO/REDO] pour annuler l'enregistrement que vous venez de faire. ("Undo" (p. 42))
- 7** Pour conserver la piste mastérisée, sauvegardez le morceau (p. 56).

Régler le volume et la compression pour graver un CD (Mastering Tool Kit)

NOTE

Si vous coupez le BR-1600CD sans sauvegarder le morceau, le résultat de la mastérisation est perdu.

MEMO

- La piste virtuelle de la piste 9/10 utilisée en dernier lieu pour la mastérisation est considérée comme la piste de mastérisation finale. Si vous faites ensuite appel à la fonction Disc At Once (p. 62) pour créer un CD audio, le BR-1600CD sélectionne la piste de mastérisation finale des morceaux à graver sur le CD. Pour en savoir plus sur la piste de mastérisation finale, voyez “Changer la piste virtuelle à graver sur CD (pour la piste de mastérisation)” (Mode d’emploi, p. 47).
- Les morceaux disponibles dans le commerce sont souvent pourvus d’un effet diminuant progressivement le volume à la fin (Fade Out). Certains morceaux ont aussi un effet augmentant progressivement le volume au début (Fade In). Vous pouvez utiliser le curseur MASTER lors de la mastérisation pour reproduire cet effet mais le BR-1600CD permet d’effectuer cette opération automatiquement. Cette fonction qui garantit un changement de volume progressif et régulier est appelée “Auto Fade In/Out”. Pour en savoir davantage, voyez “Fade in et fade out automatiques (Auto Fade In/Out)” (Mode d’emploi, p. 131).

Graver le morceau sur CD (Audio CD Write)

Les opérations décrites dans les sections précédentes nous ont permis de terminer un morceau: il ne reste plus qu'à le graver sur CD. Pour cela, il faut un CD-R ou CD-RW vierge.

MEMO

Modes de gravure de CD audio

Le BR-1600CD vous permet de créer des CD audio de trois façons différentes.

Track At Once:

La méthode Track At Once ne grave que le morceau actuellement sélectionné sur le CD. Pour inclure d'autres morceaux sur le CD, chargez-les et gravez-les successivement. Avec cette méthode, vous pouvez ajouter des morceaux un par un jusqu'à ce que le disque soit plein. Cependant, ce procédé peut prendre un temps considérable si vous gravez plus de deux ou trois morceaux sur le CD.

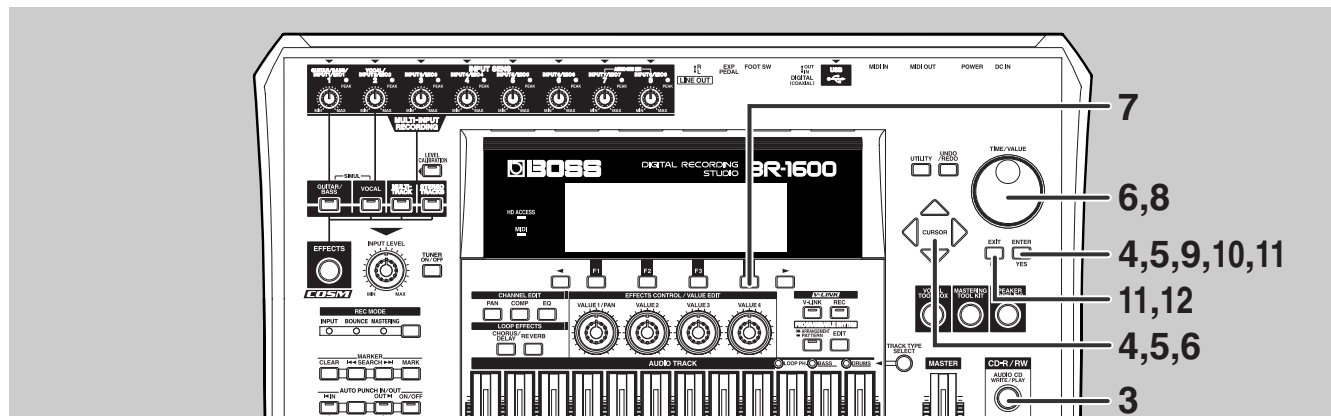
Disc At Once By Song

La méthode Disc At Once By Song permet de graver en une fois sur un CD audio plusieurs morceaux différents, sélectionnés sur le disque dur du BR-1600CD. Cela permet de graver des albums entiers plus rapidement. Cette méthode empêche cependant d'ajouter ultérieurement d'autres morceaux à la série gravée sur le CD. Cela peut occasionner un gaspillage de place sur le CD si vous n'y gravez que quelques morceaux.

Disc At Once By Marker

Cette méthode permet de placer des marqueurs à des positions précises dans un long enregistrement audio afin de le diviser en plages et de les graver sur CD sous forme de morceaux distincts. Vous pouvez ainsi diviser un enregistrement live avant de le graver, par exemple. Imaginons que cet enregistrement comprenne cinq morceaux, vous pouvez placer des marqueurs au début de chaque morceau pour que le CD audio propose cinq plages lors de la lecture au lieu d'une seule.

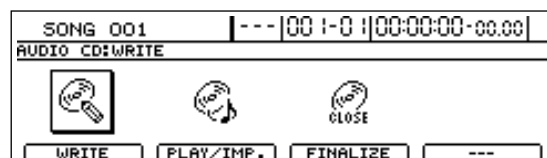
Graver des morceaux séparément (Track At Once)



1 Chargez le morceau à graver.

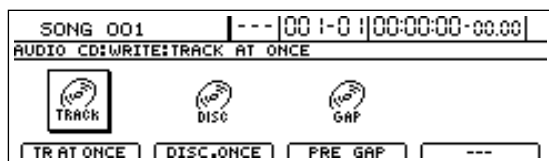
2 Insérez un CD-R ou CD-RW vierge dans le graveur CD-R/RW.

3 Appuyez sur [AUDIO CD WRITE/PLAY].
La page "Audio CD" s'affiche.



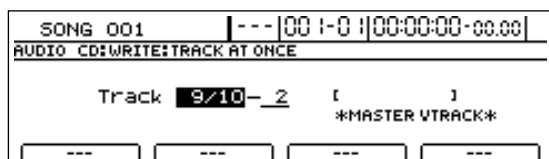
4 Amenez le curseur sur WRITE et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (WRITE).
La page "Audio CD Write" s'affiche.



5 Amenez le curseur sur TR AT ONCE et appuyez sur [ENTER/YES].

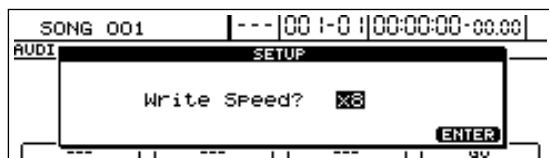
Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (TR AT ONCE).
La page "Track At Once" s'affiche.



6 Sélectionnez la piste puis la piste virtuelle à graver avec les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE.

7 Appuyez sur [F4] (GO).

La page "Write Speed" (vitesse de gravure) apparaît.



8 Actionnez la molette TIME/VALUE pour définir la vitesse de gravure.

Si vous voulez utiliser la vitesse de gravure affichée, passez directement à l'étape 9.

Vitesse de gravure:

- x2 (352 kbps)** Deux fois plus rapide.
- x4 (704 kbps)** Quatre fois plus rapide.
- x8 (1408 kbps)** Huit fois plus rapide.

NOTE

- Les vitesses de gravure disponibles sont parfois limitées par le type de support utilisé. Dans ce cas, le BR-1600CD ne propose que les vitesses acceptées par le support.
- Si vous utilisez des CD-R ou CD-RW conçus pour la gravure à grande vitesse, le nombre d'erreurs de gravure peut être plus important avec une vitesse x2 ou x4. Choisissez la vitesse x8 pour ce type de disque.
- Bien qu'on puisse croire que la vitesse x8 grave un CD-R/RW deux fois plus vite que la vitesse x4, elle prend en fait un peu plus de temps car la conversion des données audio du BR-1600CD en format CD durant la gravure ralentit l'opération.

9 Appuyez sur [ENTER/YES].

Une demande de confirmation "Write Sure?" (bon pour la gravure?) s'affiche.

10 Appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "Now Writing..." (gravure en cours) apparaît et la gravure sur le CD démarre. Le message "Finalize OK?" s'affiche à la fin de la gravure.

11 Si vous voulez encore graver d'autres morceaux sur le CD-R, appuyez sur [EXIT/NO]. Appuyez sur [ENTER/YES] si c'était le dernier morceau que vous vouliez graver sur le disque.

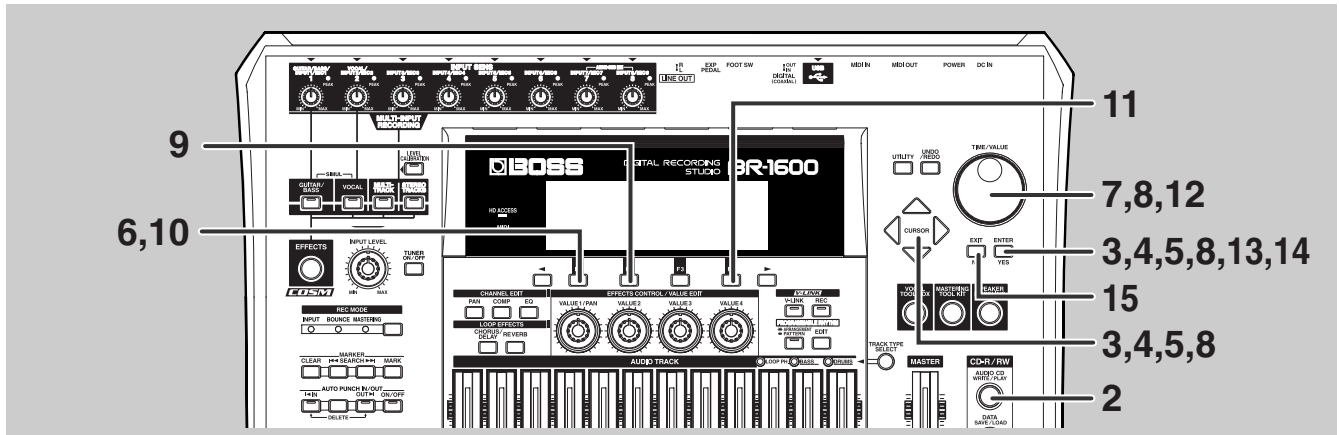
Si vous appuyez sur [ENTER/YES], le message "Finalizing..." apparaît pour indiquer que la finalisation est en cours. Une fois la finalisation terminée, "Complete!" s'affiche. Pour en savoir plus, voyez "Qu'est-ce que la finalisation?" (p. 67).

12 Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

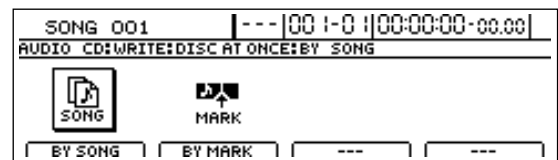
13 Appuyez sur le bouton d'éjection du CD-R/RW pour éjecter le disque.

La gravure est terminée.
L'éjection du disque peut prendre quelques secondes.

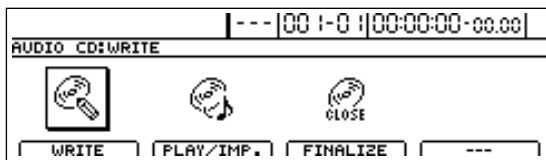
Graver plusieurs morceaux à la fois (Disc At Once By Song)



1 Insérez un CD-R ou CD-RW vierge dans le graveur CD-R/RW.

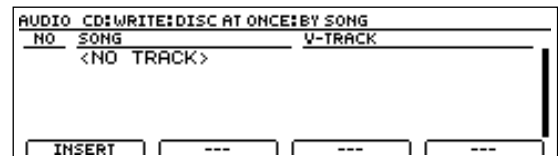


2 Appuyez sur [AUDIO CD WRITE/PLAY].
La page "Audio CD" s'affiche.



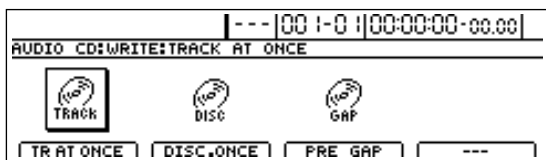
5 Amenez le curseur sur BY SONG et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (BY SONG).
La page "Disc At Once By Song" s'affiche.



3 Amenez le curseur sur WRITE et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (WRITE).
La page "Audio CD Write" s'affiche.



NOTE

- Si le message "Not Blank Disc!" apparaît, cela signifie que le CD-R contient déjà des données. Remplacez ce disque par un disque vierge.
- Si un CD-RW contient déjà des données, le message "Erase Disc?" apparaît et demande si vous voulez les effacer. Si vous appuyez sur [ENTER/YES], le BR-1600CD efface les données du CD-RW. Une fois cette opération terminée, vous pouvez passer à l'étape suivante en vous servant du CD-RW effacé.

4 Amenez le curseur sur DISC. ONCE et appuyez sur [ENTER/YES].

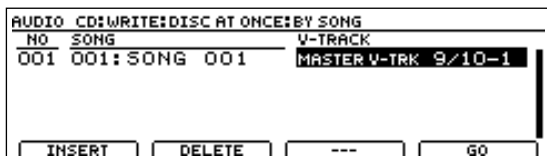
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (DISC. ONCE).
La page "Disk At Once" s'affiche.

6 Appuyez sur [F1] (INSERT).

Sélectionnez les morceaux à graver.

7 Utilisez **TIME/VALUE** pour choisir les morceaux à graver.

8 Amenez le curseur à droite de la page et servez-vous de la molette **TIME/VALUE** pour sélectionner la piste virtuelle (V-Track) à graver.



“MASTER V-TRK” désigne la piste virtuelle utilisée en dernier lieu pour la mastérisation (piste de mastérisation finale). Cette indication vous aide à trouver la bonne piste virtuelle.

NOTE

Vous ne pouvez choisir que des pistes stéréo pour la gravure: il est impossible de sélectionner une piste

9 Pour annuler la sélection d'un morceau, appuyez sur **[F2] (DELETE)**.

La sélection est annulée.

10 Pour insérer un morceau juste avant un morceau déjà sélectionné, amenez le curseur à la position voulue pour l'insertion et appuyez sur **[F1] (INSERT)**.

Le nouveau morceau est inséré.

11 Répétez les étapes 6 à 10 pour sélectionner tous les morceaux à graver puis appuyez sur **[F4] (GO)**.

NOTE

- Les vitesses de gravure disponibles sont parfois limitées par le type de support utilisé. Dans ce cas, le BR-1600CD ne propose que les vitesses acceptées par le support.
- Si vous utilisez des CD-R ou CD-RW conçus pour la gravure à grande vitesse, le nombre d'erreurs de gravure peut être plus important avec une vitesse x2 ou x4. Choisissez la vitesse x8 pour ce type de disque.
- Bien qu'on puisse croire que la vitesse x8 grave un CD-R/RW deux fois plus vite que la vitesse x4, elle prend en fait un peu plus de temps car la conversion des données audio du BR-1600CD en format CD durant la gravure ralentit l'opération.

La page “Write Speed” (vitesse de gravure) apparaît.

12 Actionnez la molette **TIME/VALUE** pour définir la vitesse de gravure.

Si vous voulez utiliser la vitesse de gravure affichée, passez directement à l'étape 13.

Vitesse de gravure:

- x2 (352 kbps)** Deux fois plus rapide.
- x4 (704 kbps)** Quatre fois plus rapide.
- x8 (1408 kbps)** Huit fois plus rapide.

13 Appuyez sur **[ENTER/YES]**.

Une demande de confirmation “Write Sure?” (bon pour la gravure?) s'affiche.

14 Appuyez sur **[ENTER/YES]**.

Le message “Now Writing...” (gravure en cours) apparaît et la gravure sur le CD démarre. A la fin de cette opération, la finalisation démarre automatiquement. Une fois la finalisation terminée, “Complete!” s'affiche.

15 Appuyez plusieurs fois sur **[EXIT/NO]** pour retourner à la page principale.

16 Appuyez sur le bouton d'éjection du graveur **CD-R/RW** pour éjecter le disque.

La gravure est terminée.

Pour savoir comment écouter le CD créé, voyez “Écouter le CD audio (Audio CD Play)” (p. 70).

L'éjection du disque peut prendre quelques secondes.

Diviser de longues plages en plusieurs morceaux (Disc At Once By Marker)

Pour faire un CD audio à partir de concerts live, de mixes DJ non-stop et d'autres enregistrements longue durée, vous pouvez diviser ces enregistrements pour les graver sous forme d'une succession de morceaux sur le CD.

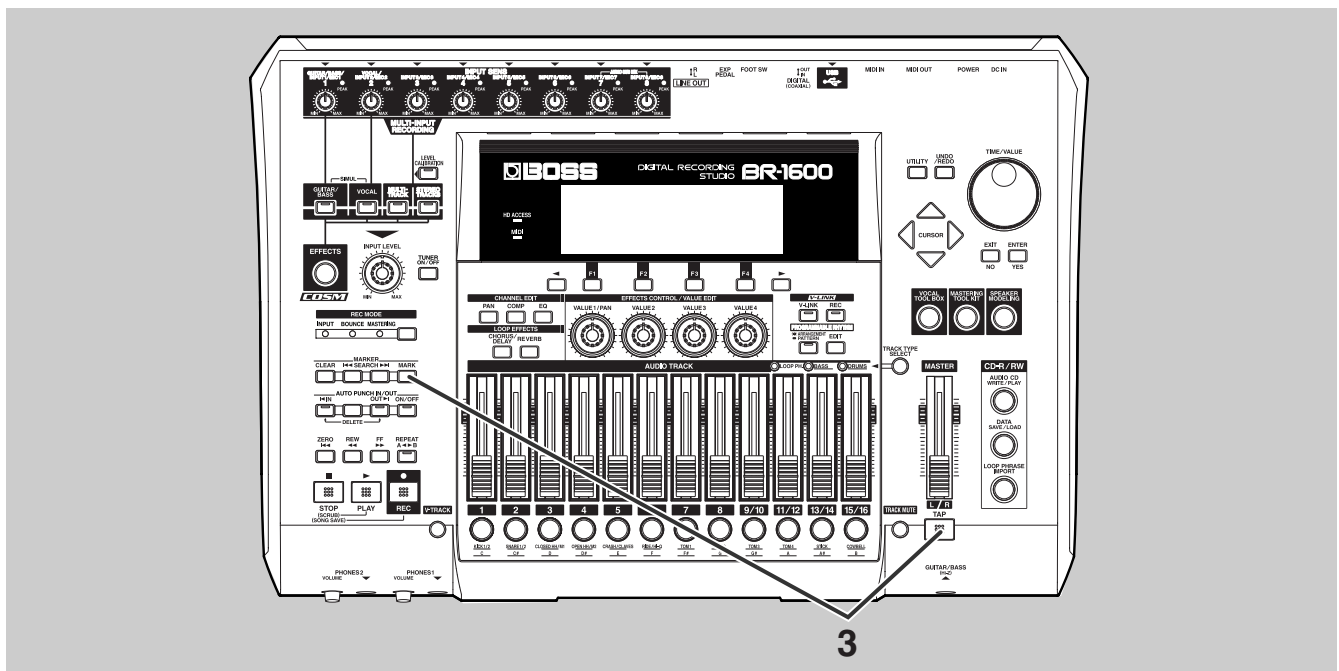
Le BR-1600CD permet de faire appel aux marqueurs (fonction Marker) pour diviser l'enregistrement en plages distinctes sur le CD audio.

👉 Pour en savoir plus, voyez "Insérer des marqueurs dans le morceau (Marker)" (Mode d'emploi, p. 48).

Cette fonction permet de créer des CD à partir de concerts live et d'autres enregistrements longue durée proposant une succession de morceaux.

Diviser une plage avec des marqueurs (CD Track Marker)

La première étape consiste à placer des marqueurs aux endroits voulus pour diviser la plage. Un marqueur servant à diviser une plage est appelé "CD Track Marker" (marqueur de plage CD).



1 Préparer l'enregistrement à graver sur le CD sous forme de piste stéréo (vous avez le choix entre les paires de pistes 1/2 à 15/16).

2 Amenez le curseur à l'endroit voulu pour la division.

3 Maintenez [TAP] enfoncé et appuyez sur [MARK].

Un marqueur de plage CD est inséré à cette position et un "T" (Track) apparaît dans la case MARK de la page principale. Le numéro de plage de CD est automatiquement attribué comme nom à ce marqueur (ex.: CD01).

SONG 001		00:00:00-00:00:00	
EFFECTS	INPUT	TRACK	MIX
CLEAN JC-120			0
MARK T CD01			4
TEMPO 120.0			12
CHD. CM3J			24
REM. 127h49m	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8 9	10 11 12 13 14 15 16 L R

4 Répétez les étapes 2 et 3 pour effectuer d'autres divisions.

NOTE

Vous pouvez effacer des marqueurs de plage CD mal placés ou superflus. ("Effacer un marqueur" (Mode d'emploi, p. 48))

5 Pour créer un CD audio avec ces réglages, sauvegardez le morceau (p. 56).

La division et la préparation de l'enregistrement pour la gravure sur CD-R/RW est terminée. Il ne reste plus qu'à graver les plages sur un CD audio.

NOTE

- Il est impossible de graver sur CD les données situées entre le début d'une plage audio (la position zéro) et le premier marqueur de plage CD. Si vous souhaitez graver des données à partir du début d'une piste audio, appuyez sur [ZERO] pour vous rendre au début de la piste audio et insérez-y un marqueur (étape 3).
- Il faut au moins 100ms entre deux marqueurs de plage CD. Si ce délai minimum vous empêche de placer un marqueur à l'endroit voulu, effacez l'ancien marqueur avant d'insérer le nouveau. ("Effacer un marqueur" (Mode d'emploi, p. 48))
- Veillez à sauvegarder votre morceau avant de le graver sur CD. Les réglages non sauvegardés peuvent ne pas être pris en considération lors de la gravure.
- Vous pouvez graver jusqu'à 99 plages sur un seul CD audio. Si vous essayez d'insérer un marqueur de plage CD qui créerait une centième plage, le message "Marker Memory Full!" apparaît et le marqueur n'est pas inséré.
- Les normes des CD audio exigent qu'une plage dure au moins quatre secondes. Des marqueurs définissant une plage de CD de moins de 4 secondes sont ignorés lors de la gravure du CD.

MEMO

Qu'est-ce que la finalisation?

Outre les données audio, le CD contient également des données de position et de durée insérées durant le processus appelé "finalisation". Pour pouvoir lire le CD avec un lecteur CD standard, la finalisation est indispensable. Une fois qu'elle a été effectuée, cependant, il est impossible d'ajouter des morceaux supplémentaires sur le CD. C'est la raison pour laquelle il vaut mieux attendre qu'un disque CD-R/RW soit pratiquement plein avant de le finaliser.

Si vous ne finalisez pas le disque:

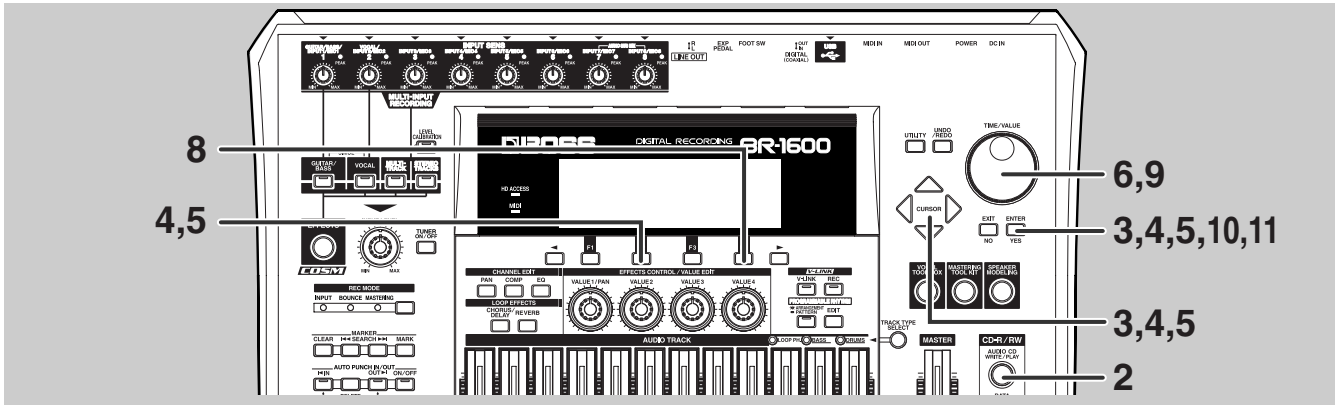
Il est impossible d'écouter un CD audio sur un lecteur CD standard tant qu'il n'a pas été finalisé; cependant, vous pouvez continuer à y ajouter des morceaux. Le disque CD-R que vous n'avez pas finalisé après la gravure peut toujours l'être ultérieurement. Pour en savoir plus sur les méthodes de finalisation après la gravure de données audio, voyez "Préparer un CD pour un lecteur conventionnel (Finalize)" (Mode d'emploi, p. 218).

Le BR-1600CD propose de nombreuses fonctions pratiques que vous pouvez utiliser durant la gravure sur CD. Pour en savoir plus, voyez "Fonctions utiles pour la création de CD audio" (Mode d'emploi, p. 216).

Graver le morceau sur CD (Audio CD Write)

Graver un CD-R/RW

Il ne reste plus qu'à graver les morceaux préparés avec les marqueurs de plage CD sur un nouveau CD-R ou CD-RW.



1 Insérez un CD-R ou CD-RW vierge dans le graveur CD-R/RW.

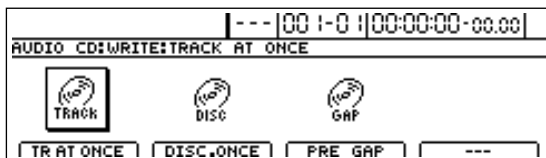
2 Appuyez sur CD-R/RW [AUDIO CD WRITE/PLAY].

La page "Audio CD" s'affiche.



3 Amenez le curseur sur WRITE et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Audio CD Write" s'affiche.



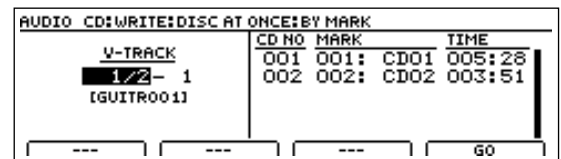
4 Appuyez sur [F2] (DISC.ONCE).

La page "Disk At Once" s'affiche.



5 Appuyez sur [F2] (BY MARK).

La page "Disk At Once By Mark" s'affiche.



6 Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner les pistes audio à graver sur le CD.

7 Assurez-vous que la liste des marqueurs de plage CD est correcte.

Déplacez le curseur de haut en bas pour vérifier toute la liste.

8 Appuyez sur [F4] (GO).

Le message "Write Speed" (vitesse de gravure) s'affiche.

9 Actionnez la molette TIME/VALUE pour définir la vitesse de gravure.

Vitesse de gravure:

x2 (352 kbps) Deux fois plus rapide.

x4 (704 kbps) Quatre fois plus rapide.

x8 (1408 kbps) Huit fois plus rapide.

10 Appuyez sur [ENTER/YES].

Une demande de confirmation "Write Sure?" (bon pour la gravure?) s'affiche.

11 Appuyez une fois de plus sur [ENTER/YES].

Le message "Now Writing..." (gravure en cours) apparaît et la gravure sur le CD démarre. Une fois la gravure terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

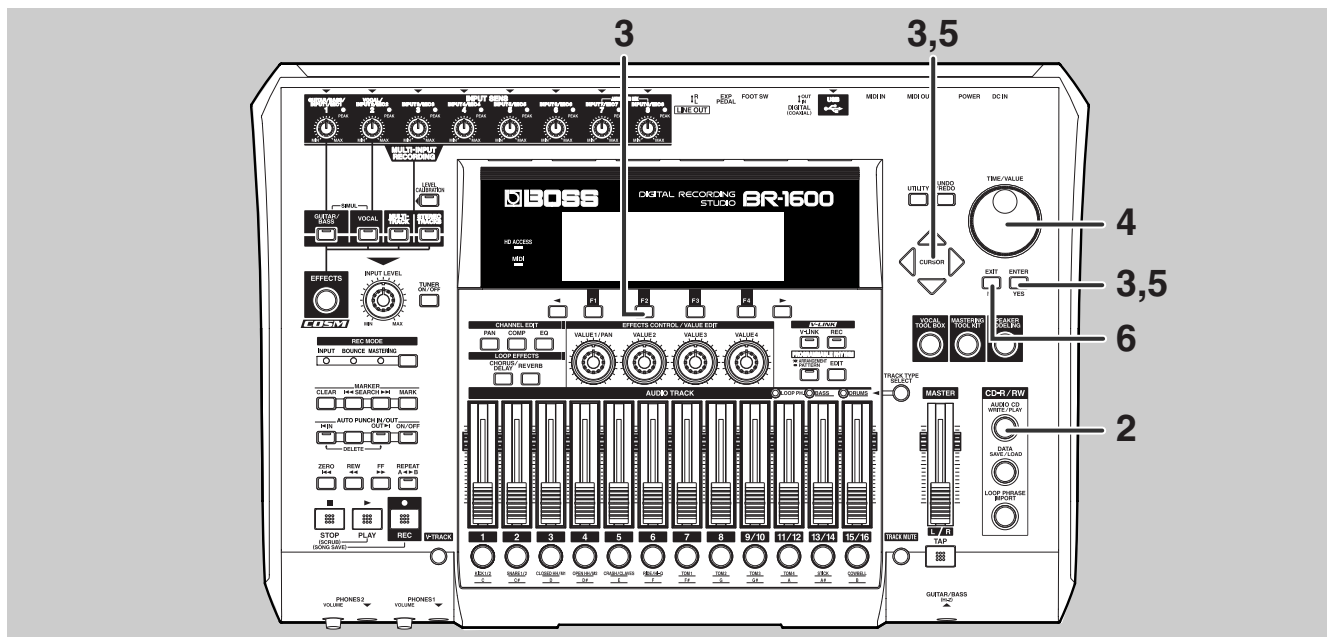
- Si vous utilisez un CD-R qui contient déjà des données, le message "Not Blank Disc!" apparaît et la gravure est impossible. Servez-vous toujours d'un disque vierge.
- Si vous utilisez un CD-RW qui contient déjà des données, le message "Erase Disc?" (effacer le disque?) apparaît. Si vous appuyez sur [ENTER/YES], le BR-1600CD efface les données du CD-RW.
- La piste audio sélectionnée comme source doit être stéréo.
- Si la piste audio ne contient pas de données ou si vous n'avez entré de marqueurs de plage CD dans l'enregistrement, "NO TRACK" (pas de plages) apparaît dans la liste et l'enregistrement est impossible.
- Les spécifications d'un CD audio exigent des plages d'une durée minimum de quatre secondes. Des marqueurs définissant une plage de CD de moins de 4 secondes sont ignorés lors de la gravure du CD.
- Si la durée totale des morceaux à graver excède la capacité maximum du disque CD-R/RW, le message "CD Full!" apparaît et la gravure est impossible. Dans ce cas, vous pouvez changer la position des marqueurs de plage CD (Mode d'emploi, p. 49) ou utiliser la fonction Track Cut (Mode d'emploi, p. 62) ou Track Erase (Mode d'emploi, p. 63) pour réduire la durée totale.
- Les vitesses de gravure disponibles sont parfois limitées par le type de support utilisé. Dans ce cas, le BR-1600CD ne propose que les vitesses acceptées par le support.
- Pour annuler la gravure en cours, appuyez sur [EXIT/NO]. Lorsque le message "Cancel?" apparaît, appuyez sur [ENTER/YES] pour confirmer l'annulation. (Il peut s'écouler un certain temps entre la pression sur [EXIT/NO] et l'apparition de la demande de confirmation). Il est impossible de garantir l'état des données gravées avant l'annulation. N'oubliez pas non plus que les disques CD-R ne peuvent être gravés qu'une seule fois.
- Il est impossible d'éjecter un disque en cours de gravure même si vous appuyez sur le bouton d'éjection (EJECT).

Ecouter le CD audio (Audio CD Play)

Ecoutez le CD audio que vous venez de graver avec le lecteur CD-R/RW du BR-1600CD. Outre les disques CD-R, ce lecteur peut aussi lire des disques CD-RW qui ne peuvent pas être lus sur des lecteurs CD standard. Il permet évidemment aussi de lire des CD vendus dans le commerce ainsi que des CD gravés avec le BR-1600CD qui n'ont pas encore été finalisés.

MEMO

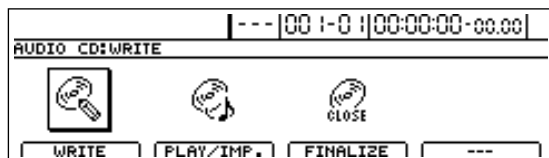
Les morceaux enregistrés sur un CD audio sont appelés "plages". Notez qu'en anglais le terme "track" désigne aussi bien une piste audio du BR-1600CD qu'une plage de CD.



1 Insérez le CD audio dans le lecteur CD-R/RW.

2 Appuyez sur [AUDIO CD WRITE/PLAY].

La page "Audio CD" s'affiche.

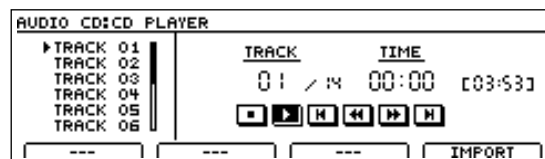


3 Amenez le curseur sur PLAY/IMP. et appuyez sur [ENTER/YES].

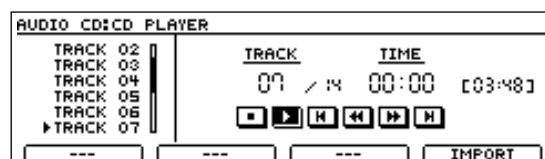
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (PLAY/IMP.).


Le message "Now Checking..." apparaît brièvement suivi du menu "CD player".

Les morceaux gravés sur le CD sont affichés, de TRACK01 jusqu'à TRACK 99.

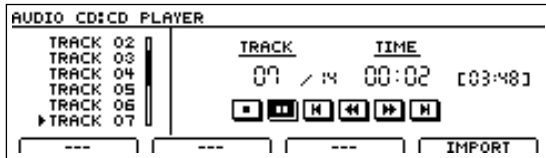


4 Choisissez le morceau que vous voulez écouter avec la molette TIME/VALUE.










- 5** Amenez le curseur sur  et appuyez sur [ENTER/YES].

La lecture du CD audio démarre.



Vous pouvez amener le curseur sur une des icônes suivantes puis appuyer sur [ENTER/YES] pour piloter le transport.

-  : Reproduction
-  : Pause
-  : Arrêt
-  : Avance rapide
-  : Recul
-  : Avance au morceau suivant
-  : Retour au début du morceau ou au morceau précédent

- 6** Pour arrêter la reproduction du CD audio, appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

- 7** Appuyez sur le bouton EJECT du graveur CD-R/RW pour éjecter le disque.

L'éjection du disque peut prendre quelques secondes.

NOTE

Lorsque vous insérez un disque dans le graveur CD-R/RW, le message "Now Checking..." peut rester affiché un temps relativement long. C'est le temps qu'il faut pour lire les données du CD audio; ce n'est pas dû à un problème de fonctionnement.

Index

Chiffres

16 AUDIO TRACKS 23

A

Adaptateur secteur 8
Ajout de piste 44
Alimentation fantôme 7
ARRANGEMENT/PATTERN 29
Arrêt 12
ATTACK 47
Audio CD Play 70
Audio CD Write 62
AUDIO CD WRITE/PLAY 62, 64, 68
[AUDIO CD WRITE/PLAY] 70
Auto Fade In/Out 61

B

Barre de défilement 5
Batterie 28
BOUNCE 54
Bounce 54
Bouton de piste 41
Boutons de fonction 4
BPM 32
BY MARK 68
BY SONG 64

C

CD Track Marker 66
CD-R/RW 68–69
CHANNEL EDIT 37, 46
CHORUS 51
Chorus 51
CHORUS/DELAY 51
Commutateur au pied 12
Commutateur POWER 8
COMP 47
Compresseur 47
Connexion 6
Contraste 10
Curseur 5
Curseur de piste 13

D

DELAY 51
Delay 51
Disc At Once By Marker 62, 66
Disc At Once By Song 62, 64
DISC. ONCE 64
DISC.ONCE 68
DOUBLING 51
Doubling 51
Drum Kit 34

E

Ecran, contraste 10
[EDIT] 34
EFFECTS 26

Effets 26
Effets d'insertion 26
Egaliseur 48
EJECT 63, 65, 69
Enregistrement 40
EQ 48

F

FF 14
FOOT SWITCH 12

G

Graveur CD-R/RW 62, 64, 68, 70
[GUITAR/BASS] 24

H

HIGH 48

I

INPUT LEVEL 36
Input Select 24, 41
INPUT SENS 25
Input Sens 25

L

LCD CONTRAST 10
LOOP EFFECTS 38, 50–51
Loop Effects 50
LOW 48

M

Marqueurs 16
MASTER 13
MASTERING 58
Mastering Tool Kit 58
MID 48
Mise hors tension 9
Mise sous tension 8
Mixage stéréo 46
Morceaux de démonstration 11
Motifs de batterie 30
MULTI-TRACK 24

N

NEW 22
Niveau d'enregistrement 36

P

Page principale 4
PAGE SCROLL 5
PAN 37, 46
[PAN] 37
Pan, entrée 37
PEAK 25
Piste d'enregistrement 40
Piste de mastérisation finale 61
PLAY 12
PLAY/IMP. 70
Position actuelle 4

Position stéréo 46
 POWER 9

R

[REC] 40, 44
 REC MODE 54, 58
 Redo 43
 RELEASE 47
 REPEAT 17
 Repeat 17
 Reproduction 12
 Reverb, niveau d'envoi 38
 Réverbération 38, 50
 REW 14

S

Sauvegarder 57
 Sauvegarder des morceaux 9
 Sauvegarder le morceau 56
 Save 56
 SEARCH 16
 SELECT 11
 SIMUL 24
 Song New 22
 Song Select 11
 Sons de batterie 34
 [STEREO TRACKS] 24
 STOP 12, 14
 STORE 57

T

TAP 33
 TEMPO 32
 Tempo 32
 THRESHOLD 47
 TIME/VALUE 5, 15
 TR AT ONCE 63
 Track At Once 62
 TRACK MUTE 20
 Track Mute 20
 Track Type 23
 TRACK TYPE SELECT 28
 Track Type Select 28
 Transport, boutons 14
 TYPE 51

U

Undo 42
 UNDO/REDO 43
 [UNDO/REDO] 42
 USE BASS 23
 USE BASS + LOOP PHRASE 23
 USE DRUMS 23
 USE DRUMS + BASS 23
 USE DRUMS + BASS + LOOP PHRASE 23
 USE DRUMS + LOOP PHRASE 23
 USE LOOP PHRASE 23

V

Vitesse de gravure 63, 65, 69
 VOCAL 24
 Volume 13
 V-TRACK 18
 V-Track 18

W

WRITE 62, 64, 68

X

XLR 6–7

Z

ZERO 14

MEMO



MEMO





DIGITAL RECORDING STUDIO BR-1600 CD

Mode d'emploi

Félicitation et merci d'avoir opté pour le studio d'enregistrement numérique BOSS BR-1600CD.

Avant d'utiliser cet instrument, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "Consignes de sécurité" et "Remarques importantes". Ces sections donnent des informations importantes concernant l'utilisation appropriée de l'instrument. En outre, pour maîtriser correctement chaque fonction de votre nouvelle acquisition, veuillez lire entièrement les "Opérations élémentaires" et le "Mode d'emploi".

Conservez ensuite ces manuels à portée de main pour toute référence ultérieure.

■ Comment lire ces manuels

Les manuels du BR-1600CD sont constitués de deux volumes intitulés "Opérations élémentaires" et "Mode d'emploi".

Le volume consacré aux "Opérations élémentaires" explique comment mettre cet appareil sous/hors tension, comment enregistrer, reproduire et mixer des données pour créer un CD audio original. Avant d'utiliser le BR-1600CD, veuillez lire ce volume.

Le "Mode d'emploi" détaille les fonctions qui ne sont pas abordées dans le volume "Opérations élémentaires". Ce mode d'emploi vous permet d'effectuer des opérations plus sophistiquées et des réglages plus fins avec le BR-1600CD.

■ Conventions en vigueur dans ce manuel

- Les crochets droits [] indiquent des boutons.

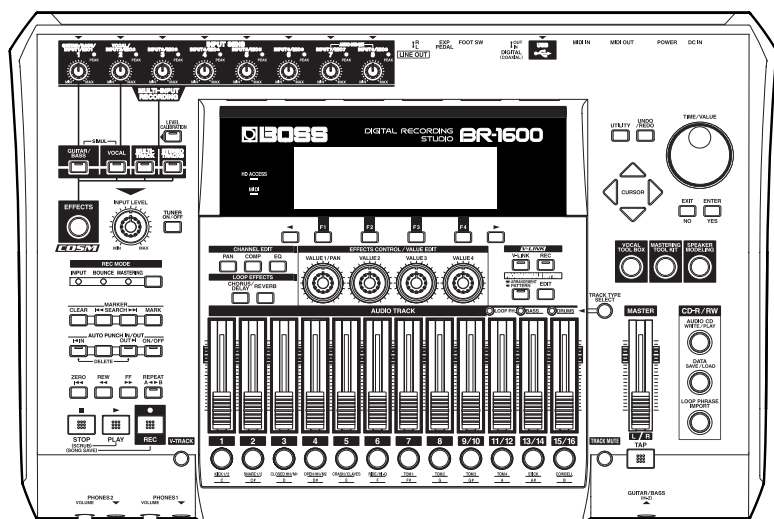
[PLAY] Bouton PLAY

[CURSOR] Bouton(s) CURSOR

- Des renvois tels que (p. **) indiquent les pages du manuel où vous trouverez des informations complémentaires.

Copyright © 2003 BOSS CORPORATION

Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de BOSS CORPORATION.



La fonction USB du BR-1600CD n'est pas compatible avec Mac OS X.

Les mises à jours ultérieures seront annoncées sur le site officiel Roland.

Section 1
Fonctions avancées

Section 2
Ajouter des effets

Section 3
Accompagner-
ments rythmiques

Section 4
Utilisation du graveur
CD-R/RW

Section 5
Utilisation du MIDI

Section 6
Utiliser la fonction
USB



Section 7
Autres fonctions
pratiques

Appendices




CONSIGNES DE SECURITÉ

INSTRUCTIONS POUR LA PREVENTION D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE OU BLESSURE

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Prudence







 AVERTISSEMENT	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
 PRUDENCE	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité. * Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques.

A propos des symboles







	Le symbole ⚠ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⚠ prévient l'utilisateur des interdictions. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
	Le symbole ⚠ alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet instrument, veuillez lire les instructions ci-dessous et le mode d'emploi. 
- N'ouvrez pas et ne modifiez d'aucune façon l'appareil ou son adaptateur secteur. 
- N'essayez pas de réparer l'instrument ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 
- Ne placez jamais l'appareil dans des endroits:
 - soumis à des températures extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur), 
 - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés), 
 - à l'humidité ambiante élevée,
 - exposés aux précipitations,
 - poussiéreux,
 - soumis à de fortes vibrations.
- Veuillez à placer l'appareil sur une surface plane afin de lui assurer une stabilité optimale. Évitez les supports qui vacillent ou les surfaces inclinées. 

AVERTISSEMENT

- Servez-vous exclusivement de l'adaptateur fourni avec l'appareil. Assurez-vous aussi que la tension de l'installation correspond bien à la tension d'entrée indiquée sur le corps de l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent utiliser une polarité différente ou être conçus pour une autre tension; leur utilisation peut donc provoquer des dommages, des pannes ou des électrocutions. 
- Servez-vous exclusivement du cordon d'alimentation fourni. N'utilisez pas le cordon d'alimentation fourni avec un autre appareil. 
- Évitez de tordre ou de plier excessivement le cordon d'alimentation ainsi que de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie! 
- Cet appareil, utilisé seul ou avec un amplificateur et des enceintes ou un casque d'écoute, est en mesure de produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, arrêtez immédiatement l'écoute et consultez un spécialiste. 
- Évitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de l'instrument. 


⚠ AVERTISSEMENT

- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez le cordon d'alimentation de la prise et ramenez l'appareil chez votre revendeur, au service après-vente Roland le plus proche ou chez un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand:
 - l'adaptateur, le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e),
 - il y a de la fumée ou une odeur inhabituelle,
 - des objets ou du liquide ont pénétré dans l'appareil,
 - l'appareil a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon),
 - l'appareil semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.
- Avec de jeunes enfants, la présence d'un adulte est indispensable jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de l'appareil.
- Protégez l'appareil contre tout coup ou impact important. (Ne le laissez pas tomber!)
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la capacité (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service technique Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").
- N'insérez PAS de CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son produit pourrait atteindre un niveau entraînant une perte d'audition irréversible. Les enceintes et/ou tout autre élément du système d'écoute risque d'être endommagé(es).

⚠ PRUDENCE

- Placez l'appareil et l'adaptateur de sorte à leur assurer une ventilation appropriée.
- Saisissez toujours la fiche de l'adaptateur lors du branchement (débranchement) au secteur ou à l'unité.
- A intervalles réguliers, débranchez l'adaptateur secteur et frottez-le avec un chiffon sec pour enlever toute la poussière et autres saletés accumulées sur ses broches. Lorsque l'unité n'est pas utilisée durant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation. Toute accumulation de poussière entre la prise murale et la fiche d'alimentation peut nuire à l'isolation et causer un incendie.
- Evitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.
- Ne montez jamais sur l'unité et évitez d'y déposer des objets lourds.
- Ne saisissez jamais l'adaptateur ou les fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou débranchez d'une prise murale ou de l'unité.
- Avant de déplacer cet appareil, débranchez d'abord l'adaptateur secteur ainsi que tous les câbles le reliant à des appareils périphériques.
- Avant de nettoyer l'appareil, éteignez-le et débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale.
- S'il y a risque d'orage, débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale.
- Si vous devez retirer la vis de mise à la masse, gardez-la en lieu sûr et hors de portée des enfants pour éviter que ces derniers ne l'avalent accidentellement.
- Veillez à désactiver l'alimentation fantôme avant de brancher toute source de signal qui ne requiert aucune alimentation. L'alimentation fantôme est suffisamment puissante pour endommager des dispositifs tels que des microphones dynamique et autres. Veuillez consulter la documentation de vos microphones avant de les brancher à cet appareil.

(Alimentation fantôme de cet appareil: +48V DC, 7mA max.)

Remarques importantes

Outre les informations de la section “Consignes de sécurité” aux pages 2~3, veuillez lire et suivre les conseils suivants:

Alimentation

- Ne connectez jamais cet appareil à une prise murale d'un circuit auquel vous avez branché un appareil contenant un inverseur (frigo, machine à lessiver, four à micro-ondes ou climatisation), voire un moteur. Selon la façon dont l'appareil en question est utilisé, il peut en effet générer des parasites qui pourraient être enregistrés. Dans certains cas, les parasites pourraient même entraîner des dysfonctionnements. S'il vous est impossible d'utiliser une prise murale faisant partie d'un autre circuit, nous vous conseillons d'insérer un filtre antiparasites entre l'unité et la prise murale.
- L'adaptateur secteur dégage de la chaleur après plusieurs heures d'utilisation. C'est un phénomène normal qui ne doit pas vous inquiéter.
- Avant de brancher cet appareil à d'autres, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.

Emplacement

- L'usage de l'appareil à proximité d'amplificateurs (ou de tout autre matériel contenant de grands transformateurs électriques) peut être source de bruit. Pour résoudre le problème, changez l'orientation de cet appareil ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet appareil peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- L'utilisation d'appareils de communication sans fil (comme des téléphones portables) à proximité de l'appareil peut produire du bruit. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de l'appareil ou coupez-le.
- Observez les consignes suivantes quand vous utilisez le lecteur de disquettes de l'appareil. Pour en savoir plus, voyez “Avant d'utiliser des disques CD-R/RW” (p. 8).
 - Ne placez pas l'appareil à proximité d'appareils générant un puissant champ magnétique (comme des enceintes par exemple).
 - Installez l'unité sur une surface plane et solide.
 - Ne déplacez pas l'appareil et évitez toute vibration pendant l'utilisation du lecteur de disquettes.
- N'exposez pas ce dispositif directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'appareil.

- Lorsque vous déplacez l'appareil en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, il peut y avoir formation de condensation à l'intérieur de l'appareil. Une utilisation de l'appareil dans cet état peut entraîner des pannes ou des dommages. Avant d'utiliser l'appareil, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.

Entretien

- Pour nettoyer l'appareil, utilisez un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour enlever des saletés plus tenaces, servez-vous d'un détergent doux et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'appareil avec un chiffon doux et sec.
- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, de solvant ou d'alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou de déformation.

Réparations et données

- N'oubliez pas que toutes les données contenues dans l'appareil sont perdues s'il doit subir une réparation. Sauvegardez toujours vos données importantes sur un autre appareil (un disque CD-R/RW ou un ordinateur connecté via USB, par exemple) ou notez-les sur papier (si possible). Durant les réparations, les techniciens tentent, dans la mesure du possible, de conserver les données. Cependant, il peut se révéler impossible de récupérer des données dans certains cas (notamment lorsque les circuits touchant à la mémoire elle-même sont endommagés). Roland rejette toute responsabilité concernant la perte de ces données.

Précautions supplémentaires

- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de l'appareil. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes sur CD-R/RW ou de les transmettre à un ordinateur connecté à la prise USB.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer le contenu du disque dur une fois qu'il a été perdu. Roland rejette toute responsabilité concernant la perte de ces données.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes avec un minimum d'attention; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de l'appareil. Un maniement trop brutal peut entraîner des dysfonctionnements.
- Évitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- Lorsque vous branchez/débranchez des câbles, prenez la fiche en main – jamais le câble. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.

- Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque (surtout quand vous jouez la nuit).
- Si vous devez transporter l'appareil, emballez-le dans sa boîte d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (EV-5 ou FV-300L, disponible en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager l'appareil.
- Utilisez un câble Roland pour effectuer la connexion. Si vous utilisez un autre câble de connexion, notez les précautions suivantes.
 - Certains câbles de connexion contiennent des résistances. Ne vous servez pas de câbles contenant des résistances pour connecter cet appareil. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Pour en savoir plus sur les caractéristiques d'un câble, veuillez contacter son fabricant.
- Les données musicales jouées ne sont pas envoyées à MIDI OUT.

Maniement des CD-ROM

- Evitez de toucher ou de griffer la surface inférieure brillante (surface encodée) du disque. Les CD-ROM endommagés ou sales peuvent ne pas être lus correctement. Nettoyez vos disques avec un produit de nettoyage pour CD disponible dans le commerce.

Copyright (droits d'auteur)

- Tout enregistrement, distribution, vente, location, interprétation en public, diffusion, etc. d'une œuvre (entière ou partielle) protégée par des droits d'auteur (composition musicale, vidéo, diffusion, interprétation en public, etc.) est illégal sans l'accord du détenteur des droits d'auteur.
- Lors de l'échange de signaux audio via une connexion numérique avec un dispositif externe, cet appareil peut effectuer un enregistrement sans être soumis à certaines restrictions SCMS ("Serial Copy Management System"). Cela s'explique du fait que l'appareil a été exclusivement conçu pour la production musicale et n'est donc pas soumis aux restrictions tant qu'il est utilisé pour enregistrer des œuvres (telles que vos propres compositions) sans enfreindre la législation concernant les droits d'auteur de tiers. (SCMS est un système de protection interdisant les copies de seconde génération et ultérieures via une connexion numérique. Il est intégré aux enregistreurs MD ainsi que dans d'autres appareils audio numériques consommateur afin de respecter les droits d'auteur).
- N'utilisez jamais cet appareil à des fins qui risqueraient d'enfreindre les législations relatives aux droits d'auteur. Nous déclinons toute responsabilité pour toute violation de droits d'auteur résultant de l'utilisation de cet appareil.

Contrat de licence

- Le BR-1600CD et son lecteur CD-R/RW sont conçus pour vous permettre de reproduire des données dont vous détenez les droits ou pour lesquelles vous avez obtenu, auprès du détenteur des droits, l'autorisation de faire une copie. De ce fait, la reproduction de CD disponibles dans le commerce ou de matériel protégé en contournant le système de prévention technologique (SCMS ou autre) visant à empêcher l'utilisateur de créer des copies numériques de seconde génération et ultérieures, constitue une infraction à la législation régissant les droits d'auteur et risque d'entraîner des poursuites même si ces copies sont à usage personnel. Veuillez consulter un spécialiste en matière de droits d'auteur ou des publications spécialisées afin de savoir comment obtenir la permission de reproduire des données auprès des détenteurs des droits.

Rejet de responsabilité

- BOSS/Roland décline toute responsabilité pour des dommages directs, induits ou de toute autre nature résultant de l'utilisation du BR-1600CD. Ces dommages peuvent inclure, sans s'y limiter, les événements suivants pouvant survenir lors de l'utilisation du BR-1600CD.
 - Toute perte de profit à vos dépens
 - Perte irréversible de votre musique ou de vos données
 - Incapacité de continuer à utiliser le BR-1600CD ou un appareil externe

Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran. Notez, cependant, que votre appareil peut être pourvu d'une version plus récente du système (comprenant, par exemple, de nouveaux sons); dans ce cas, l'affichage sur votre appareil peut diverger de la saisie d'écran du manuel.

-
- * Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
 - * Les saisies d'écran figurant dans ce document sont utilisées selon les directives de Microsoft Corporation.
 - * Windows® a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® operating system".
 - * Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
 - * MacOS est une marque déposée d'Apple Computer, Inc.
 - * Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leur détenteur respectif.
-

Consignes concernant le disque dur

Le BR-1600CD contient un disque dur interne. Il s'agit d'un dispositif de haute précision pouvant être facilement endommagé par une manipulation incorrecte. Pour assurer le bon fonctionnement du disque dur, veillez à respecter les consignes suivantes:

Données audio et d'images importantes

Si le disque dur est endommagé, il peut arriver que les données qu'il contient deviennent irrécupérables.

- Tout disque dur est soumis à une usure progressive. La durée de vie d'un disque dur dépend essentiellement du type et de la fréquence à laquelle il est sollicité. Bien que certains types puissent continuer à fonctionner pendant plusieurs années, d'autres ont tendance à rendre l'âme au bout de quelques mois seulement. C'est pourquoi nous vous conseillons de ne jamais considérer le disque dur interne comme support de sauvegarde définitif mais plutôt comme un "entrepôt" de vos données. Veillez à archiver toutes les données audio et d'images auxquelles vous tenez sur un autre support dès que vous en avez l'occasion.

Voyez "Sauvegarde de morceaux et d'autres données sur CD-R/RW (Backup)" (p. 204).

Notez que Roland décline toute responsabilité pour la perte de données et le manque à gagner qui en résulte, même si ce dommage peut être attribué au dysfonctionnement du disque dur.

Consignes pour l'installation et l'utilisation

Le choix de certains emplacements ainsi que certaines manipulations peuvent endommager les données résidant sur le disque dur interne, voire rendre le disque dur inutilisable. Pour vous protéger contre de tels incidents, veuillez lire et respecter les consignes suivantes.

- Evitez de soumettre le disque dur à de fortes vibrations tant qu'il lit ou écrit des données, sous peine de le rendre inutilisable.
Evitez ce qui suit:
 - Déplacer le BR-1600CD tant qu'il est sous tension.
 - Transporter le BR-1600CD sans protection (notamment lorsque que vous le déposez dans le coffre d'une voiture).
 - Cogner le BR-1600CD contre une table ou tout autre objet.
 - Installer le BR-1600CD à proximité d'une batterie sur laquelle on joue.
 - Installer le BR-1600CD à proximité d'un amplificateur de guitare ou de tout autre instrument pendant un concert ou une répétition.
- Evitez tout endroit où l'unité risque d'être exposée à de fortes vibrations et placez-la uniquement sur une surface plane et stable.
- Si l'unité contient un ventilateur, veillez à ne jamais bloquer les fentes d'aération.
- N'obstruez jamais les fentes d'aération du BR-1600CD pour éviter que sa température interne ne monte trop haut: il pourrait en pâtir.
- N'utilisez jamais cette unité à des endroits très chauds ou extrêmement humides. Evitez les endroits poussiéreux et ne la soumettez jamais à d'importantes variations de la température ambiante.
- Ne déconnectez jamais le cordon d'alimentation et évitez de couper le circuit auquel cette unité est reliée tant qu'elle est sous tension.
- Ne déplacez jamais l'unité tant qu'elle est sous tension, voire immédiatement après l'avoir coupée. Avant de transporter cette unité, mettez-la hors tension et assurez-vous que l'éclairage de l'écran est éteint, puis déconnectez le câble d'alimentation et attendez au moins deux minutes.
- Si vous devez transporter l'appareil, emballez-le dans sa boîte d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent.

Procédures de dépannage

** Les procédures suivantes peuvent vous dépanner lorsque l'unité ne se comporte pas de la manière escomptée. Ne les appliquez cependant jamais tant que l'unité fonctionne normalement.*

Si l'unité ne réagit plus, ou seulement partiellement, aux manipulations décrites dans ce document, mettez-la d'abord hors tension. Si l'unité ne peut plus être coupée selon la procédure normale (Opérations élémentaires; p. 9), déconnectez le câble d'alimentation.

Si, après la remise sous tension, l'unité se comporte toujours de façon anormale, le disque dur interne pourrait être endommagé. Veuillez alors consulter votre revendeur Roland ou le SAV Roland le plus proche. Dites-vous bien qu'il peut être impossible de récupérer le contenu du disque dur une fois qu'il a été perdu. Si le disque dur semble fonctionner normalement, nous vous conseillons vivement de l'analyser avec la fonction "Surface Scan" (p. 270) pour vérifier s'il est effectivement indemne.

Avant d'utiliser des disques CD-R/RW

Le BR-1600CD permet d'utiliser deux types de disques: des CD-R et des CD-RW.

Qu'est-ce qu'un CD-R?

Un CD-R ("Compact Disc Recordable") est un CD sur lequel vous pouvez graver des données. Une fois sauvegardées, les données ne peuvent cependant plus être effacées ou déplacées.

Ce type de support convient dès lors surtout pour la création de CD audio devant être lus par des lecteurs de CD conventionnels. Souvent, ce type de lecteur ne permet pas la reproduction de disques CD-RW. Retenez en outre qu'il existe aussi des lecteurs CD incapables de restituer des CD-R.

Qu'est-ce qu'un CD-RW?

Un CD-RW ("Compact Disc ReWritable") est un CD sur lequel vous pouvez graver des données que vous pouvez effacer plus tard. Cela vous permet donc de réutiliser ce type de disque plusieurs fois.

La plupart du temps, un "CD audio" que vous confectionnez sur base d'un CD-RW ne peut pas être reproduit par un lecteur de CD conventionnel. (Le graveur CD-R/RW du BR-1600CD n'a cependant aucun mal à lire ces disques.)

Maniement du graveur CD-R/RW

- A la livraison, le graveur contient un coussin en carton protégeant ses parties sensibles contre les vibrations lors du transport. De ce fait, il faut absolument appuyer sur le bouton d'éjection du graveur CD-R/RW et retirer ce coussin après la première mise sous tension. Conservez ce morceau en carton et remettez-le dans le graveur avant de transporter l'unité.
- Placez l'appareil sur une surface stable et de niveau, à l'abri de toute vibration. Si vous devez incliner l'unité, veillez à respecter les limites de la plage d'inclinaison préconisée.
- N'utilisez jamais l'appareil directement après l'avoir déplacé dans un lieu dont le degré d'humidité diffère considérablement de l'endroit où il se trouvait précédemment. Ces brusques changements d'humidité ambiante pourraient être source de condensation à l'intérieur du lecteur et compromettre son bon fonctionnement et/ou endommager les CD-R/RW. Quand vous déplacez l'unité, attendez (quelques heures) qu'elle s'accoutume aux nouvelles conditions ambiantes avant de l'utiliser.
- Evitez d'utiliser le graveur CD-R/RW à des endroits particulièrement chauds. Vous risqueriez d'endommager le mécanisme du graveur, ce qui pourrait entraîner des erreurs d'écriture. De plus, ce type d'environnement

peut réduire la durée de vie du graveur CD-R/RW.

- Avant de mettre l'unité sous tension/hors tension, veillez toujours à éjecter le support qu'elle contient.
- Pour éviter tout dysfonctionnement et/ou endommagement, insérez uniquement des CD-R/RW dans le graveur. N'insérez jamais d'autres types de disques. Evitez que des trombones, de la monnaie ou tout autre objet ne pénètre dans le lecteur.
- Ne touchez jamais la lentille.
- Si la lentille est sale, nettoyez-la avec une soufflerie appropriée.
- Si vous rencontrez de nombreuses erreurs d'écriture, songez à nettoyer la lentille du graveur CD-RW avec un produit de nettoyage disponible dans le commerce.
- * *Notez que les produits de nettoyage pour graveurs CD-R ne conviennent pas nécessairement pour des graveurs CD-RW. En règle générale, il vaut mieux opter pour un produit pour graveurs CD-RW.*
- * *Evitez à tout prix les produits de nettoyage pour lecteurs de CD conventionnels. Ce type de produit ne convient pas pour la lentille du BR-1600CD.*
- * *Notez que le fait d'utiliser un produit de nettoyage pour graveurs CD-R/RW ne signifie pas nécessairement que tous vos problèmes de gravure seront résolus. Songez que la qualité des CD-R/RW utilisés peut également influencer la qualité de l'écriture.*

Maniement de disques CD-R/RW

- * *Outre les consignes suivantes, veuillez aussi lire les instructions accompagnant les CD-R/RW utilisés.*
- N'insérez PAS de CD-R/RW (avec des archives de données de morceau) dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son produit pourrait atteindre un niveau entraînant une perte d'audition irréversible. Les enceintes et/ou tout autre élément du système d'écoute risque d'être endommagé(es).
- Observez les points suivants lors du maniement de vos disques.
 - Ne touchez jamais la face contenant les données.
 - Evitez les endroits poussiéreux.
 - Ne laissez jamais traîner vos disques dans un véhicule garé en plein soleil.
- Veillez à ranger les disques dans leur boîtier après l'usage.

Compatibilité de disques CD-R/RW et de lecteurs

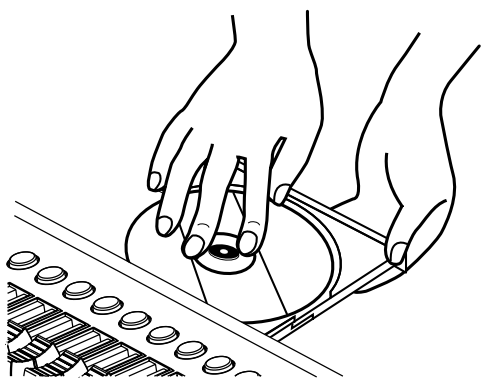
- Utilisez uniquement les types de CD-R/RW recommandés, faute de quoi vous augmentez les risques d'erreurs d'écriture.
- Songez que même le fait de travailler avec des disques préconisés ne vous met pas à l'abri d'erreurs d'écriture. Après tout, la tolérance de fabrication des graveurs et disques CD-R/RW est telle que la marge d'erreur reste relativement importante.
- Evitez d'apposer des étiquettes sur vos disques. Les étiquettes pourraient en effet se détacher et entraver la rotation du disque, ce qui peut entraîner des erreurs d'écriture.

Insertion d'un disque dans le lecteur CD-R/RW

Veillez à bien bloquer le CD-R/RW dans le lecteur après l'insertion. Voyez aussi "Comment insérer un CD-R/RW" plus loin. Il est très important de vérifier si le disque CD-R/RW a été inséré correctement afin d'assurer le bon fonctionnement du graveur CD-R/RW.

Comment insérer un CD-R/RW

1. Appuyez sur le bouton d'éjection du graveur pour ouvrir le chariot.
2. Tirez le chariot vers vous.
3. Placez le disque dans le graveur CD-R/RW de façon à ce que son orifice se trouve au-dessus de l'essieu central du graveur CD-R/RW.
4. Poussez le CD-R/RW vers le bas. Le CD-R/RW est alors calé par trois tiges de l'essieu central.

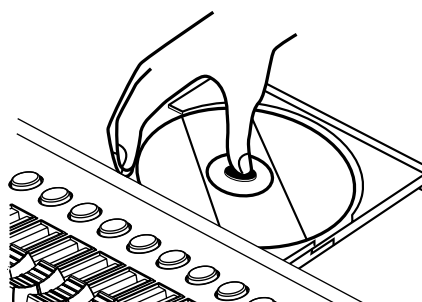


* Comme il faut pousser relativement fort, il vaut mieux vérifier si le CD-R/RW est bien calé avant de fermer le chariot. Une mauvaise insertion du disque peut entraîner des erreurs d'écriture.

5. Appuyez sur le chariot du BR-1600CD jusqu'à ce qu'il soit verrouillé.

Comment retirer un CD-R/RW

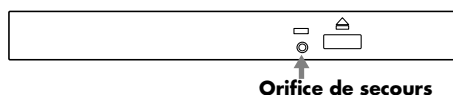
1. Appuyez sur l'essieu central du graveur, puis tenez le CD-R/RW par ses extrémités pour le retirer.



NOTE

Si le chariot ne s'ouvre pas

Tant que l'unité est hors tension (ou lors d'une panne de courant), il est impossible d'ouvrir le chariot en appuyant sur le bouton d'éjection. Dans ce cas, vous pouvez insérer un fil de fer dans l'orifice d'ouverture de secours pour déverrouiller le chariot.



Orifice de secours

Cette procédure d'ouverture de secours ne peut être utilisée que lorsque le BR-1600CD est hors tension, faute de quoi, vous risquez d'endommager le disque se trouvant dans le chariot, voire de causer d'autres problèmes.

A propos du CD-ROM "Discrete Drums"

Le BR-1600CD est livré avec un CD-ROM.

Ce CD-ROM contient plusieurs phrases de batterie créées par "Discrete Drums".

Ces phrases de batterie professionnelles ont été sauvegardées sous forme de boucles pouvant être importées par le BR-1600CD et utilisées dans vos morceaux.

Les phrases (c.-à-d. les fichiers .WAV) sont subdivisées en plusieurs catégories résidant dans différents dossiers.

Pour les utiliser, il convient de faire appel à la fonction "Loop Phrase Import" du BR-1600CD.



Le CD-ROM fourni n'est pas un CD audio. Evitez de reproduire ce CD-ROM avec un lecteur de CD conventionnel. Les données qu'il contient ne produisent en effet que du bruit à un niveau suffisamment élevé pour endommager votre lecteur de CD ou amplificateur/système d'écoute.

A la livraison, toutes les données de ce CD-ROM se trouvent déjà dans la mémoire "User" du bloc Loop Phrase de votre BR-1600CD, ce qui vous permet de faire appel aux fonctions Loop Phrase sans d'abord charger les phrases en question du CD-ROM.

Cependant, si vous initialisez le disque dur du BR-1600CD ou si vous effacez les boucles User, il faut d'abord les réimporter du CD-ROM fourni avant de pouvoir les utiliser à nouveau.

Voyez "Création de boucles" sous "Section 3, Accompagnements rythmiques" pour apprendre comment importer les boucles du CD-ROM fourni. ("Utilisation de formes d'onde d'un CD-ROM/R/RW (Loop Phrase Import)" (p. 180))

Pour en savoir plus sur les boucles résidant dans la banque User à la livraison (alias les fichiers WAV du CD-ROM fourni), voyez la liste de boucles utilisateur.

Sommaire

Consignes de sécurité	2
Remarques importantes	4
Consignes concernant le disque dur	6
Avant d'utiliser des disques CD-R/RW	8
A propos du CD-ROM "Discrete Drums"	10
Présentation du BR-1600CD	22
Caractéristiques principales.....	22
Description des commandes	24
Façade	24
Graveur CD-R/RW	30
Ecran.....	31
Panneau arrière.....	32
Panneau avant	34
Informations supplémentaires concernant les prises/connecteurs	35
Entrées:	35
Prise GUITAR/BASS.....	35
Entrée INPUT 1/MIC 1	35
Entrée INPUT 2/MIC 2	35
Entrées INPUT 3/MIC 3~ INPUT 8/MIC 8.....	35
Prise DIGITAL IN	35
Sorties	36
Prises LINE OUT.....	36
Prise DIGITAL OUT	36
Prises PHONES 1 et PHONES 2	36
Prises MIDI	36
Prise MIDI IN.....	36
Prise MIDI OUT.....	36
Prise USB	37
Alimentation	37
Prise DC IN (adaptateur)	37
Opérations courantes et affichage	38
Page principale	38
Position actuelle	38
Boutons de fonction [F1]~[F4] & boutons de défilement de page.....	38
Barre de défilement	39
Curseur	39
Molette TIME/VALUE	39
Commandes VALUE 1/PAN, VALUE 2, VALUE 3 et VALUE 4.....	39

Section 1 Fonctions avancées 41

Réenregistrement ponctuel (Punch In/Out).....	42
Punch In/Out manuel.....	42
Punch In/Out manuel avec [REC]	42
Punch In/Out manuel avec un commutateur au pied	43
Auto Punch In/Out	43
Définir le passage à réenregistrer	43
Enregistrement Auto Punch In/Out	44
Enregistrement en boucle sur une section définie	45
Définir le passage à répéter	45
Définir le passage à réenregistrer	45
Enregistrer en boucle	45
Utilisation des pistes virtuelles (V-Tracks).....	46
Changer de piste virtuelle.....	46
Nommer les pistes virtuelles (Name).....	47
Changer la piste virtuelle à graver sur CD (pour la piste de mastérisation).....	47
Insérer des marqueurs dans le morceau (Marker).....	48
Opérations élémentaires avec les marqueurs	48
Insérer un marqueur	48
Effacer un marqueur	48
Accéder à un marqueur.....	48
Modifier un marqueur.....	49
Déplacer un marqueur	49
Nommer un marqueur	49
Division de plages de CD audio avec un marqueur	49
Changer les scènes assignées aux marqueurs.....	50
Arrêt automatique à un marqueur (Marker Stop).....	50
Mémoriser/rappeler des réglages de mixage (Scene).....	51
Mémoriser, charger et effacer des scènes	51
Charger une scène sans changer le volume des pistes	51
Rappeler des scènes automatiquement (Auto Scene).....	52
Programmer un rappel de scène automatique	52
Supprimer un rappel de scène automatique.....	52
Couper la fonction Auto Scene	53
Pilotage de l'égalisation et des effets avec Auto Scene	53
Détecter le début/la fin d'un passage (Scrub/Preview)	54
Détecter le début d'un passage avec Scrub	54
Changer la position de la boucle Scrub	55
Détecter la fin d'un passage avec Scrub et Preview	55
Activer la fonction Preview	55
Combiner Scrub et Preview	55

Editer un enregistrement (édition de piste).....	56
Précautions lors de l'édition de pistes	56
Copier des données audio (Track Copy).....	56
Déplacer des données audio (Track Move).....	58
Echanger des données audio (Track Exchange).....	60
Insérer un espace vide entre des données audio (Track Insert).....	61
Supprimer des données audio et l'espace occupé (Track Cut)	62
Effacer des données audio (Track Erase)	63
 Augmenter au maximum le niveau (Normalize).....	 65
 Gestion des morceaux	 67
Infos sur le morceau (Song Information)	67
Copier des morceaux (Song Copy).....	68
Effacer des morceaux (Song Erase)	69
Optimiser la capacité du disque dur (Song Optimize)	70
Protéger un morceau (Song Protect).....	71
Protéger un morceau (Song Protect)	71
Couper la protection du morceau.....	71
Nommer un morceau (Song Name).....	72
Sauvegarder le morceau (Song Save)	72

Section 2 Ajouter des effets 73

Description des effets du BR-1600CD	74
 Utiliser les effets d'insertion.....	 76
Patches et banques d'effets	76
Structure des patches d'effet	76
Changer les réglages d'effet d'insertion	77
Changer la sonorité des effets d'insertion avec les commandes VALUE	78
Changer les paramètres assignés aux commandes VALUE	78
Changer les connexions des blocs d'effet	78
Commutation mono/stéréo des compresseurs, égaliseurs et filtres coupe-bas	79
Sauvegarder les réglages d'un effet d'insertion (Effect Patch Write)	80
Copier les réglages d'un effet d'insertion (Effect Patch Copy).....	81
Changer les connexions des effets d'insertion	81
Utiliser une pédale d'expression.....	83
 Liste des algorithmes des effets d'insertion.....	 84
BANK: GUITAR	84
1. COSM OD GUITAR AMP	84
2. ACOUSTIC SIM	84
3. BASS SIM.....	84
4. COSM COMP GUITAR AMP.....	85
5. ACOUSTIC GUITAR.....	85
6. BASS MULTI.....	85

7. COSM BASS AMP	85
8. COSM COMP BASS AMP.....	86
BANK: MIC.....	86
9. VOCAL MULTI.....	86
10. VOICE TRANSFORMER	86
11. COSM VOCAL COMP	86
12. MIC MODELING	87
BANK: STEREO	87
13. STEREO MULTI	87
14. LO-FI BOX.....	87
BANK: SIMUL	87
15. VO+GT.AMP	87
16. VO+AC.SIM.....	88
17. VO+ACOUSTIC	88
BANK: MULTI-CHANNEL	88
18. 8CH COMP EQ.....	88
Fonction des paramètres des effets d'insertion	89
Acoustic Guitar Simulator	89
Acoustic Processor	89
3 Band Equalizer.....	90
4 Band Equalizer.....	90
Bass Simulator.....	91
Bass Cut Filter	91
Chorus	91
2x2 Chorus	91
Compressor.....	92
COSM Comp/Limiter (Compressor/Limiter COSM)	93
COSM Overdrive/Distortion	93
COSM PreAmp&Speaker.....	94
De-esser.....	95
Defretter	95
Delay	96
Distance.....	96
Doubling	96
Enhancer	97
Flanger	97
Foot Volume	97
Humanizer	97
Limiter	98
Low Cut Filter.....	98
Lo-Fi Box	98
Mic Converter	99
Noise Suppressor	99
Octave.....	100
Pan	100
Phaser.....	100
Pickup Simulator	100

Pitch Shifter.....	101
Preamp.....	102
Ring Modulator	103
Short Delay	103
Slow Gear	103
Speaker Simulator	103
Sub Equalizer	104
Tremolo.....	104
Tremolo/Pan	104
Uni-V	104
Vibrato	105
Voice Transformer	105
Wah	105
Compresseurs et égaliseurs propres aux pistes.....	107
Compresseurs et égaliseurs.....	107
Connexions du compresseur et de l'égaliseur	107
Réglage des compresseurs et égaliseurs	108
Réglage d'un compresseur.....	108
Sélection des pistes à comprimer	109
Compresseurs stéréo et mono (Stereo Link)	109
Réglage d'un égaliseur à trois bandes.....	109
Egaliseurs stéréo et mono (Stereo Link)	110
Utiliser les effets Loop	111
Introduction aux effets Loop	111
Connexion des effets Loop.....	111
Réglage du son des effets Loop	112
Réglage de la réverbération	112
Réglage du chorus	113
Réglage du delay	113
Réglage de l'effet doubling.....	114
Correction de hauteur du chant/Ajout d'un chœur (Vocal Tool Box).....	116
Vocal Tool Box.....	116
Contenu de la Vocal Tool Box	116
Patches Vocal Tool Box	117
Correction du chant (Pitch Correction)	117
Méthode de correction de hauteur (Pitch Correction Edit).....	118
Ajouter un chœur au chant (Harmony Sequence).....	118
Insérer des silences dans le chœur	119
Méthodes d'ajout de chœur (Harmony Sequence Edit)	120
Sauvegarder les réglages Vocal Tool Box (Patch Write)	121
Copier les réglages Vocal Tool Box (Patch Copy)	121
Simuler les caractéristiques de différentes enceintes (Speaker Modeling).....	123
Circuit Speaker Modeling.....	123
Connexion d'enceintes externes.....	123
Patches Speaker Modeling	123

Utilisation de la modélisation d'enceintes	124
Couper la fonction Speaker Modeling	124
Modifier les réglages Speaker Modeling	124
Sauvegarder les réglages Speaker Modeling (Patch Write)	125
Copier les réglages Speaker Modeling (Patch Copy).....	125
Fonction des paramètres Speaker Modeling	127
SP Modeling (modélisation d'enceintes).....	127
Bass Cut Filter	127
Low Freq Trimmer	127
High Freq Trimmer.....	127
Limiter.....	128
Utiliser le Mastering Tool Kit	129
Le Mastering Tool Kit	129
Structure du Mastering Tool Kit	129
Modifier les réglages du Mastering Tool Kit (Edit)	130
Sauvegarder les réglages Mastering Tool Kit (Patch Write).....	130
Copier les réglages Mastering Tool Kit (Patch Copy)	131
Fade in et fade out automatiques (Auto Fade In/Out)	131
Effectuer un fade in automatique	132
Effectuer un fade out automatique.....	132
Fonction des paramètres du Mastering Tool Kit	134
Equalizer.....	134
Bass Cut Filter	135
Enhancer	135
Input	135
Expander	135
Compressor.....	136
Mixer	136
Limiter.....	136
Output.....	136
Paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE.....	137

Section 3 Accompagnements rythmiques..... 145

Structure des sections Drum/Bass/Loop Phrase	146
Batterie	146
Basse	146
Phrases de boucle	147
Arrangements rythmiques	148
Modes Pattern et Arrange	148

Utilisation de la batterie	149
Définition du type de piste	149
Piloter des sons de batterie	149
Sélection d'un kit de batterie	150
Sélection de motifs de batterie	150
Changer le tempo du motif de batterie	151
Régler le tempo avec [TAP]	151
Création de motifs de batterie	152
Préparatifs pour l'enregistrement	152
Créer des motifs de batterie en temps réel	153
Entraînement avant l'enregistrement (Rehearsal)	154
Correction du timing (Quantize)	154
Créer des motifs de batterie en mode pas à pas	155
Corrections des motifs de batterie (Microscope)	157
Changer le 'groove' du motif (Swing)	158
Changer le nom d'un motif de batterie	159
Copier des motifs de batterie	160
Effacer des motifs de batterie	160
Charger des motifs de batterie d'un CD-R/RW (SMF Import)	161
Utilisation de la basse	163
Définition du type de piste	163
Jouer de la basse	163
Choisir un son de basse	164
Choisir un motif de basse	164
Spécifier les accords pour le motif de basse	165
Changer le tempo du motif de basse	165
Création de motifs de basse	166
Préparatifs pour l'enregistrement	166
Créer des motifs de basse en temps réel	167
Entraînement avant l'enregistrement (Rehearsal)	168
Correction du timing (Quantize)	168
Créer des motifs de basse en mode pas à pas	169
Corrections des motifs de basse (Microscope)	170
Changer le 'groove' du motif (Swing)	172
Changer le nom d'un motif de basse	173
Copier des motifs de basse	173
Effacer un motif de basse	174
Charger des motifs de basse d'un CD-R/RW (SMF Import)	174
Utiliser des phrases de boucle	176
Définition du type de piste	176
Reproduction de phrases de boucle	176
Choisir une phrase de boucle	177
Changer le tempo d'une phrase de boucle	178
Régler le tempo avec [TAP]	178

Création de phrases de boucle.....	179
Utilisation d'un extrait d'une piste audio	179
Utilisation de formes d'onde d'un CD-ROM/R/RW (Loop Phrase Import)	180
Lecture de tous les fichiers à la fois	181
Spécifier et modifier la phrase de boucle source (Time Modify)	182
Modifier les réglages d'une boucle.....	183
Assignation de boucles aux boutons de piste	183
Utiliser des arrangements rythmiques	186
Sélectionner des arrangements rythmiques.....	186
Changer le tempo de l'arrangement rythmique	186
Régler le tempo avec [TAP]	187
Création d'un arrangement rythmique.....	188
Assembler des parties de batterie et de basse.....	188
Ecarter des motifs assignés	188
Insérer des motifs.....	189
Entrer des accords	189
Effacer des accords.....	190
Ecarter des boucles assignées	192
Copier les phrases de l'arrangement vers une piste audio.....	192
Copier un arrangement rythmique.....	195
Effacer un arrangement rythmique	196
Spécifier le tempo/la métrique pour chaque mesure (Tempo Map/Beat Map).	197
Spécifier le tempo des mesures (Tempo Map)	197
Utilisation du métronome.....	199
Définition du type de piste.....	199
Lancer le métronome	199

Section 4 Utilisation du graveur CD-R/RW 203

Utilisation du graveur CD-R/RW pour échanger des données	204
Sauvegarde de morceaux et d'autres données sur CD-R/RW (Backup)	204
Archiver un morceau (Song Backup).....	204
Archivage de toutes les données du disque dur (HDD Backup).....	206
Copier de morceaux et d'autres données archivées sur le disque dur interne (Recover).....	207
Chargement de morceaux archivés (Song Recover)	207
Copier et sauvegarder des formes d'onde	210
Copier des formes d'onde vers une piste audio (WAV/AIFF Import).....	210
Copier les données audio d'une piste vers un ordinateur (WAV/AIFF Export)	211
Spécifier le temps jusqu'à ce que le lecteur CD-R/RW s'arrête (CD Hold Time)	215

Fonctions utiles pour la création de CD audio	216
Précautions	216
Spécifier les blancs entre les plages (Pre-Gap).....	216
Préparer un CD pour un lecteur conventionnel (Finalize)	218
Importer des plages d'un CD dans des pistes audio (Audio CD Import)	219

Section 5 Utilisation du MIDI 221

Les rudiments du MIDI	222
Qu'est-ce que le MIDI?	222
Prises MIDI	222
Tableaux d'équipement MIDI	222
Reproduction de motifs de basse/de batterie avec un module MIDI	223
Synchronisation avec un séquenceur/une boîte à rythmes externe	225
Synchronisation d'un appareil MIDI avec la fonction rythmique (MIDI Clock)	225
Synchronisation d'un appareil MIDI sur base d'un code enregistré avec le BR-1600CD (Sync Track)	228
Télécommander des appareils MMC à partir du BR-1600CD.....	231
Télécommander le volume via MIDI (MIDI Fader)	232
Réglage du canal MIDI pour 'MIDI Fader'	233
Vérifier les réglages en vigueur	233
Enregistrer des motifs de batterie/basse via MIDI (MIDI Recording).....	234
Pilotage d'appareils vidéo avec le BR-1600CD (V-LINK).....	235
Qu'est-ce que V-LINK?	235
Que peut faire le V-LINK?	235
Connexion d'appareils V-LINK	235
Utiliser la fonction V-LINK	235
Enregistrer des commandes de contrôle.....	237
Effacer des commandes enregistrées.....	237

Section 6 Utiliser la fonction USB. 239

Avant d'utiliser l'USB (présentation)	240
Opérations pouvant être effectuées via USB	240
Systèmes d'exploitation compatibles.....	240
Connexion à un ordinateur	241
Structure des données sur le disque dur du BR-1600CD.....	241

Archiver les données du BR-1600CD.....	242
Sous Windows	242
Avec un Macintosh	243
Recharger des données archivées sur le PC (Recover)	245
Sous Windows	245
Avec un Macintosh	246
Sauvegarde des données sous forme de fichiers WAV/AIFF (WAV/AIFF Export)	248
Sous Windows	248
Avec un Macintosh	250
Chargement de fichiers WAV/AIFF pour les pistes (WAV/AIFF Import)	252
Sous Windows	252
Avec un Macintosh	253

Section 7 Autres fonctions pratiques..... 255

Accorder des instruments (Tuner).....	256
Réglage du diapason.....	256
Accord	256
Correction automatique de la balance d'entrée (Level Calibration)	258
Correction automatique de la balance.....	258
Rétablir la balance originale de volume	258
Réglage manuel de la balance.....	259
Etouffer certaines entrées.....	260
Utilisation de l'entrée numérique (Digital In Assign).....	261
Enregistrement de la version mère avec protection numérique	262
Changement du point de mesure des vumètres (Pre/Post Fader).....	263
Utilisation d'un micro à condensateur (alimentation fantôme).....	264
Ajouter des signaux externes à ceux du BR-1600CD (Audio Sub Mix)	266
Initialiser les réglages du BR-1600CD (Initialize).....	267
Gestion du disque dur.....	269
Consulter les informations relatives au disque dur (Hard Disk Information)	269

Initialiser le disque dur (Disk Initialize)	270
Initialiser une seule partition	271

Appendices 273

Dépannage.....	274
Messages d'erreur	277
Fonctions des boutons INPUT SELECT	280
Schémas logiques internes des différents statuts INPUT SELECT	281
Si vous choisissez [GUITAR/BASS].....	281
Si vous choisissez [VOCAL]	282
Si vous choisissez [SIMUL].....	282
Si vous choisissez [MULTI-TRACKS].....	283
Si vous choisissez [STEREO TRACKS]	284
Fonctionnement du bouton REC MODE (Recording Mode)	285
Schémas logiques internes des modes d'enregistrement	286
Si vous choisissez INPUT= BOUNCE.....	286
Si vous choisissez MASTERING	287
Guide d'équipement MIDI (en anglais).....	288
Fiche technique.....	295
Index.....	297

Présentation du BR-1600CD

Caractéristiques principales

■ Convivialité

Le BR-1600CD propose la même convivialité qu'un enregistreur multipiste à base de cassettes. Les fonction plus sophistiquées de cette nouvelle plate-forme, par contre, sont présentées de manière graphique à l'écran LCD.

Que vous vouliez enregistrer votre groupe, préparer une maquette ou graver des CD audio, le BR-1600CD présente une interface utilisateur si limpide que vous pouvez réaliser votre projet en moins de rien. Cette station de travail audio numérique ravira aussi bien les utilisateur chevronnés que les novices.

■ Traitement numérique des signaux audio

Outre un mélangeur et un enregistreur numériques (avec disque dur), le BR-1600CD propose un séquenceur de basse et de batterie ainsi que des effets numériques. Toutes les étapes d'un enregistrement musical de qualité professionnelle (édition de données, fusion de pistes, ajout d'effets et mixage) s'effectuant dans le domaine numérique, vous bénéficiez d'une qualité audio irréprochable.

■ Qualité sonore équivalent à celle d'un CD

Le BR-1600CD utilise la même fréquence d'échantillonnage de 44.1kHz et la même résolution de 16 bits (sans compression de données) que tous les CD disponibles dans le commerce. Autrement dit, vos projets n'auront rien à envier aux productions professionnelles.

■ Reproduction simultanée de 16 pistes

Le BR-1600CD propose 8 pistes mono et 8 pistes stéréo pouvant être reproduites simultanément. De plus, vous pouvez enregistrer sur 8 pistes simultanément.

■ Enregistrement simultané sur 8 pistes

Doté de 8 canaux d'entrée indépendants, le BR-1600CD peut enregistrer autant de sources de signal différentes simultanément. De ce fait, vous avez toute latitude pour capter une batterie ou d'autres sources nécessitant l'utilisation de plusieurs microphones.

■ Pistes virtuelles

Chaque piste audio du BR-1600CD étant dotée de 16 pistes virtuelles ("V-Tracks"), vous pouvez en fait enregistrer jusqu'à 256 (16 x 16) parties ou versions pour un même morceau. Ce système vous permet d'essayer différents solos de guitare, par exemple, et de choisir puis d'assembler les meilleurs passages des différentes prises.

■ Grand choix d'effets numériques

Le BR-1600CD contient tous les effets dont vous aurez besoin pour l'enregistrement et le traitement des signaux les plus divers. Ainsi, vous disposez d'effets d'insertion pour l'enregistrement, de boucles d'effet (fonctionnant selon le principe bien connu d'envoi/retour), d'un ensemble "Mastering Tool Kit" pour le bouquet final de votre mixage, d'un "Vocal Tool Box" vous permettant de perfectionner des parties de chant et d'une modélisation d'enceintes vous aidant à prédire comment sonneront vos projets sur différents types de baffles. L'offre du BR-1600CD est telle que vous n'aurez sans doute plus jamais besoin d'effets externes pour obtenir une qualité sonore que le monde vous enviera. Les effets d'insertion proposent notamment des modèles d'amplis de guitare COSM repris du GT-6 BOSS ainsi que plusieurs autres effets souvent basés sur notre savoir-faire en matière de modélisation. Il va de soi que les effets d'insertion couvrent bien plus que le traitement de signaux de guitare: disponibles pour les huit canaux d'entrées simultanément, ils proposent aussi plusieurs simulations de microphones et un grand choix pour d'autres sources de signaux. Les effets en boucle ("Loop Effects") s'occupent de tout ce qui donne plus de coffre ou de profondeur à vos morceaux; il s'agit d'effets de type chorus, delay et réverb.

■ 'Vocal Tool Box' pour des parties de chant impeccables

L'algorithme "Vocal Tool Box" du BR-1600CD permet de corriger la justesse des parties de chant enregistrées et d'y ajouter des chœurs.

■ 'Mastering Tool Kit' pour le punch de vos CD

La section "Mastering Tool Kit" du BR-1600CD peut être sollicitée après le mixage en stéréo d'un morceau. Comprenant un égaliseur, un limiteur et un compresseur à 3 bandes, cet algorithme sert à booster la pression sonore de vos morceaux avant de les graver sur CD audio (un processus appelé "mastérisation").

■ Une multitude de fonctions d'édition

Les données audio du BR-1600CD peuvent bien sûr être copiées ou déplacées. Il existe cependant encore d'autres fonctions qui ne sont disponibles qu'avec des systèmes entièrement numériques. Ainsi, un extrait de batterie (de 4 mesures, par exemple) peut être répété autant de fois que vous le souhaitez. De plus, un même passage peut revenir plusieurs fois dans le courant d'un morceau. Le BR-1600CD repose sur le système de l'édition non-destructrice, ce qui vous permet à tout moment de revenir en arrière (grâce à la fonction Undo), voire de changer à nouveau d'avis (fonction Redo).



“Annuler/rétablir un enregistrement (Undo/Redo)”
(Opérations élémentaires, p. 42)

■ Sauvegarde des réglages de mixage

Les réglages du mélangeur et des effets du BR-1600CD peuvent être sauvegardés dans des mémoires appelées “scènes”. Vous disposez de 100 scènes par morceau que vous pouvez rappeler à tout moment pour changer la balance ou l’ambiance du morceau, voire pour comparer différents jeux de réglages. Avec la fonction Auto Scene, le BR-1600CD rappelle même les scènes souhaitées aux endroits voulus (automatisation semi-dynamique).



“Mémoriser/rappeler des réglages de mixage (Scene)”
(p. 51)

■ Repères pour la recherche des positions précises

La fonction Marker du BR-1600CD sert à mémoriser jusqu’à 100 positions au sein du morceau actuellement choisi. Ainsi, vous pouvez insérer des “marqueurs” à la fin de l’intro, au début du solo de guitare etc. et gagner directement ces positions pour l’enregistrement ou le mixage. Comme vous pouvez entrer un nom pour chacune de ces positions, vous pouvez même vous servir de ces marqueurs pour l’édition plus avancée.



“Insérer des marqueurs dans le morceau (Marker)”
(p. 48)

■ Parties de batterie & de basse PCM

Le BR-1600CD propose une partie de batterie et de basse basées sur des sons PCM (p. 146). Servez vous-en comme accompagnement pour pouvoir mémoriser de nouvelles phrases ou esquisses de morceaux. Pour ce faire, il suffit de choisir un motif de batterie et de basse et d’en régler le tempo. A un stade plus avancé de votre projet, vous pouvez peaufiner la section rythmique en alternant entre plusieurs motifs dans le courant du morceau. Il va de soi que vous pouvez aussi spécifier la tonalité de la partie de basse PCM en entrant les accords. Les parties de batterie/basse PCM du BR-1600CD présentent en outre l’avantage d’imposer naturellement leur rythme, ce qui vous permettra d’éditer d’autres parties en indiquant simplement la mesure que vous souhaitez modifier (plutôt qu’une position numérique bien plus abstraite).



“Section 3 Accompagnements rythmiques” (p. 145)

■ Importation de boucles audio

Le BR-1600CD permet d’importer des boucles audio (“grooves”) d’un CD-R/RW et de sauvegarder ces données sur le disque dur interne. Bien qu’il s’agisse de données audio, leur tempo est automatiquement adapté à la valeur en vigueur. Autrement dit, la distinction entre les parties jouées en direct et les phrases (“grooves”) importées s’estompe.

■ Gravure de CD et archivage

Le BR-1600CD étant fourni avec un graveur CD-R/RW, vous pouvez même produire vos propres CD en vous procurant des CD-R. Le graveur peut en outre être utilisé pour archiver des morceaux achevés sur CD-R/RW avec tous leurs réglages.



Lisez cependant “Avant d’utiliser des disques CD-R/RW” (p. 8) avant d’utiliser le graveur CD-R/RW.

■ Accordeur chromatique

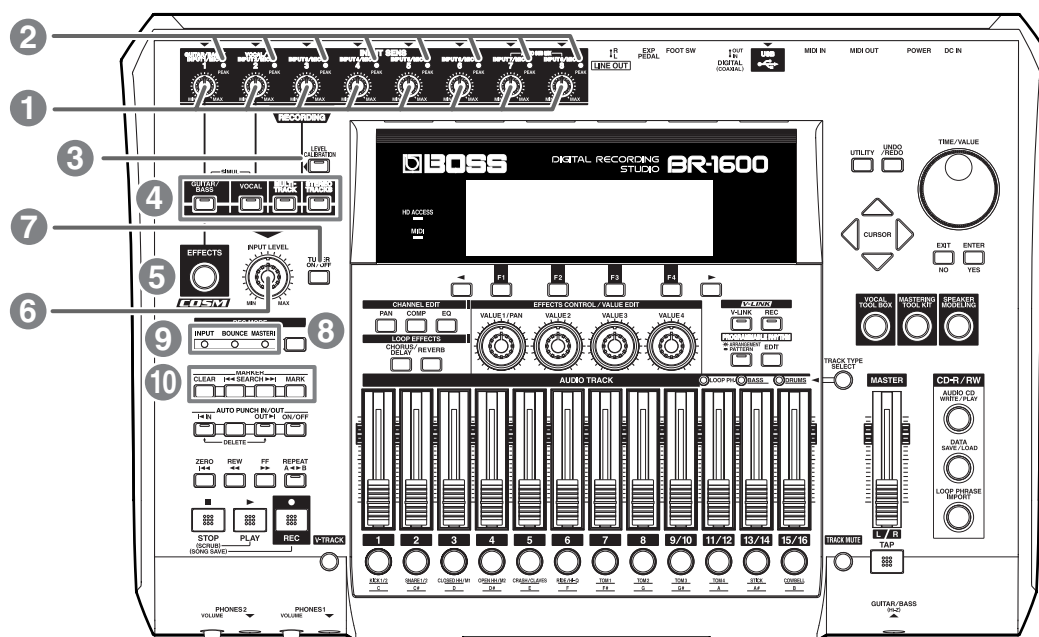
Le BR-1600CD contient bien sûr aussi un accordeur chromatique capable de reconnaître toutes les notes comprises entre le Do1 et le Si6 (p. 256). Il convient dès lors aussi bien pour des guitares que des basses.

■ Calibrage de niveau automatique

Grâce à sa fonction Level Calibration, le studio numérique BR-1600CD est à même d’optimiser le niveau d’entrée des sources de signal afin de préserver une balance naturelle (p. 258).

Description des commandes

Façade



1. Commandes INPUT SENS

Ces commandes servent à régler le niveau d'entrée des prises correspondantes. Le réglage de la commande INPUT SENS 1 s'applique aussi à la prise GUITAR/BASS.

2. Témoins PEAK

Ces témoins s'allument lorsque le signal reçu via l'entrée correspondante produit de la saturation. Ils s'allument dès que le niveau d'entrée atteint -6dB . Il convient de régler les commandes INPUT SENS de façon à ce que le témoin PEAK correspondant clignote sporadiquement lors d'un saut de volume important du signal entrant.

3. Bouton LEVEL CALIBRATION

Si vous avez connecté plusieurs sources de signal aux différentes entrées, le bouton [LEVEL CALIBRATION] vous aidera à obtenir une balance satisfaisante.



“Correction automatique de la balance d'entrée (Level Calibration)” (p. 258)

4. Boutons INPUT SELECT

Ces boutons permettent de choisir la source d'entrée (prise) devant être enregistrée. Le témoin du bouton actionné s'allume. En appuyant sur un bouton INPUT SELECT allumé, vous l'éteignez et coupez la source de signal correspondante.

GUITAR/BASS:

Ce bouton active la prise GUITAR/BASS à laquelle vous pouvez connecter une guitare ou une basse. Une deuxième pression active la prise INPUT 1/MIC 1 (pour un signal de niveau ligne ou un microphone). Notez que pour sélectionner la prise GUITAR/BASS, il suffit d'y connecter une fiche.

* En choisissant [GUITAR/BASS] ou [VOCAL], vous activez la méthode “Adaptive Focus” (AF) pour l'enregistrement.

MEMO

Qu'est-ce que la méthode AF (Adaptive Focus)?

“Adaptive Focus” est une technologie Roland destinée à optimiser le rapport signal/bruit (S/N) des convertisseurs A/N et N/A.

VOCAL:

Ce bouton active la prise INPUT 2/MIC 2 (pour un signal de niveau ligne ou un microphone).

SIMUL:

Pour sélectionner le mode SIMUL, maintenez [GUITAR/BASS] enfoncé et appuyez sur [VOCAL]. Dans ce cas, la prise GUITAR/BASS ou INPUT 1/MIC 1 est utilisée en même temps que la prise INPUT 2/MIC 2, ce qui équivaut à une entrée stéréo. Notez que pour sélectionner la prise GUITAR/BASS, il suffit d'y connecter une fiche.

MULTI-TRACK:

En mode MULTI-TRACK, toutes les entrées sont activées et assignées aux pistes correspondantes (donc 1~8 ou 9/10~15/16).

STEREO TRACKS:

En mode STEREO TRACKS, toutes les entrées sont activées et mixées en stéréo, ce qui vous permet d'enregistrer ce mixage sur une piste stéréo.

Pour en savoir plus sur les boutons INPUT SELECT, voyez "Fonctions des boutons INPUT SELECT" (p. 280).

5. Bouton EFFECTS

Ce bouton permet de choisir un Patch d'effet d'insertion (p. 74) et de sauter directement à la page d'écran où il peut être édité.

6. Commande INPUT LEVEL

Permet de régler le niveau d'entrée de la prise correspondante. Ce réglage spécifie en outre le niveau d'enregistrement pour la piste assignée.

Si vous avez activé [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS] (INPUT SELECT), cette commande sert à modifier le volume global tout en préservant la balance entre les différents signaux concernés.

7. Bouton TUNER ON/OFF

Ce bouton sert à activer et à couper l'accordeur (p. 256).

8. Bouton REC MODE (mode d'enregistrement)

Ce bouton sert à activer l'enregistrement du BR-1600CD. Il existe trois modes d'enregistrement pouvant être choisis avec ce bouton:

INPUT:

Enregistrement des signaux d'instruments et de microphones reçus via les entrées. La plupart du temps, vous vous servirez de ce mode.

BOUNCE:

Permet de mélanger les signaux de plusieurs pistes et d'enregistrer le résultat sur deux autres pistes.

MASTERING:

Permet de peaufiner le son de vos mixages avec l'algorithme "Mastering Tool Kit" du BR-1600CD.

Voyez "Fonctionnement du bouton REC MODE (Recording Mode)" (p. 285) pour en savoir plus sur ces différents modes.

9. Témoins REC MODE (mode d'enregistrement)

Indiquent quel mode d'enregistrement est actuellement choisi. A chaque pression sur le bouton REC MODE, l'un des témoins INPUT, BOUNCE ou MASTERING s'allume.

10. MARKER

La section MARKER permet d'effectuer les réglages liés aux marqueurs.

Bouton MARK:

Ce bouton permet de mémoriser la position actuelle en y plaçant un marqueur. A chaque pression sur ce bouton, le BR-1600CD mémorise une nouvelle position.

Les marqueurs sont toujours numérotés à partir du début du morceau en cours. Il vaut mieux nommer vos marqueurs pour les retrouver plus vite. A chaque fois que l'enregistreur rencontre une position mémorisée, il en affiche le numéro dans la plage Marker qui est maintenu jusqu'à la rencontre d'un nouveau marqueur. Les marqueurs vous aideront à sélectionner rapidement les passages que vous souhaitez corriger, écouter ou éditer.



"Insérer des marqueurs dans le morceau (Marker)"
(p. 48)

Bouton SEARCH ◀◀:

Utilisez ce bouton pour retourner au marqueur situé avant la position actuelle.

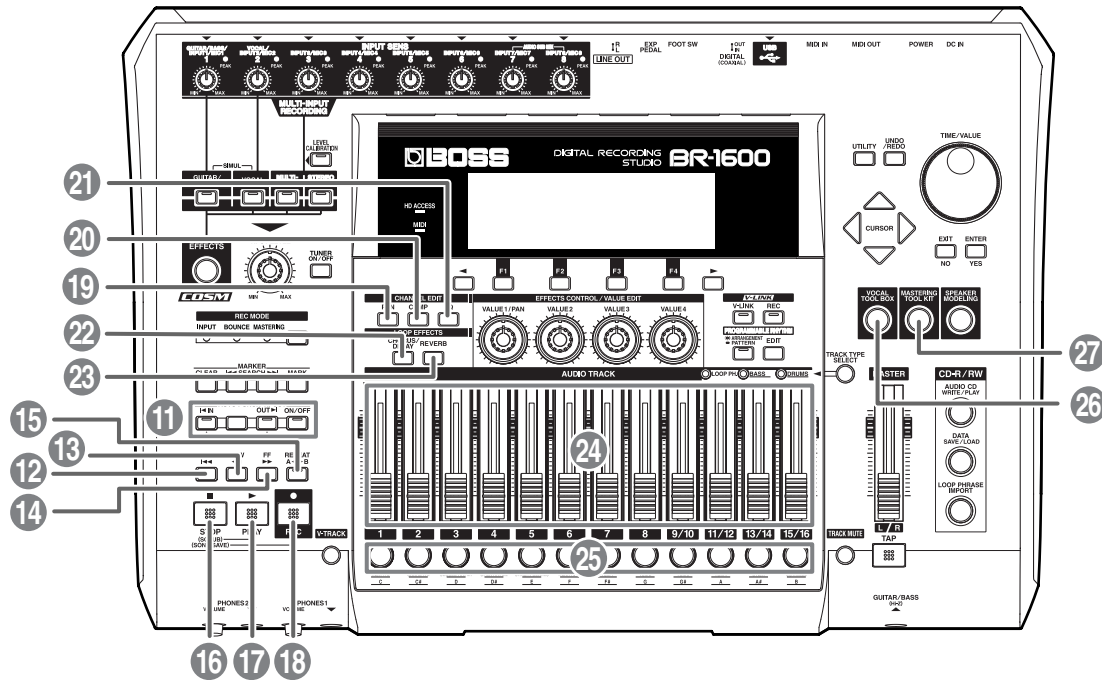
Bouton SEARCH ▶▶:

Utilisez ce bouton pour sauter au marqueur situé après la position actuelle.

Bouton CLEAR:

Ce bouton permet d'effacer le marqueur dont le numéro apparaît dans la plage Marker de l'écran.

Description des commandes



11. AUTO PUNCH IN/OUT

La section AUTO PUNCH IN/OUT sert à programmer la fonction d'enregistrement ponctuel ("punch in/out").

Bouton ON/OFF:

Ce bouton permet d'activer et de couper la fonction Punch In/Out. Le témoin s'allume lorsqu'elle est active.

Bouton IN:

Permet de spécifier la position où l'enregistrement ponctuel doit commencer. Cette fonction mémorise la position actuelle (le témoin s'allume). Après avoir mémorisé cette position, vous pouvez y sauter en appuyant sur [IN].

Bouton OUT:

Permet de spécifier la position où l'enregistrement ponctuel doit s'arrêter. Cette fonction mémorise la position actuelle (le témoin s'allume). Après avoir mémorisé cette position, vous pouvez y sauter en appuyant sur [OUT].

Bouton DELETE:

Permet d'effacer la position IN ou OUT. Pour ce faire, maintenez [DELETE] pendant que vous appuyez sur [IN] (début) ou [OUT] (fin). Le bouton de la position effacée ([IN] ou [OUT]) s'éteint alors.

12. Bouton ZERO

Appuyez sur ce bouton pour retourner au début du morceau.

13. Bouton REW

Appuyez sur ce bouton pour retourner en arrière.

14. Bouton FF

Appuyez sur ce bouton pour avancer.

15. Bouton REPEAT

Permet de spécifier le passage que vous souhaitez mettre en boucle ("Reproduction en boucle (fonction Repeat)" (Opérations élémentaires, p. 17)). Cette fonction est utile si vous pensez devoir enregistrer plusieurs prises d'un solo etc. lors de l'enregistrement ponctuel (p. 42).

16. Bouton STOP

Ce bouton arrête la reproduction ou l'enregistrement.

17. Bouton PLAY

Permet de lancer la reproduction du morceau. Si vous avez activé le bouton [REC] (son témoin clignote), une pression sur [PLAY] lance l'enregistrement. Pendant la reproduction ou l'enregistrement, le témoin du bouton s'allume en vert.

18. Bouton REC (enregistrement)

Ce bouton permet de préparer le BR-1600CD pour un enregistrement conventionnel ou d'activer/désactiver l'enregistrement ponctuel. Tant que le BR-1600CD se trouve en mode d'attente d'enregistrement, le témoin de ce bouton clignote en rouge. Pendant l'enregistrement, il s'allume cependant.

19. Bouton PAN

Permet de sauter à la page où vous pouvez régler le panoramique (position stéréo) des pistes et entrées (Opérations élémentaires; p. 46).

20. Bouton COMP (compresseur)

Permet de sauter à la page où vous pouvez régler les paramètres du compresseur d'une piste en vue de réduire des sauts de volume trop importants (p. 108).

21. Bouton EQ (égaliseur)

Permet de sauter à la page où vous pouvez régler les paramètres de l'égaliseur d'une piste (p. 109).

22. Bouton CHORUS/DELAY

Permet de sauter à la page où vous pouvez régler le niveau d'envoi des différentes pistes au processeur Chorus/Delay. De plus, ce bouton vous donne accès à une page où vous pouvez modifier les réglages de l'effet chorus ou delay choisi (p. 113).

23. Bouton REVERB

Permet de sauter à la page où vous pouvez régler le niveau d'envoi des différentes pistes au processeur Reverb. De plus, ce bouton vous donne accès à une page où vous pouvez modifier les réglages de l'effet choisi (p. 112).

24. Curseurs AUDIO TRACK MIXER 1~8, 9/10~15/16

Ces curseurs permettent de régler le volume des pistes assignées pendant la reproduction.

Comme les pistes 9/10~15/16 sont des paires stéréo, vous pouvez en régler le volume avec un curseur par paire. Les curseurs des pistes 11/12~15/16 régissent en outre le volume des pistes rythmiques (boucles, partie de basse et partie de batterie).

MEMO

Bien que le terme "fader" soit également utilisé, parlons de "curseurs" pour désigner les commandes AUDIO TRACK MIXER.

25. Boutons 1~8, 9/10~15/16

Les boutons 1~8 et 9/10~15/16 permettent de désigner les pistes sur lesquelles vous voulez enregistrer ou que vous souhaitez éditer. Vous pouvez aussi les utiliser pour choisir des sons de batterie et/ou de basse lors de la création d'un accompagnement de batterie ou de basse. Comme les pistes 9/10~15/16 sont des paires stéréo, vous pouvez en modifier le statut avec un seul bouton. Quand vous choisissez une piste pour l'enregistrement, son bouton clignote en rouge; dès que vous lancez l'enregistrement, il reste allumé en rouge. Si vous arrêtez alors l'enregistrement, le bouton de la piste en question clignote en orange et en vert. Voici la signification des différentes couleurs de ces boutons:

Eteint:

La piste est vierge (elle ne contient pas encore de données audio).

Vert:

La piste contient des données.

Clignotement en vert:

La piste contient des données mais a été étouffée et n'est donc pas audible.

Clignote en rouge:

La piste se trouve en mode d'attente d'enregistrement, ce qui est également vrai du BR-1600CD.

Rouge:

L'enregistrement sur cette piste est en cours.

Clignote en rouge et en vert:

La piste contient des données audio et se trouve en mode d'attente d'enregistrement.

Clignote en orange:

La piste contient des données audio et est sélectionnée pour l'enregistrement. Seulement, elle est actuellement étouffée.

26. Bouton VOCAL TOOL BOX

Ce bouton permet d'activer/de couper les effets "Vocal Tool Box" et de sauter à la page où vous pouvez éditer les paramètres de ces effets.



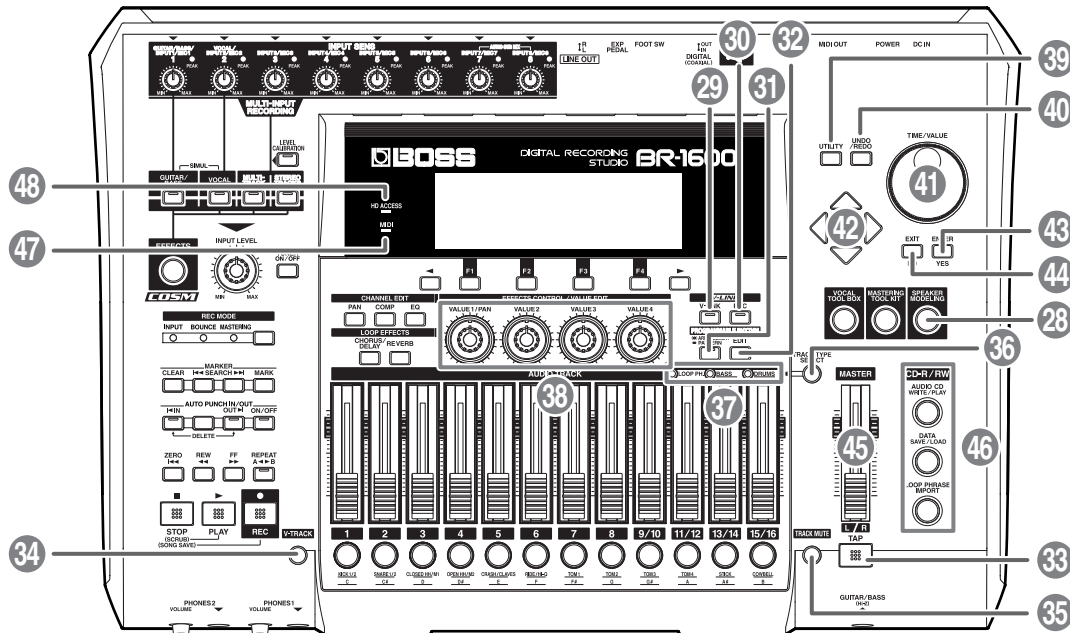
"Correction de hauteur du chant/Ajout d'un chœur (Vocal Tool Box)" (p. 116)

27. Bouton MASTERING TOOL KIT

Ce bouton permet d'activer/de couper les effets "Mastering Tool Kit" et de sauter à la page où vous pouvez éditer les paramètres de ces effets.



"Utiliser le Mastering Tool Kit" (p. 129)



28. Bouton SPEAKER MODELING

Ce bouton permet d'activer/de couper la modélisation d'enceintes et de sauter à la page où vous pouvez en éditer les paramètres.



“Simuler les caractéristiques de différentes enceintes (Speaker Modeling)” (p. 123)

29. Bouton V-LINK

La fonction V-Link permet de piloter des dispositifs vidéo externes. Utilisez ce bouton pour activer ou couper cette fonction. Vous pouvez aussi appuyer sur [V-LINK] pour sauter à la page où vous pouvez éditer les paramètres V-Link.



“Pilotage d'appareils vidéo avec le BR-1600CD (V-LINK)” (p. 235)

30. Bouton V-LINK REC (enregistrement V-Link)

Les commandes V-Link transmises à un dispositif vidéo externe peuvent être enregistrées et reproduites.



“Pilotage d'appareils vidéo avec le BR-1600CD (V-LINK)” (p. 235)

31. Bouton ARRANGEMENT/PATTERN

Ce bouton permet d'alterner entre les modes “Arrange” et “Pattern” lors du travail avec des arrangements rythmiques. Voyez p. 148 pour en savoir plus sur ces modes.

32. Bouton EDIT

Permet d'entrer et d'éditer les paramètres Drum, Bass, Loop Phrase et des arrangements rythmiques (p. 145).

Quand [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé:

Appuyez sur [EDIT] pour sauter à la page où vous pouvez créer des arrangements rythmiques et en régler les paramètres.

Quand [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint:

Appuyez sur [EDIT] pour sauter à la page où vous pouvez créer des motifs de batterie et/ou de basse et en régler les paramètres.

33. Bouton TAP

Appuyez plusieurs fois sur ce bouton pour spécifier le tempo des phrases Drum, Bass et Loop de façon musicale (p. 151).

34. Bouton V-TRACK

Permet de sauter à la page où vous pouvez sélectionner des pistes virtuelles (p. 46).

35. Bouton TRACK MUTE

En maintenant [TRACK MUTE] enfoncé pendant que vous appuyez sur le bouton d'une piste qui s'allume en vert, cette piste est étouffée (et est donc inaudible). Répétez cette manipulation pour activer une piste étouffée. Le bouton d'une piste étouffée clignote en vert (Opérations élémentaires; p. 20).

MEMO

- Si vous enregistrez sur une piste qui est actuellement étouffée, le BR-1600CD la réactive dès que vous arrêtez l'enregistrement.

- La fonction Track Mute n'est disponible que pour les pistes dont le paramètre "Track Type" est réglé sur AUDIO (p. 149). L'étouffement est annulé lorsque vous changez de type de piste.

36. Bouton TRACK TYPE SELECT

Permet de sauter à la page où vous pouvez spécifier les types de pistes. Les pistes 11/12~15/16 peuvent être utilisées de deux façons ("types"): pour l'enregistrement de données audio ou comme pistes d'accompagnement rythmique (Loop, Bass et Drums). Voici les réglages disponibles pour ces pistes:

Piste 11/12	Pistes audio ou "Loop Phrase"
Piste 13/14	Pistes audio ou "Bass"
Piste 15/16	Pistes audio, de batterie ou métronome



"Section 3 Accompagnements rythmiques" (p. 145)

37. Témoins TRACK TYPE

Ces témoins indiquent le type choisi pour les pistes 11/12~5/16.

	Allumé	Eteint
Piste 11/12	Boucle ("Loop")	Pistes audio
Piste 13/14	Basse	Pistes audio
Piste 15/16	Batterie ou métronome	Pistes audio

38. Commandes VALUE

Lorsque les icônes de ces commandes sont affichées à l'écran, les commandes permettent de régler des paramètres. Les commandes permettent en outre de piloter un dispositif vidéo externe (fonction V-Link).

39. Bouton UTILITY

Donne accès à un grand nombre de fonctions pour l'édition de pistes, la gestion des morceaux etc.

40. Bouton UNDO/REDO

Utilisez ce bouton pour annuler la dernière modification en date (enregistrement ou édition). En appuyant une deuxième fois sur [UNDO/REDO], vous rétablissez la version que vous venez d'annuler ("Annuler/rétablir un enregistrement (Undo/Redo)" (Opérations élémentaires, p. 42)).

41. Molette TIME/VALUE

Cette molette permet de vous déplacer au sein du morceau (ce qui correspond à l'avance rapide ou au rebobinage). De plus, vous pouvez vous en servir pour modifier la valeur du paramètre choisi.

42. Boutons CURSOR

Ces boutons servent à déplacer le curseur dans la direction indiquée.

43. Bouton ENTER/YES

Appuyez sur ce bouton pour confirmer un choix ou la valeur que vous venez d'entrer.

44. Bouton EXIT/NO

Ce bouton permet de retourner à la page précédente ou d'annuler une modification non encore confirmée.

45. Curseur MASTER

Permet de régler le volume global du morceau.

46. CD-R/RW

Bouton AUDIO CD WRITE/PLAY

Ce bouton permet de graver ou d'écouter un CD audio.

Bouton DATA SAVE/LOAD

Utilisez ce bouton pour graver des morceaux enregistrés sur un disque CD-R/RW ou pour charger les morceaux gravés dans le BR-1600CD.

Bouton LOOP PHRASE IMPORT

Ce bouton permet d'importer des break beats et autres types de boucles.

47. Témoin MIDI

Ce témoin s'allume chaque fois que le BR-1600CD reçoit des données MIDI par son entrée MIDI IN.

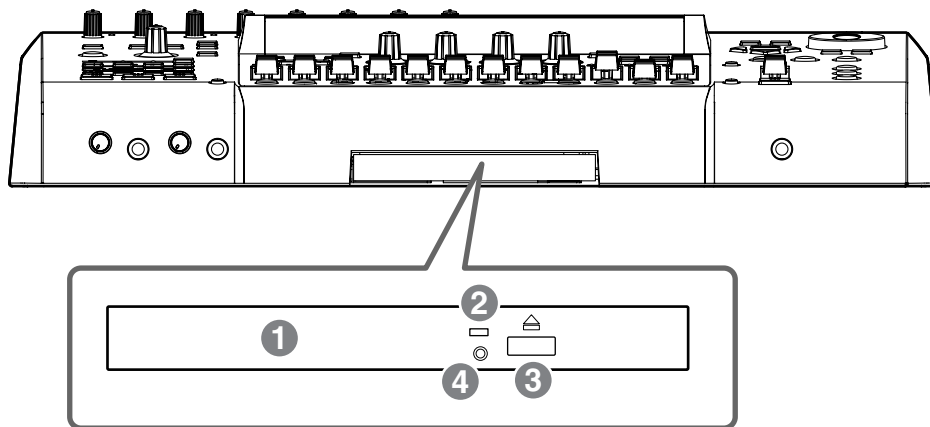
48. Témoin HD ACCESS

Ce témoin s'allume lorsque le BR-1600CD accède à son disque dur (pour lire ou écrire des données).



Ne mettez jamais l'appareil hors tension quand ce témoin est allumé sous peine d'endommager ou de perdre irrémédiablement les données du disque dur.

Graveur CD-R/RW



Le BR-1600CD est doté d'un graveur permettant de lire et de graver des disques CD-R/RW.

NOTE

Lisez attentivement la section "Avant d'utiliser des disques CD-R/RW" (p. 8) avant d'utiliser le graveur CD-R/RW.

1. Tiroir pour disque

Placez un disque CD-R/RW dans ce tiroir.

2. Témoin d'accès

Ce témoin s'allume chaque fois que des données sont lues ou gravées sur un disque CD-R/RW.

3. Bouton d'éjection

Appuyez sur ce bouton pour éjecter le CD-R/RW. Vous ne pouvez éjecter le CD-R/RW que lorsque le BR-1600CD est sous tension.

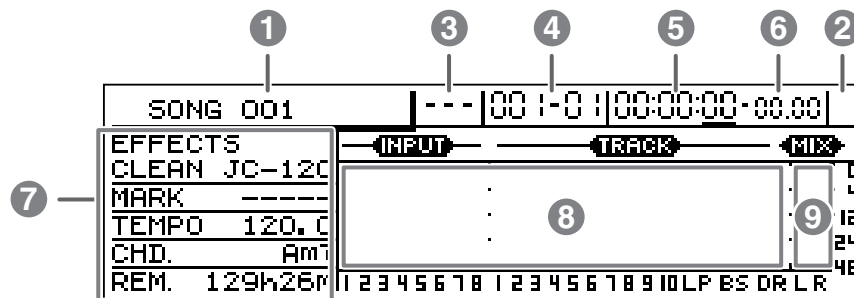
Pour éjecter le disque après la mise hors tension, il faut remettre le BR-1600CD sous tension et appuyer sur le bouton d'éjection. Si vous exercez une force trop importante pour extraire le disque, vous risquez d'endommager le graveur.

4. Ejection de secours

Cet orifice permet d'éjecter le disque quand il n'y a pas moyen de l'éjecter normalement.

Utilisez-le uniquement en dernier recours, quand il n'y a pas moyen d'éjecter le disque autrement (p. 9).


Ecran



Affichage des menus, des pages de paramètres ou d'autres informations selon les opérations en cours.

Si l'écran est difficilement lisible, voyez "Réglage du contraste de l'écran" (Opérations élémentaires, p. 10).

1. Nom du morceau

Cette case affiche le nom du morceau sélectionné. Si ce morceau est protégé (Song Protect: p. 71), l'icône "  " apparaît également.

2. Icône de métronome

Cette icône apparaît lorsque le métronome est utilisé.

3. Marqueurs

Cette case affiche le numéro du marqueur correspondant à la position actuelle. Chaque fois que l'appareil rencontre une position mémorisée, il en affiche le numéro dans la plage «MARK»; ce numéro reste affiché jusqu'au marqueur suivant. Cependant, si la position actuelle se trouve avant le marqueur no.1 ou si vous n'avez placé aucun marqueur, l'écran affiche "--".

4. Mesure

Cette case exprime la position actuelle en mesures et temps. Les mesures sont indiquées à gauche et les temps à droite.

5. Affichage temporel

Cette case exprime la position actuelle en heures, minutes et secondes.

6. Frames

Cette case exprime la position actuelle en frames (images). A la sortie d'usine, le nombre de frames par seconde est réglé sur 30 (non-drop). Cela correspond à un type de spécifications MIDI Time Code (MTC); si vous voulez synchroniser le BR-1600CD avec d'autres appareils MIDI, assurez-vous qu'ils utilisent tous les mêmes spécifications MTC.



"Synchronisation avec un séquenceur/une boîte à rythmes externe" (p. 225)

7. Informations

Ce cadre d'informations affiche diverses informations concernant le morceau (type d'effet, noms de marqueurs, tempo, accords, temps d'enregistrement disponible).

8. Vumètres d'entrée/de pistes

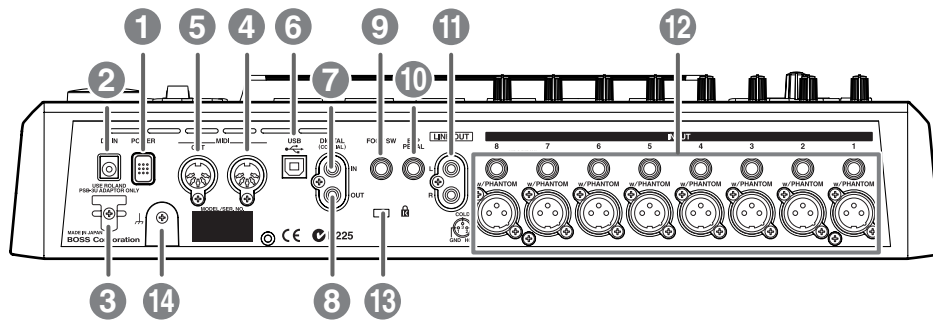
Cette zone affiche les niveaux des signaux d'entrée et des pistes enregistrées. A la sortie d'usine, ces vumètres sont réglés pour afficher le niveau des signaux après la commande INPUT LEVEL ou après les curseurs de pistes (niveau «post-fader»).

Vous pouvez changer ce réglage pour afficher le niveau avant les curseurs (niveau «pre-fader»); voyez "Changement du point de mesure des vumètres (Pre/Post Fader)" (p. 263).

9. Vumètre Master

Ce vumètre affiche le niveau global du signal stéréo après le curseur MASTER.

Panneau arrière



1. Commutateur POWER

Appuyez sur ce commutateur pour mettre le BR-1600CD sous/hors tension (Opérations élémentaires; p. 8).

2. Prise DC IN (adaptateur)

Branchez ici l'adaptateur secteur du BR-1600CD.

Pour éviter tout accident, utilisez exclusivement l'adaptateur PSB-3U fourni avec ce produit.

3. Crochet pour cordon

Faites passer le cordon de l'adaptateur autour de ce crochet pour éviter de le débrancher accidentellement. Si le cordon est débranché pendant que vous utilisez le BR-1600CD, vous risquez de perdre définitivement des données importantes.

4. Prise MIDI IN

Cette prise permet au BR-1600CD de recevoir des données MIDI. Branchez la prise MIDI OUT d'un appareil MIDI externe (comme un séquenceur, par exemple) à cette prise avec un câble MIDI.



"Prises MIDI" (p. 36)

"Section 5 Utilisation du MIDI" (p. 221)

5. Prise MIDI OUT

Cette prise permet au BR-1600CD de transmettre des données MIDI. Branchez la prise MIDI IN d'un appareil MIDI externe (comme une boîte à rythme, un séquenceur ou un module, par exemple) à cette prise avec un câble MIDI.



"Prises MIDI" (p. 36)

"Section 5 Utilisation du MIDI" (p. 221)

6. Prise USB

Branchez un câble USB à cette prise pour échanger des données entre le BR-1600CD et un PC.



"Prise USB" (p. 37)

"Section 6 Utiliser la fonction USB" (p. 239)

7. Prise DIGITAL IN

Ce connecteur de type coaxial permet d'envoyer des signaux audio numériques au BR-1600CD. Branchez-le à la sortie numérique d'un BOSS GT-6, d'un lecteur CD ou de tout autre appareil en mesure de transmettre des données audio numériques.



"Prise DIGITAL IN" (p. 35)

"Utilisation de l'entrée numérique (Digital In Assign)" (p. 261)

8. Prise DIGITAL OUT

Ce connecteur de type coaxial permet de transmettre des signaux audio numériques à partir du BR-1600CD; les signaux transmis par cette sortie sont identiques à ceux de la sortie LINE OUT. Vous pouvez utiliser la prise DIGITAL OUT pour enregistrer la sortie du BR-1600CD sur CD-R ou MD. Elle peut aussi servir à brancher des amplis, des enceintes ou d'autres appareils disposant d'une entrée numérique.



"Prise DIGITAL OUT" (p. 36)

9. Prise FOOT SW

Cette prise permet de brancher un commutateur au pied disponible en option (comme le Roland DP-2 ou le BOSS FS-5U). Ce commutateur au pied vous permet, par exemple, de lancer et d'arrêter la reproduction ou un enregistrement ponctuel (Punch-In/Out).



“Utiliser un commutateur au pied” (Opérations élémentaires, p. 12)

10. Prise EXP PEDAL

Cette prise permet de brancher une pédale d'expression disponible en option (comme l'EV-5 de Roland). Cette pédale d'expression permet notamment de piloter l'effet wah du processeur interne ainsi que d'autres effets semblables.



“Utiliser une pédale d'expression” (p. 83)

11. Prises LINE OUT

Les sorties LINE OUT transmettent un signal audio analogique. Branchez ces prises à un enregistreur CD-R, MD ou à bande pour effectuer un enregistrement analogique de la sortie du BR-1600CD.



“Prises LINE OUT” (p. 36)



Si nécessaire, vous pouvez effectuer un réglage qui mélange les signaux des entrées INPUT 7/MIC 7 et INPUT 8/MIC 8 avec les signaux des sorties LINE OUT. (Audio Sub Mix: p. 266)

12. Prises INPUT/MIC (1~8)

Ces entrées peuvent accueillir des signaux de niveau ligne et de microphones. Chaque entrée est pourvue de deux types différents de prises: une prise jack 1/4" mono asymétrique et une prise XLR symétrique. Les prises XLR peuvent en outre fournir une alimentation fantôme de +48V.



“Utilisation d'un micro à condensateur (alimentation fantôme)” (p. 264)



- Si vous branchez une fiche à la prise jack 1/4" mono et à la prise XLR, la prise jack 1/4" a priorité.
- La prise jack INPUT 1/MIC 1 (ou XLR) et la prise GUITAR/BASS partagent le même circuit; si ces deux prises sont branchées, la prise GUITAR/BASS est automatiquement sélectionnée.

13. Cadenas de sécurité SECURITY LOCK

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

Selon votre installation, il peut arriver que vous ayez une sensation désagréable ou l'impression que la surface de l'appareil est rugueuse lorsque vous le touchez ou lorsque vous touchez un microphone qui y est branché ou les parties métalliques d'autres objets tels que des guitares.

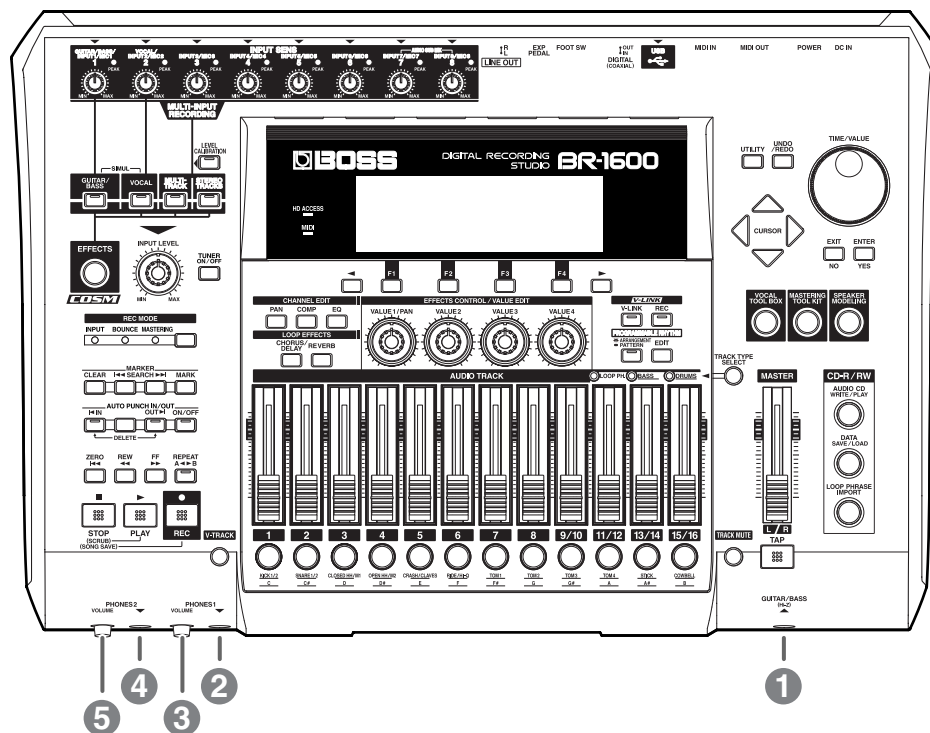
Ce phénomène s'explique par une charge électrique infinitésimale, absolument inoffensive. Cependant, si ce phénomène vous inquiète, reliez la borne de terre (voyez l'illustration 14) à une terre externe. Lorsque vous mettez l'appareil à la terre, vous pouvez entendre un léger bourdonnement; ici aussi cela dépend des caractéristiques de votre installation.

Si vous ne savez pas comment effectuer cette connexion, contactez le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page “Information”).

Endroits à éviter pour la connexion

- Conduites d'eau (risque de décharge ou d'électrocution).
- Conduites de gaz (risque d'incendie ou d'explosion).
- Terre de lignes téléphoniques ou paratonnerre (cela peut être dangereux en cas d'orage).

Panneau avant



1. Prise GUITAR/BASS

Ce jack d'entrée à haute impédance permet de brancher directement une guitare ou une basse.

NOTE

La prise jack INPUT 1/MIC 1 (ou XLR) et la prise GUITAR/BASS partagent le même circuit; si ces deux prises sont branchées, la prise GUITAR/BASS est automatiquement sélectionnée.

2. Prise PHONES 1

Cette prise permet de brancher un casque disponible en option.

3. Commande PHONES 1 VOLUME

Cette commande règle le volume du casque branché à la prise PHONES 1.

4. Prise PHONES 2

Cette prise permet de brancher un second casque disponible en option.

5. Commande PHONES 2 VOLUME

Cette commande règle le volume du casque branché à la prise PHONES 2.

Informations supplémentaires concernant les prises/connecteurs

Entrées:

Ces entrées permettent d'envoyer des signaux audio au BR-1600CD.

Prise GUITAR/BASS

Cette entrée à haute impédance (jack 1/4") permet de brancher directement une guitare ou une basse.

Vous pouvez utiliser ce jack lorsque INPUT SELECT [GUITAR/BASS], [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS] est activé. Notez que cette entrée utilise le même circuit que la prise INPUT 1/MIC 1; son volume peut être ajusté avec la commande INPUT SENS 1. Si un instrument est branché à la prise GUITAR/BASS, cette entrée est prioritaire et l'entrée INPUT 1/MIC 1 est désactivée. Si vous souhaitez utiliser les effets de la banque de guitare du BR-1600CD comme effet d'insertion pour une guitare ou une basse, branchez l'instrument à cette prise et appuyez ensuite sur INPUT SELECT [GUITAR/BASS].

NOTE

Lorsque vous branchez une guitare ou une basse, il peut y avoir du bruit si le micro de l'instrument est trop près du BR-1600CD. Ce bruit peut également être audible si l'instrument est trop près de lampes fluorescentes, d'un écran cathodique, d'un PC ou de tout type d'appareil électronique. Le bruit se produit lorsque l'instrument capte le bruit magnétique produit par des appareils électroniques avec son micro. Eloignez l'instrument de l'appareil électronique.

Entrée INPUT 1/MIC 1

Cette entrée (prise jack 1/4" ou prise XLR) peut accueillir des signaux de niveau ligne et de microphones. La prise jack 1/4" accueille les signaux asymétriques et la prise XLR les signaux symétriques. La prise XLR fournit en outre une alimentation fantôme.

Vous pouvez utiliser cette entrée lorsque INPUT SELECT [GUITAR/BASS], [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS] est activé.

Cette entrée utilise le même circuit que la prise GUITAR/BASS. Si un instrument est branché à la prise GUITAR/BASS, cette entrée est prioritaire et l'entrée INPUT 1/MIC 1 est désactivée).

Entrée INPUT 2/MIC 2

Cette entrée (prise jack 1/4" ou prise XLR) peut accueillir des signaux de niveau ligne et de microphones. La prise jack 1/4" accueille les signaux asymétriques et la prise XLR les signaux symétriques. La prise XLR fournit en outre une alimentation fantôme.

Vous pouvez utiliser cette entrée lorsque INPUT SELECT [VOCAL], [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS] est activé.

Si vous souhaitez utiliser les effets de la banque MIC du BR-1600CD comme effet d'insertion pour le chant, branchez le micro à cette prise et appuyez ensuite sur [VOCAL] dans la section INPUT SELECT.

Entrées INPUT 3/MIC 3~ INPUT 8/MIC 8

Ces entrées (prises jack 1/4" ou prises XLR) peuvent accueillir des signaux de niveau ligne et de microphones. La prise jack 1/4" accueille les signaux asymétriques et la prise XLR les signaux symétriques. La prise XLR fournit en outre une alimentation fantôme.

Vous pouvez utiliser ces entrées lorsque INPUT SELECT [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS] est activé.

Vous pouvez aussi utiliser les prises INPUT 7/MIC 7 et INPUT 8/MIC 8 comme entrées pour des signaux audio destinés à un mixage audio (Audio Sub Mix). Lorsque la fonction Audio Sub Mix est activée, les signaux audio arrivant aux entrées INPUT 7/MIC 7 et INPUT 8/MIC 8 sont envoyés directement à la sortie via la piste MASTER L/R.



"Ajouter des signaux externes à ceux du BR-1600CD (Audio Sub Mix)" (p. 266)

Prise DIGITAL IN

Ce connecteur de type coaxial permet d'envoyer des signaux audio numériques au BR-1600CD. Branchez la sortie numérique d'un lecteur CD ou MD, d'un BOSS GT-6 ou BOSS GS-10 à ce connecteur si vous voulez enregistrer des données à partir de cet appareil sans détérioration de la qualité (à la différence des enregistrements analogiques).

Ce connecteur ne reconnaît que des données numériques de format S/PDIF, d'une fréquence d'échantillonnage de 44.1kHz et d'une résolution de 16 ou 24 bits. La destination des données audio entrant via la prise DIGITAL IN est déterminée par des réglages de paramètres système. Les commandes INPUT SENS ne peuvent pas être utilisées pour régler le niveau d'entrée du signal entrant par cette prise. Pour modifier le niveau du signal d'entrée, réglez le niveau de sortie sur l'appareil source ou servez-vous de la commande INPUT LEVEL ou de la fonction LEVEL CALIBRATION du BR-1600CD.

Notez en outre que vous ne pouvez pas utiliser de câbles audio standard avec la prise DIGITAL IN: elle n'accepte qu'un câble audio ou vidéo numérique disponible dans le commerce.

Sorties

Ces sorties permettent de transmettre des signaux audio à partir du BR-1600CD.

Prises LINE OUT

Les prises LINE OUT (stéréo RCA/Cinch) sont des sorties stéréo de niveau ligne. Les données enregistrées, la batterie, la basse, les boucles et les signaux audio envoyés au BR-1600CD sont mixés pour produire ce signal de sortie. Lorsque vous écoutez un disque inséré dans le graveur CD-R/RW du BR-1600CD, le signal sort également par ici. Les sorties LINE OUT permettent une connexion avec des amplis audio externes.

Notez que le signal de sortie des prises LINE OUT est le même que celui de la prise PHONES 1.

Prise DIGITAL OUT

Ce connecteur de type coaxial permet de transmettre des signaux audio numériques identiques à ceux de la sortie LINE OUT.

Comme les signaux numériques ne sont pas soumis à la même dégradation que les signaux analogiques, ils peuvent être enregistrés sans la moindre perte de qualité sur des supports numériques comme des disques CD-R ou MD, voire des cassettes DAT. De plus, si vous utilisez le Roland DS-30A Bi-Amp Monitor pour écouter vos signaux, vous pouvez brancher les enceintes à cette sortie.

Notez que vous ne pouvez pas utiliser de câbles audio standard avec la prise DIGITAL OUT: elle n'accepte qu'un câble audio ou vidéo numérique disponible dans le commerce.

Prises PHONES 1 et PHONES 2

Vous pouvez brancher un casque à chacune de ces prises (avec une fiche jack 1/4" stéréo).

Prises MIDI

Le BR-1600CD est doté de prises MIDI OUT et MIDI IN permettant de transmettre et de recevoir des données MIDI.

Prise MIDI IN

Cette prise DIN à 5 broches permet de recevoir des données MIDI en provenance d'appareils MIDI externes comme des boîtes à rythme et des séquenceurs. Branchez la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à cette prise avec un câble MIDI.

Prise MIDI OUT

Cette prise DIN à 5 broches permet de transmettre des données MIDI à partir du BR-1600CD. Branchez la prise MIDI IN d'un appareil MIDI externe (comme une boîte à rythme, un séquenceur ou un module, par exemple) à cette prise avec un câble MIDI.

NOTE

Pour que le BR-1600CD fonctionne correctement, veillez à ne pas créer de boucle en reliant ses prises MIDI IN et MIDI OUT avec un câble MIDI. Une boucle MIDI se crée lorsque des données MIDI transmises d'une prise MIDI OUT sont renvoyées sans modification à la prise MIDI IN du même appareil; une telle boucle peut entraîner un fonctionnement anormal.

Prise USB

Ce connecteur de type B permet de brancher l'appareil à un ordinateur (USB: Universal Serial Bus (bus série universel)). Le BR-1600CD est compatible avec le système USB version 1.1. En le branchant à la prise USB d'un PC avec un câble USB disponible dans le commerce, vous pouvez transférer des données de morceau, des fichiers .wav et d'autres données semblables du BR-1600CD au PC et vice versa. Cette connexion vous permet d'archiver des données de morceau et autres sur le disque dur du PC.



"Section 6 Utiliser la fonction USB" (p. 239)



Une fois la connexion USB établie, vous pouvez accéder aux données se trouvant sur le disque dur du BR-1600CD à partir de votre PC. Cette possibilité augmente évidemment le risque d'effacer ou d'endommager accidentellement des données du BR-1600CD. Il faut donc se montrer particulièrement prudent car des données perdues ou corrompues de cette façon sont irrécupérables. BOSS/Roland rejette toute responsabilité pour des données corrompues ou perdues et n'est tenu à aucune réparation ou compensation.



Le BR-1600CD ne peut être utilisé ni comme hôte USB ni comme hub USB. Vous ne pouvez donc pas vous servir de la prise USB pour accéder à des disques durs externes, des graveurs CD-R/RW ou d'autres appareils USB. De plus, ce connecteur USB ne peut pas être utilisé avec une interface audio.

Alimentation

Prise DC IN (adaptateur)

Branchez ici l'adaptateur secteur BR-1600CD.



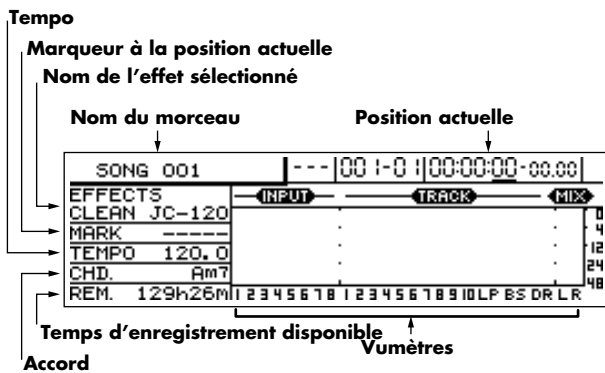
Pour éviter tout accident, utilisez exclusivement l'adaptateur PSB-3U fourni avec ce produit. Le recours à un autre adaptateur peut provoquer un incendie ou une électrocution et endommager irréversiblement le BR-1600CD lui-même, le disque dur ou le graveur CD-R/RW. Soyez donc particulièrement prudent et attentif.



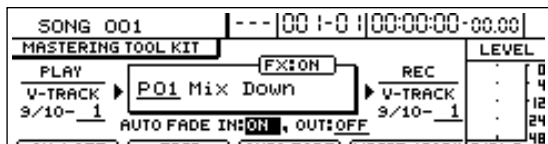
Si vous débranchez l'adaptateur alors que le BR-1600CD lit ou écrit des données sur son disque dur (lorsque le témoin HD ACCESS est allumé), vous endommagerez irrémédiablement le disque dur. Un disque dur endommagé de la sorte ne permet plus d'enregistrer ou de lire des données ni de sauvegarder ou de charger un morceau. Toutes vos précieuses données sont perdues. Pour éviter ce désastre, enroulez le cordon de l'adaptateur autour du crochet prévu à cet effet afin d'éviter tout débranchement accidentel lorsque le BR-1600CD fonctionne.

Opérations courantes et affichage

Page principale



Page principale du mode Mastering



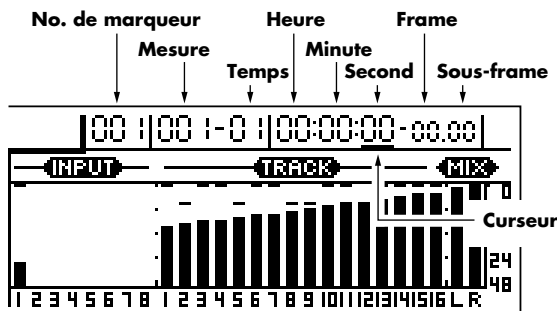
La page principale représentée ici s'affiche après la mise sous tension du BR-1600CD. Cette page affiche notamment le nom du morceau sélectionné, la position au sein du morceau, les vumètres et le temps d'enregistrement disponible sur le disque dur.

Quelle que soit la page à laquelle vous vous trouvez, vous pouvez toujours revenir à la page principale en appuyant plusieurs fois sur [EXIT/NO] (il faut parfois attendre que le BR-1600CD achève l'opération en cours).

En mode Mastering, la page principale change d'aspect et ressemble à l'illustration ci-contre.

Sauf mention contraire, toutes les opérations décrites dans ce manuel exigent que vous retourniez d'abord à la page principale.

Position actuelle

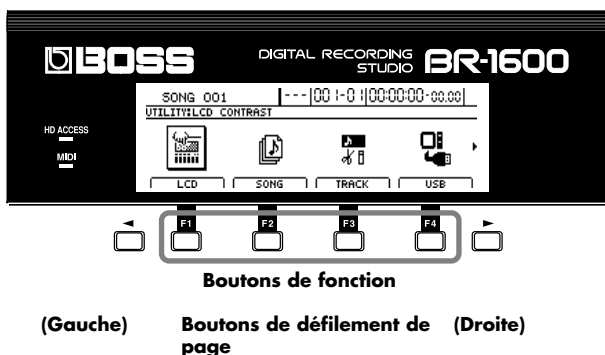


La position actuelle est indiquée en valeur temporelle dans le coin supérieur droit de l'écran. À gauche de cette valeur temporelle, cette position est indiquée en mesures et en temps.

La valeur temporelle repose sur le code temporel MIDI ou "MIDI Time Code" (MTC) exprimé en heures, minutes, secondes, frames et sous-frames. Notez que les spécifications MTC peuvent varier en fonction des appareils.

Pour synchroniser le BR-1600CD avec un autre appareil MIDI avec MTC, il faut que les deux appareils utilisent le même code MTC. À sa sortie d'usine, le BR-1600CD est réglé sur 30 frames par seconde (non-drop).

Boutons de fonction [F1]~[F4] & boutons de défilement de page



Les boutons [F1]~[F4] sont des boutons de fonction. Dans le bas de l'écran, des onglets indiquent le nom des fonctions assignées à ces boutons pour chaque page d'écran.

Quand l'indication "[F1] (WRITE)" apparaît dans ce manuel, cela signifie qu'en appuyant sur [F1], vous sélectionnez la fonction "WRITE" (affichée au-dessus du bouton).

Lorsque les flèches "◀" et/ou "▶" apparaissent de part et d'autre de l'écran, elles indiquent que l'écran du BR-1600CD ne peut pas afficher l'entièreté de la page et qu'une partie est cachée du côté où pointe(nt) la (ou les) flèche(s). Utilisez les boutons de défilement de page [◀] et [▶] pour afficher la partie cachée. Appuyez sur [◀] pour faire défiler la page vers la gauche et sur [▶] pour la faire défiler vers la droite.

Vous pouvez aussi faire défiler la page en maintenant le bouton CURSOR [◀] ou [▶] enfoncé mais les boutons de défilement de page sont beaucoup plus rapides.

Barre de défilement



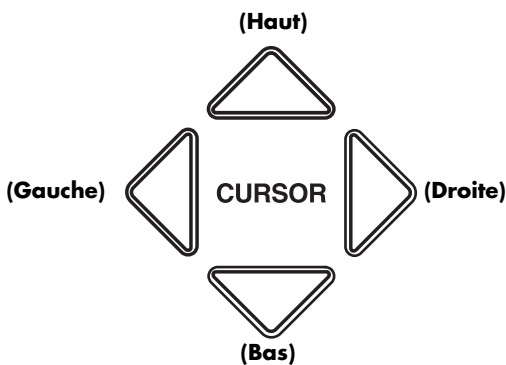
Barre de défilement ↑

Lorsqu'une barre de défilement apparaît à droite de l'écran, cela signifie que le BR-1600CD ne pouvait pas tout afficher à l'écran et qu'il y a des données cachées au-dessus ou en dessous.

La barre de défilement représente l'entièreté des données tandis que la partie noire représente ce qui est affiché à l'écran.

Pour faire apparaître ce qui est caché, appuyez sur le bouton CURSOR [▽] ou [△] pour faire glisser la fenêtre d'affichage vers le haut ou vers le bas. Si vous faites glisser la fenêtre vers le haut, la partie noire monte dans la barre de défilement; si vous la faites glisser vers le bas, cette partie noire descend.

Curseur



Le curseur d'écran du BR-1600CD s'affiche de plusieurs façons: en contrastant l'objet sélectionné dans une page d'édition de l'écran, en l'encadrant ou en le soulignant. Lorsque l'objet sélectionné est une représentation de commande, celle-ci est affichée en noir.

Si l'écran affiche plusieurs objets sélectionnables, vous pouvez passer de l'un à l'autre avec les boutons [CURSOR]. Si vous maintenez le bouton [CURSOR] enfoncé, le curseur se déplace en continu à l'écran dans la direction du bouton utilisé. Pour accélérer la vitesse de déplacement du curseur, maintenez le bouton CURSOR correspondant à la direction voulue enfoncé et appuyez ensuite sur le bouton CURSOR correspondant à la direction opposée. Vous accélérerez ainsi le mouvement du curseur à l'écran.

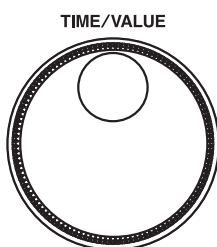
Exemple: Déplacer rapidement le curseur vers la droite

Maintenez CURSOR [▷] enfoncé puis appuyez sur [◁].

Exemple: Déplacer rapidement le curseur vers le bas

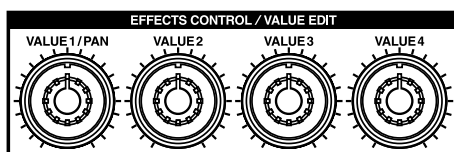
Maintenez CURSOR [▽] enfoncé puis appuyez sur [△].

Molette TIME/VALUE



La molette TIME/VALUE permet de changer la position du curseur, les valeurs ou les caractères. Quand il s'agit d'une valeur, tournez la molette vers la droite pour l'augmenter et vers la gauche pour la diminuer.

Commandes VALUE 1/PAN, VALUE 2, VALUE 3 et VALUE 4



Ces commandes permettent de changer les valeurs des paramètres indiqués par les icônes de commandes (●) à l'écran. Tournez la commande vers la droite pour augmenter la valeur ou vers la gauche pour la diminuer. Ces commandes permettent en outre de sélectionner rapidement des numéros de motifs ou de boucles dans une liste de motifs rythmiques, de motifs de basse ou de boucles.

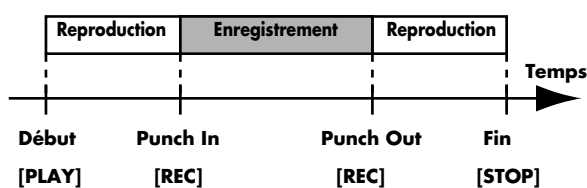


Section 1

Fonctions avancées

Réenregistrement ponctuel (Punch In/Out)

Un enregistrement peut parfois contenir des erreurs ou ne pas être aussi bon que le musicien l'espérait. Dans ce cas, vous pouvez utiliser une fonction connue sous le nom Punch In/Out pour ne réenregistrer qu'un passage dans un enregistrement. Punch In correspond au point à partir duquel vous recommencez l'enregistrement: la piste reproduite jusqu'à ce point passe alors en mode d'enregistrement et vous permet de rejouer le passage jusqu'au point Punch Out où elle repasse en mode de reproduction. Cela vous permet de réécouter la piste et de rejouer le passage du point Punch In au point Punch Out.



MEMO

- Si votre réenregistrement ne vous plaît pas, vous pouvez faire appel à la fonction Undo (Opérations élémentaires, p. 42) pour l'annuler.
- Après le réenregistrement d'un passage avec Punch In/Out, les données audio remplacées sont conservées sur le disque dur du BR-1600CD. Si ces données ne sont plus utilisées, la fonction Song Optimization (p. 70) vous permet de les effacer avec toutes les données superflues afin d'optimiser la capacité de votre disque dur.

Le BR-1600CD vous laisse le choix entre l'enregistrement Punch In/Out manuel ou automatique.

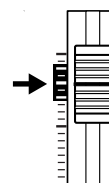
Punch In/Out manuel

Utilisez le bouton [REC] ou un commutateur au pied pour lancer et arrêter l'enregistrement Punch In/Out. Si vous êtes à la fois musicien et ingénieur du son, il peut se révéler difficile d'actionner le bouton [REC] du BR-1600CD au bon moment. Un commutateur au pied (comme le Roland DP-2 ou le BOSS FS-5U disponible en option) vous permet de piloter l'enregistrement Punch In/Out avec le pied.

Punch In/Out manuel avec [REC]

Cette section vous explique comment effectuer un enregistrement Punch In/Out manuel pour réenregistrer un passage de la piste 1.

- 1. Appuyez sur le bouton de la piste [1].**
Ce bouton clignote en orange et vert.
- 2. Amenez le curseur de la piste 1 sur la position indiquée ci-dessous.**



- 3. Assurez-vous que le bouton AUTO PUNCH [ON/OFF] est éteint.**
S'il est allumé, actionnez-le pour l'éteindre.
- 4. Lancez la reproduction du morceau et servez-vous de la commande INPUT LEVEL pour régler le niveau d'entrée.**
Si vous voulez étouffer la piste 1, maintenez [TRACK MUTE] enfoncé et appuyez sur le bouton de la piste 1. Répétez cette manipulation pour activer une piste étouffée. Écoutez l'enregistrement et la source d'entrée pour comparer leur volume. Si nécessaire, utilisez la commande INPUT LEVEL pour ajuster le niveau d'entrée en fonction du volume de l'enregistrement.
- 5. Une fois la balance établie, assurez-vous que la piste 1 n'est pas étouffée (Mute).**
- 6. Retournez à une position précédant le début du passage à réenregistrer et lancez la reproduction en appuyant sur [PLAY].**
- 7. Lorsque la reproduction atteint le passage à refaire, appuyez sur le bouton [REC] pour lancer l'enregistrement (Punch In).**
Pour arrêter l'enregistrement (Punch Out), appuyez sur le bouton [REC] ou [PLAY].
[REC] vous permet de lancer et d'arrêter l'enregistrement d'autres passages si nécessaire sans devoir arrêter la reproduction.
- 8. Une fois le réenregistrement terminé, appuyez sur [STOP].**
- 9. Écoutez le passage réenregistré.**
Retournez à une position précédant le début du passage et lancez la reproduction.
Servez-vous du curseur de la piste 1 pour régler le volume.

Punch In/Out manuel avec un commutateur au pied

Vous pouvez brancher un commutateur au pied (comme le Roland DP-2 ou le BOSS FS-5U disponible en option) au BR-1600CD pour piloter l'enregistrement Punch In/Out avec le pied. Procédez comme suit pour configurer le commutateur au pied.

1. Appuyez sur [UTILITY].

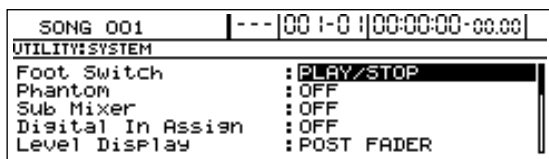
Le menu "Utility" s'affiche.



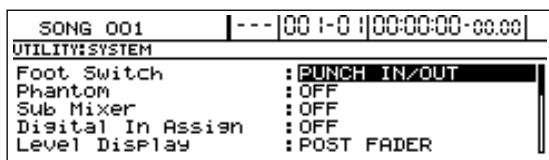
2. Amenez le curseur sur SYSTEM et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est affichée.

Le menu System s'affiche.



3. Amenez le curseur sur Foot Switch et sélectionnez PUNCH IN/OUT avec la molette TIME/VALUE.



4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

5. Lancez l'enregistreur.

6. Actionnez le commutateur au pied.

A chaque pression sur le commutateur au pied, le BR-1600CD lance et arrête alternativement l'enregistrement.

Auto Punch In/Out

Le BR-1600CD dispose d'une fonction appelée Auto Punch In/Out qui active et coupe automatiquement l'enregistrement à des endroits précis d'un morceau. Cette fonction peut être extrêmement pratique lorsque l'enregistrement doit être lancé à un point bien précis ou quand vous devez vous concentrer sur votre jeu et non sur un bouton ou un commutateur au pied.

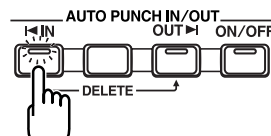
Définir le passage à réenregistrer

Pour que l'enregistrement Punch In/Out puisse être automatisé, il faut définir les points Punch In et Punch Out.

● Entrer la position Punch In

1. Rendez-vous à la position voulue comme point Punch In et appuyez sur AUTO PUNCH IN/OUT [IN].

La position actuelle est définie comme point Punch In et le bouton [IN] s'allume pour l'indiquer.



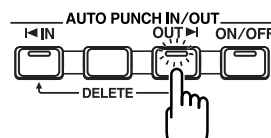
* Après avoir mémorisé cette position, vous pouvez y sauter en appuyant sur [IN].

* Pour annuler cette définition et/ou choisir une nouvelle position Punch In, maintenez [DELETE] enfoncé et appuyez sur [IN]. Le point Punch In est supprimé et le bouton [IN] s'éteint.

● Entrer la position Punch Out

2. Rendez-vous à la position voulue comme point Punch Out et appuyez sur AUTO PUNCH IN/OUT [OUT].

La position actuelle est définie comme point Punch Out et le bouton [OUT] s'allume pour l'indiquer.



* Après avoir mémorisé cette position, vous pouvez y sauter en appuyant sur [OUT].

- * Pour annuler cette définition et/ou choisir une nouvelle position Punch Out, maintenez [DELETE] enfoncé et appuyez sur [OUT]. Le point Punch Out est supprimé et le bouton [OUT] s'éteint.
- * Les points Punch In et Punch Out doivent se trouver au moins à 0,5 secondes l'un de l'autre. Le point Punch Out ne peut donc pas se trouver à moins de 0,5 secondes du point Punch In.

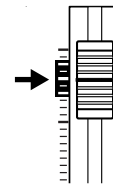
MEMO

Pour entrer les points Punch In et Out à des positions définies par un marqueur, gagnez d'abord la position du marqueur voulu pour le point Punch In et appuyez sur [IN]. Passez ensuite au marqueur voulu pour le point Punch Out et appuyez sur [OUT]. Pour savoir comment gagner la position définie par un marqueur, voyez "Accéder à un marqueur" (p. 48).

Enregistrement Auto Punch In/Out

Cette section vous explique comment effectuer un enregistrement Punch In/Out automatique pour réenregistrer un passage de la piste 1.

- 1. Appuyez sur le bouton de la piste [1].**
Ce bouton clignote en orange et vert.
- 2. Amenez le curseur de la piste 1 sur la position indiquée ci-dessous.**



- 3. Assurez-vous que le bouton AUTO PUNCH IN/OUT [ON/OFF] est éteint.**
S'il est allumé, actionnez-le pour l'éteindre.
- 4. Lancez la reproduction du morceau et servez-vous de la commande INPUT LEVEL pour régler le niveau d'entrée.**
- 5. Une fois la balance établie, assurez-vous que la piste 1 n'est pas étouffée.**
- 6. Gagnez une position précédant le début du passage à réenregistrer et appuyez sur AUTO PUNCH IN/OUT [ON/OFF].**
Le bouton s'allume pour indiquer que la fonction Auto Punch In/Out est activée.
- 7. Appuyez sur [REC] pour préparer le BR-1600CD à l'enregistrement puis appuyez sur [PLAY].**
Dès que la reproduction arrive au début du passage à réenregistrer (point Punch In), l'enregistrement est automatiquement enclenché: vous pouvez donc jouer votre passage sans vous soucier des formalités. De même, une fois le passage terminé, le BR-1600CD se charge d'arrêter l'enregistrement au point Punch Out et repasse en mode de reproduction.
- 8. Une fois le réenregistrement terminé, appuyez sur [STOP].**
- 9. Ecoutez le passage réenregistré.**
Retournez à une position précédant le début du passage et lancez la reproduction.
Servez-vous du curseur de la piste 1 pour régler le volume. Vous pouvez appuyer sur [IN] pour sauter directement au point Punch In.
- 10. Pour effacer les réglages Auto Punch In/Out, maintenez [DELETE] enfoncé et appuyez sur [IN] ou [OUT].**

Enregistrement en boucle sur une section définie

Lorsque vous combinez la fonction de répétition (Repeat) du BR-1600CD avec l'enregistrement Punch In/Out, le passage enregistré est automatiquement reproduit, ce qui vous permet de l'écouter. Si le résultat ne vous satisfait pas, il suffit d'appuyer sur [REC] sans arrêter la reproduction pour recommencer l'enregistrement. La combinaison des fonctions Auto Punch In/Out et Repeat constitue l'enregistrement en boucle.

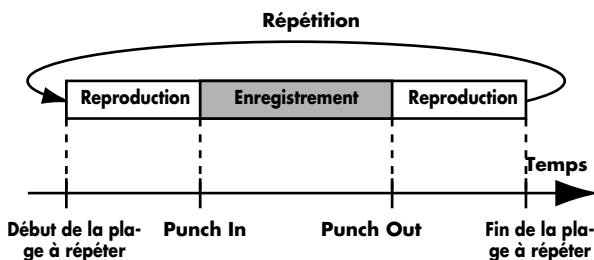


Pour en savoir plus sur la fonction Repeat, voyez "Reproduction en boucle (fonction Repeat)" (Opérations élémentaires, p. 17).

Définir le passage à répéter

Avant de commencer l'enregistrement, il faut définir le début et la fin de la plage à répéter.

Il faut qu'elle comprenne le passage à réenregistrer (c.-à-d. les points Punch In et Punch Out). Si la plage définie pour la répétition ne comprend pas l'ensemble du passage à réenregistrer, l'enregistrement risque de ne pas démarrer à temps ou de s'arrêter brutalement avant la fin.



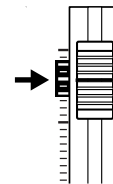
Définir le passage à réenregistrer

Utilisez la fonction Auto Punch In/Out (p. 43) pour définir les points Punch In et Punch Out.

Enregistrer en boucle

Cette section explique comment combiner les fonctions Repeat et Auto Punch In/Out pour réenregistrer un passage de la piste 1.

1. Appuyez sur le bouton de piste [1].
Ce bouton clignote en orange et vert.
2. Amenez le curseur de la piste 1 sur la position indiquée ci-dessous.



3. Appuyez sur AUTO PUNCH IN/OUT [ON/OFF].
Le bouton s'allume pour indiquer que la fonction Auto Punch In/Out est activée.
4. Lancez la reproduction du morceau avec la fonction Repeat et servez-vous de la commande INPUT LEVEL pour régler le niveau d'entrée.
5. Une fois la reproduction répétée en cours, appuyez sur [REC] juste avant le point Punch In.

Le BR-1600CD passe automatiquement en mode d'enregistrement au point Punch In puis arrête l'enregistrement au point punch Out et repasse en mode de reproduction.

Ecoutez ensuite le résultat.

S'il ne répond pas à vos attentes, appuyez sur [REC] et réenregistrez une fois de plus le passage.

MEMO

Si vous appuyez sur [REC] entre les points Punch In et Punch Out, le BR-1600CD passe immédiatement en mode d'enregistrement jusqu'au point Punch Out.

6. Une fois le réenregistrement terminé, appuyez sur [STOP].
Appuyez sur [REPEAT]. Ce bouton s'éteint et la reproduction en boucle s'arrête.
7. Appuyez sur AUTO PUNCH IN/OUT [ON/OFF].
Ce bouton s'éteint et la fonction est coupée.

Utilisation des pistes virtuelles (V-Tracks)

Bien que le BR-1600CD soit un enregistreur à 16 pistes, chacune de ces pistes vous permet en fait de faire appel à 16 pistes virtuelles. Le BR-1600CD vous permet ainsi d'enregistrer sur 256 pistes. Ces pistes virtuelles vous permettent de faire plusieurs prises de solos de guitare, du chant etc. et de les conserver afin de sélectionner la meilleure ultérieurement. Vous pouvez en outre reprendre les meilleures parties de différentes prises et les combiner sur une seule piste.



“Editer un enregistrement (édition de piste)” (p. 56)

Changer de piste virtuelle

1. Appuyez sur [V-TRACK].

La page “V-Track” apparaît.

SONG 001	--- 00 1-0 00:00:00-00:00																
TRACK	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
VTRACK	1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
NAME	GTR-L001																
MASTER VTRACK	9/10- 1																

La piste sélectionnée est indiquée dans la case supérieure, à gauche de l'écran; le numéro de la piste virtuelle en vigueur est affiché juste en dessous. Le nom de la piste virtuelle est indiqué dans la case du milieu.

- (■): Piste virtuelle sélectionnée (contient des données audio)
- (—): Piste virtuelle sélectionnée (ne contient pas de données audio)
- (▣): Piste virtuelle contenant des données audio
- (.): Piste virtuelle ne contenant pas de données audio
- (▶): Piste virtuelle de la piste 9/10 utilisée en dernier lieu pour la mastérisation (piste de mastérisation)

2. Amenez le curseur sur la piste contenant la piste virtuelle que vous voulez changer.

SONG 001	--- 00 1-0 00:00:00-00:00																
TRACK	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
VTRACK	1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
NAME	GTR-R002																
MASTER VTRACK	9/10- 1																

Pour sélectionner la piste à éditer, vous pouvez utiliser les boutons de piste au lieu du curseur.

3. Utilisez la molette TIME/VALUE pour changer de piste virtuelle.

Le symbole “ ■ ” apparaît si la piste virtuelle sélectionnée contient des données audio.

SONG 001	--- 00 1-0 00:00:00-00:00																
TRACK	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
VTRACK	3	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
NAME	GTR-R002																
MASTER VTRACK	9/10- 1																

4. Lorsque vous avez sélectionné la piste virtuelle, appuyez sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

5. Pour conserver la sélection des pistes virtuelles, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

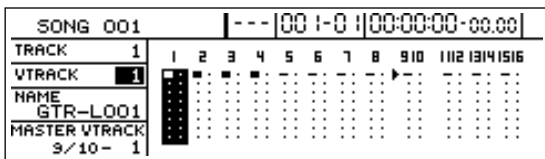
- Si vous changez des pistes virtuelles durant la reproduction, celle-ci est momentanément interrompue. Ce phénomène est normal: ce n'est pas un défaut.
- Vous ne pouvez pas utiliser les boutons de piste à la page “V-Track” pour sélectionner des pistes pour l'enregistrement.

Nommer les pistes virtuelles (Name)

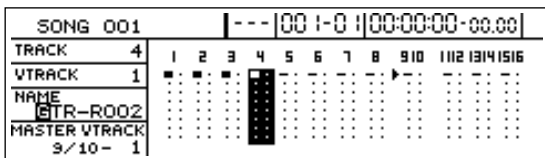
Vous pouvez nommer les 256 pistes virtuelles du BR-1600CD. Lors de l'enregistrement sur une piste virtuelle, celle-ci reçoit par défaut un nom correspondant à l'entrée sélectionnée que vous pouvez modifier ultérieurement.

1. Appuyez sur [V-TRACK].

La page "V-Track" apparaît.



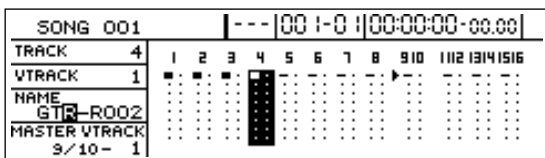
2. Sélectionnez la piste virtuelle à nommer avec les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE.



Pour sélectionner la piste à éditer, vous pouvez utiliser les boutons de piste au lieu du curseur.

Le nom de la piste virtuelle est indiqué dans la case du milieu, à gauche de l'écran.

3. Amenez le curseur sur la lettre du nom à modifier et choisissez-en une autre avec la molette TIME/VALUE.



4. Lorsque vous avez fini d'entrer le nom, appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

5. Pour conserver le(s) nouveau(x) nom(s), sauvegardez le morceau (p. 72).

Changer la piste virtuelle à graver sur CD (pour la piste de mastérisation)

En mode Mastering, le symbole [▶] est automatiquement affiché à droite de la piste virtuelle utilisée en dernier lieu pour la mastérisation sur la piste 9/10. Cette piste virtuelle est dite "piste de mastérisation". Elle est sélectionnée automatiquement pour la gravure sur disque CD-R/RW ; vous pouvez accélérer la gravure en sélectionnant et en réglant la bonne piste au préalable.

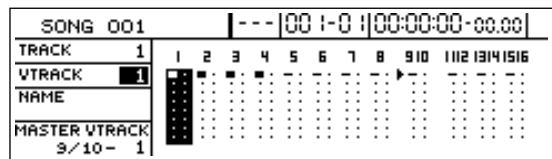


Pour en savoir plus, voyez "Régler le volume et la compression pour graver un CD (Mastering Tool Kit)" (Opérations élémentaires, p. 58).

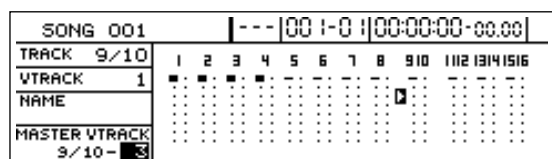
Le réglage de la piste de mastérisation est automatiquement effectué lors de la mastérisation mais vous pouvez changer d'avis et de piste virtuelle ultérieurement. Voici comment procéder.

1. Appuyez sur [V-TRACK].

La page "V-Track" apparaît.



2. Amenez le curseur sur "MASTER V-TRACK" puis utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir la piste de mastérisation.



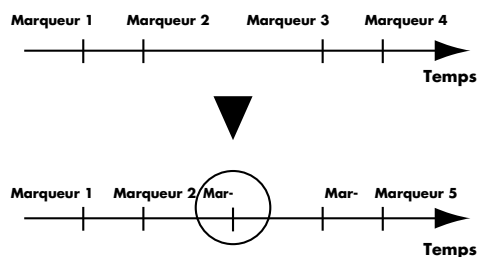
3. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

Vous ne pouvez choisir qu'une des 16 pistes virtuelles de la piste 9/10 comme piste de mastérisation.

Insérer des marqueurs dans le morceau (Marker)

La fonction Marker du BR-1600CD vous permet d'insérer des marqueurs dans un morceau. Ces marqueurs vous permettent de sauter directement à une position repérée de la sorte en entrant le numéro du marqueur voulu. Cette fonction peut se révéler extrêmement précieuse durant l'édition. Vous pouvez insérer jusqu'à 100 marqueurs dans un morceau; ils sont numérotés de 1 à 100, à partir du début du morceau. Si vous insérez un nouveau marqueur entre deux anciens, le numéro de tous les marqueurs suivant le nouveau augmente d'une unité. A titre d'exemple, voici comment changent les numéros suite à l'insertion d'un nouveau marqueur après le marqueur 2.

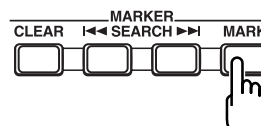


C'est pourquoi il vaut mieux nommer vos marqueurs pour les retrouver facilement. Pour en savoir plus, voyez "Nommer un marqueur" (p. 49).

Opérations élémentaires avec les marqueurs

Insérer un marqueur

Appuyez sur [MARK] pour placer un marqueur à la position actuelle.



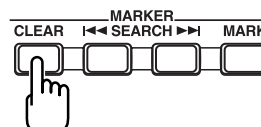
NOTE

Les marqueurs doivent se trouver au moins à 0,1 secondes l'un de l'autre. Il est impossible de placer un marqueur à moins de 0,1 secondes d'un marqueur antérieur.

Effacer un marqueur

La case affichant les marqueurs indique le marqueur situé avant ou à la position actuelle.

Appuyez sur [CLEAR] si vous voulez l'effacer.



Accéder à un marqueur

Servez-vous des boutons SEARCH pour avancer ou reculer jusqu'au marqueur suivant ou précédent. A la page principale (illustrée ci-dessous), vous pouvez aussi appuyer sur le bouton CURSOR [<] pour changer le numéro de marqueur affiché.

No. de marqueur

SONG 001	004	019-0	00:00:36-00:00
EFFECTS	INPUT	TRACK	MIX
CLEAN JC-120	.	.	0
MARK	.	.	4
TEMPO 120.0	.	.	12
CHD. Am7	.	.	24
REM. 129h24M	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 LP BS DR LR	48

Utilisez TIME/VALUE pour sélectionner le numéro du marqueur auquel vous voulez accéder.

Modifier un marqueur

Déplacer un marqueur

1. Appuyez sur [UTILITY].

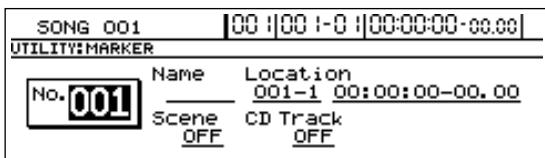
Le menu "Utility" s'affiche.



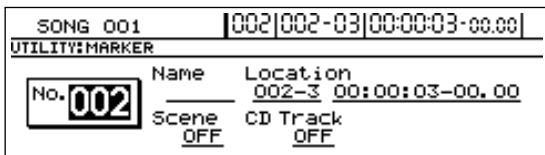
2. Amenez le curseur sur MARKER et appuyez sur [ENTER/YES].

Si l'icône MARKER n'est pas affichée à l'écran, servez-vous des boutons [◀] et [▶] PAGE SCROLL pour faire apparaître l'icône.

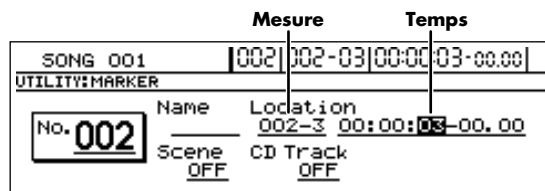
La page "Marker" apparaît.



3. Utilisez TIME/VALUE pour sélectionner le numéro du marqueur à éditer.



4. Amenez le curseur sur "Location" et choisissez une position pour ce marqueur avec la molette TIME/VALUE.

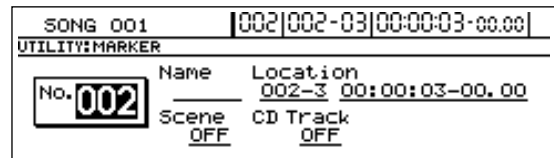


Si vous amenez le curseur sur l'affichage de mesure, vous pouvez changer la position du marqueur par mesures. Vous pouvez aussi amener le curseur sur l'affichage temporel et changer la position du marqueur sur base temporelle.

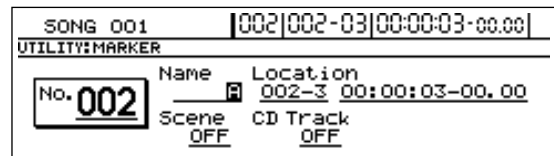
Nommer un marqueur

Vous pouvez nommer un marqueur (Name) à la page Marker.

1. A la page Marker, amenez le curseur sur "No" puis utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le numéro du marqueur à nommer.



2. Amenez le curseur sur "Name" puis utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour changer le nom du marqueur.



Division de plages de CD audio avec un marqueur

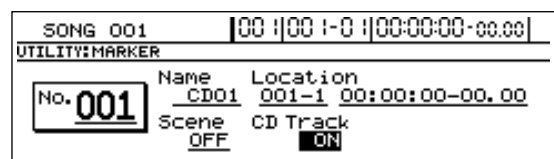
Lorsque vous gravez un CD audio, vous pouvez faire appel à une procédure spéciale permettant d'utiliser des marqueurs pour diviser un enregistrement en plusieurs plages sur le CD. Cette méthode de gravure de CD est appelée "Disc At Once By Marker".



Pour en savoir plus, voyez "Diviser de longues plages en plusieurs morceaux (Disc At Once By Marker)" (Opérations élémentaires, p. 66).

La page Marker vous permet même de définir des marqueurs antérieurs comme marqueurs de division de plages.

1. A la page Marker, amenez le curseur sur "No" puis utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le numéro du marqueur devant représenter une division.
2. Amenez le curseur sur CD Track et sélectionnez ON avec la molette TIME/VALUE.



Le marqueur sélectionné devient un marqueur de division de plages pour CD audio. Le numéro de plage de CD sert automatiquement de nom à ce marqueur (CD01~CD99).

Insérer des marqueurs dans le morceau (Marker)

NOTE

Si vous choisissez un marqueur préexistant comme marqueur de division de plages, son nom original est effacé au profit du numéro de plage de CD.

3. Sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

- Veillez à sauvegarder votre morceau avant de le graver sur CD. Les réglages non sauvegardés peuvent ne pas être pris en considération lors de la gravure.
- Vous pouvez graver jusqu'à 99 plages sur un seul CD audio. Si vous essayez d'insérer un marqueur de plage qui créerait une centième plage, le message "Marker Memory Full!" apparaît et le marqueur n'est pas inséré.
- Les normes des CD audio exigent qu'une plage dure au moins quatre secondes. Des marqueurs définissant une plage de CD de moins de 4 secondes sont ignorés lors de la gravure du CD.

Changer les scènes assignées aux marqueurs

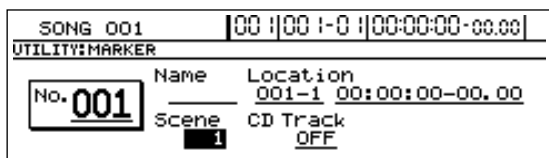
Le BR-1600CD vous permet d'assigner des scènes aux marqueurs afin de les charger au moment voulu (automatisation semi-dynamique). Cette fonction s'appelle Auto Scene.



Pour en savoir plus, voyez "Rappeler des scènes automatiquement (Auto Scene)" (p. 52).

L'assignation de scènes aux marqueurs peut être modifiée n'importe quand à la page "Marker".

1. A la page "Marker", amenez le curseur sur "No" puis utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le numéro du marqueur voulu.
2. Amenez le curseur sur Scene et sélectionnez le numéro de la scène à assigner avec la molette TIME/VALUE.



La scène sélectionnée est assignée au marqueur.

3. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

Si vous ne sauvegardez pas le morceau, vos réglages seront perdus.

Arrêt automatique à un marqueur (Marker Stop)

Le BR-1600CD peut arrêter automatiquement l'enregistrement ou la reproduction à des positions définies par un marqueur. Si vous relancez l'opération (enregistrement ou reproduction), elle se poursuit jusqu'au marqueur suivant où elle s'arrête de nouveau automatiquement.

1. Appuyez sur [UTILITY].

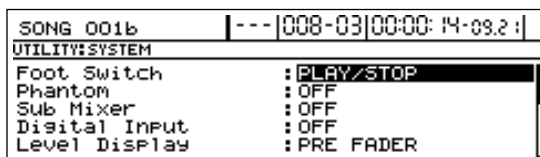
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur SYSTEM et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est affichée.

Le menu System s'affiche.



3. Amenez le curseur sur Marker Stop et sélectionnez ON avec la molette TIME/VALUE.



Si vous réglez ce paramètre sur OFF, la fonction Marker Stop est coupée.

Mémoriser/rappeler des réglages de mixage (Scene)

Le BR-1600CD vous permet de mémoriser jusqu'à 100 ensembles de réglages de mixage et d'effets par morceau. Chacun de ces ensembles ou "scène" peut être chargé rapidement et facilement dès que vous en avez besoin.

Si, par exemple, vous voulez comparer deux réglages de balance pour le mixage stéréo final, mémorisez chaque réglage sous forme de scène et écoutez-les en alternance.

Avec la fonction Auto Scene, il est en outre possible d'assigner des scènes à des marqueurs (p. 48) afin qu'elles soient automatiquement chargées durant l'enregistrement ou la reproduction.

Mémoriser, charger et effacer des scènes

1. Appuyez sur [UTILITY].

Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur SCENE et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (SCENE) si l'icône SCENE est affichée. La page "Scene" apparaît.



3. Utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir le numéro de scène à mémoriser, charger ou effacer.



Si vous sélectionnez un numéro de scène déjà mémorisé, un astérisque apparaît à côté du numéro pour vous prévenir.

4. Mémorisez, chargez ou effacez la scène.

Pour la charger:

Appuyez sur [F4] (CALL).

Pour la mémoriser:

Appuyez sur [F3] (SAVE). L'astérisque (*) indique que la scène a déjà été mémorisée (et contient des données). Si vous la sélectionnez, les anciens réglages sont remplacés par les nouveaux.

Pour l'effacer:

Appuyez sur [F2] (DELETE).

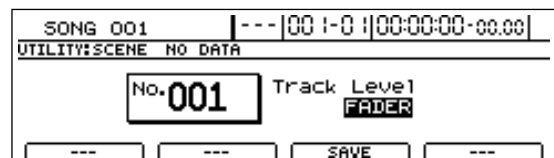
L'astérisque (*) indiquant que la scène contient des données mémorisées disparaît.

- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
- Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

Charger une scène sans changer le volume des pistes

Lorsque vous rappelez une scène, le volume des pistes change pour adopter les réglages de la scène mais les positions des curseurs ne changent pas. Résultat, le volume en vigueur ne correspond plus aux positions des curseurs. La procédure suivante vous permet de charger une scène sans changer le volume des pistes (celui-ci reste donc conforme aux positions des curseurs).

- Affichez la page "Scene".
- Amenez le curseur sur Track Level et sélectionnez FADER avec la molette TIME/VALUE.



Track Level

Ce paramètre détermine ce qu'il advient du volume des pistes lors du chargement d'une scène.

SCENE:

Lorsqu'une scène est rappelée, le volume des pistes adopte les réglages mémorisés dans la scène. Il peut donc y avoir une différence entre les positions des curseurs et le volume réel des pistes.

FADER:

Lorsqu'une scène est rappelée, le volume des pistes conserve les réglages des curseurs.

- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
- Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

Si vous ne sauvegardez pas le morceau, vos réglages seront perdus.

Rappeler des scènes automatiquement (Auto Scene)

Le BR-1600CD vous permet d'assigner des scènes aux marqueurs afin de les rappeler au moment voulu durant la reproduction ou l'enregistrement. Appelée Auto Scene, cette fonction permet de changer automatiquement des réglages de curseurs de pistes, d'effets etc.

Programmer un rappel de scène automatique

1. A partir de la page principale, affichez la position voulue pour un changement automatique de scène dans le morceau.

2. Maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [MARK].

Vous entrez ainsi un nouveau marqueur à cet endroit. Simultanément, une nouvelle scène est créée et assignée au marqueur. Tous les réglages en vigueur des curseurs de pistes, des effets etc. sont mémorisés dans cette scène. Un "S" apparaît dans la case de nom de marqueur (MARK) à la page principale et indique qu'une scène a été assignée au marqueur.

SONG 001	00:00:00-00:00:00
EFFECTS	INPUT TRACK MIX
CLEAN JC-120	
MARK S	
TEMPO 120.0	
CHD. Am7	
REM. 129h25m	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 LP BS DR LR

3. Appuyez sur [ZERO] pour retourner au début du morceau puis sur [PLAY] pour lancer la reproduction.

Dès que la reproduction arrive au nouveau marqueur, la scène qui lui est assignée est automatiquement rappelée. Un "S" apparaît dans la case de nom de marqueur (MARK) à la page principale.

MEMO

Le rappel automatique de scènes ne se limite pas à la reproduction et à l'enregistrement; il se produit dès que la position actuelle correspond à celle du marqueur de rappel, même si la reproduction est arrêtée. Notez que lors d'un rappel de scène automatique, certains paramètres mémorisés dans la scène ne sont pas pris en considération. Les paramètres suivants sont pris en considération.

- Curseurs des pistes 1~15/16
- Etouffement des pistes (Track Mute)
- Curseur MASTER
- Pan (pour les pistes 1~15/16)
- Compresseurs et limiteurs
- Egalisation (pour les pistes 1~15/16) (p. 74)
- Effets d'insertion (p. 74), Vocal Tool Box (p. 75), Speaker Modeling (p. 75), Mastering Tool Kit (p. 75)
- Envois au chorus/delay (pour les pistes 1~15/16)

- Envois à la réverbération (pour les pistes 1~15/16)
- * Vous pouvez déterminer si le rappel automatique d'une scène inclut ou non l'égalisation et les paramètres d'effets (p. 53). Par défaut, ils en sont exclus (OFF).

4. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

MEMO

L'assignation de scènes aux marqueurs pour un rappel automatique peut être modifiée ultérieurement. Pour en savoir plus, voyez "Changer les scènes assignées aux marqueurs" (p. 50).

NOTE

- Au total, vous pouvez insérer jusqu'à 100 marqueurs dans un morceau (avec et sans assignation de scène à la clé). Vous pouvez également mémoriser jusqu'à 100 scènes. Si vous essayez d'insérer un marqueur ou de créer une scène qui excéderait la limite autorisée, le message "Marker Memory Full!" ou "Scene Memory Full!" apparaît et l'opération est annulée.
- Lorsqu'un nouveau marqueur et une nouvelle scène sont créés selon la procédure décrite à l'étape 2, le numéro disponible le plus bas est assigné à la nouvelle scène.
- Les marqueurs doivent se trouver à 100ms au moins l'un de l'autre. Si ce n'est pas le cas, il faut d'abord effacer l'ancien marqueur puis suivre les instructions de l'étape 2 pour placer le nouveau marqueur (p. 48).
- Quand une scène est chargée, il peut y avoir un retard de plusieurs centièmes de seconde avant que les réglages sauvegardés ne soient appliqués au morceau. Cet intervalle est intentionnel et vise à éviter le bruit généré par des changements soudains de paramètres.
- Si vous ne sauvegardez pas le morceau comme indiqué à l'étape 4, vos réglages seront perdus.

Supprimer un rappel de scène automatique

1. Appuyez sur MARKER [SEARCH ◀◀] ou [SEARCH ▶▶] pour vous rendre à la position du marqueur auquel la scène à supprimer est assignée. Ce marqueur est indiqué dans la case Marker à l'écran.

2. Appuyez sur MARKER [CLEAR]. Vous supprimez ainsi le marqueur et la scène qui lui est assignée.

NOTE

Si cette scène a également été assignée à un autre marqueur, elle reste en vigueur à cet endroit; elle n'est supprimée qu'à l'endroit où le marqueur a été effacé.

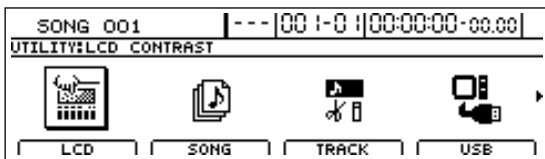
Couper la fonction Auto Scene

La fonction Auto Scene peut parfois entraver votre travail en rappelant des scènes automatiquement alors que vous essayez des réglages manuels, par exemple.

Pour éviter de tels problèmes, procédez comme suit pour désactiver la fonction Auto Scene.

1. Appuyez sur [UTILITY].

Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur SYSTEM et appuyez sur [ENTER/YES].

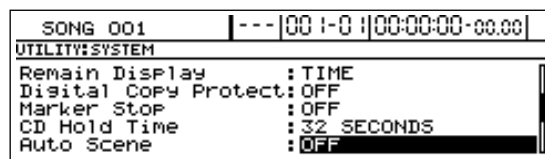
Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est affichée.

Le menu System s'affiche.



3. Amenez le curseur sur Auto Scene et sélectionnez OFF avec la molette TIME/VALUE.

La fonction Auto Scene est alors coupée.



MEMO

Si vous voulez réactiver la fonction Auto Scene, sélectionnez ON pour Auto Scene.

4. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

Lorsque vous coupez la fonction "Auto Scene" ("OFF") avant de sauvegarder un morceau, la fonction Auto Scene devient inaccessible si vous oubliez de la réactiver. Nous vous conseillons de réactiver cette fonction ("ON") lorsque vous sauvegardez un morceau.

Pilotage de l'égalisation et des effets avec Auto Scene

La procédure suivante permet ou interdit le pilotage des effets (effets d'insertion, Vocal Tool Box, Speaker Modeling et Mastering Tool Kit) et de l'égalisation par la fonction Auto Scene.

1. Appuyez sur [UTILITY].

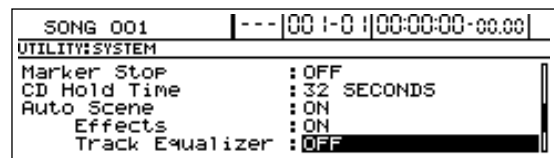
La page "Utility" apparaît.

2. Amenez le curseur sur SYSTEM et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est affichée.

La page des paramètres système apparaît.

3. Amenez le curseur sur "Effects" ou "Track Equalizer" et sélectionnez "ON" ou "OFF" avec la molette TIME/VALUE.



ON: Contrôle des effets et de l'égalisation avec Auto Scene.

OFF: Pas de contrôle des effets et de l'égalisation avec Auto Scene.

4. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

MEMO

- Lorsque la reproduction atteint un marqueur, la scène assignée au marqueur est automatiquement chargée et les paramètres, y compris les paramètres d'égalisation et d'effets, adoptent les valeurs consignées dans la scène.
- L'entrée en vigueur des valeurs des effets peut avoir un retard allant de quelques centaines de millisecondes à une seconde par rapport à la position du marqueur.
- Il est possible de changer de patch au sein d'un même type d'effet (ex: patches d'effets d'insertion) mais il est impossible de changer de type. De plus, lorsque les connexions des effets d'insertion sont différentes, il est impossible de changer de patch (p. 81).
- Selon les sons utilisés pour l'enregistrement d'une piste, le niveau de bruit peut devenir audible lors du réglage de l'égalisation.

Détecter le début/la fin d'un passage (Scrub/Preview)

Fonction Scrub:

Lors de l'édition d'un morceau, il est parfois indispensable de déterminer le début exact d'un passage ou la position précise d'un point Punch In. Le BR-1600CD propose une fonction Scrub qui vous permet de localiser ces endroits avec précision.

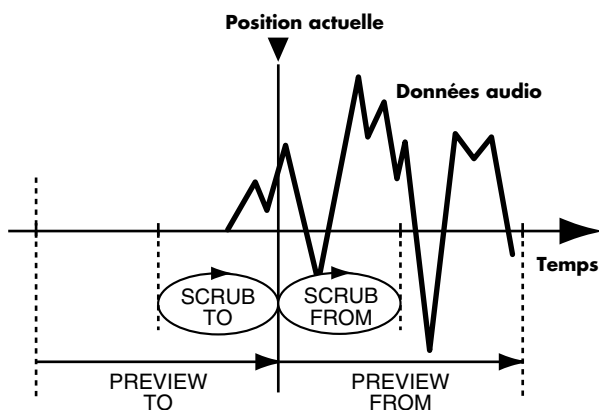
La fonction Scrub reproduit en boucle un passage extrêmement court (45ms, par exemple) soit immédiatement avant, soit après la position actuelle. De plus, vous pouvez combiner les fonctions Scrub et Preview pour rechercher des coupures entre des phrases avec un temps de répétition plus long (1,0s par exemple).

Fonction Preview

La fonction Preview reproduit un passage d'une seconde avant ou après la position actuelle.

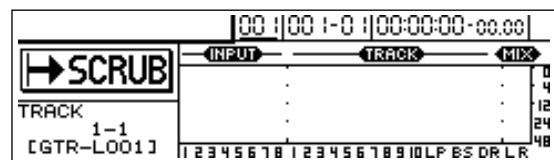
En combinant Preview et Scrub, vous pouvez déplacer la position actuelle par très petits pas afin de détecter les coupures entre les phrases.

Pour en savoir plus sur la fonction Preview, voyez "Détecter la fin d'un passage avec Scrub et Preview" (p. 55).



Détecter le début d'un passage avec Scrub

1. Maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [PLAY]. [PLAY] clignote et la fonction Scrub entre en action. Le vumètre de la piste sélectionnée est affiché à l'écran. La piste traitée par la fonction Scrub est indiquée dans le haut de l'écran. Le BR-1600CD affiche soit [→] (SCRUB TO) soit [←] (SCRUB FROM) à côté de "SCRUB" pour indiquer la position de la boucle Scrub: avant (jusqu'à) ou après (à partir de) la position actuelle. Pour en savoir plus sur la position de la boucle Scrub, voyez "Changer la position de la boucle Scrub".



2. Appuyez sur le bouton de la piste que vous voulez soumettre à la fonction Scrub.
3. Déplacez la position actuelle petit à petit avec la molette TIME/VALUE pour rechercher l'endroit où la phrase suivante commence (le début du passage).
4. Une fois que vous avez repéré le début du passage, appuyez sur [STOP] pour arrêter la boucle Scrub. Pour retrouver facilement cette position, placez-y un marqueur en appuyant sur [MARK].

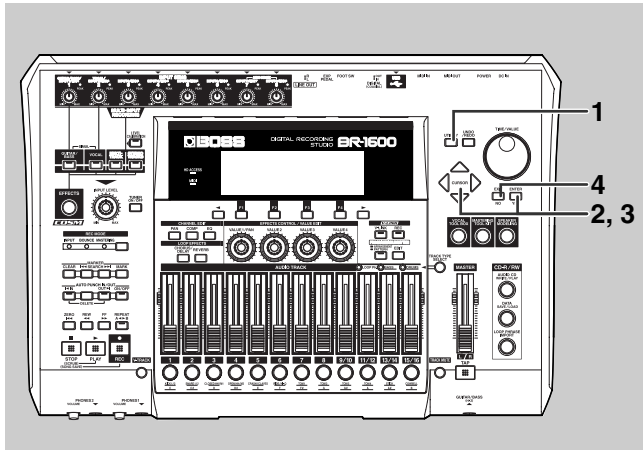
MEMO

Lorsque vous utilisez la fonction Scrub, l'éteignement (Mute) des pistes est annulé.

Changer la position de la boucle Scrub

Le BR-1600CD permet de situer la boucle Scrub avant (jusqu'à) ou après (à partir de) la position actuelle.

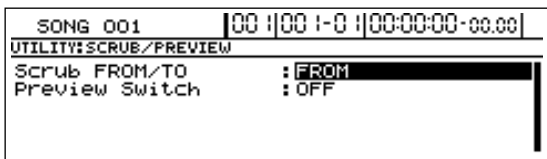
La procédure suivante permet de changer la position de la boucle Scrub.



1. Appuyez sur [UTILITY].
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur SCRUB/PRV. et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (SCRUB/PRV.) si l'icône SCRUB/PREVIEW est affichée.
La page "Scrub/Preview" s'affiche.



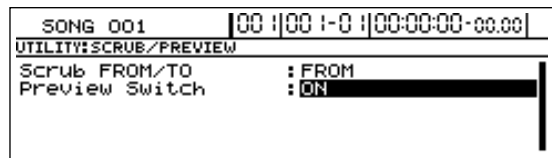
3. Amenez le curseur sur "Scrub FROM/TO" et changez la position de la boucle avec la molette TIME/VALUE.
FROM:
La boucle Scrub est effectuée à partir de la position actuelle.
TO:
La boucle Scrub est effectuée jusqu'à la position actuelle.
4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Détecter la fin d'un passage avec Scrub et Preview

Activer la fonction Preview

Il faut régler le BR-1600CD pour pouvoir utiliser la fonction Preview.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Amenez le curseur sur SCRUB/PRV. et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (SCRUB/PRV.) si l'icône SCRUB/PREVIEW est affichée.
La page "Scrub/Preview" s'affiche.
3. Amenez le curseur sur "Preview Switch" et sélectionnez "ON" avec la molette TIME/VALUE.



La fonction Preview est activée.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Combiner Scrub et Preview

1. Maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [PLAY].
[PLAY] clignote et la fonction Scrub entre en action.
2. Lorsque la fonction Scrub est en cours, appuyez sur [REW] ou [FF].
Si vous appuyez sur [REW], un passage d'une seconde précédant la position actuelle est reproduit (PREVIEW TO); si vous appuyez sur [FF], un passage d'une seconde suivant la position actuelle est reproduit (PREVIEW FROM).
3. Utilisez Scrub et Preview pour détecter la fin d'un passage
4. Déplacez la position actuelle petit à petit avec la molette TIME/VALUE pour rechercher l'endroit où la phrase se termine (la fin du passage).
Si vous appuyez sur [REW], vous pouvez vérifier si la phrase s'interrompt brutalement durant la reproduction ou non.
5. Une fois que vous avez repéré la fin du passage, appuyez sur [STOP] pour arrêter la boucle Scrub.

HINT

Pour retrouver facilement cette position, placez-y un marqueur en appuyant sur [MARK].

Editer un enregistrement (édition de piste)

Le BR-1600CD vous permet d'éditer votre morceau grâce à toute une palette de fonctions permettant de copier ou de déplacer des passages au sein d'une piste ou d'une piste à l'autre.

Précautions lors de l'édition de pistes

N'oubliez pas de sauvegarder le morceau si vous voulez conserver les changements effectués. Le BR-1600CD conserve momentanément les données audio enregistrées ou éditées sur le disque dur jusqu'à ce que le morceau dont elles dépendent soit sauvegardé. Si vous ne sauvegardez pas le morceau, ces données sont perdues lors de la mise hors tension ou du chargement d'un nouveau morceau.

Si la destination choisie pour la copie ou le déplacement contient déjà des données, celles-ci sont remplacées.

Le segment à copier ou déplacer doit être d'une durée supérieure à 0,5s. Si vous copiez ou déplacez un segment plus court, vous ne l'entendrez pas à la reproduction.

Veillez également à ne pas laisser de passage plus court que 0,5s après avoir déplacé, inséré, effacé ou supprimé des données. Si vous laissez un passage plus court, vous ne l'entendrez pas à la reproduction.

Copier des données audio (Track Copy)

La fonction Track Copy vous permet de copier un segment de données audio à un nouvel endroit.

Vous pouvez copier des données audio dans plusieurs pistes en une fois ou copier des données à plusieurs reprises pour créer une séquence de segments audio identiques à partir d'un endroit spécifié.

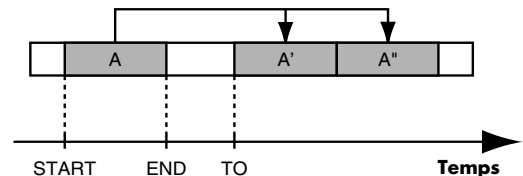
Cette fonction accélère et facilite la création de morceaux lorsque vous pouvez réutiliser une phrase enregistrée sur une piste donnée ou répéter la même phrase plusieurs fois.

Lorsque vous copiez des données, la destination spécifiée correspond généralement à l'endroit où doit débiter le segment copié. Il est cependant parfois plus important d'aligner un point se trouvant dans le segment (et non au début) avec la destination spécifiée. Le BR-1600CD vous permet de copier des données de cette façon avec le paramètre "FROM".

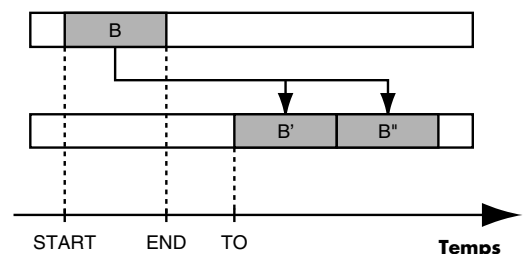
Si, par exemple, vous copiez un bruit de bombe à minuterie suivi d'une explosion, il est probablement plus important de placer avec précision le début de l'explosion dans la piste de destination. Normalement, vous auriez été obligé de calculer le temps entre le début de la minuterie et l'explosion pour placer correctement le segment copié. Cette fonction, par contre, vous permet de repérer l'endroit où se produit

l'explosion dans le segment source avec "FROM" et l'endroit voulu pour l'explosion dans le segment de destination avec "TO". Rien de plus simple dès lors que de copier vos données en plaçant l'explosion à l'endroit exact où elle doit se produire.

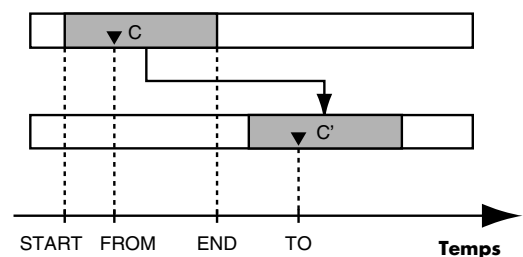
Exemple 1: Copier deux fois dans la même piste



Exemple 2: Copier deux fois dans une piste différente



Exemple 3: Copier des données audio avec "FROM"



1. Appuyez sur [UTILITY].

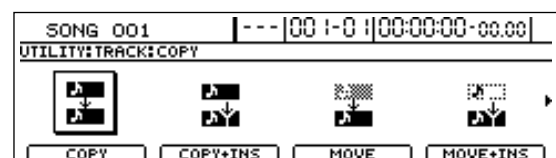
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur TRACK et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (TRACK) si l'icône TRACK est affichée.

La page "Track" s'affiche.



Editer un enregistrement (édition de piste)

- Si la plage de la copie va du début à la fin du morceau, appuyez sur [F3] (SELECT ALL).
7. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [F4] (GO).
Les données audio sont copiées et, une fois la copie terminée, "Complete!" s'affiche.
 8. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Déplacer des données audio (Track Move)

La fonction Track Move vous permet de déplacer un segment de données audio à un nouvel endroit.

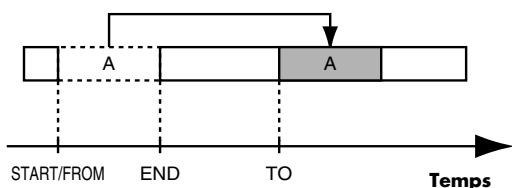
Lorsque vous déplacez un segment de données audio, il reste un espace blanc à sa place originale.

Vous pouvez aussi vous servir de cette fonction pour déplacer des données audio de plusieurs pistes en une seule opération.

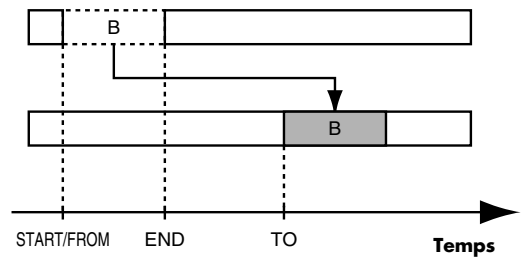
Lorsque vous déplacez des données, la destination spécifiée correspond généralement à l'endroit où doit débiter le segment déplacé. Il est cependant parfois plus important d'aligner un point se trouvant dans le segment (et non le début) avec le point de destination spécifié. Le BR-1600CD vous permet de déplacer des données de cette façon avec le paramètre "FROM".

Si, par exemple, vous déplacez un bruit de bombe à minuterie suivi d'une explosion, il est probablement plus important de placer avec précision le début de l'explosion dans la piste de destination. Normalement, vous auriez été obligé de calculer le temps entre le début de la minuterie et l'explosion pour placer correctement le segment déplacé. Cette fonction, par contre, vous permet de repérer l'endroit où se produit l'explosion dans le segment original avec "FROM" et l'endroit voulu pour l'explosion dans le segment de destination avec "TO". Rien de plus simple dès lors que de déplacer vos données en plaçant l'explosion à l'endroit exact où elle doit se produire.

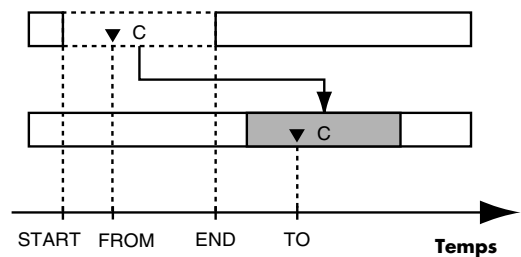
Exemple 1: Déplacer des données au sein d'une piste



Exemple 2: Déplacer des données dans une piste différente

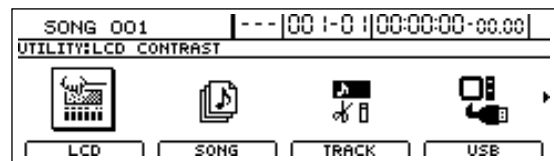


Exemple 3: Déplacer des données avec "FROM"



1. Appuyez sur [UTILITY].

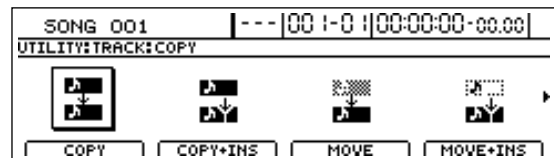
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur TRACK et appuyez sur [ENTER/YES].

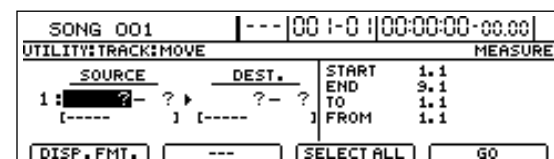
Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (TRACK) si l'icône TRACK est affichée.

Le menu "Track" apparaît.



3. Amenez le curseur sur MOVE ou MOVE + INS et appuyez sur [ENTER/YES].

MOVE



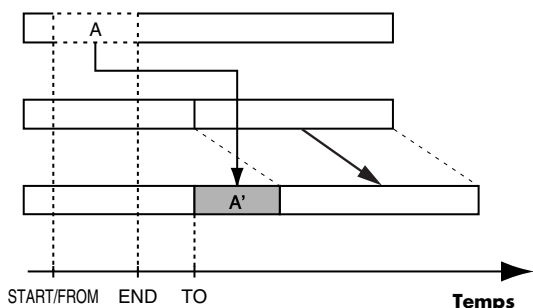
MOVE + INS(ERT)

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00.00	
UTILITY:TRACK:MOVE+INSERT		MEASURE	
SOURCE	DEST.	START	1.1
1: [---] ?- ? ▶	[---] ?- ?	END	9.1
[---]] [---]]		TO	1.1
		FROM	1.1
[DISP. FMT.]	---	[SELECT ALL]	GO

La page "Track Move" apparaît et vous permet de sélectionner les pistes et pistes virtuelles de source et de destination.

Si vous sélectionnez MOVE + INS, un espace vide de la longueur requise est d'abord inséré à la destination puis les données source y sont déplacées.

Exemple 4: Déplacer des données audio avec MOVE + INS



NOTE

Si vous utilisez MOVE + INS, il est impossible de choisir la même piste comme source et destination.

- Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner les pistes et pistes virtuelles de source et de destination.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00.00	
UTILITY:TRACK:MOVE		MEASURE	
SOURCE	DEST.	START	1.1
1: 1- 1 ▶	2- 3	END	4.1
[GUITR001]	[GUITR002]	TO	5.1
		FROM	1.1
[DISP. FMT.]	---	[SELECT ALL]	GO

Si un nom a été assigné à la piste sélectionnée, il est affiché.

- Si vous voulez déplacer des données audio dans d'autres pistes avec les mêmes réglages (plage, position etc.), amenez le curseur à la position illustrée ci-dessous et tournez la molette TIME/VALUE.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00.00	
UTILITY:TRACK:MOVE		MEASURE	
SOURCE	DEST.	START	1.1
2: [---] ?- ? ▶	[---] ?- ?	END	9.1
[---]] [---]]		TO	1.1
		FROM	1.1
[DISP. FMT.]	---	[SELECT ALL]	GO

Vous pouvez alors sélectionner d'autres pistes comme source et destination d'autres opérations de déplacement.

Dans ce cas, il est impossible de sélectionner une piste de destination qui coïncide avec une autre piste source.

Si vous voulez annuler le déplacement pour une piste donnée, tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche jusqu'à ce qu'un point d'interrogation (?) apparaisse.

NOTE

- Le déplacement est annulé pour toute ligne contenant un ou plusieurs points d'interrogation.
- Comme les pistes 9/10~15/16 sont stéréo, il est impossible de sélectionner une de leurs pistes mono indépendamment de l'autre.

- Amenez le curseur dans la partie droite de l'écran et définissez la plage du segment déplacé ainsi que les positions de destination.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00.00	
UTILITY:TRACK:MOVE		MEASURE	
SOURCE	DEST.	START	1.1
1: 1- 1 ▶	2- 3	END	4.1
[GUITR001]	[GUITR002]	TO	5.1
		FROM	1.1
[DISP. FMT.]	---	[SELECT ALL]	GO

Si vous appuyez sur [F1] (DISP.FMT.), vous pouvez choisir la façon dont les positions sont définies (par mesures, par unités temporelles ou par marqueur).

Réglez ensuite les paramètres suivants.

START (début):

Ce paramètre détermine le début de la plage des données audio déplacées.

END (fin):

Ce paramètre détermine la fin de la plage des données audio déplacées.

TO (point de destination):

Ce paramètre détermine le point de destination de référence.

FROM (point source):

Ce paramètre détermine le point source de référence devant être aligné avec le point "TO" (point de référence pour la destination). En général, ce point a la même valeur que le point "START".

NOTE

- Si vous définissez les points ci-dessus en valeurs temporelles puis changez le format d'affichage en mesures ou en marqueurs, un plus (+) peut s'afficher pour signaler que les positions indiquées ne correspondent pas aux positions réelles. Si vous voulez définir les points sous forme de mesures ou de marqueurs, utilisez la molette TIME/VALUE pour effectuer les réglages à toutes les pages concernées et éviter ainsi les divergences.
- Si le déplacement concerne toutes les données du morceau, appuyez sur [F3] (SELECT ALL).

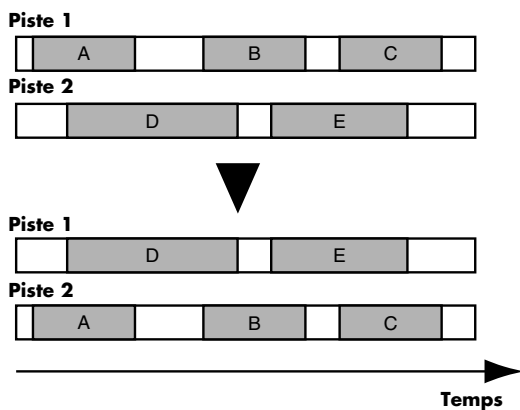
Editer un enregistrement (édition de piste)

- Une fois les réglages terminés, appuyez sur [F4] (GO).
Les données audio sont déplacées et, une fois le déplacement terminé, "Complete!" s'affiche.
- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Echanger des données audio (Track Exchange)

La fonction Track Exchange permet d'échanger toutes les données enregistrées entre deux pistes.

Exemple: Echanger toutes les données entre les pistes 1 et 2



- Appuyez sur [UTILITY].

Le menu "Utility" s'affiche.



- Amenez le curseur sur TRACK et appuyez sur [ENTER/YES].

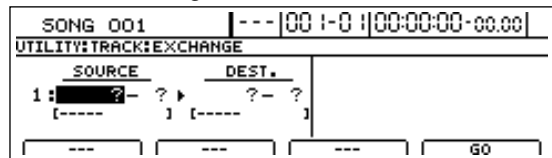
Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (TRACK) si l'icône TRACK est affichée. Le menu "Track" apparaît.



- Amenez le curseur sur EXCHANGE et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (EXCHANGE) si l'icône EXCHANGE est affichée.

La page "Track Exchange" apparaît et permet de sélectionner les pistes et pistes virtuelles de source et de destination de l'échange.

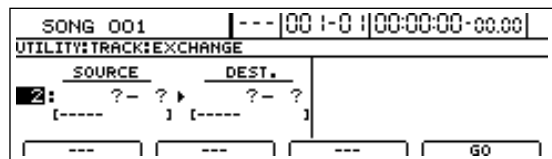


- Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner les pistes et pistes virtuelles entre lesquelles l'échange doit se faire.

Si un nom a été assigné à la piste sélectionnée, il est affiché.



- Si vous voulez échanger des données audio entre d'autres pistes avec les mêmes réglages, amenez le curseur à la position illustrée ci-dessous et tournez la molette TIME/VALUE.



Vous pouvez alors sélectionner d'autres pistes comme source et destination d'autres échanges.

Dans ce cas, il est impossible de sélectionner une piste de destination qui coïncide avec une autre piste source.

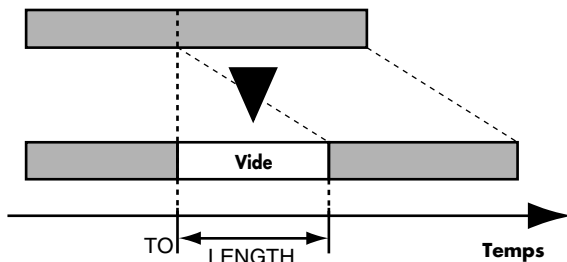
Si vous voulez annuler la copie pour une piste donnée, tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche jusqu'à ce qu'un point d'interrogation (?) apparaisse.

NOTE

- Le déplacement est annulé pour toute ligne contenant un ou plusieurs points d'interrogation.
 - Comme les pistes 9/10~15/16 sont stéréo, il est impossible de sélectionner une de leurs pistes mono indépendamment de l'autre.
- Une fois les réglages terminés, appuyez sur [F4] (GO).
Les données audio sont échangées et, une fois l'échange terminé, "Complete!" s'affiche.
 - Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Insérer un espace vide entre des données audio (Track Insert)

La fonction Track Insert permet d'insérer un espace vide à une position spécifique. Si vous voulez ajouter une nouvelle phrase au milieu d'un passage, utilisez cette fonction pour insérer un espace vide de même longueur que la phrase à ajouter; ensuite, vous n'avez plus qu'à y enregistrer la phrase en question.



1. Appuyez sur [UTILITY].

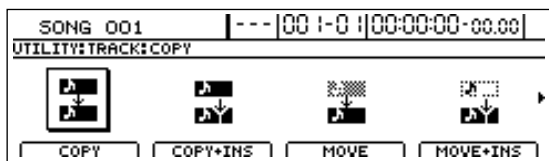
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur TRACK et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (TRACK) si l'icône TRACK est affichée.

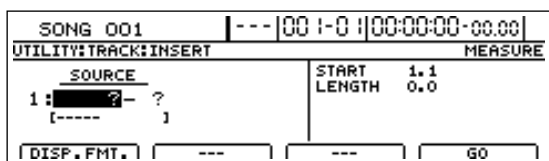
Le menu "Track" apparaît.



3. Amenez le curseur sur INSERT et appuyez sur [ENTER/YES].

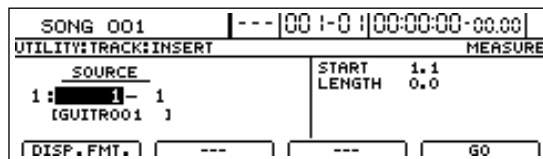
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (INSERT) si l'icône INSERT est affichée.

La page "Track Insert" apparaît et vous permet de sélectionner la piste et piste virtuelle où l'espace vide doit être inséré.

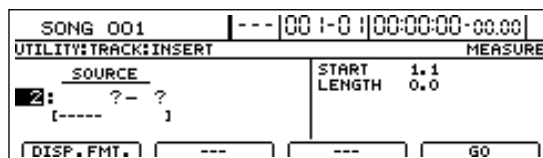


4. Sélectionnez la piste et la piste virtuelle dans laquelle vous voulez insérer un espace vide avec les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE.

Si un nom a été assigné à la piste sélectionnée, il est affiché.



5. Si vous voulez insérer un espace vide dans d'autres pistes avec les mêmes réglages (position, longueur etc.), amenez le curseur à la position illustrée ci-dessous et tournez la molette TIME/VALUE.

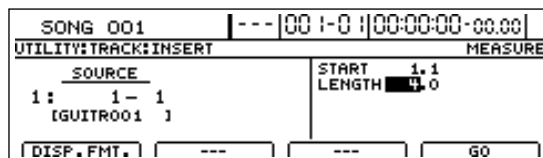


Vous pouvez alors sélectionner d'autres pistes pour y insérer le même espace vide. Si vous voulez annuler l'insertion pour une piste donnée, tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche jusqu'à ce qu'un point d'interrogation (?) apparaisse.

NOTE

- L'insertion ne se fait pas pour les lignes contenant un ou plusieurs points d'interrogation.
- Si vous voulez entrer le même espace vide dans toutes les pistes virtuelles ou toutes les pistes, tournez la molette TIME/VALUE vers la droite jusqu'à ce que "*" soit sélectionné.
- Pour sélectionner toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes, appuyez sur *- *.
- Comme les pistes 9/10~15/16 sont stéréo, il est impossible de sélectionner une de leurs pistes mono indépendamment de l'autre.

6. Amenez le curseur dans la partie droite de l'écran et définissez la position et la longueur de l'espace vide à insérer.



Si vous appuyez sur [F1] (DISP.FMT.), vous pouvez choisir la façon dont la position est définie (par mesures, par unités temporelles ou par marqueur).

Réglez ensuite les paramètres suivants.

START (début): Ce paramètre détermine la position à laquelle l'espace vide est inséré.

LENGTH: Ce paramètre détermine la longueur de l'espace vide.

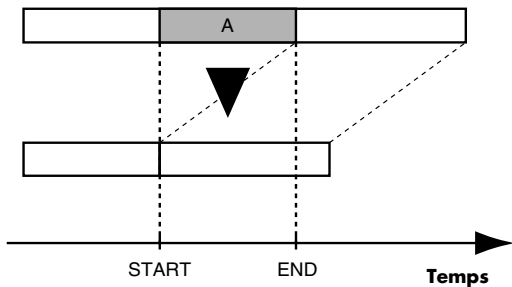
NOTE

Si vous définissez le point Start en valeur temporelle puis changez le format d'affichage en mesures ou en marqueurs, un plus (+) peut s'afficher pour signaler que la position indiquée ne correspond pas à la position réelle. Si vous travaillez en mesures, utilisez la molette TIME/VALUE et choisissez l'affichage en mesure pour entrer la position et éviter tout malentendu.

- Une fois les réglages terminés, appuyez sur [F4] (GO).
L'espace vide est inséré et, une fois l'insertion terminée, "Complete!" s'affiche.
- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

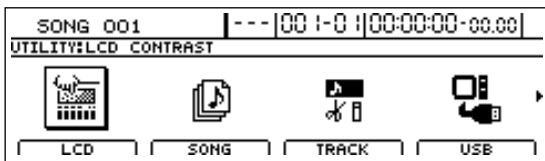
Supprimer des données audio et l'espace occupé (Track Cut)

La fonction Track Cut permet de supprimer des données audio d'une plage spécifiée et d'avancer les données suivantes pour ne pas laisser d'espace vide.



- Appuyez sur [UTILITY].

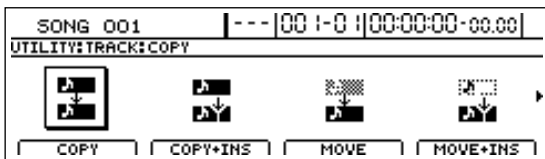
Le menu "Utility" s'affiche.



- Amenez le curseur sur TRACK et appuyez sur [ENTER/YES].

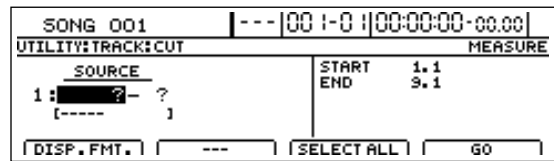
Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (TRACK) si l'icône TRACK est affichée.

Le menu "Track" apparaît.



- Amenez le curseur sur CUT et appuyez sur [ENTER/YES].

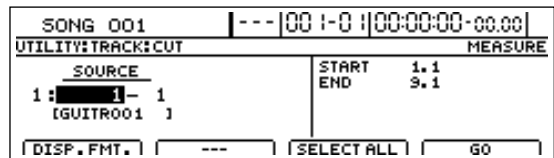
Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (CUT) si l'icône CUT est affichée.



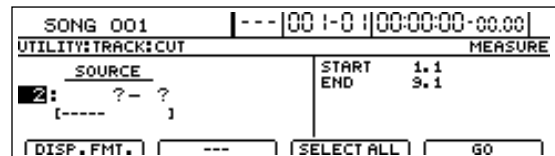
La page "Track Cut" apparaît et permet de sélectionner la piste et piste virtuelle contenant les données à supprimer.

- Sélectionnez la piste et la piste virtuelle contenant les données indésirables avec les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE.

Si un nom a été assigné à la piste sélectionnée, il est affiché.



- Si vous voulez supprimer des données audio dans d'autres pistes avec les mêmes réglages (plage etc.), amenez le curseur à la position illustrée ci-dessous et tournez la molette TIME/VALUE.

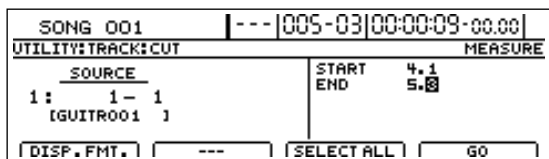


Vous pouvez alors sélectionner d'autres pistes pour y supprimer des données audio sur la même plage. Si une piste donnée ne doit pas subir de suppression, tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche jusqu'à ce qu'un point d'interrogation (?) apparaisse.

NOTE

- La suppression ne se fait pas pour les lignes contenant un ou plusieurs points d'interrogation.
- Si vous voulez supprimer des données audio dans toutes les pistes virtuelles ou toutes les pistes, tournez la molette TIME/VALUE vers la droite jusqu'à ce que "*" soit sélectionné.
- Pour sélectionner toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes, vous pouvez aussi choisir "*- *".
- Comme les pistes 9/10~15/16 sont stéréo, il est impossible de sélectionner une de leurs pistes mono indépendamment de l'autre.

6. Amenez le curseur dans la partie droite de l'écran et définissez la plage de données à supprimer.



Si vous appuyez sur [F1] (DISP.FMT.), vous pouvez choisir la façon dont les positions sont définies (par mesures, par unités temporelles ou par marqueur).

Réglez ensuite les paramètres suivants.

START (début):

Ce paramètre détermine le début de la plage de données audio à supprimer.

END (fin):

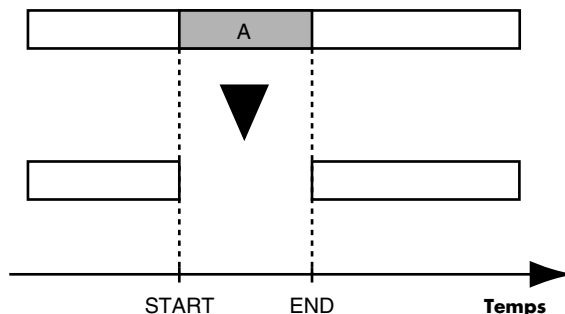
Ce paramètre détermine la fin de la plage de données audio à supprimer.

NOTE

- Si vous définissez les points ci-dessus en valeurs temporelles puis changez le format d'affichage en mesures ou en marqueurs, un plus (+) peut s'afficher pour signaler que les positions indiquées ne correspondent pas aux positions réelles. Si vous voulez définir les points sous forme de mesures ou de marqueurs, utilisez la molette TIME/VALUE pour effectuer les réglages à toutes les pages concernées et éviter ainsi les divergences.
 - Si la plage à supprimer va du début à la fin du morceau, appuyez sur [F3] (SELECT ALL).
7. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [F4] (GO).
Les données audio sont supprimées et, une fois la suppression terminée, "Complete!" s'affiche.
8. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Effacer des données audio (Track Erase)

La fonction Track Erase permet d'effacer des données audio d'une plage spécifiée; cependant, les données suivantes ne bougent pas et il en résulte un espace vide.



1. Appuyez sur [UTILITY].

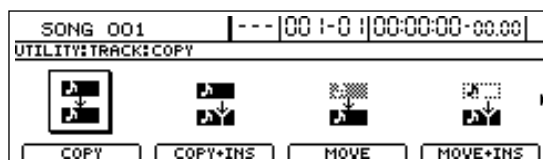
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur TRACK et appuyez sur [ENTER/YES].

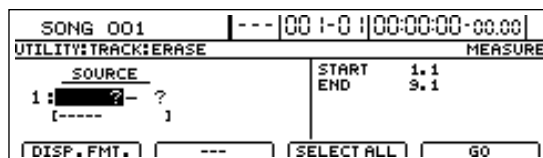
Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (TRACK) si l'icône TRACK est affichée.

Le menu "Track" apparaît.



3. Amenez le curseur sur ERASE et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (ERASE) si l'icône ERASE est affichée.



La page "Track Erase" apparaît et permet de sélectionner la piste et piste virtuelle contenant les données à effacer.

Editer un enregistrement (édition de piste)

4. Sélectionnez la piste et la piste virtuelle contenant les données indésirables avec les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE.

Si un nom a été assigné à la piste sélectionnée, il est affiché.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00.00	
UTILITY:TRACK:ERASE		MEASURE	
SOURCE		START	1.1
1: []- 1		END	9.1
[GUITR001]			
[DISP.FMT.]	[---]	[SELECT ALL]	[GO]

5. Si vous voulez effacer des données audio dans d'autres pistes avec les mêmes réglages (plage etc.), amenez le curseur à la position illustrée ci-dessous et tournez la molette TIME/VALUE.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00.00	
UTILITY:TRACK:ERASE		MEASURE	
SOURCE		START	1.1
2: []- ?		END	9.1
[-----]			
[DISP.FMT.]	[---]	[SELECT ALL]	[GO]

Vous pouvez alors sélectionner d'autres pistes pour y effacer des données audio sur la même plage.

Si vous ne voulez pas effacer de données dans une piste définie, tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche jusqu'à ce qu'un point d'interrogation (?) apparaisse.

NOTE

- L'effacement n'est pas effectué pour les lignes contenant un ou plusieurs points d'interrogation.
 - Si vous voulez effacer des données audio dans toutes les pistes virtuelles ou toutes les pistes, tournez la molette TIME/VALUE vers la droite jusqu'à ce que "*" soit sélectionné.
 - Pour sélectionner toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes, vous pouvez aussi choisir "*- *".
 - Comme les pistes 9/10~15/16 sont stéréo, il est impossible de sélectionner une de leurs pistes mono indépendamment de l'autre.
6. Amenez le curseur dans la partie droite de l'écran et définissez la plage de données à effacer.

SONG 001		--- 005-03 00:00:09-00.00	
UTILITY:TRACK:ERASE		MEASURE	
SOURCE		START	4.1
1: []- 1		END	5.8
[GUITR001]			
[DISP.FMT.]	[---]	[SELECT ALL]	[GO]

Si vous appuyez sur [F1] (DISP.FMT.), vous pouvez choisir la façon dont les positions sont définies (par mesures, par unités temporelles ou par marqueur).

Réglez ensuite les paramètres suivants.

START (début): Ce paramètre détermine le début de la plage où les données audio seront effacées.

END (fin): Ce paramètre détermine la fin de la plage où les données audio seront effacées. Si les données à effacer vont du début à la fin du morceau, appuyez sur [F3] (SELECT ALL).

7. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [F4] (GO). Les données audio sont effacées et, une fois l'opération terminée, "Complete!" s'affiche.
8. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

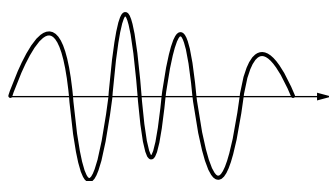
Augmenter au maximum le niveau (Normalize)

La fonction Normalize permet d'augmenter au maximum le niveau de données audio déjà enregistrées.

MEMO

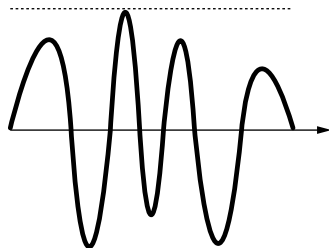
Effet de la fonction Normalize:

Les valeurs maximum pour les données de forme d'onde manipulées numériquement sont prédéterminées. Comme tout dépassement, même léger, de ces niveaux entraîne de la distorsion, les niveaux d'enregistrement sont généralement réglés de sorte à éviter toute distorsion. Cela diminue bien sûr le volume global des données enregistrées.



Il existe toutefois un procédé calculant numériquement les données enregistrées afin d'augmenter au maximum les niveaux des formes d'onde traitées. Ce traitement est appelé "normalisation."

Après normalisation, la forme d'onde a l'aspect suivant:

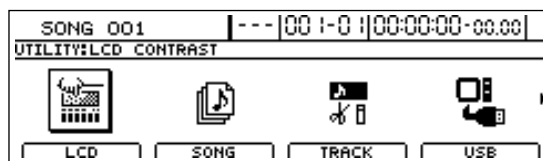


Ce traitement permet de bénéficier des niveaux maximum tout en restant dans la plage de valeurs autorisée pour les données en question.

De plus, si vous avez des pistes enregistrées à des niveaux relativement faibles, vous pouvez faire appel à cette fonction pour augmenter ces niveaux ultérieurement.

1. Appuyez sur [UTILITY].

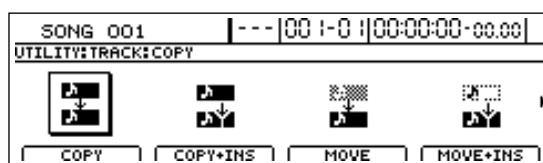
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur TRACK et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (TRACK) si l'icône TRACK est affichée.

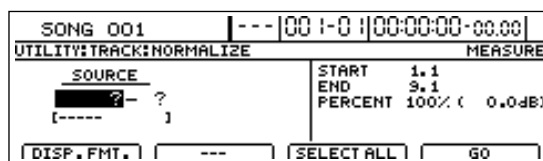
Le menu "Track" apparaît.



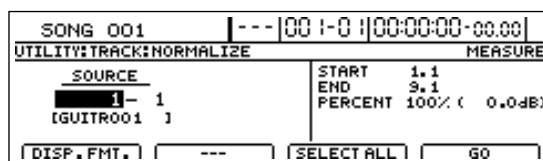
3. Amenez le curseur sur NORMALIZE et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (NORMALIZE) si l'icône NORMALIZES est affichée.

La page "Normalize" s'affiche.



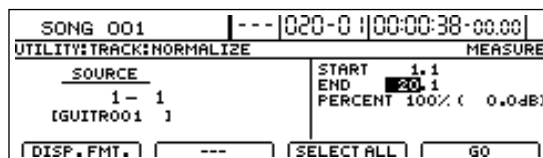
4. Sélectionnez la piste à normaliser avec la molette TIME/VALUE.



Vous pouvez sélectionner des pistes mono ou stéréo. Si vous optez pour des pistes stéréo, vous pouvez augmenter le niveau tout en conservant la balance entre les pistes gauche et droite.

5. Amenez le curseur dans la partie droite de l'écran et définissez le début et la fin du segment à normaliser avec les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE.

La page de réglage "Normalize" apparaît.



Augmenter au maximum le niveau (Normalize)

Pour normaliser toute la piste, du début jusqu'à la fin, appuyez sur [F3] (SELECT ALL).

6. Servez-vous des boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur "PERCENT" et réglez ensuite le niveau de normalisation avec la molette TIME/VALUE.

SONG 001		--- 020-0 00:00:38-00.00	
UTILITY:TRACK:NORMALIZE		MEASURE	
SOURCE	START	1.1	
1-1	END	20.1	
[GUITR001]	PERCENT	100%	(0.0dB)
[DISP.FMT.]	---	[SELECT ALL]	GO

PERCENT:

Ce paramètre détermine l'amplitude (de 1 à 100%) par rapport au maximum numérique. Avec un réglage de 100%, l'amplitude de la forme d'onde est convertie numériquement pour atteindre la valeur la plus élevée possible. Un réglage de 50% diminue l'amplitude de moitié.

7. Appuyez sur [F4] (GO).

"Track: Normalize..." (normalisation en cours) apparaît et la normalisation commence. L'opération est terminée lorsque "Complete!" apparaît.

Si vous n'aimez pas le résultat de la normalisation, vous pouvez l'annuler (Opérations élémentaires, p. 42).

8. Sauvegardez le morceau pour mémoriser la normalisation (p. 72).

NOTE

- Le segment à normaliser doit avoir une longueur minimum de 0,5 secondes. Si le segment est plus court que 0,5 secondes, aucun son ne sera reproduit.
- Il y a une interruption momentanée (d'environ 20 millisecondes) immédiatement avant et après le segment normalisé. C'est pourquoi, nous vous conseillons de placer les points Start et End à des endroits où cette interruption sera imperceptible (durant un silence, par exemple).
- Si la normalisation est effectuée avec un réglage de 100%, il peut y avoir de la distorsion durant la reproduction si le volume augmente, notamment lors de l'application d'effets.
- Si le segment normalisé contient des données de forme d'onde approchant l'amplitude maximum, ne fût-ce que brièvement, la normalisation ne produira guère d'effet perceptible. Ce phénomène est particulièrement marquant pour les sons de percussion pour lesquels l'amplitude des passages les plus forts diffère considérablement des autres sections. Ne l'oubliez pas.
- Si vous coupez le BR-1600CD ou chargez un autre morceau sans sauvegarder le morceau actuel, vous perdez l'effet de la normalisation.

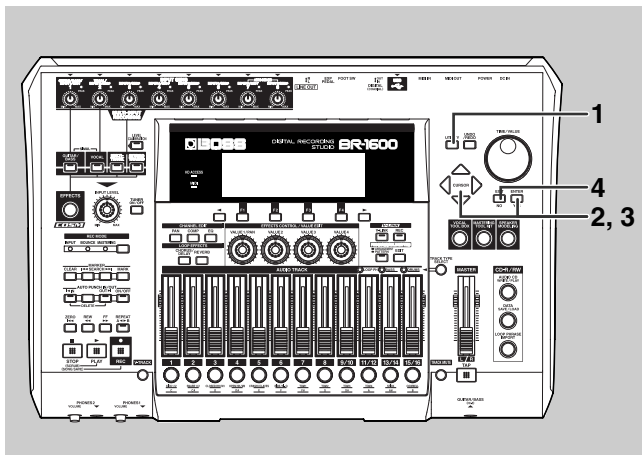
Gestion des morceaux

Infos sur le morceau (Song Information)

Affichez les informations suivantes concernant le morceau sélectionné avec la fonction Song Information.

- No. du morceau
- Nom du morceau
- Protection du morceau (active/coupée)
- Signale s'il y a eu enregistrement ou édition
- Taille du morceau (mémoire utilisée)

La taille du morceau dans la mémoire est affichée par 1Mo (ou 1,048,576 octets); il s'agit d'une approximation et non d'un chiffre exact.



1. Appuyez sur [UTILITY].

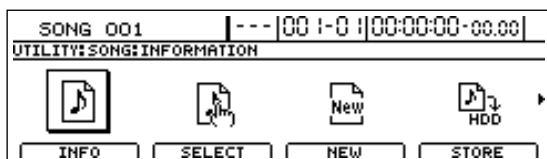
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur SONG et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SONG) si l'icône SONG est affichée.

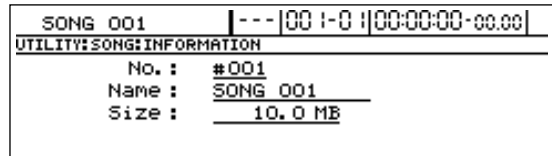
Le menu "Song" apparaît.



3. Amenez le curseur sur INFO et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (INFO) si l'icône INFO est affichée.

La page "Song Information" s'affiche.



Indique le numéro du morceau.

Indique le nom du morceau.

Si la protection du morceau est activée, "PROTECTED" apparaît ici.

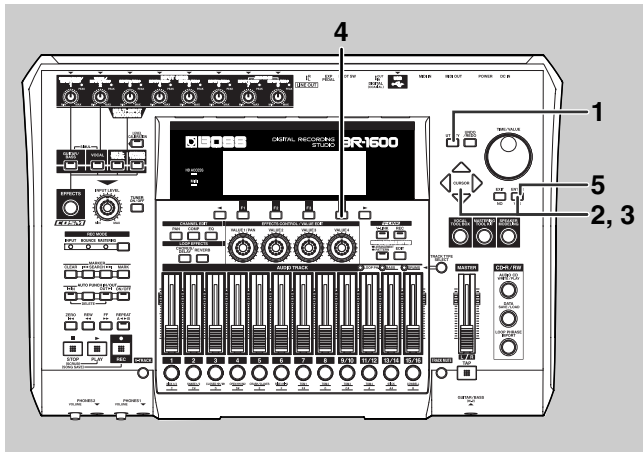
Après un enregistrement ou une modification, "EDITED" apparaît ici.

Indique la taille du morceau (en MB).

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

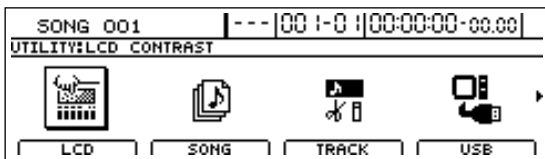
Copier des morceaux (Song Copy)

Vous pouvez copier des morceaux sauvegardés sur le disque afin d'en créer de nouveaux.



1. Appuyez sur [UTILITY].

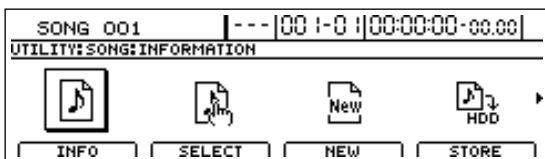
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur SONG et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SONG) si l'icône SONG est affichée.

Le menu "Song" apparaît.



3. Amenez le curseur sur COPY et appuyez sur [ENTER/YES].

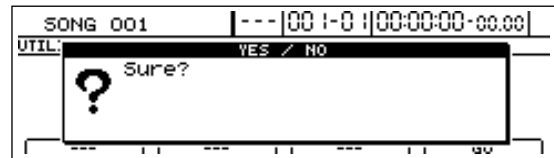
Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (COPY) si l'icône COPY est affichée. Une liste de tous les morceaux sauvegardés sur le disque dur apparaît.

Un astérisque (*) indique le morceau actuellement sélectionné.



4. Amenez le curseur sur le morceau que vous voulez copier et appuyez sur [F4] (GO).

Une demande de confirmation "Sure?" s'affiche.



5. Appuyez sur [ENTER/YES].

La copie du morceau commence.

Le numéro de morceau le plus bas encore disponible est assigné au nouveau morceau (la copie).

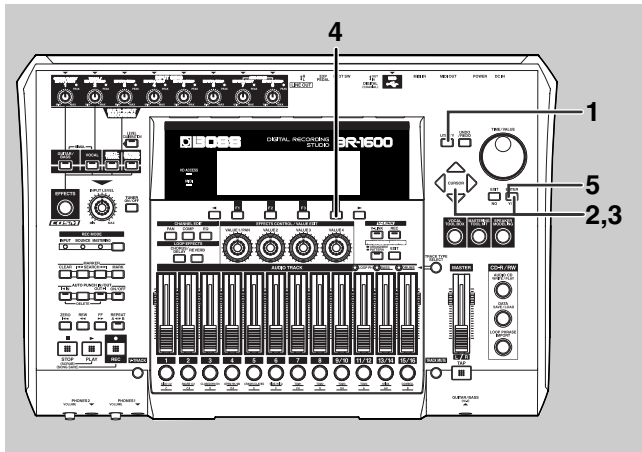
Une fois la copie terminée, le message "Complete!" apparaît et vous retrouvez la page principale.

NOTE

- Le message "Save Current?" s'affiche si vous avez enregistré de nouvelles données audio, modifié les données, les réglages de mixage ou d'effet du morceau à copier. Pour sauvegarder le morceau et les réglages effectués avant la copie, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous utilisez la fonction Song Copy sans sauvegarder les changements effectués depuis la dernière sauvegarde, vous perdez les données audio que vous venez d'enregistrer, les changements ou les réglages de mixage réalisés. Soyez donc particulièrement attentif en la matière.
- Si le message "Disk Full!" apparaît durant la copie, il n'y a pas assez de place sur le disque dur pour sauvegarder le morceau copié. Dans ce cas, il faut effacer des données dont vous n'avez plus besoin sur le disque dur pour pouvoir copier le morceau.

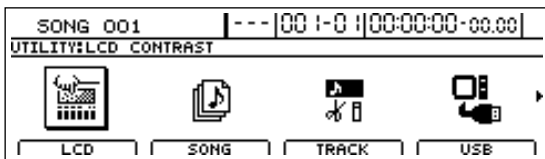
Effacer des morceaux (Song Erase)

Cette fonction permet d'effacer des morceaux indésirables du disque dur.



1. Appuyez sur [UTILITY].

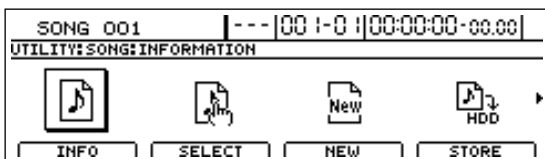
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur SONG et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SONG) si l'icône SONG est affichée.

Le menu "Song" apparaît.



3. Amenez le curseur sur ERASE et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (ERASE) si l'icône ERASE est affichée.

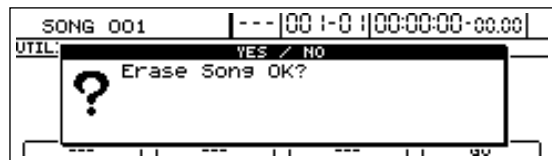
Une liste de tous les morceaux sauvegardés sur le disque dur apparaît.

Un astérisque (*) indique le morceau actuellement sélectionné.



4. Amenez le curseur sur le morceau que vous voulez effacer et appuyez sur [F4] (GO).

Une demande de confirmation "Erase Song OK?" s'affiche.



5. Appuyez sur [ENTER/YES].

Le morceau choisi est effacé.

Si vous effacez le morceau actuellement sélectionné, le BR-1600CD sélectionne ensuite le morceau ayant le numéro le plus bas.

S'il ne reste aucun morceau sur le disque dur, il crée automatiquement un nouveau morceau.

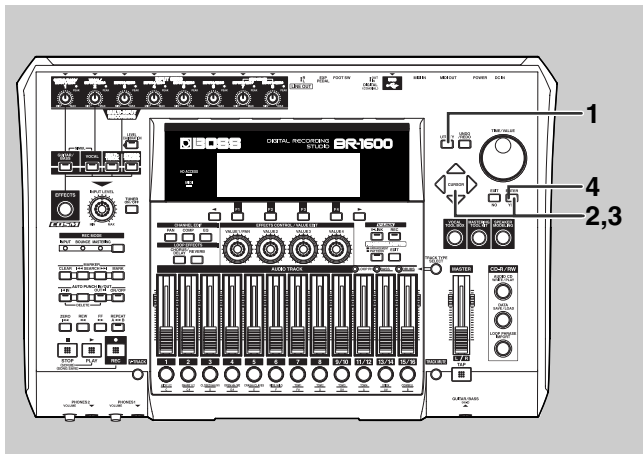
NOTE

Le message "Save Current?" s'affiche si vous avez enregistré de nouvelles données audio, modifié les données, les réglages de mixage ou d'effet (p. 76, p. 117, p. 123, Opérations élémentaires, p. 58) du morceau actuel. Pour sauvegarder le morceau actuel et les réglages effectués avant d'effacer un autre morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous utilisez la fonction Song Erase sans sauvegarder les changements effectués dans le morceau actuel depuis la dernière sauvegarde, vous perdez les données audio que vous venez d'enregistrer, les changements ou les réglages de mixage et d'effet réalisés. Soyez donc particulièrement attentif en la matière.

Optimiser la capacité du disque dur (Song Optimize)

Lorsque vous écrasez ou effacez des données audio en ajoutant des pistes, en corrigeant un enregistrement avec Punch In/Out ou en éditant une piste, les données audio ne sont pas supprimées du disque dur du BR-1600CD. Ces données audio indésirables finissent par occuper une place considérable sur le disque dur et peuvent vous empêcher de faire des enregistrements que vous pensiez pouvoir encore faire.

La fonction Song Optimize supprime définitivement ce type de données superflues et augmente ainsi la capacité du disque dur.



1. Appuyez sur [UTILITY].

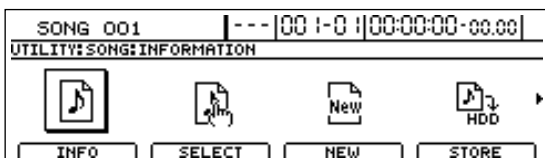
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur SONG et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SONG) si l'icône SONG est affichée.

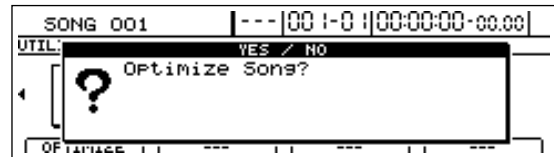
Le menu "Song" apparaît.



3. Amenez le curseur sur OPTIMIZE et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (OPTIMIZE) si l'icône OPTIMIZE est affichée.

Une demande de confirmation "Optimize Song?" s'affiche.



4. Appuyez sur [ENTER/YES].

L'optimisation du morceau commence et, une fois l'opération terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

- L'optimisation peut parfois prendre un certain temps mais c'est normal: ne pensez pas que votre appareil a un problème. Ne coupez pas l'alimentation du BR-1600CD durant l'optimisation. Le temps d'optimisation varie en fonction du volume des données du morceau et du nombre de changements effectués.
- Si vous coupez de force l'alimentation du BR-1600CD en cours d'optimisation (en débranchant le cordon d'alimentation, par exemple), il est possible que les données de tous les morceaux du disque dur soient corrompues et pas seulement celles du morceau en cours d'optimisation.
- L'optimisation du morceau supprime tout l'historique des changements effectués dans le morceau; vous ne pourrez donc plus faire appel à la fonction Undo pour toute édition effectuée avant l'optimisation. Important: si vous utilisez la fonction Undo après avoir sauvegardé un morceau qui vient d'être optimisé, toutes les données audio sont effacées.

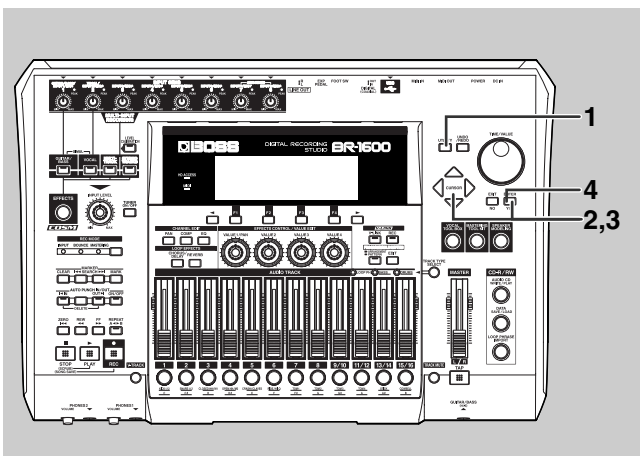
Protéger un morceau (Song Protect)

Même si vous avez sauvegardé un morceau important sur le disque dur du BR-1600CD, il y a toujours un risque d'en effacer des données audio accidentellement et de perdre des enregistrements irremplaçables. La fonction Song Protect protège vos données et vous empêche de les effacer par inadvertance.

NOTE

Le message "Save Current?" peut apparaître au cours de l'opération suivante. Il signale que le morceau actuel contient des données audio, des changements ou des réglages qui n'ont pas encore été sauvegardés; appuyez sur [ENTER/YES] pour les sauvegarder ou sur [EXIT/NO] si vous n'y tenez pas. Sachez cependant que si vous ne sauvegardez pas le morceau, ces données seront perdues et le morceau se retrouve dans l'état où il se trouvait lors de la dernière sauvegarde.

Protéger un morceau (Song Protect)



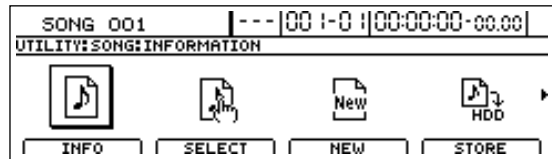
1. Appuyez sur [UTILITY].

Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur SONG et appuyez sur [ENTER/YES].

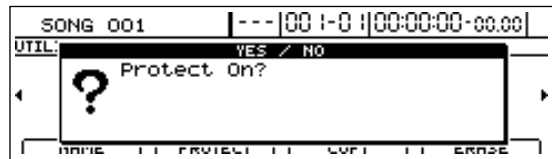
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SONG) si l'icône SONG est affichée. Le menu "Song" apparaît.



3. Amenez le curseur sur PROTECT et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (PROTECT) si l'icône PROTECT est affichée.

Une demande de confirmation "Protect On?" s'affiche.



4. Appuyez sur [ENTER/YES].

Le morceau actuel est protégé.

MEMO

Jusqu'à présent, le message "Save Current?" apparaît lorsque vous effectuez des enregistrements ou autres changements dans le morceau. Si vous voulez protéger le morceau après avoir sauvegardé des changements ou des réglages, appuyez sur [ENTER/YES] pour annuler les changements ou réglages, ou appuyez sur [EXIT/NO] pour activer la protection.

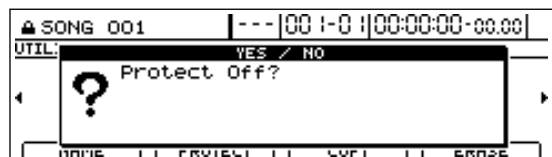
Une fois l'opération terminée, le message "Complete!" apparaît et vous retrouvez la page principale.

Un cadenas () apparaît à l'écran pour indiquer que le morceau est protégé.

Couper la protection du morceau

1. Effectuez les opérations 1~3 décrites sous "Protéger un morceau".

Une demande de confirmation "Protect Off?" s'affiche.



2. Appuyez sur [ENTER/YES].

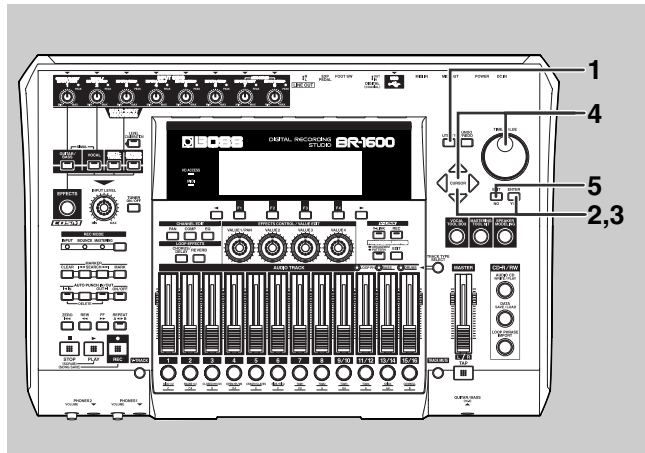
La protection du morceau en cours est coupée.

Une fois l'opération terminée, le message "Complete!" apparaît et vous retrouvez la page principale.

3. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

Nommer un morceau (Song Name)

Lorsque vous créez un nouveau morceau, le BR-1600CD le baptise automatiquement de la façon suivante: "SONG 001" etc. Ce type de nom rend toutefois l'identification des morceaux assez difficile. Nous vous conseillons donc d'attribuer un nom à vos morceaux afin de pouvoir les gérer convenablement.



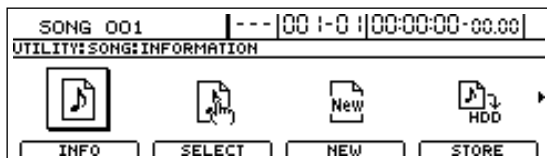
1. Appuyez sur [UTILITY].

Le menu "Utility" s'affiche.



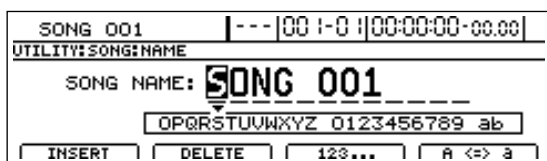
2. Amenez le curseur sur SONG et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SONG) si l'icône SONG est affichée. Le menu "Song" apparaît.



3. Amenez le curseur sur NAME et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (NAME) si l'icône NAME est affichée. La page d'entrée du nom de morceau "Song Name" s'affiche.



4. Amenez le curseur sur le caractère que vous voulez changer et sélectionnez un nouveau caractère avec la molette TIME/VALUE.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

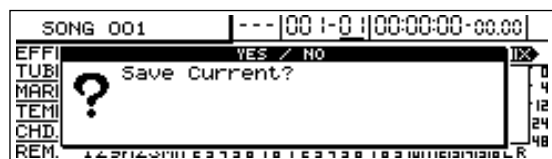
Sauvegarder le morceau (Song Save)

Lorsque vous sauvegardez un morceau, le BR-1600CD sauvegarde les éléments suivants.

- Données audio
- Réglages de mixage
- Le patch d'effet d'insertion du morceau (S001~S050*)
 - * S001~S100 en ce qui concerne la banque pour guitare.
 - * S001~S010 en ce qui concerne la banque multicanal.
- Le patch Vocal Tool Box du morceau (S01~S10*)
- Le patch Mastering Tool Kit du morceau (S01~S19*)
- Le patch Speaker Modeling du morceau (S01~S33*)
- Les réglages d'arrangements rythmiques (S001~S010)
- Séquence de phrases en boucle (S001~S050)
- Motif de basse (S000~S999)
- Motif de batterie (S000~S999)
- Les réglages d'effet Loop (S001~S050)
- Réglages d'égaliseur à 3 bandes et de compresseur
- Réglages de l'accordeur
- Réglages utilitaires (sauf: contraste de l'écran, alimentation fantôme, mélangeur secondaire et assignation d'entrée numérique)

1. A la page principale, maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [REC].

Le message "Save Current?" s'affiche.



2. Appuyez sur [ENTER/YES]. (Pour ne pas sauvegarder les derniers changements, appuyez sur [EXIT/NO]).

Le message "Storing Current..." apparaît et la sauvegarde du morceau commence. Le message "Complete!" s'affiche une fois le morceau sauvegardé.

HINT

Vous pouvez aussi sauvegarder votre morceau à partir de la page "Utility". Voyez la section "Sauvegarder un morceau à la page 'Utility'" (Opérations élémentaires, p. 57).

Section 2

Ajouter des effets

Description des effets du BR-1600CD

Le BR-1600CD propose les types d'effets suivants.

● Effets d'insertion (p. 76)

Les effets d'insertion sont appliqués aux signaux arrivant aux entrées et peuvent changer le son de multiples façons. En changeant la façon dont un effet d'insertion est connecté, vous pouvez l'appliquer non seulement au signal d'entrée mais aussi au signal de reproduction ou de sortie Master. Vous avez en outre le choix parmi toute une palette d'effets différents selon l'instrument ou l'entrée concerné(e).

Effets GUITAR/BASS:

Ces effets sont destinés à des signaux provenant de guitares ou de guitares basses. Outre la modélisation d'ampli COSM et la distorsion COSM pour guitare électrique, le BR-1600CD propose des simulateurs de guitare acoustique, de basse et de nombreux autres effets pour de nombreuses applications différentes.

Effets MIC:

Ces effets sont conçus pour le chant solo. Le BR-1600CD propose des compresseurs COSM, une modélisation de microphone COSM, un de-esser et plusieurs autres effets MIC très utiles pour l'enregistrement par micro.

Effets SIMUL:

Ces effets servent pour l'enregistrement simultané d'une piste de guitare et d'une piste de chant. Ils donnent accès à des effets pour guitare électrique et acoustique ainsi qu'à des effets pour chant.

Parmi les effets de guitare, vous pouvez utiliser la modélisation d'ampli, les simulateurs de guitare acoustique, des processeurs acoustiques et de nombreux autres algorithmes.

Pour le chant, vous disposez de compresseurs, d'égaliseurs, de supprimeurs de bruit et de delay entre autres.

Lorsque vous utilisez les effets SIMUL, l'effet de guitare est appliqué au signal de l'entrée INPUT 1/MIC 1 et l'effet de chant à l'entrée INPUT 2/MIC 2.

Effets MULTI-CHANNEL:

Ces effets peuvent être utilisés indépendamment et simultanément pour 8 sources d'entrée. Pour vos enregistrements avec plusieurs micros, le BR-1600CD propose des égaliseurs, compresseurs et filtres coupe-bas pour 8 canaux.

Effets STEREO:

Comme le nom le suggère, ces effets sont appliqués aux entrées stéréo. La banque STEREO propose des compresseurs, un processeur Lo-Fi, des modulateurs en anneau et toute une série d'autres effets stéréo.

MEMO

Qu'est-ce que COSM (Composite Object Sound Modeling)? Une technologie qui reconstitue virtuellement une structure ou un matériel existant par d'autres moyens est appelée technologie de "modélisation". COSM est une technologie brevetée par Roland qui crée de nouveaux sons en combinant diverses technologies de modélisation sonore.

● Egaliseurs et compresseurs de pistes (p. 107)

Ces effets sont appliqués aux signaux des pistes individuelles pour créer un signal de reproduction global cohérent.

Compresseurs:

Ce type d'effet permet d'éliminer les variations de volume. Si le volume d'une piste fluctue considérablement, vous pouvez le rendre un peu plus uniforme avec un compresseur. Une utilisation intense des compresseurs peut éliminer les variations dynamiques caractéristiques des instruments de musique et vous permet de créer de nouveaux sons.

NOTE

Vous pouvez utiliser les compresseurs soit sur les pistes 1~8, soit sur les pistes 9/10~15/16.

Egaliseurs 3 bandes:

Ce type d'effet modifie la tonalité (le timbre) d'un signal audio. Il sépare les fréquences d'un signal en trois bandes (grave, médium et aigu) et permet de régler le volume de chaque bande indépendamment. Les égaliseurs 3 bandes (EQ) peuvent être utilisés sur toutes les pistes (1~8 et 9/10~15/16). Notez que les égaliseurs des pistes 9/10~15/16 sont stéréo.

● Effets Loop (p. 111)

Les effets Loop peuvent être ajoutés aux signaux des pistes pour la reproduction ainsi qu'aux signaux d'entrée que vous écoutez pour leur conférer plus de profondeur et d'espace. Le BR-1600CD dispose des types d'effet Loop suivants.

Reverb:

En ajoutant de la réverbération à un son, il s'en dégage une impression d'espace et de profondeur.

Chorus:

Le chorus copie le signal original (direct), décale légèrement sa hauteur et ajoute cette copie au signal original pour l'épaissir ou le faire passer pour un son stéréo.

Delay:

Cet effet ajoute un retard (delay), un peu comme un écho. Il peut conférer une impression d'espace et de profondeur au son. Lorsque vous utilisez cet effet avec des instruments mélodiques, il peut les rendre plus doux ou en souligner le rythme.

Doubling:

Cet effet ajoute un minuscule décalage (ou retard) et génère une impression stéréo.

● Vocal Tool Box (p. 116)

La Vocal Tool Box ou "boîte à outils pour le chant" est utilisée pour la reproduction de pistes de chant et permet de corriger des variations de hauteur et d'ajouter un chœur.

La Vocal Tool Box vous propose les deux effets suivants.

Pitch Correction

La correction de hauteur (pitch) permet de corriger l'enregistrement d'une piste par demi-tons et en temps réel.

Harmony Sequence

Cet effet ajoute un chœur à la reproduction de la piste de chant sur base de la séquence d'accords entrée pour l'arrangement rythmique (p. 148).

NOTE

Si vous appliquez cet effet à une piste ne contenant pas de chant solo, vous n'obtiendrez pas le résultat escompté.

● Mastering Tool Kit (p. 129)

Le Mastering Tool Kit du BR-1600CD sert lors de la création d'un CD audio et permet d'améliorer la qualité des morceaux finis en équilibrant les volumes et les niveaux de compression. Lors de la création de CD disponible dans le commerce, le niveau le plus fort de chaque morceau est proche du volume maximum pouvant être enregistré sur le CD. Pour pouvoir graver les données de cette façon, il est indispensable d'avoir un bon équilibre entre les différents volumes. La mastérisation consiste justement à régler le volume global. Le Mastering Tool Kit du BR-1600CD vous permet d'effectuer ce traitement vite et bien.

NOTE

Un bon équilibre entre le volume des différentes pistes est le facteur le plus important pour réaliser un CD audio qui a de la pêche. Si les différentes pistes n'ont pas été correctement mixées et balancées, le Mastering Tool Kit ne pourra pas produire l'effet voulu.

● Speaker Modeling (p. 127)

Cet effet modélise les caractéristiques acoustiques de divers types d'enceintes pour la reproduction.

Dans les studios d'enregistrement professionnels, les données audio sont reproduites par des enceintes de divers types et tailles pour s'assurer que le mixage final sonne bien quel que soit le type d'enceinte utilisé. Si vous n'avez qu'une seule paire d'enceintes, l'effet Speaker Modeling du BR-1600CD vous permet d'écouter le résultat de votre mixage avec différentes enceintes.

MEMO**Combinaison d'effets possibles**

Les effets Loop peuvent être utilisés avec le compresseur ou l'égalisation de n'importe quelle piste.

Pour les effets d'insertion, les effets Vocal Tool Box, Mastering Tool Kit et Speaker Modeling, vous ne pouvez utiliser qu'un seul effet à la fois.

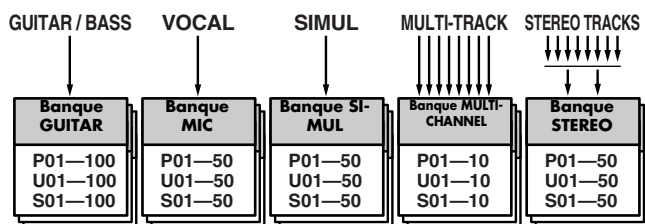
Utiliser les effets d'insertion

Ce chapitre explique comment changer et sauvegarder les paramètres des effets d'insertion.

Loin d'être réservés à l'enregistrement, les effets d'insertion du BR-1600CD peuvent également être appliqués à une piste donnée lors de la reproduction ou au mixage de plusieurs pistes. Pour en savoir plus, voyez "Changer les connexions des effets d'insertion" (p. 81).

Patches et banques d'effets

Pour choisir un effet d'insertion et régler les paramètres de cet effet, sélectionnez un patch d'effet. Le BR-1600CD contient une vaste gamme de patches d'effet préprogrammés pour guitare, chant et bien d'autres instruments. Ces patches sont groupés par type de source d'entrée et chaque groupe est appelé "banque". Les banques sont structurées de la façon suivante:



Lorsque vous appuyez sur un bouton INPUT SELECT, la banque d'effets appropriée est automatiquement sélectionnée. Lorsque vous appuyez sur un bouton [GUITAR/BASS], la banque d'effets appropriée est automatiquement sélectionnée. Les différents boutons INPUT SELECT sélectionnent les banques suivantes:

[GUITAR/BASS]	Banque Guitar
[VOCAL]	Banque MIC
[SIMUL]	Banque Simul
[MULTI-TRACK]	Banque Multi-channel
[STEREO TRACKS]	Banque Stereo

Chaque banque contient plusieurs patches proposant différents réglages.

Patches préprogrammés (Preset):

Banque Guitar	P001~P100
Banque MIC	P001~P050
Banque Simul	P001~P050
Banque Multi-channel	P001~P010
Banque Stereo	P001~P050

Les patches préprogrammés contiennent des réglages déterminés qu'il est impossible de modifier.

Patches utilisateur

Banque Guitar	U001~U100
Banque MIC	U001~U050

Banque Simul	U001~U050
Banque Multi-channel	U001~U010
Banque Stereo	U001~U050

Les patches utilisateur sont conservés sur le disque dur du BR-1600CD et vous pouvez en modifier et sauvegarder les réglages. Vous avez accès à ces patches à partir de n'importe quel morceau. Si vous avez créé un patch d'effet que vous voulez également utiliser dans un autre morceau, sauvegardez-le sous forme de patch utilisateur.

Patches de morceau

Banque Guitar	S001~S100
Banque MIC	S001~S050
Banque Simul	S001~S050
Banque Multi-channel	S001~S010
Banque Stereo	S001~S050

Les patches de morceaux peuvent être modifiés et sauvegardés de la même façon que les patches utilisateur mais, sur le disque dur, ils sont conservés au sein du morceau dont ils dépendent. Ces patches sont très utiles si vous voulez que chaque morceau conserve les réglages d'effet spécifiques utilisés lors de l'enregistrement.

MEMO

À la sortie d'usine, les patches utilisateur des banques d'effets du BR-1600CD ont les mêmes réglages que les patches préprogrammés correspondants. De plus, lorsque vous créez un nouveau morceau (Song New), les patches de morceau de chaque banque d'effet copient les réglages des patches utilisateur correspondants.

Structure des patches d'effet

Un patch d'effet est un ensemble de réglages pour les divers paramètres audio d'un algorithme d'effet.

Chaque algorithme d'effet est constitué d'une série de blocs d'effets combinés selon le résultat voulu. Ainsi, l'algorithme COSM OD GUITAR AMP est configuré comme suit:

Exemple: Algorithme COSM OD GUITAR AMP



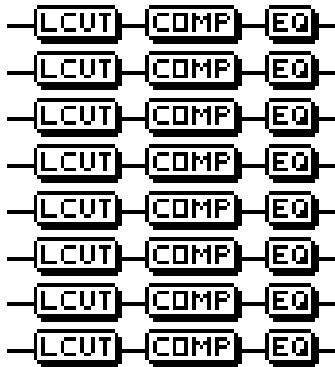
OD•DS: COSM Overdrive/Distortion

AMP•SP: Modélisation d'amplis COSM

EQ: Egaliseur 4 bandes

Prenons un autre exemple, l'algorithme 8CH COMP EQ utilisé lors de l'enregistrement simultané de huit entrées. Cet algorithme a la structure suivante:

Exemple: Algorithme 8CH COMP EQ



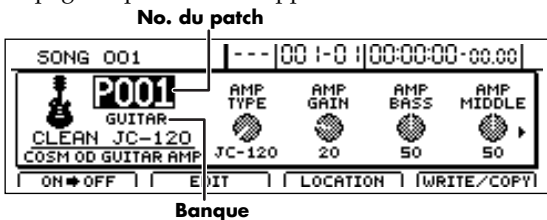
L.CUT1~8: Filtres coupe-bas
 COMP1~8: Compresseurs
 EQ1~8: Egaliseurs 3 bandes
 Au total, le BR-1600CD contient 18 algorithmes de cette sorte.

Changer les réglages d'effet d'insertion

Pour créer un nouvel effet, sélectionnez le patch préprogrammé qui s'en rapproche le plus puis changez ses réglages pour obtenir le résultat recherché. Pour conserver un patch préprogrammé dont vous avez changé les réglages, sauvegardez-le sous forme de patch utilisateur ou de morceau.

1. Appuyez sur [EFFECTS].

La page de patch d'effet apparaît.



2. Amenez le curseur sur le numéro du patch et sélectionnez un patch avec la molette TIME/VALUE.

MEMO

Si vous amenez le curseur sur le nom de la banque puis actionnez la molette TIME/VALUE, vous pouvez sélectionner une autre banque que celle choisie d'office avec le bouton INPUT SELECT.

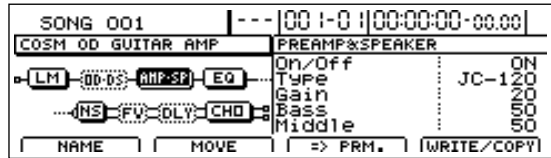
3. Appuyez sur [F2] (EDIT).

La page d'édition des effets apparaît.



La moitié gauche de cette page affiche la façon dont les blocs d'effets sont connectés dans ce patch; la moitié droite affiche les réglages de paramètres du bloc d'effet sélectionné à l'écran.

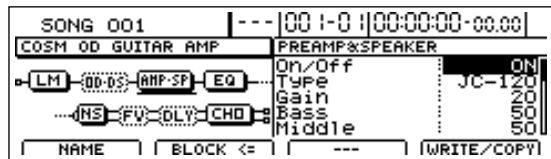
4. Amenez le curseur sur le bloc d'effet à éditer.



Si vous tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche, les lignes entourant le bloc d'effet sélectionné sont remplacées par des pointillés pour indiquer que l'effet est coupé. Inversement, si vous tournez la molette TIME/VALUE vers la droite, les pointillés entourant le bloc d'effet sélectionné sont remplacés par des lignes pour indiquer que l'effet est activé.

5. Appuyez sur [F3].=>PRM

Le curseur saute dans la zone de paramètres à droite de l'écran pour vous permettre d'en changer les réglages.

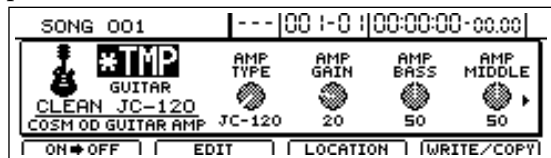


6. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.

7. Pour éditer d'autres blocs d'effets, appuyez sur [F2] (BLOCK<=) pour ramener le curseur dans la partie gauche de l'écran et répétez les étapes 4 et 5.

Notez que vous pouvez appuyer sur CURSOR [◀] ou [▶] lorsque vous êtes dans la partie de réglage de paramètres pour afficher les paramètres du bloc de gauche ou de droite, selon le bouton actionné.

8. Appuyez sur [EXIT/NO] pour retrouver la page de patch d'effet.

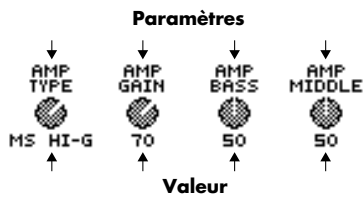


Pour indiquer que les réglages d'effet ont été temporairement modifiés, le numéro de patch est remplacé par la mention "TMP". Si vous changez de patch ou de morceau, ou si vous mettez le BR-1600CD hors tension alors que "TMP" est affiché, le patch retrouve ses réglages antérieurs. Comme il peut se révéler impossible de récupérer les changements ainsi éliminés, soyez prudent.

9. Pour sauvegarder les changements, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder les réglages d'un effet d'insertion (Effect Patch Write)" (p. 80).

Changer la sonorité des effets d'insertion avec les commandes VALUE

Quatre icônes de commandes apparaissent à la page de patch d'effet.

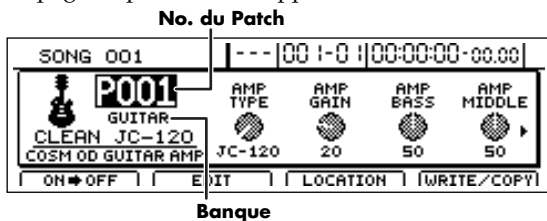


Le texte au-dessus de chaque icône indique le paramètre assigné à la commande tandis que le texte sous les icônes indique la valeur choisie pour ce paramètre.

Les commandes VALUE 1~VALUE 4 peuvent alors servir à changer directement la valeur des paramètres correspondants.

1. Appuyez sur [EFFECTS].

La page de patch d'effet apparaît.



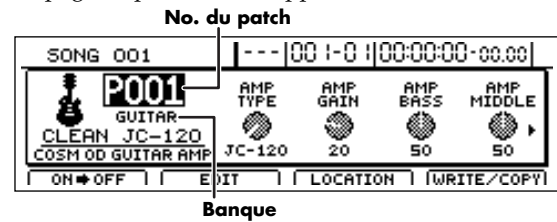
2. Actionnez une des commandes VALUE 1~VALUE 4.
L'icône de cette commande "tourne" également à l'écran. La valeur du paramètre assigné à la commande change et modifie le son de l'effet.
3. Pour sauvegarder vos réglages, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder les réglages d'un effet d'insertion (Effect Patch Write)" (p. 80).

Changer les paramètres assignés aux commandes VALUE

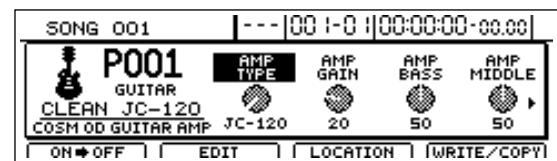
La procédure suivante permet de changer les paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE.

1. Appuyez sur [EFFECTS].

La page de patch d'effet apparaît.



2. Amenez le curseur sur le nom du paramètre affiché au-dessus de la commande dont vous voulez changer l'assignation.



3. Choisissez le paramètre voulu avec la molette TIME/VALUE.
4. Pour sauvegarder les changements, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder les réglages d'un effet d'insertion (Effect Patch Write)" (p. 80).



Les paramètres disponibles varient en fonction de l'algorithme d'effet sélectionné. Pour en savoir plus, voyez "Paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE" (p. 137).

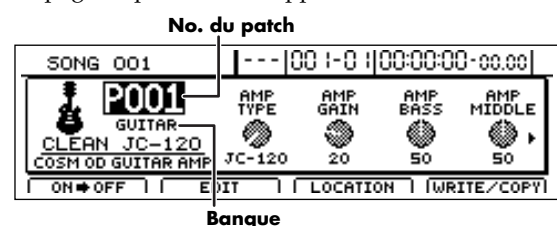
Changer les connexions des blocs d'effet

Imaginons que vous ayez sélectionné l'algorithme d'effet COSM OD GUITAR AMP: vous pouvez changer la façon dont les blocs d'effet de l'algorithme sont connectés. Vous disposez ainsi d'un large éventail de séquences d'effets différentes, comme si vous utilisiez des pédales d'effet et des câbles audio.

Pour pouvoir modifier les connexions, sélectionnez un patch utilisant l'algorithme COSM OD GUITAR AMP.

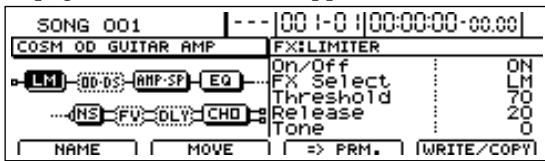
1. Appuyez sur [EFFECTS].

La page de patch d'effet apparaît.



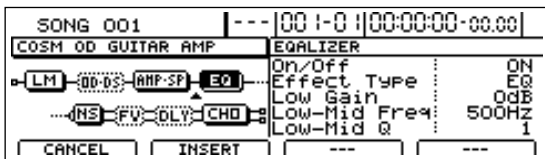
2. Appuyez sur [F2] (EDIT).

La page d'édition des effets apparaît.

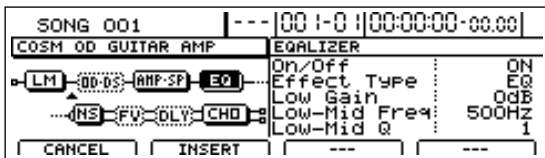


3. Amenez le curseur sur le bloc d'effet que vous voulez déplacer et appuyez sur [F2] (MOVE).

Le bloc sélectionné est contrasté et "▲" apparaît à la position de connexion actuelle.



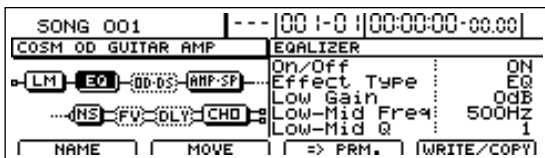
4. Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener la flèche "▲" à la position de connexion souhaitée.



Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT/NO] ou [F1] (CANCEL).

5. Appuyez sur [ENTER/YES] ou [F2] (INSERT).

Le bloc d'effet est connecté à la nouvelle position.



6. Répétez les étapes 3 et 5 si vous voulez déplacer d'autres blocs d'effet.

7. Pour sauvegarder les changements, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder les réglages d'un effet d'insertion (Effect Patch Write)" (p. 80).

Commutation mono/stéréo des compresseurs, égaliseurs et filtres coupe-bas

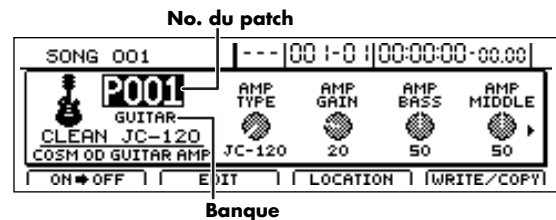
Lorsque vous choisissez l'algorithme 8CH COMP EQ, vous pouvez régler les blocs d'effet des entrées adjacentes (ex: INPUT 1 et INPUT 2 ou INPUT 3 et INPUT 4) en mode stéréo (Stereo Link).

Le BR-1600CD vous permet ainsi d'appliquer exactement le même effet aux canaux gauche et droit des signaux stéréo.

1. Sélectionnez d'abord un patch utilisant l'algorithme 8CH COMP EQ.

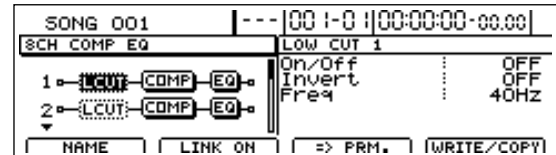
2. Appuyez sur [EFFECTS].

La page de patch d'effet apparaît.

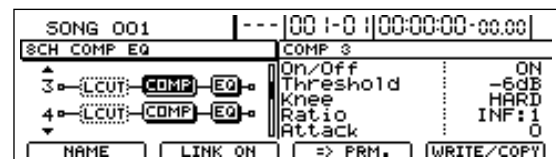


3. Appuyez sur [F2] (EDIT).

La page d'édition des effets apparaît.



4. Amenez le curseur sur l'effet pour lequel vous voulez activer le lien (Link) stéréo.



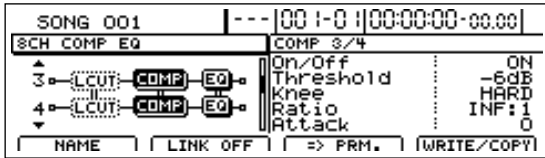
Pour activer le lien stéréo pour les entrées INPUT 1 et INPUT 2, amenez le curseur sur un bloc d'effet faisant partie d'une séquence précédée de 1 ou 2.

De même, pour activer le lien stéréo pour les entrées INPUT 7 et INPUT 8, amenez le curseur sur un bloc d'effet faisant partie d'une séquence précédée de 7 ou 8.

Utiliser les effets d'insertion

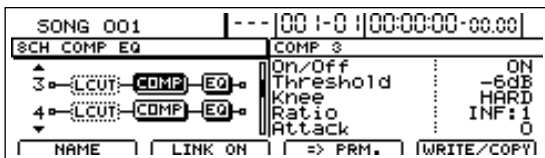
5. Appuyez sur [F2] (LINK ON).

Le lien stéréo est établi et la fonction de [F2] devient alors LINK OFF car il permet désormais de couper ce lien.



6. Appuyez sur [F2] (LINK OFF) si vous voulez couper le lien stéréo.

Le lien stéréo est alors coupé et la fonction de [F2] devient alors LINK ON car il permet désormais d'activer ce lien.



7. Pour sauvegarder les changements, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder les réglages d'un effet d'insertion (Effect Patch Write)" (p. 80).

NOTE

Lorsque le lien stéréo est activé, les paramètres des deux blocs d'effet adjacents utilisent les mêmes valeurs; lorsque vous modifiez un de ces paramètres, le paramètre correspondant de l'effet adjacent change simultanément.

Sauvegarder les réglages d'un effet d'insertion (Effect Patch Write)

Pour conserver les nouveaux réglages d'effet, sauvegardez-les sous un nouveau nom de patch.

1. Appuyez sur [F1] (NAME) à la page d'édition d'effet.



2. Sélectionnez les caractères à changer dans le nom du patch et remplacez-les par de nouveaux caractères avec la molette TIME/VALUE.

Les boutons de fonction ont le rôle suivant.

[F1] (INSERT):

Insère un blanc équivalant à un caractère.

[F2] (DELETE):

Efface un caractère.

[F3] (123...):

Permet d'entrer des chiffres au lieu de caractères.

[F4] (A<=>a):

Alterne entre majuscules et minuscules.

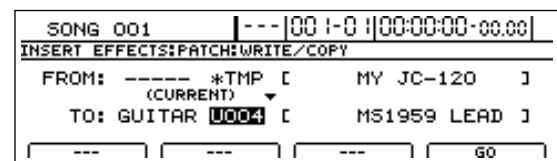
3. Appuyez sur [EXIT/NO] pour retrouver la page d'édition d'effet.

4. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY).

La page "Effects Patch Write/Copy" apparaît.



5. Amenez le curseur sur la plage TO: et sélectionnez un patch de destination avec la molette TIME/VALUE.



FROM:

Cette plage doit afficher "*TMP(CURRENT)". Si elle affiche autre chose, amenez-y le curseur et tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche pour afficher "*TMP(CURRENT)".

TO:

Cette plage détermine le patch d'effet dans lequel vos nouveaux réglages sont sauvegardés. Lorsque vous affichez la page Effects Patch Write/Copy, le curseur vient automatiquement se positionner ici. Vous pouvez aussi amener le curseur sur le nom de la banque et utiliser la molette TIME/VALUE pour choisir une nouvelle banque de destination.

6. Appuyez sur [F4] (GO).

Le patch d'effet est sauvegardé. Une fois l'opération terminée, le message "Complete!" apparaît et vous retrouvez la page de patch d'effet. Si vous avez choisi une autre banque de destination que celle sélectionnée par le bouton INPUT SELECT, cette nouvelle sélection de banque est conservée après la sauvegarde.

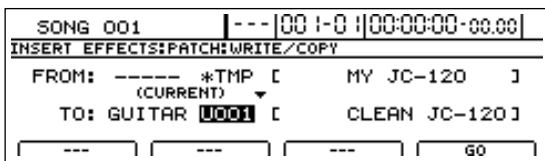
7. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Copier les réglages d'un effet d'insertion (Effect Patch Copy)

La fonction du BR-1600CD permettant de copier les patches est extrêmement pratique pour créer plusieurs patches d'effet ayant des réglages légèrement différents.

1. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY) à la page d'édition d'effet.

La page "Effects Patch Write/Copy" apparaît.



2. Amenez le curseur à la plage "FROM:" et utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir le patch que vous souhaitez copier.

FROM:

Cette plage permet de sélectionner le patch d'effets à copier. Bien que *TMP(CURRENT) puisse apparaître lorsque vous affichez la page "Effects Patch Write/Copy" après avoir modifié les réglages de patch, vous pouvez choisir le patch que vous voulez. Vous pouvez aussi amener le curseur sur le nom de la banque et utiliser la molette TIME/VALUE pour choisir une banque source.

3. Amenez le curseur sur la plage TO: et sélectionnez un patch de destination avec la molette TIME/VALUE.

TO:

Cette plage permet de sélectionner le patch de destination. Lorsque vous affichez la page "Effects Patch Write/Copy", le curseur vient automatiquement se positionner ici. Vous pouvez aussi amener le curseur sur le nom de la banque et utiliser la molette TIME/VALUE pour choisir une nouvelle banque de destination.

4. Appuyez sur [F4] (GO).

Le patch d'effet est copié. Une fois l'opération terminée, le message "Complete!" apparaît et vous retrouvez la page de patch d'effet.

MEMO

Si vous avez choisi une autre banque de destination que celle sélectionnée par le bouton INPUT SELECT, cette nouvelle sélection de banque est conservée après la copie.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

NOTE

N'oubliez pas que le contenu du patch de destination sera remplacé par le patch spécifié sous "FROM:".

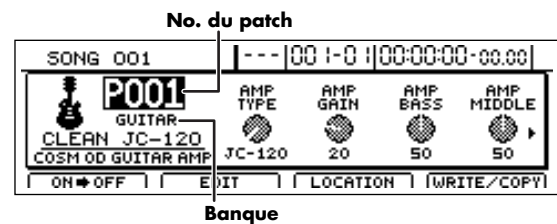
Veillez à ne pas effacer accidentellement des patches auxquels vous tenez.

Changer les connexions des effets d'insertion

Lorsque vous créez un nouveau morceau, les effets d'insertion sont initialement ajoutés aux canaux d'entrée pour que les signaux puissent être écoutés et enregistrés avec les effets. Vous pouvez cependant modifier ce type de connexion. En changeant les connexions des effets d'insertion selon la procédure décrite ci-dessous, vous pouvez préparer le BR-1600CD pour des situations différentes.

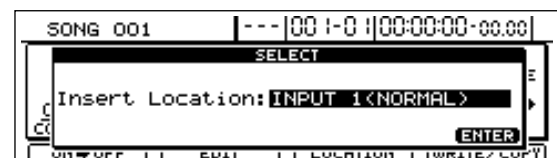
1. Appuyez sur [EFFECTS].

La page de patch d'effet apparaît.



2. Appuyez sur [F3] (LOCATION).

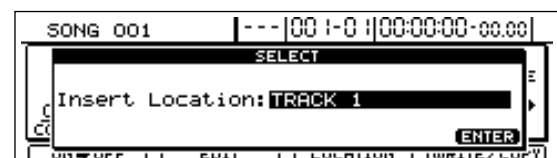
La page "Insert Location" s'affiche.



3. Changez la connexion avec la molette TIME/VALUE.



Voyez "Connexion des effets d'insertion" plus loin.



4. Appuyez sur [ENTER/YES] pour refermer la fenêtre.
5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
6. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

Utiliser les effets d'insertion



Si vous coupez le BR-1600CD ou chargez un autre morceau sans sauvegarder le morceau actuel, vous perdez les changements effectués.

Connexion des effets d'insertion

Vous avez le choix entre les types de connexions suivants pour les effets d'insertion.

INPUT 1~INPUT 8, INPUT 1~8, INPUT MIX (NORMAL):

Ce réglage insère l'effet dans le ou les canaux d'entrée correspondant(s). Il s'agit du type de connexion standard qui vous permet d'écouter et d'enregistrer les signaux après leur passage par les effets d'insertion.

INPUT 1~INPUT 8, INPUT 1~8, INPUT MIX (REC DRY):

Ce réglage insère aussi l'effet dans le ou les canaux d'entrée correspondant(s). Bien que vous puissiez écouter les sources d'entrée après leur passage par les effets d'insertion, l'enregistrement, lui, se fait sans effets: seul le signal sec (Dry) de la source est enregistré. Vous pouvez ainsi faire divers essais en appliquant différents effets au signal sec afin de trouver celui qui convient le mieux au son global du morceau.

TRACK 1~TRACK 8, TRACK 1/2~TRACK 15/16, TRACK 1~8, TRACK 9~16:

Ce réglage insère l'effet dans les pistes enregistrées. Il permet d'ajouter les effets d'insertion pour écouter les signaux enregistrés sur les pistes.

MASTER:

Ce réglage insère l'effet dans la sortie Master. Ce type de connexion permet d'ajuster le son du morceau complet durant le mixage final, d'appliquer des effets acoustiques spéciaux et de traiter le signal de sortie global de nombreuses autres façons.

Les types de connexion disponibles varient en fonction du bouton INPUT SELECT actionné et de l'algorithme utilisé dans le patch d'effet sélectionné.

Avec une connexion au niveau des entrées:

Si vous changez la sélection d'entrée (Input Select) immédiatement après la création d'un nouveau morceau (New Song), la connexion soulignée est automatiquement sélectionnée.

Sélection d'entrée	Connexions disponibles
[GUITAR/ BASS]	<u>INPUT 1 (NORMAL)</u> INPUT 1 (REC DRY) * Seul CH1 (canal 1) est relié à l'entrée INPUT 1 avec l'algorithme 8CH COMP EQ.
[VOCAL]	<u>INPUT 2 (NORMAL)</u> INPUT 2 (REC DRY) * Seul CH1 (canal 1) est relié à l'entrée INPUT 1 avec l'algorithme 8CH COMP EQ.

[SIMUL]	<u>INPUT 1/2 (NORMAL)</u> INPUT 1/2 (REC DRY) * Seuls CH1 et CH2 (canaux 1 et 2) sont reliés aux entrées INPUT 1 et INPUT 2 avec l'algorithme 8CH COMP EQ.
[MULTI- TRACK]	Si vous choisissez un autre algorithme que "8CH COMP EQ" INPUT 1 (NORMAL)~INPUT 8 (NORMAL) INPUT 1/2 (NORMAL)~INPUT 7/8 (NORMAL) INPUT 1 (REC DRY)~INPUT 8 (REC DRY) INPUT 1/2 (REC DRY)~INPUT 7/8 (REC DRY) Si vous choisissez l'algorithme "8CH COMP EQ" <u>INPUT 1~8 (NORMAL)</u> INPUT 1~8 (REC DRY)
[STEREO TRACKS]	Si vous choisissez un autre algorithme que "8CH COMP EQ" INPUT 1 (NORMAL)~INPUT 8 (NORMAL) INPUT 1/2 (NORMAL)~INPUT 7/8 (NORMAL) <u>INPUT MIX (NORMAL)</u> INPUT MIX (REC DRY) Si vous choisissez l'algorithme "8CH COMP EQ" INPUT 1~8 (NORMAL) INPUT MIX (NORMAL)* INPUT MIX (REC DRY)* * CH1 et CH2 de l'algorithme 8CH COMP EQ sont connectés respectivement aux canaux gauche et droit après le mixage stéréo.

Avec une connexion à la sortie des pistes:

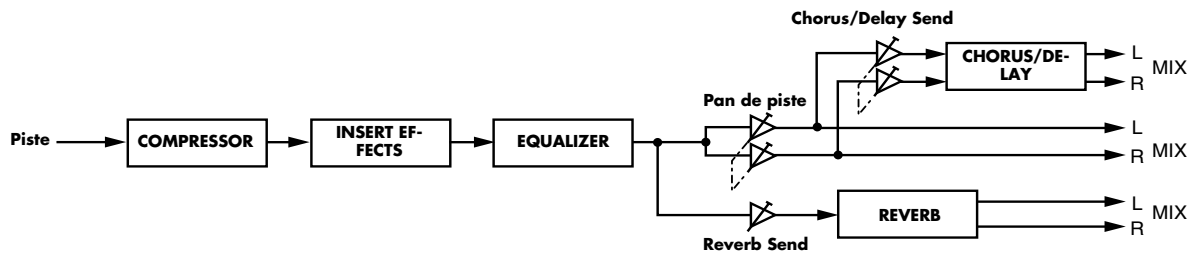
Connexions disponibles
Si vous choisissez un autre algorithme que "8CH COMP EQ" TRACK 1~8, TRACK 1/2~15/16
Si vous choisissez l'algorithme "8CH COMP EQ" TRACK 1~8, TRACK 9~16

Avec une connexion à la sortie Master:

La sortie Master peut toujours être sélectionnée mais, pour l'algorithme 8CH COMP EQ, seuls CH1 et CH2 sont connectés respectivement aux canaux gauche et droit de la sortie.

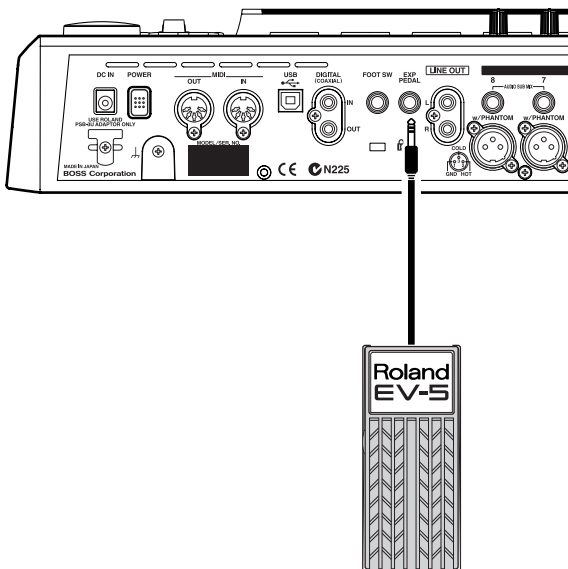


Quand vous insérez des effets dans les pistes 1~8 ou 1/2~15/16, les signaux passent par ces effets entre les compresseurs et les égaliseurs (p. 107).



Utiliser une pédale d'expres-sion

Si vous branchez une pédale d'expression (comme la Roland EV-5 ou la BOSS FV-300L) à la prise EXP PEDAL en face arrière, vous pouvez piloter certains paramètres d'effet avec le pied.



Pédale d'expres-sion (Roland EV-5)

NOTE

- Servez-vous d'une des pédales d'expression spécifiées (Roland EV-5 ou BOSS FV-300L). L'utilisation de toute autre pédale pourrait provoquer des dysfonctionnements du BR-1600CD.
- Les pédales Roland EV-5 et BOSS FV-300L ont toutes deux un réglage de volume minimum de 0.

Selon les réglages d'effets, vous pouvez utiliser la pédale d'expression comme suit. Pour en savoir plus sur les réglages à effectuer, voyez les pages indiquées.

- Pédale wah ("Wah" (p. 105))
- Pédale de volume ("Foot Volume" (p. 97))
- Pédale Pitch Shifter ("Pitch Shifter" (p. 101))
- Pédale vibrato ("Vibrato" (p. 105))

Liste des algorithmes des effets d'insertion

Les algorithmes (les effets disponibles et leur ordre de connexion) pouvant servir d'effet d'insertion sont décrits ci-dessous. Les algorithmes disponibles sont différents pour chaque banque. Pour sélectionner un algorithme, sélectionnez d'abord la banque d'effet contenant l'algorithme puis consultez la "Liste de patches d'effets" dans le fascicule et choisissez un patch exploitant l'algorithme voulu.

Pour en savoir plus sur la sélection de banque et de patch, voyez "Changer les réglages d'effet d'insertion" (p. 77).

Pour en savoir plus sur les différents effets, voyez "Fonction des paramètres des effets d'insertion" (p. 89).

BANK: GUITAR

1. COSM OD GUITAR AMP

Ce multi-effet est conçu pour guitares électriques. Exploitant la modélisation d'ampli COSM et l'effet Overdrive/Distortion COSM du BOSS GT-6, cet effet vous permet de produire toute une palette de sons de distorsion et d'ampli de guitare. Le BR-1600CD vous permet de changer à votre guise la façon dont les blocs d'effet de l'algorithme sont connectés.



COSM Overdrive/Distortion

COSM PreAmp&Speaker

Equalizer/Wah

- 4Band Equalize
- Wah

Noise Suppressor

Foot Volume

FX

- Compressor
- Limiter
- Acoustic Guitar Simulator
- Pickup Simulator
- Tremolo
- Slow Gear
- Defretter
- Phaser
- Flanger
- Pitch Shifter
- 2x2 Chorus
- Pan
- Vibrato
- Uni-V
- Short Delay
- Humanizer
- Ring Modulator
- Sub Equalizer

Delay

Chorus

2. ACOUSTIC SIM

Ce multi-effet est conçu pour guitares électriques. Il permet de produire des sons de guitare acoustique avec une guitare électrique.



Acoustic Guitar Simulator

Compressor

4Band Equalizer

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

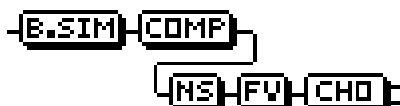
- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan

Delay

3. BASS SIM

Cet effet simule le son d'une basse lorsque vous jouez sur une guitare électrique.

* Evitez de jouer des accords lorsque vous utilisez le simulateur de basse.



Bass Simulator

Compressor/Defretter

- Compressor
- Defretter

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan

4. COSM COMP GUITAR AMP

Ce multi-effet est conçu pour guitares électriques. Outre le compresseur /limiteur COSM, il fait appel à un simulateur de préampli et d'enceintes pour produire des sons d'ampli caractéristiques.



- COSM Comp/Limiter
- PreAmp
- Speaker Simulator
- 4Band Equalizer/Wah
 - 4Band Equalizer
 - Wah
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Delay

5. ACOUSTIC GUITAR

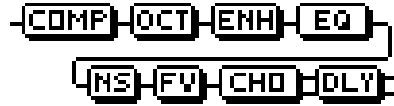
Ce multi-effet est conçu pour guitares acoustiques. Lorsque vous branchez une guitare électro-acoustique par connexion directe, cet effet produit un son chaleureux semblable à celui obtenu avec un microphone.



- Acoustic Processor
- Compressor
- 4Band Equalizer
- Noise Suppressor
- Delay

6. BASS MULTI

Ce multi-effet est conçu pour basse et permet de produire des sons de basse standard.



- Compressor/Defretter
 - Compressor
 - Defretter
- Octave
- Enhancer
- 4Band Equalizer/Wah
 - 4Band Equalizer
 - Wah
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
- Delay

7. COSM BASS AMP

Ce multi-effet est conçu pour basse. Il propose un son d'ampli créé avec un simulateur de préampli et d'enceinte.



- Compressor
- PreAmp
- Speaker Simulator
- 4Band Equalizer/Wah
 - 4Band Equalizer
 - Wah
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
- Delay

8. COSM COMP BASS AMP

Ce multi-effet est conçu pour basse.

Outre le compresseur/limiteur COSM, il fait appel à un simulateur de préampli et d'enceintes pour produire des sons d'ampli caractéristiques.



- COSM Comp/Limiter
- PreAmp
- Speaker Simulator
- 4Band Equalizer/Wah
 - 4Band Equalizer
 - Wah
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Delay

BANK: MIC

9. VOCAL MULTI

Ce multi-effet est conçu pour le chant. Il fournit les effets de base nécessaires pour les parties de chant.



- Compressor
- De-esser
- Enhancer
- 4Band Equalizer
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
- Delay

10. VOICE TRANSFORMER

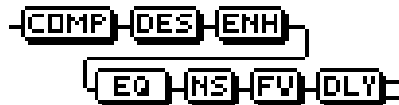
Ce multi-effet est conçu pour le chant. Il permet d'obtenir des effets uniques avec un transformateur de voix.



- Voice Transformer
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
- Delay

11. COSM VOCAL COMP

Ce multi-effet est conçu pour le chant. Le compresseur/limiteur COSM est idéal pour créer des sons de base.



- COSM Comp/Limiter
- De-esser
- Enhancer
- 4Band Equalizer
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Delay

12. MIC MODELING

Cet effet transforme le son enregistré avec un micro dynamique conventionnel, un micro-cravate ou par connexion directe et donne l'impression d'un enregistrement effectué avec un excellent micro à condensateur ou un micro spécial de studio.

Le simulateur de micro peut aussi simuler des effets de proximité.



- Mic Converter
- Bass Cut Filter
- Distance
- Limiter

BANK: STEREO

13. STEREO MULTI

Cet algorithme relie sept types d'effets, le tout en stéréo.



- Compressor
- Ring Modulator
- 4Band Equalizer/Wah
 - 4Band Equalizer
 - Wah
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
- Delay

14. LO-FI BOX

Cet effet simule le son d'une radio AM, de vieux disques joués sur un gramophone et même la dégradation extrême générée par une résolution numérique outrageusement basse.



- Lo-Fi Box
- Noise Suppressor

BANK: SIMUL

15. VO+GT.AMP

Cet algorithme est conçu pour un enregistrement simultané du chant et de la guitare.

Vous pouvez créer un son d'ampli pour la guitare avec un simulateur de préampli et d'enceinte.



- (MICRO)
- Compressor
- 4Band Equalizer
- Noise Suppressor
- Delay
- (GUITARE)
- Compressor
- PreAmp
- Speaker Simulator
- Noise Suppressor
- Delay

16. VO+AC.SIM

Cet algorithme est conçu pour un enregistrement simultané du chant et de la guitare.

Il transforme la guitare électrique en acoustique.



(MICRO)

Compressor

4Band Equalizer

Noise Suppressor

Delay

(GUITARE)

Acoustic Guitar Simulator

Compressor

Noise Suppressor

Delay

17. VO+ACOUSTIC

Cet algorithme est conçu pour un enregistrement simultané du chant et de la guitare acoustique.

Il permet de générer un son chaud pour la guitare et de simuler un enregistrement par micro même si vous branchez votre électro-acoustique par une connexion directe.



(MICRO)

Compressor

Noise Suppressor

(GUITAR)

Acoustic Processor

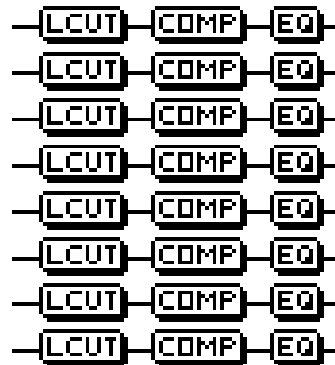
Compressor

Noise Suppressor

BANK: MULTI-CHANNEL

18. 8CH COMP EQ

Cet algorithme sert lorsque vous enregistrez jusqu'à 8 microphones simultanément en fournissant tous les effets de base dont vous avez besoin pour réussir un enregistrement simultané.



Low-Cut Filter

Compressor

3Band Equalizer

Fonction des paramètres des effets d'insertion

Toutes les marques commerciales mentionnées dans ce document sont la propriété des firmes en question. Ces firmes ne sont aucunement affiliées à BOSS et n'ont délivré aucune licence ou autorisation pour le BR-1600CD. Leurs marques sont mentionnées exclusivement afin d'identifier le matériel dont le son est simulé par le BR-1600CD.

Acoustic Guitar Simulator

Cet effet simule le son d'une guitare acoustique. Il permet de produire des sons de guitare acoustique avec une guitare électrique.

Pour obtenir l'effet plus facilement, réglez le sélecteur de micro pour choisir le côté manche.

* Cet effet est disponible avec les algorithmes "COSM OD GUITAR AMP", "ACOUSTIC SIM" ou "VO+AC.SIM".

Effect On/Off OFF, ON

Active/coupe le simulateur de guitare acoustique.

Level 0~100

Règle le volume du simulateur de guitare acoustique.

■ Avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP"

* Cet effet est disponible lorsque le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "AC".

Top 0~100

Détermine l'influence de la table sur les cordes. Ce paramètre permet donc d'ajuster l'attaque ou le contenu harmonique.

Body 0~+100

Détermine la résonance due à la caisse de l'instrument. Ce paramètre détermine donc la douceur et l'épaisseur du son qui constituent les caractéristiques propres aux guitares acoustiques.

■ Avec l'algorithme "ACOUSTIC SIM"

Pickup Type SINGLE, HUMBUCK

Précisez le type de micro utilisé sur la guitare.

Character

Permet de choisir un type de son parmi quatre.

STD (STANDARD):

Guitare acoustique normale.

JUMBO:

Guitare acoustique avec une caisse plus grande que celle de la guitare STANDARD. Cette guitare a des graves plus puissantes.

ENHANCE:

Son de guitare acoustique avec une attaque plus précise. Avec ce réglage, la guitare a une présence accentuée dans pratiquement toutes les situations.

PIEZO:

Simule le son d'un micro placé sur une guitare électro-acoustique. Ce réglage ajoute une certaine compression lors de l'attaque.

Top-Hi -100~+100

Ce paramètre détermine le niveau du son direct des cordes (le contenu harmonique).

Top-Mid -100~+100

Ce paramètre détermine l'influence de la table sur les cordes (l'attaque).

Body -100~+100

Ce paramètre règle la résonance produite par la caisse et détermine donc la douceur et l'épaisseur du son qui caractérisent les guitares acoustiques.

* Avec un réglage "-100" pour Top-Hi, Top-Mid et Body, vous n'aurez aucun son.

Acoustic Processor

Ce processeur vous permet de changer le son produit par le micro d'une électro-acoustique afin de générer un son plus riche, semblable à celui obtenu avec un microphone placé près de la guitare. Pour obtenir un résultat optimal, utilisez une sortie stéréo.

Effect On/Off OFF, ON

Active/coupe le processeur de guitare acoustique.

Body 0~100

Ce paramètre règle la résonance produite par la caisse et détermine donc la douceur et l'épaisseur du son qui caractérisent les guitares acoustiques.

Mic Distance 0~100

Détermine la distance simulée entre la guitare acoustique et le microphone.

Level 0~100

Règle le niveau global du processeur de guitare acoustique.

3 Band Equalizer

Egaliseur à trois bandes.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "8CH COMP EQ".

High Type SHLV, PEAK

Détermine le type d'égalisation de l'aigu.

SHLV:

Sélectionne une égalisation en plateau.

PEAK:

Sélectionne une égalisation en crête (cloche).

High Gain -20~+20dB

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation de l'aigu.

High Freq 800Hz~16.0kHz

Ce paramètre détermine la fréquence pour l'égalisation de l'aigu.

High Q 0.5~16.0

Ce paramètre détermine la largeur de bande pour la fréquence choisie avec "High Freq". Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite. Ce paramètre n'est disponible que lorsque "High Type" est réglé sur "PEAK".

Mid Gain -20~+20dB

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du médium.

Mid Freq 200Hz~4.0kHz

Ce paramètre détermine la fréquence centrale pour l'égalisation du médium.

Mid Q 0.3~16.0

Ce paramètre détermine la largeur de bande pour la fréquence choisie avec "Mid Freq". Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

Low Type SHLV, PEAK

Détermine le type d'égalisation du grave.

SHLV:

Sélectionne une égalisation en plateau.

PEAK:

Sélectionne une égalisation en crête (cloche).

Low Gain -20~+20dB

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du grave.

Low Freq 40Hz~800Hz

Ce paramètre détermine la fréquence pour l'égalisation du grave.

Low Q 0.3~16.0

Ce paramètre détermine la largeur de bande pour la fréquence choisie avec "Low Freq". Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite. Ce paramètre n'est disponible que lorsque "Low Type" est réglé sur "PEAK".

4 Band Equalizer

Egaliseur à quatre bandes.

* Cet effet est disponible avec les algorithmes "COSM OD GUITAR AMP", "BASS MULTI", "COSM BASS AMP" et "STEREO MULTI" si vous réglez le paramètre "Effect Type" de 4 Band Equalizer/Wah sur "EQ".

Effect On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/ coupe l'égaliseur.

Low Gain -20~+20dB

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du grave.

Low-Mid Freq 100Hz~10.0kHz

Ce paramètre détermine la fréquence centrale pour l'égalisation du médium grave.

Low-Mid Q 0.5~16.0

Ce paramètre détermine la largeur de bande pour la fréquence choisie avec "Low-Mid Freq". Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

Low-Mid Gain -20~+20dB

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du médium grave.

Hi-Mid Freq 100Hz~10.0kHz

Ce paramètre détermine la fréquence pour l'égalisation du médium aigu.

Hi-Mid Q 0.5~16.0

Ce paramètre détermine la largeur de bande pour la fréquence choisie avec "Hi-Mid Freq".

Hi-Mid Gain -20~+20dB

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du médium aigu.

High Gain -20~+20dB

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation de l'aigu.

Level -20~+20dB

Règle le niveau global après égalisation.

Bass Simulator

Cet effet simule le son d'une guitare basse. Il permet de recréer le son d'une basse lorsque vous jouez sur une guitare électrique. Evitez de jouer des accords lorsque vous utilisez le simulateur de basse.

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le simulateur de basse.

Character **LOOSE, TIGHT**

Détermine les caractéristiques du son de basse. LOOSE produit un son de cordes au diamètre plus important.

Level **0~100**

Règle le niveau global du simulateur de basse.

Bass Cut Filter

Ce filtre coupe les bruit graves (pops) indésirables. Il simule le commutateur coupe-bas équipant certains microphones.

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le filtre coupe-bas.

Freq **Thru, 20~2000Hz**

Le réglage "Thru" est généralement utilisé mais vous pouvez utiliser ce paramètre pour régler la fréquence si l'attaque contient un composant grave indésirable.

Chorus

Cet effet ajoute un signal de hauteur légèrement décalé par rapport au signal direct afin d'élargir et d'approfondir le signal de sortie. Pour obtenir un résultat optimal, utilisez une sortie stéréo.

Effect On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/coupe le chorus.

Rate **0~100**

Définit la vitesse du chorus.

Depth **0~100**

Détermine l'intensité du chorus.

Effect Level **0~100**

Règle le niveau global du signal d'effet.

■ Avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP"

Mode **MONO, STEREO**

Sélection du mode chorus.

MONO:

Cet effet chorus produit le même son sur les canaux gauche et droit (L/R).

STEREO:

Ce chorus stéréo produit un son différent sur les canaux gauche et droit.

Pre Delay **0.0ms~40.0ms**

Détermine le temps séparant le signal d'effet du signal direct. Avec un réglage Pre Delay assez long, vous obtenez un effet qui donne l'impression de deux sources jouant simultanément (effet de dédoublement).

Hi Cut Freq **700Hz~11.0kHz, Flat**

Adoucit le signal d'effet en coupant les hautes fréquences situées au-delà de la fréquence choisie.

Lorsque "Flat" (neutre) est sélectionné, le filtre coupe-haut n'a pas d'effet.

■ Si vous choisissez un autre algorithme que "COSM OD GUITAR AMP"

* Cet effet est disponible lorsque le paramètre "Effect Type" de la modulation est réglé sur "CHORUS".

Pre Delay **0.5~50.0ms**

Détermine le temps de retard séparant le signal d'effet du signal direct.

2x2 Chorus

Deux effets chorus stéréo distincts sont utilisés pour les basses et les hautes fréquences afin de créer un effet plus naturel.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" quand le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "2CE".

Xover Freq **100Hz~4.00kHz**

Ce paramètre détermine la fréquence de coupure (séparant les bandes du grave et de l'aigu).

Low Rate **0~100**

Détermine la vitesse du chorus pour le grave.

Low Depth **0~100**

Détermine l'intensité du chorus pour le grave. Si vous voulez créer un effet de dédoublement, réglez ce paramètre sur "0".

Low Pre-Dly **0.0ms~40.0ms**

Règle le retard entre le grave du signal direct et le signal d'effet. Plus le pré-delay est long, plus vous aurez la sensation d'avoir plusieurs sons (effet de dédoublement).

Fonction des paramètres des effets d'insertion

Low Level 0~100

Détermine le niveau des basses fréquences.

High Rate 0~100

Détermine la vitesse du chorus pour l'aigu.

High Depth 0~100

Détermine l'intensité du chorus pour l'aigu. Si vous voulez créer un effet de dédoublement, réglez ce paramètre sur "0".

High Pre-Dly 0.0ms~40.0ms

Règle le retard entre l'aigu du signal direct et le signal d'effet. Plus le pré-delay est long, plus vous aurez la sensation d'avoir plusieurs sons (effet de dédoublement).

High Level 0~100

Détermine le niveau des hautes fréquences.

Compressor

Cet effet peut produire un long maintien (sustain) en nivelant les niveaux du signal d'entrée.

■ Avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP"

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" quand le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "CS".

On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/coupe le compresseur.

Sustain 0~100

Détermine la durée durant laquelle les signaux de bas niveau sont accentués. Plus la valeur est élevée, plus le maintien est long.

Attack 0~100

Détermine l'intensité de l'attaque. Des valeurs élevées produisent une attaque plus cinglante et un son mieux défini.

Tone -50~+50

Règle la tonalité.

Level 0~100

Règle le niveau global de l'effet.

■ Avec l'algorithme "8CH COMP EQ"

On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/coupe le compresseur.

Threshold -48dB~0dB

Réglez ce paramètre en fonction du signal d'entrée. Les niveaux d'entrée supérieurs à ce seuil sont comprimés. Plus la valeur réglée ici est faible, plus le seuil de déclenchement du compresseur est bas.

Knee SOFT, MEDIUM, HARD

Ce paramètre détermine la façon dont la compression est appliquée (knee) autour du niveau seuil.

SOFT:

Avec ce réglage, la compression est appliquée en douceur et augmente progressivement plus le signal se rapproche du niveau seuil.

MEDIUM:

Avec ce réglage, la compression est appliquée avec une certaine douceur et augmente relativement progressivement lorsque le signal se rapproche du niveau seuil.

HARD:

Avec ce réglage, aucune compression n'est appliquée jusqu'à ce que le signal atteigne le niveau seuil; une fois le seuil atteint, la compression est appliquée à fond selon le taux (ratio) programmé.

Ratio 2.0: 1~40.0: 1, INF: 1

Règle le taux de compression. Des taux élevés produisent un effet de compression important.

Attack 0~100

Ce paramètre détermine le temps nécessaire pour que le taux de compression défini avec "Ratio" soit obtenu une fois le niveau seuil atteint et la compression déclenchée. Plus la valeur est élevée, plus la compression est rapide.

Release 0~100

Ce paramètre détermine le temps que met le compresseur pour cesser son action une fois que le niveau retombe sous le seuil de déclenchement. Des valeurs basses arrêtent la compression plus rapidement, ce qui rend le son de cordes jouées successivement plus distinct.

Level 0.0dB~24.0dB

Détermine le niveau du signal d'effet.

■ Si vous choisissez un autre algorithme que "8CH COMP EQ"

On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/coupe le compresseur.

Sustain 0~100

Détermine la durée durant laquelle les signaux de bas niveau sont accentués. Plus la valeur est élevée, plus le maintien est long.

Attack 0~100

Détermine l'intensité de l'attaque. Des valeurs élevées produisent une attaque plus cinglante et un son mieux défini.

Level 0.0dB~24.0dB

Détermine le niveau du signal d'effet.

COSM Comp/Limiter (Compressor/Limiter COSM)

Cet effet peut produire un long sustain en nivelant les niveaux du signal d'entrée. En plus, vous pouvez l'utiliser comme limiteur pour ne supprimer que les crêtes de niveau et éviter toute distorsion.

Un limiteur est un effet qui empêche la distorsion en supprimant les signaux d'entrée dont le niveau dépasse une valeur donnée (seuil). Vous pouvez obtenir le même effet qu'avec un compresseur en choisissant une valeur assez basse pour le niveau seuil.

Le BR-1600CD se sert de la technologie COSM pour modéliser quatre types de compresseur/limiteur combinant les fonctions d'un compresseur et d'un limiteur.

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le compresseur/limiteur.

Type

Sélectionne le type de compresseur/limiteur.

BOSSComp	Modélise le processeur d'effet compact BOSS CS-3.
D-Comp	Modélise le MXR dyna comp.
Rack160	Modélise le dbx 160x.
VtgRack	Modélise le UREI 1178.

Attack **0~100**

(Avec les types BOSSComp et D-Comp)

Ce paramètre détermine l'attaque des cordes piquées. Des valeurs élevées produisent une attaque plus cinglante et un son mieux défini.

Sustain **0~100**

(Avec les types BOSSComp, D-Comp)

Accentue les signaux de bas niveau et détermine le temps de maintien (sustain) des sons. Des valeurs élevées accentuent l'effet et produisent un maintien plus long.

Threshold **0~100**

(Avec le type Rack160)

Réglez ce paramètre en fonction du signal d'entrée de la basse. Les niveaux d'entrée supérieurs à ce niveau sont comprimés. Plus la valeur choisie ici est faible, plus le seuil de déclenchement du limiteur est bas.

Input **0~100**

(Avec le type VtgRack)

Ce paramètre détermine le niveau du signal d'entrée. Une valeur élevée produit un effet plus marqué.

Ratio (Rack160) 1:1~20:1, inf:1 (VtgRack) 4:1~20:1

(Avec les types Rack160, VtgRack)

Règle le taux de compression du limiteur. Des taux élevés produisent un effet de compression important.

Attack Time **0~100**

(Avec le type VtgRack)

Ce paramètre détermine le temps nécessaire pour que le taux de compression défini avec "Ratio" soit obtenu une fois le niveau seuil atteint et la compression déclenchée. Plus la valeur est élevée, plus la compression est rapide.

Release Time **0~100**

(Avec le type VtgRack)

Ce paramètre détermine le temps que met le compresseur pour cesser son action une fois que le niveau retombe sous le seuil de déclenchement. Des valeurs élevées arrêtent la compression plus rapidement, ce qui rend le son de cordes jouées successivement plus distinct.

Tone **-50~+50**

(Avec le type BOSSComp)

Règle la tonalité. Des valeurs élevées accentuent davantage les hautes fréquences et produisent un son plus brillant.

Level **0~100**

Règle le niveau global de l'effet.

COSM Overdrive/Distortion

Cet effet provoque une distorsion du son pour créer un sustain plus long.

Effect On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/coupe l'effet Overdrive/Distortion.

Type

Sélectionne le type de distorsion.

BLUES OD	Son crunch du BOSS BD-2.
TURBO OD	Overdrive puissant de la BOSS OD-2.
BOOSTER	Booster qui donne très bien avec les amplis COSM.
DISTORT	Produit une bonne distorsion traditionnelle.
AMERICAN	Simulation du Proco RAT.
GUV DS	Simulation d'un Marshall GUV' NOR.
OD-1	Son de la BOSS OD-1.
TSCREAM	Simulation de TS-808 d'Ibanez.
DST+	Simulation d'une MXR DISTORTION+.
60S FUZ	Simulation d'une FUZZFACE+.
OCT FUZ	Simulation d'une ACETONE FUZZ+.
MUF FUZ	Simulation d'une Electro-Harmonix Big Muff π +
MT-2	Son de la BOSS MT-2.
R-MAN	Simulation d'une ROCKMAN+.
HVY MTL	Crée une distorsion plus importante.

Drive **0~100**

Détermine l'intensité de la distorsion.

Bass **-50~+50**

Détermine la tonalité pour les basses fréquences.

Fonction des paramètres des effets d'insertion

Treble -50~+50

Détermine la tonalité pour les hautes fréquences.

Level 0~100

Détermine le niveau global de l'effet overdrive/distortion.

COSM PreAmp&Speaker

La technologie COSM joue un rôle prépondérant dans la simulation des caractéristiques de divers amplis de guitare dans la section "Preamp" et de différentes enceintes dotées de haut-parleurs de tailles diverses dans la section "Speaker Simulator".

Effect On/Off OFF, ON

Active/coupe le simulateur Preamp/Speaker.

Type

Sélectionne le type de préampli de guitare. La distorsion et les caractéristiques de chaque ampli sont décrites ci-dessous:

JC-120	Son du Roland JC-120.
JAZZCMB	Sonorité pour jazz.
FULLRNG	Son avec réponse linéaire.
CLEANTW	Simulation d'un Fender Twin Reverb.
PROCRNC	Simulation d'un Fender Pro Reverb.
TWEED	Simulation d'un combo Fender Bassman 4x10".
CRUNCH	Son crunch produisant une distorsion naturelle.
BLUES	Sonorité pour blues.
STKCRNC	Son crunch puissant.
VO DRV	Simulation du son drive d'un VOX AC-30To.
VO LEAD	Simulation du son lead d'un VOX AC-30To.
VO CLEAN	Simulation du son clean d'un VOX AC-30To.
MCH DRV	Modélise le son envoyé à l'entrée gauche d'un Matchless D/C-30.
MCH LEAD	Modélise le son envoyé à l'entrée droite d'un Matchless D/C-30.
FAT MCH	Modélise le son d'un MATCHLESS avec gain élevé modifié.
BG LEAD	Simulation du son lead d'un ampli combo MESA/Boogie.
BG DRV	Simulation d'un MESA/Boogie avec le commutateur TREBLE SHIFT SW activé.
BG RHY	Simulation du canal rythme d'un MESA/Boogie.
MS (1)	Modélise le son envoyé à l'entrée I d'un Marshall 1959.
MS (1+2)	Simule le son d'un Marshall 1959 avec les entrées I et II branchées en parallèle.
MS HI-G	Modélise le son d'un Marshall avec accentuation modifiée du médium.
RF RED	Modélise le canal lead d'un MESA/Boogie Dual Rectifier.
RF ORNG	Modélise le canal rythme d'un MESA/Boogie Dual Rectifier.
RF VNTG	Simulation d'un MESA/Boogie Rectifier avec le commutateur VINTAGE SW activé.
SLDN	Simulation d'un Soldano SLO-100.

DRV STK	Son drive à niveau d'entrée élevé.
LEADSTK	Son lead à niveau d'entrée élevé.
5150DRV	Simulation du canal lead d'un Peavey EVH 5150.
MTL STK	Son drive pour metal.
MTLLEAD	Son lead pour metal.

Gain 0~100

Règle la distorsion de l'ampli.

Bass 0~100

Règle la tonalité pour les basses fréquences.

Middle 0~100

Règle la tonalité pour les fréquences moyennes.

Treble 0~100

Règle la tonalité pour les hautes fréquences.

Presence 0~100

Règle la tonalité pour les ultra-hautes fréquences.

* Si vous avez sélectionné le type "VO DRV", "VO LEAD", "VO CLEAN", "MCH DRV", "MCH LEAD", ou "FAT MCH", une augmentation de la valeur Presence coupe les hautes fréquences (la valeur passe de 0 à -100).

Level 0~100

Règle le niveau global de tout le préampli.

* Veuillez à ne pas choisir une valeur Level trop élevée.

Bright OFF, ON

Active/coupe la brillance.

OFF:

Pas de brillance supplémentaire.

ON:

Brillance supplémentaire pour obtenir un son plus clair et défini.

* Ce paramètre n'apparaît pas pour certains types de préamplis.

Gain SW LOW, MIDDLE, HIGH

Règle la distorsion générée par l'ampli; LOW est le niveau le plus bas, MIDDLE le niveau intermédiaire et HIGH le niveau le plus haut.

* Le son de chaque type est créé en partant du principe que le gain est réglé sur MIDDLE. C'est le réglage normal.

Speaker SW OFF, ON

Active/coupe la simulation d'enceinte.

Speaker Type

1x10"	Enceinte compacte à dos ouvert avec un haut-parleur de 10".
1x12"	Enceinte compacte à dos ouvert avec un haut-parleur de 12".
2x12"	Enceinte compacte à dos ouvert avec deux haut-parleurs de 12".
4x12"	Enceinte idéale pour grand ampli fermé avec quatre haut-parleurs de 12".
8x12"	Double-corps de deux enceintes comprenant quatre haut-parleurs de 12" chacune.
ORG	Haut-parleur intégré de l'ampli sélectionné avec "Type".

Mic Setting **CENTER, 1cm-10cm**

Simule la position du microphone. "CENTER" simule un microphone placé au milieu du cône du haut-parleur. "1~10cm" signifie que le microphone est décalé par rapport au centre du cône du haut-parleur.

Mic Level **0~100**

Détermine le volume du microphone.

Direct Level **0~100**

Règle le volume du signal direct (sans effet).

* Avec le type de préampli FULLRNG, "Mic Level" doit être réglé sur 100 et "Direct Level" sur 0.

Amb Pre-Dly **0.5ms~50.0ms**

Retard entre le signal direct et le début de la réverbération (Ambiance).

Amb Size **5.0m~15.0m**

Ce paramètre détermine la réverbération en changeant la taille de la pièce. Des valeurs élevées produisent une réverbération plus longue et accentuent la sensation d'espace.

Amb Density **0~10**

Ce paramètre règle la densité de l'effet Ambiance. Plus la valeur est élevée, plus le son est dense.

Amb HF Damp **DARK, NORMAL, BRIGHT**

Ce paramètre règle la tonalité de l'effet Ambiance.

DARK:

Les hautes fréquences chutent relativement vite et produisent une réverbération plus sombre.

NORMAL:

Ce réglage produit une réverbération standard.

BRIGHT:

Les hautes fréquences chutent relativement lentement et produisent une réverbération plus claire.

Amb Level **0~100**

Détermine le niveau de la réverbération.

De-esser

Cet effet réduit les sons sibilants (les sons "S" sifflants) produits par les chanteurs.

Effect On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/coupe le de-esser.

Sibilant Level **0~100**

Règle l'intensité de l'effet appliqué en fonction du niveau d'entrée.

Level **0~100**

Règle le niveau global de l'effet.

Defretter

Cet effet simule le son d'une guitare basse fretless.

Effect On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/coupe l'effet défretteur.

Sensitivity **0~100**

Ce paramètre détermine la sensibilité d'entrée du défretteur. Réglez ce paramètre jusqu'à ce que les changements harmoniques de la guitare soient naturels.

Attack **0~100**

Ce paramètre détermine l'attaque du défretteur. Plus la valeur est importante, plus les harmoniques changent lentement et plus l'attaque du son est noyée, comme sur une basse fretless.

Depth **0~100**

Détermine le taux d'harmoniques. Plus la valeur augmente, plus le contenu harmonique s'accroît et plus le son devient inhabituel.

■ Avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP"

Tone **-50~+50**

Détermine la quantité de flou entre les notes.

Resonance **0~100**

Confère plus de résonance au son.

Effect Level **0~100**

Détermine le volume du son avec défretteur.

Direct Level **0~100**

Règle le volume du signal direct (sans effet).

■ Si vous choisissez un autre algorithme que "COSM OD GUITAR AMP"

Level **0~100**

Détermine le volume du son avec défretteur.

Delay

Cet effet épaissit le son en ajoutant un signal retardé au signal sec.

Effect On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/coupe le delay.

Type SINGLE, PAN

Détermine le type de delay (retard).

SINGLE:

Un delay simple.

Pan:

Le son retardé (les répétitions) est réparti entre les canaux gauche et droit. Ce type de delay est efficace avec un signal de sortie stéréo.

Feedback 0~100

Ce paramètre règle la réinjection. Si vous changez la réinjection, vous modifiez aussi le nombre de répétitions du son retardé.

Effect Level 0~120

Détermine le niveau global du signal retardé.

■ Avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP"

Delay Time 0ms-1800ms

Règle le temps de retard du signal d'effet.

Tap Time 0%-100% (Type= Pan)

Règle le temps de retard du canal droit du delay. Ce paramètre détermine le temps de retard du canal droit par rapport à celui du canal gauche (équivalent à 100%).

Hi Cut Freq 700Hz~11.0kHz, Flat

Fréquence à laquelle le filtre d'atténuation des aigus est actif. Adoucit le signal d'effet en coupant les hautes fréquences situées au-delà de la fréquence choisie.

Lorsque "Flat" (linéaire) est sélectionné, la fréquence de coupure de l'aigu n'a pas d'effet.

■ Si vous choisissez un autre algorithme que "COSM OD GUITAR AMP"

Delay Time SINGLE: 1~1400ms, PAN: 1~700ms

Règle le temps de retard du signal d'effet.

Distance

Les microphones connaissent souvent une augmentation du niveau des basses fréquences lorsqu'ils sont placés près de la source; ce phénomène est appelé effet de proximité.

L'effet Distance simule ce phénomène.

Effect On/Off OFF, ON

Active/coupe l'effet Distance.

Prox.Fx -12~+12dB

Ce paramètre permet de régler l'effet de proximité décrit ci-dessus. Des changements en direction [+] rapprochent le microphone de la source et en direction [-] l'éloignent de la source.

Time 0~3000cm

Simule la différence de temps résultant de la distance de la source sonore.

Doubling

En ajoutant un signal légèrement décalé dans le temps, vous obtenez un effet de dédoublement qui donne l'impression qu'il y a plusieurs sources. Pour obtenir un résultat optimal, utilisez une sortie stéréo.

* Cet effet est disponible lorsque le paramètre "Effect Type" de la modulation est réglé sur "DOUBL'N".

Effect On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/coupe l'effet Doubling.

Delay Time 0.5~50.0ms

Règle le temps de retard du signal d'effet.

Separation -100~+100

Ce paramètre détermine la diffusion, la position du signal sec et du signal d'effet dans l'image stéréo. Ce type d'effet est efficace avec une sortie stéréo.

Effect Level 0~120

Détermine le niveau global du signal retardé.

Enhancer

En ajoutant des signaux déphasés par rapport au signal direct, cet effet souligne la définition du son et le rend plus présent dans le mixage.

Effect On/Off OFF, ON

Active/ coupe l'effet Enhancer.

Sensitivity 0~100

Détermine la façon dont l'effet est appliqué en fonction du signal d'entrée.

Frequency 1.0~10.0kHz

Règle la fréquence à partir de laquelle l'effet Enhancer commence à être appliqué. L'effet est perceptible pour les fréquences plus hautes que la fréquence choisie ici.

Mix Level 0~100

Détermine la quantité de signal déphasé de la bande définie avec "Frequency" devant être mélangé avec le signal d'entrée.

Low Mix Level 0~100

Détermine la quantité de signal déphasé de la bande des basses fréquences devant être mélangé avec le signal d'entrée. La largeur de la bande des basses fréquences est fixe.

Level 0~100

Détermine le niveau global du signal d'effet.

Flanger

Cet algorithme produit un effet de flanger qui donne l'impression de tordre le son.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" si le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "FL". Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" si le paramètre "Effect Type" est réglé sur "FLANGER".

Effect On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/ coupe le Flanger.

Rate 0~100

Règle la vitesse de l'effet Flanger.

Depth 0~100

Règle l'intensité de l'effet Flanger.

Manual 0~100

Règle la fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.

Resonance 0~100

Détermine l'intensité de la résonance (ou de réinjection). Plus la valeur augmente, plus l'effet est marqué et plus le son devient inhabituel.

Separation 0~100

Règle la diffusion. Des valeurs élevées élargissent la diffusion, ce qui est particulièrement efficace avec une sortie stéréo.

■ Avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP"

Effect Level 0~100

Détermine le volume du signal d'effet.

Direct Level 0~100

Règle le volume du signal direct (sans effet).

Foot Volume

Assigne la fonction de volume à la pédale d'expression. En utilisant une pédale d'expression pour contrôler le volume, vous pouvez modifier le volume de sortie. Pour en savoir plus, voyez "Utiliser une pédale d'expression" (p. 83).

Foot Volume On/Off OFF, ON

Active/ coupe la fonction de volume.

Humanizer

Cet effet peut créer des sons de voix humaine basés sur des voyelles.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" quand le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "HU".

Vowel1 A, E, I, O, U

Choix de la première voyelle.

Vowel2 A, E, I, O, U

Choix de la seconde voyelle.

Rate 0~100

Détermine le cycle d'alternance des deux voyelles.

Depth 0~100

Détermine l'intensité de l'effet.

Manual 0~100

Détermine la durée d'une voyelle par rapport à l'autre. Avec un réglage "50", les voyelles 1 et 2 ont la même durée. Avec une valeur inférieure à "50", la voyelle 1est plus brève. Avec une valeur supérieure à "50", la voyelle 1est plus longue.

Level 0~100

Détermine le volume du signal d'effet.

Limitier

Un limiteur est un effet qui empêche la distorsion en supprimant les signaux d'entrée dont le niveau dépasse une valeur donnée (seuil).

Effect On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/coupe le limiteur.

■ **Avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP"**

Threshold **0~100**

Réglez ce paramètre en fonction du signal d'entrée. Les niveaux d'entrée supérieurs à ce niveau sont limités.

Release **0~100**

Ce paramètre détermine le temps que met le limiteur pour cesser son action une fois que le niveau retombe sous le seuil de déclenchement.

Tone **-50~+50**

Règle la tonalité.

Level **0~100**

Règle le niveau global de l'effet.

■ **Si vous choisissez un autre algorithme que "COSM OD GUITAR AMP"**

Threshold **-60~0dB**

Réglez ce paramètre en fonction du signal d'entrée. Les niveaux d'entrée supérieurs à ce niveau sont limités.

Attack **0~100**

Détermine le temps nécessaire pour que l'effet entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil.

Release **0~100**

Ce paramètre détermine le temps que met le limiteur pour cesser son action une fois que le niveau retombe sous le seuil de déclenchement.

Detect HPF **THRU, 20~2000Hz**

Détermine la fréquence de coupure pour la détection de niveau. Lorsque "Thru" est sélectionné, il fonctionne comme un limiteur conventionnel.

Level **-60~+24dB**

Règle le niveau global de l'effet.

Low Cut Filter

Ce filtre permet d'éliminer des sons de basse fréquence indésirables comme les pops de micro.

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le filtre coupe-bas.

Invert **OFF, ON**

Ce paramètre change la phase du microphone: OFF= phase du signal

d'entrée; ON: phase inversée par rapport au signal d'entrée.

Freq **40~800Hz**

Règle la fréquence de coupure du filtre coupe-bas.

Lo-Fi Box

Cet effet produit un son de basse qualité.

Effect On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/coupe l'effet Lo-Fi.

Effect Type

Sélection du type d'effet Lo-Fi.

RADIO:

Le signal semble provenir d'une radio AM.

En réglant le paramètre "Tuning", vous pouvez simuler les fréquences transitoires produites lorsque vous ajustez la fréquence d'une radio.

PLAYER:

Le signal semble provenir d'un gramophone. Les grattements de l'aiguille passant sur des griffes et de la poussière sont également simulés.

DIGITAL:

Ce paramètre vous permet de créer un son de piètre qualité en diminuant la fréquence d'échantillonnage et/ou la résolution en bits. Une banque de filtres fonctionnant en temps réel et connectés en série permettent de remodeler le son.

■ **Avec "RADIO" ou "PLAYER"**

Tuning **0~100**

Ce paramètre est réservé au type RADIO. Il simule les fréquences transitoires produites lorsque vous ajustez la fréquence d'une radio AM.

Wow Flutter **0~100**

Ce paramètre est réservé au type PLAYER. Il simule le pleurage et scintillement caractéristiques d'un tourne-disque dont la vitesse n'est pas constante.

Noise **0~100**

Ce paramètre simule la production de bruit.

Filter **0~100**

Règle le filtre.

D:E Balance **100:0~0:100**

Règle la balance entre le signal direct et le signal d'effet.

■ **Avec "DIGITAL"**

Pre Filter **OFF, ON**

Ce filtre réduit le niveau de distorsion numérique. Lorsqu'il est coupé, il permet de créer un son extrêmement dégradé avec de la distorsion numérique.

Sample Rate **OFF, 1/2~1/32**

Modifie la fréquence d'échantillonnage.

Bit OFF, 15~1

Modifie la résolution en bits. Lorsqu'il est coupé, la résolution en bits reste inchangée.

Avec une résolution extrêmement basse, certaines sources peuvent générer des bruits forts même s'il n'y a pas de signal d'entrée. Dans ce cas, augmentez le seuil du supprimeur de bruit.

Post Filter OFF, ON

Ce filtre réduit le niveau de distorsion numérique produite par l'effet. En le coupant, vous obtenez un son incroyablement dég...radé.

Effect Level 0~100

Détermine le niveau global du signal Lo-Fi.

Direct Level 0~100

Détermine le niveau du signal direct (sans effet).

Modify Filter

Permet de sélectionner un type de filtre.

OFF	Pas de filtre.
LPF	Filtre passe-bas.
BPF	Filtre passe-bande.
HPF	Filtre passe-haut.

Cutoff Freq 0~100

Règle la fréquence de coupure.

Resonance 0~100

Règle la résonance.

Gain 0~+24dB

Détermine le niveau du signal de sortie du filtre.

Mic Converter

Cet effet transforme un micro multi-usage en excellent micro de studio (conversion de micro). Appliqué à un enregistrement, cet effet reproduit les modifications occasionnées par un changement de type de micro ou de distance. Il confère une sensation d'espace acoustique à un enregistrement effectué par connexion directe et donne l'impression qu'il a été fait avec un micro (conversion ligne → microphone).

Effect On/Off OFF, ON

Active/coupe le convertisseur Mic.

Input

Détermine le type de microphone utilisé pour l'enregistrement.

DR-20	Roland DR-20
Sml.Dy	Petit micro dynamique
Hed.Dy	Micro-casque dynamique
Min.Cn	Micro à condensateur miniature
Flat	Entrée ligne
AKGC3K	AKG C3000B

Output

Sélection du microphone à simuler.

Sml.Dy	Micro dynamique à usage général pour instruments ou chant. Idéal pour amplis de guitare ou caisses claires.
Voc.Dy	Micro dynamique populaire utilisé pour le chant avec un médium élargi.
Lrg.Dy	Micro dynamique avec un grave élargi. Idéal pour grosses caisses, toms et autres sons similaires.
Sml.Cn	Petit micro à condensateur à utiliser avec divers instruments et proposant un aigu pétillant. Recommandé pour des instruments de percussion métallique et des guitares acoustiques.
Lrg.Cn	Micro à condensateur à réponse linéaire idéal pour chant, narration, instruments acoustiques etc.
Vnt.Cn	Micro à condensateur vintage recommandé pour le chant, les instruments acoustiques etc.
Flat	Micro à réponse linéaire. Permet d'éliminer les caractéristiques du micro utilisé pour l'enregistrement.

* La réponse dans le grave est élargie si vous sélectionnez un micro à condensateur pour "Output"; cela peut donc accentuer le bruit grave transmis par le pied du micro. Dans ce cas, utilisez un filtre coupe-bas pour éliminer les bruits à basses fréquences ou servez-vous d'un support isolant* pour le micro durant l'enregistrement. (*Un support pour micro qui utilise des matières comme le caoutchouc pour absorber les vibrations.)

Phase

Détermine la phase du micro.

NORMAL Le signal de sortie a la même phase que le signal d'entrée.

INVERSE Le signal de sortie a une phase inversée par rapport au signal d'entrée.

Noise Suppressor

Cet effet diminue le bruit et bourdonnement. Comme la suppression de bruit est synchronisée avec l'enveloppe du signal (en respectant la façon dont il s'estompe dans le temps), elle n'a qu'un effet minime sur le signal et n'enlève rien à son caractère naturel.

Effect On/Off OFF, ON

Active/coupe le supprimeur de bruit.

Threshold 0~100

Réglez ce paramètre (seuil) en fonction du niveau du bruit. Si le niveau est élevé, optez pour une valeur élevée. Si le niveau du bruit est bas, optez pour une valeur faible. Réglez cette valeur de sorte à conserver une chute du signal aussi naturelle que possible.

* Des valeurs élevées pour le seuil (Threshold) peuvent couper le signal quand vous jouez à bas niveau.

Release 0~100

Détermine le temps s'écoulant entre le moment où le supprimeur entre en action et celui où le bruit est complètement éliminé.

Octave

Cet effet crée un double du signal une octave plus bas afin de produire un son plus riche.

Effect On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/ coupe l'effet Octave.

Octave Level 0~100

Détermine le volume du signal d'effet (une octave plus bas).

Direct Level 0~100

Règle le volume du signal direct (sans effet).

Pan

Un changement constant du volume d'un signal stéréo alternant entre les côtés gauche et droit donne l'impression que le signal passe sans arrêt d'un côté à l'autre.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" quand le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "PAN".

Wave Shape 0~100

Règle les changements de volume.

Rate 0~100

Détermine la fréquence (vitesse) du changement.

Depth 0~100

Détermine l'intensité de l'effet.

Phaser

Cet effet ajoute des sections déphasées du signal afin d'obtenir une certaine déformation du son.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" si le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "PH". Si vous avez sélectionné un autre algorithme que l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP", cet effet peut être utilisé si le paramètre de modulation "Effect Type" est réglé sur "PHASER".

Effect On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/ coupe le Phaser.

■ Avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP"

Type

Détermine le nombre de phases du Phaser.

4STAGE	Phaser à 4 phases. Vous obtenez un effet Phaser léger.
8STAGE	Phaser à 8 phases. Effet Phaser populaire.
12STAGE	Phaser à 12 phases. Vous obtenez un effet Phaser marqué.
BIPHASE	Phaser avec deux circuits de déphasage en série.

Rate 0~100

Règle la vitesse du Phaser.

Depth 0~100

Détermine l'intensité du Phaser.

Manual 0~100

Détermine la fréquence centrale du Phaser.

Resonance 0~100

Détermine l'intensité de la résonance (ou de réinjection). Plus la valeur augmente, plus l'effet est marqué et plus le son devient inhabituel.

Step OFF, ON

Active/ coupe la fonction Step. Lorsque la fonction Step est activée, le changement de son se fait par paliers (step).

Step Rate 0~100

Détermine le cycle de la fonction Step et modifie la vitesse et l'intensité. Plus cette valeur est élevée, plus le changement est fin.

Effect Level 0~100

Règle le niveau du Phaser.

Direct Level 0~100

Règle le niveau du signal direct (sans effet).

■ Si vous choisissez un autre algorithme que "COSM OD GUITAR AMP"

Rate 0~100

Règle la vitesse du Phaser.

Depth 0~100

Règle l'intensité de l'effet Phaser.

Manual 0~100

Détermine la fréquence centrale du Phaser.

Resonance 0~100

Détermine l'intensité de la résonance (réinjection). Plus la valeur augmente, plus l'effet est marqué et plus le son devient inhabituel.

Pickup Simulator

Cet effet simule différents types de capteurs de guitare et permet de produire des sons épais de type humbucker avec un micro à simple bobinage.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" si le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "PIC".

Type

Sélection du type de micro.

S TO H (Single to Hum)	Convertit un micro à simple bobinage en micro humbucker.
H TO S (Hum to Single)	Convertit un micro humbucker en micro à simple bobinage.

S TO H (Single to Hum)	Convertit un micro à simple bobinage en micro humbucker.
H TO HF (Hum to Half-tone)	Transforme un micro humbucker en humbucker à simple bobinage (le second bobinage est coupé).

Tone **-50~+50**

Règle la tonalité.

Level **0~100**

Détermine le volume.

Pitch Shifter

Cet effet décale la hauteur du signal original vers le haut ou vers le bas, sur une plage de deux octaves.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" si le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "PS". Si vous avez sélectionné un autre algorithme que l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP", cet effet peut être utilisé si le paramètre de modulation "Effect Type" est réglé sur "P.SHIFT".

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le Pitch Shifter.

■ **Avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP"**

Voice **1-VOICE, 2-MONO, 2-ST, 1-PEDAL**

Détermine le nombre de voix du signal d'effet.

1-VOICE:

Son mono avec décalage de hauteur à une voix.

2-MONO:

Son mono avec décalage de hauteur à deux voix (PS1, PS2).

2-ST (2-stereo):

Son stéréo avec décalage de hauteur à deux voix (PS1, PS2).

1-PEDAL:

Le son avec décalage de hauteur pour une seule source est produit en mono. Lorsque vous enfoncez la pédale d'expression, la hauteur est décalée en fonction du réglage "Pitch". Pour en savoir plus, voyez "Utiliser une pédale d'expression" (p. 83).

Mode **FAST, MEDIUM, SLOW**

Sélection du mode Pitch Shifter.

FAST, MEDIUM, SLOW:

La réponse est plus rapide et la modulation plus importante avec FAST; la réponse est plus lente et la modulation moindre avec SLOW; MEDIUM est l'option intermédiaire.

Pitch **-24~+24**

Règle le décalage de hauteur (pitch shift) par demi-tons. Si vous sélectionnez "1-PEDAL" pour "Voice", vous pouvez enfoncez la pédale d'expression pour décaler la hauteur en fonction du réglage effectué ici.

Fine **-50~+50**

Règle le décalage de hauteur plus finement.

* La valeur "100" pour le paramètre Fine équivaut à la valeur "1" du paramètre Pitch.

Pre Delay **0ms-300ms**

Détermine l'intervalle entre le signal sec et le signal Pitch Shift. Normalement, ce paramètre reste sur "0ms".

Feedback **0~100**

Règle le taux de réinjection du signal Pitch Shift.

Level **0~100**

Détermine le niveau du signal Pitch Shift.

Direct Level **0~100**

Détermine le niveau du signal direct (sans effet).

■ **Si vous choisissez un autre algorithme que "COSM OD GUITAR AMP"**

P.Shift Type

Sélection du type de Pitch Shifter: manuel ou par pédale.

MANUAL:

Pitch Shifter simple.

PEDAL:

L'effet du Pitch Shifter par pédale peut être obtenu avec une pédale d'expression. Lorsque vous enfoncez la pédale d'expression, la hauteur est décalée en fonction du réglage "Pitch". Pour en savoir plus, voyez "Utiliser une pédale d'expression" (p. 83).

Pitch **-24~DETUNE~24**

Règle le décalage de hauteur (pitch shift) par demi-tons. Avec DETUNE, vous ajoutez un signal à la hauteur légèrement décalée au signal d'entrée afin de créer un désaccord. Si vous sélectionnez "PEDAL" pour "P.Shift Type", vous pouvez enfoncez la pédale d'expression pour décaler la hauteur en fonction du réglage effectué ici.

D:E Balance **100:0~0:100**

Règle la balance entre le signal direct et le signal d'effet.

Separation **-100~+100**

Ce paramètre détermine la diffusion, la position du signal sec et du signal d'effet dans l'image stéréo. Ce type d'effet est efficace avec une sortie stéréo.

Fonction des paramètres des effets d'insertion

Preamp

Cet effet permet de régler la distorsion et la tonalité des sons de guitare.

* Lorsque Bass, Middle et Treble sont tous réglés sur 0, certains réglages Amp Type peuvent empêcher toute sortie de signal.

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe l'effet de préampli.

Amp Type

Sélection du type de préampli. La distorsion et les caractéristiques de chaque ampli sont décrites ci-dessous:

■ Avec les algorithmes "COSM COMP GUITAR AMP" et "VO+GT.AMP"

JC-120	Son du Roland "JC-120", apprécié par les pros dans le monde entier.	
CLEAN	Son d'un ampli à lampes intégré standard.	
CRUNCH	Permet de produire un effet crunch et de recréer une distorsion naturelle.	
MATCH	Le dernier son d'ampli à lampes utilisé dans tous les styles, du blues au rock.	
VO DRV	Son Liverpool des années 60.	
BLUES	Son lead au médium riche, idéal pour le blues.	
BG LEAD	Son d'un ampli à lampes typique de la fin des années 70 à 80, caractérisé par un médium particulier.	
MS		Son des gros amplis à lampes caractéristiques du hard rock britannique des années 70 qui continuent d'être appréciés par beaucoup de guitaristes hard rock.
	1	Sonorité brillante obtenue avec l'entrée I de l'ampli de guitare.
	2	Sonorité brillante obtenue avec l'entrée II de l'ampli de guitare.
	1+2	Sonorité obtenue en branchant les entrées I et II de l'ampli en parallèle: le grave est nettement plus puissant qu'avec l'entrée I seule.
SLDN	Son d'ampli à lampes avec une distorsion polyvalente, pouvant s'adapter à de multiples styles.	
METAL	Son d'un puissant ampli à lampes, idéal pour le heavy metal.	
METAL D	Son metal puissant à haut niveau d'entrée.	

■ Avec les algorithmes "COSM BASS AMP" et "COSM COMP BASS AMP"

AC	Son vintage d'un des premiers amplis à transistor.
AMG	Son d'un grand ampli à lampes double corps avec des ultra-graves et un côté incisif.

Volume **0~100**

Détermine le volume et la distorsion de l'ampli.

Bass **GUITAR AMP: 0~100, BASS AMP: -100~+100**

Ajuste la tonalité pour les basses fréquences.

Middle **GUITAR AMP: 0~100, BASS AMP:-100~+100**

Ajuste la tonalité pour les fréquences moyennes.

* Si vous avez sélectionné "MATCH" ou "VO DRV" comme type de préampli, la commande Middle n'a aucun effet.

Treble **GUITAR AMP: 0~100, BASS AMP: -100~+100**

Ajuste la tonalité pour les hautes fréquences.

Presence **0~100**

Ajuste la tonalité pour les ultra-hautes fréquences.

* N'est pas disponible pour les algorithmes "COSM BASS AMP" et "COSM COMP BASS AMP".

* Si vous avez sélectionné le type d'ampli "MATCH" ou "VO DRV", une augmentation de la valeur Presence coupe les hautes fréquences (la valeur passe de "0" à "-100").

Master **0~100**

Règle le niveau global du préampli.

Bright **OFF, ON**

Active/coupe la brillance

OFF:

Pas de brillance supplémentaire.

ON:

Brillance supplémentaire pour obtenir un son plus clair et incisif.

* Ce paramètre n'est pas disponible pour certains types de préamplis.

Gain **LOW, MIDDLE, HIGH**

Règle la distorsion générée par l'ampli; LOW est le niveau le plus bas, MIDDLE le niveau intermédiaire et HIGH le niveau le plus haut.

* Le son de chaque type est créé en partant du principe que gain est réglé sur MIDDLE. C'est le réglage normal.

Ring Modulator

Cet effet crée un son ressemblant à une cloche en modulant le son de guitare en anneau avec le signal de l'oscillateur interne. Le son obtenu est dépourvu de musicalité et de hauteurs distinctes.

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le modulateur en anneau.

Frequency **0~100**

Définit la fréquence de l'oscillateur interne.

Effect Level **0~100**

Ajuste le volume du signal d'effet.

Direct Level **0~100**

Ajuste le volume du signal direct (sans effet).

Short Delay

Ce delay propose un temps de retard maximum de 400ms. Cet effet contribue surtout à rendre le son plus épais.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" quand le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "SDD".

Effect On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/coupe le Short Delay.

Delay Time **0ms~400ms**

Détermine le temps de retard.

Feedback **0~100**

Le feedback ou réinjection renvoie le signal retardé à l'entrée du delay. Ce paramètre détermine le niveau d'envoi du signal réinjecté. Des valeurs élevées produisent davantage de répétitions retardées.

Effect Level **0~120**

Détermine le niveau du signal retardé.

Slow Gear

Cet effet produit un accroissement du volume (à la manière d'un son de violon).

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" quand le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "SG".

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe l'effet Slow Gear.

Sensitivity **0~100**

Règle la sensibilité de l'effet. Avec une valeur peu élevée, l'effet n'est perceptible que lorsque vous pincez les cordes avec force. Des valeurs plus élevées rendent l'effet perceptible même lorsque vous pincez doucement les cordes.

Rise Time **0~100**

Détermine le temps nécessaire pour que le volume atteigne sa croissance maximale une fois que vous avez pincé les cordes.

Speaker Simulator

Cet effet simule les caractéristiques de différents types d'enceintes. Lorsque la sortie du BR-1600CD est branchée à une console de mixage ou autre appareil semblable, cet effet permet de simuler le son de vos enceintes favorites.

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le simulateur d'enceintes.

Speaker Type

Sélection du type d'enceinte simulée.

"On Mic" simule le son obtenu avec un micro dynamique; "Off Mic" simule le son d'un micro à condensateur.

■ Avec les algorithmes "COSM COMP GUITAR AMP", et "VO+GT.AMP"

SP Simulator Type	Enceinte	Haut-parleur	Réglage micro	Commentaires
SMALL	petite, à dos ouvert	10 pouces	On Mic	
MIDDLE	enceinte à dos ouvert	12 pouces	On Mic	
JC-120	enceinte à dos ouvert	12 pouces (x2)	On Mic	Simulation du Roland JC-120
TWIN	enceinte à dos ouvert	12 pouces (x2)	On Mic	Bon réglage pour Clean
twin	enceinte à dos ouvert	12 pouces (x2)	Off Mic	Bon réglage pour Clean
MATCH	enceinte à dos ouvert	12 pouces (x2)	On Mic	Bon réglage pour Match
match	enceinte à dos ouvert	12 pouces (x2)	Off Mic	Bon réglage pour Match
VO DRV	enceinte à dos ouvert	12 pouces (x2)	On Mic	Bon réglage pour Vo
vo drv	enceinte à dos ouvert	12 pouces (x2)	Off Mic	Bon réglage pour Vo
BG STK	grande, à dos fermé	12 pouces (x2)	On Mic	Bon réglage pour BG Lead
bg stk	grande, à dos fermé	12 pouces (x2)	Off Mic	Bon réglage pour BG Lead
MS STK	grande, à dos fermé	12 pouces (x4)	On Mic	Bon réglage pour MS
ms stk	grande, à dos fermé	12 pouces (x4)	Off Mic	Bon réglage pour MS
METAL	tour double-corps	12 pouces (x4)	Off Mic	

■ Avec les algorithmes "COSM BASS AMP" et "COSM COMP BASS AMP"

SP Simulator Type	Enceinte	Haut-parleur	Réglage micro	Commentaires
AC	grande, à dos fermé	15 pouces (x2)	On Mic	Bon réglage pour AC
ac	grande, à dos fermé	15 pouces (x2)	Off Mic	Bon réglage pour AC
AMG	grande, à dos fermé	10 pouces (x8)	On Mic	Bon réglage pour AMG
amg	grande, à dos fermé	10 pouces (x8)	Off Mic	Bon réglage pour AMG

Mic Setting **CENTER, 1~10cm**

Ce paramètre règle la position du micro simulé. CENTER reproduit le son obtenu en plaçant le micro au centre du cône du haut-parleur. "1 à 10cm" représente le décalage du microphone par rapport au centre du cône du haut-parleur.

Mic Level **0~100**

Ajuste le volume du microphone.

Direct Level **0~100**

Ajuste le volume du signal direct (sans effet).

Sub Equalizer

Règle la tonalité en tant qu'égaliseur secondaire. L'égalisation est paramétrique pour le médium aigu et le médium grave.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" quand le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "SEQ".

Effect On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/ coupe l'égaliseur secondaire.

Low Gain **-20~+20dB**

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du grave.

Low-Mid Gain **-20~+20dB**

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du médium grave.

Low-Mid Freq **100Hz~10.0kHz**

Ce paramètre détermine la fréquence centrale pour l'égalisation du médium grave.

Low-Mid Q **0.5~16**

Ce paramètre détermine la largeur de bande pour la fréquence choisie avec "Low-Mid Freq". Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

Hi-Mid Gain **-20~+20dB**

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du médium aigu.

Hi-Mid Freq **100Hz~10.0kHz**

Ce paramètre détermine la fréquence centrale pour l'égalisation du médium aigu.

Hi-Mid Q **0.5~16**

Ce paramètre détermine la largeur de bande pour la fréquence choisie avec "Hi-Mid Freq". Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

High Gain **-20~+20dB**

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation de l'aigu.

Level **-20~+20dB**

Règle le niveau après l'égaliseur.

Tremolo

Le trémolo crée un changement cyclique de volume.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP".

Wave Shape **0~100**

Règle les changements de volume.

Rate **0~100**

Détermine la fréquence (vitesse) du changement.

Depth **0~100**

Détermine l'intensité de l'effet.

Tremolo/Pan

Le trémolo est un effet qui crée un changement cyclique de volume et l'effet Pan déplace la position dans l'image stéréo de façon cyclique entre la droite et la gauche (quand le signal est stéréo).

* Cet effet est disponible lorsque le paramètre "Effect Type" de la modulation est réglé sur "TRM/PAN".

Effect On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/ coupe l'effet Tremolo/Pan.

Mode

Ce paramètre sélectionne l'effet Tremolo ou Pan et détermine la façon dont l'effet est appliqué.

TRM-TRI:

Le volume varie de façon cyclique et les changements sont graduels.

TRM-SQR:

Le volume varie de façon cyclique et les changements sont abrupts.

PAN-TRI:

Déplacement cyclique du son entre la gauche et la droite. Les changements sont graduels.

PAN-SQR:

Déplacement cyclique du son entre la gauche et la droite. Les changements sont abrupts.

Rate **0~100**

Détermine la vitesse d'application de l'effet.

Depth **0~100**

Détermine l'intensité de l'effet.

Uni-V

Proche de l'effet Phaser, cet effet produit néanmoins une ondulation unique que vous ne pouvez pas obtenir avec un Phaser normal.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" quand le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "UV".

Rate **0~100**

Détermine la vitesse de l'effet UNI-V.

Depth **0~100**

Règle l'intensité de l'effet UNI-V.

Level **0~100**

Détermine le volume.

Vibrato

Cet effet génère un vibrato en modulant légèrement la hauteur.

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" quand le paramètre FX "FX Select" est réglé sur "VB".

Type **MANUAL, PEDAL**

Ce paramètre détermine le mode de pilotage du vibrato: pédale ou manuel.

MANUAL:

Le vibrato est appliqué manuellement.

PEDAL:

L'intensité du vibrato dépend de la façon dont la pédale d'expression est enfoncée.

Rate **0~100**

Définit la vitesse du vibrato.

Depth **0~100**

Si vous avez choisi "PEDAL" sous "Type", ce réglage détermine l'intensité maximum du vibrato obtenue lorsque vous enfoncez la pédale d'expression à fond.

Voice Transformer

Cet effet contrôle les formants d'une partie de chant et permet de créer différents types de voix. Il ajoute deux types de sons avec des formants différents au signal direct.

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe l'effet Voice Transformer.

Formant 1 **-100~+100**

Règle le formant (caractère du son) du type de voix 1.

Formant 2 **-100~+100**

Règle le formant (caractère du son) du type de voix 2.

Effect Level 1 **0~100**

Règle le volume du type de voix 1.

Effect Level 2 **0~100**

Règle le volume du type de voix 2.

Direct Level **0~100**

Ajuste le volume du signal direct (sans effet).

Wah

L'effet Wah crée une sonorité unique en changeant les caractéristiques de réponse en fréquence d'un filtre.

L'Auto Wah modifie le filtre cycliquement ou en fonction du niveau d'entrée de la source pour créer des effets wah automatiques.

Le Touch Wah crée un effet wah automatique en changeant le filtre en fonction du niveau d'entrée. Le Pedal Wah vous permet de piloter l'effet wah en temps réel avec une pédale d'expression.

* Cet effet est disponible avec les algorithmes "BASS MULTI", "COSM BASS AMP" et "STEREO MULTI" si le paramètre "Effect Type" de 4Band Equalizer/Wah est réglé sur "WAH". Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP" si le paramètre Effect Type de EQ/Wah est réglé sur "WAH" ou "AW".

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/coupe l'effet Touch Wah.

■ Avec l'algorithme "COSM OD GUITAR AMP"

Effect Type **WAH, AW**

Permet de choisir entre le Pedal Wah "WAH" ou l'Auto Wah "AW".

WAH:

L'effet fonctionne comme une pédale wah.

AW:

L'effet fonctionne comme un wah automatique.

● Lorsque "WAH" est sélectionné

Vous pouvez utiliser la pédale d'expression pour piloter l'effet wah.

Type

Permet de sélectionner un type de wah.

CRY WAH	Simulation du son d'une pédale wah CRY BABY populaire dans les années 70.
VO WAH	Simulation d'une VOX V846.
FAT	Wah puissant.
LIGHT	Wah raffiné sans surprise.
7STRING	Wah offrant une palette plus large de variations pour guitare 7 cordes.

Pedal Pos **0~100**

Règle la position de la pédale wah.

Level **0~100**

Détermine le volume.

Fonction des paramètres des effets d'insertion

● Lorsque "AW" est sélectionné

L'effet est appliqué automatiquement en fonction du volume du signal. Il est également possible d'appliquer le wah de façon cyclique.

Mode **LPF, BPF**
Sélection du mode de wah.

LPF:
L'effet wah est appliqué à une large bande de fréquences.

BPF:
L'effet wah est appliqué à une bande étroite de fréquences.

Polarity **DOWN, UP**
Sélection de la direction de changement du filtre en fonction du signal d'entrée.

UP:
La fréquence du filtre augmente.

DOWN:
La fréquence du filtre diminue.

Sensitivity **0~100**
Règle la sensibilité du filtre dans la direction spécifiée avec le paramètre Polarity. Des valeurs plus élevées produisent une réponse plus importante. Avec une valeur 0, la force exercée sur les cordes n'a aucun effet.

Frequency **0~100**
Détermine la fréquence centrale de l'effet wah.

Peak **0~100**
Détermine la façon dont l'effet est appliqué sur la zone autour de la fréquence centrale. Des valeurs peu élevées produisent un effet wah sur une large zone tandis que des valeurs plus élevées rétrécissent la zone d'action de l'effet. Avec une valeur 50, vous obtenez un effet wah standard.

* Avec une valeur "50", vous obtenez un effet wah standard.

Rate **0~100**
Règle la fréquence de l'Auto Wah.

Depth **0~100**
Détermine l'intensité de l'effet Auto Wah.

Level **0~100**
Règle le volume.

■ Si vous choisissez un autre algorithme que "COSM OD GUITAR AMP"

Wah Type
Permet de choisir entre le Touch Wah "TOUCH" ou le Pedal Wah "PEDAL".

TOUCH:
L'effet wah est déterminé par le niveau d'entrée (Touch Wah).

PEDAL:
L'effet fonctionne comme un wah piloté par pédale.

● Lorsque "TOUCH" est sélectionné

Polarity **UP, DOWN**
Sélection de la direction de changement du filtre en fonction du signal d'entrée.

UP:
La fréquence du filtre augmente.

DOWN:
La fréquence du filtre diminue.

Sensitivity **0~100**
Règle la sensibilité du filtre dans la direction spécifiée avec le paramètre Polarity. Des valeurs plus élevées produisent une réponse plus importante. Avec une valeur 0, la force exercée sur les cordes n'a aucun effet.

Frequency **0~100**
Détermine la fréquence centrale de l'effet wah.

Peak **0~100**
Détermine la façon dont l'effet est appliqué sur la zone autour de la fréquence centrale. Des valeurs basses produisent un effet sur une large zone autour de la fréquence centrale. Des valeurs élevées produisent un effet sur une zone étroite autour de la fréquence centrale. Avec une valeur "50", vous obtenez un effet wah standard.

Level **0~100**
Règle le volume.

● Lorsque "PEDAL" est sélectionné

L'effet Pedal Wah peut être obtenu avec une pédale d'expression. Pour en savoir plus, voyez "Utiliser une pédale d'expression" (p. 83).

Peak **0~100**
Détermine la façon dont l'effet est appliqué sur la zone autour de la fréquence centrale. Des valeurs peu élevées produisent un effet wah sur une large zone tandis que des valeurs plus élevées rétrécissent la zone d'action de l'effet. Avec une valeur 50, vous obtenez un effet wah standard.

Level **0~100**
Règle le volume.

Compresseurs et égaliseurs propres aux pistes

Compresseurs et égaliseurs

Chaque piste du BR-1600CD est dotée d'un égaliseur trois bandes et d'un compresseur que vous pouvez utiliser pour régler le signal enregistré sur la piste lors de la reproduction.

Compresseurs:

Un compresseur aplanit les fluctuations de volume lors de la reproduction de la piste et en facilite l'écoute.



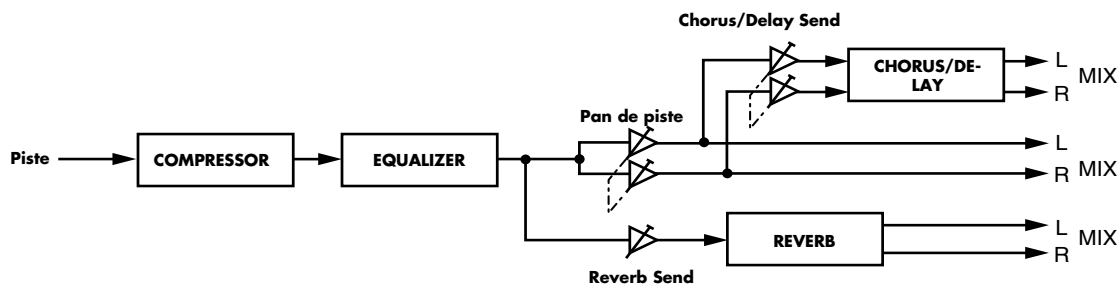
Vous pouvez utiliser jusqu'à 8 compresseurs que vous pouvez assigner aux pistes 1~8 ou aux pistes 9/10~15/16.

Egaliseurs 3 bandes:

Un égaliseur 3 bandes sépare les fréquences d'un signal en trois bandes (grave, médium et aigu) et permet de régler le volume de chaque bande indépendamment.

Connexions du compresseur et de l'égaliseur

Le compresseur et l'égaliseur de chaque piste sont connectés de la façon suivante.



Réglage des compresseurs et égaliseurs

MEMO

Vous pouvez régler les compresseurs et égaliseurs durant la reproduction pour pouvoir écouter le résultat et choisir les meilleurs réglages.

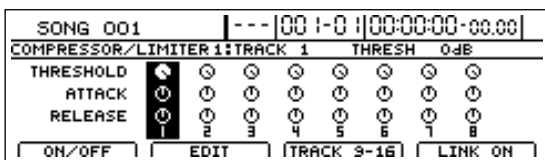
Régler un compresseur

Pour en savoir plus sur les opérations de base avec un compresseur, voyez "Éliminer les variations de volume (compresseur)" (Opérations élémentaires, p. 47).

La section suivante explique comment effectuer des réglages de compresseur plus fins.

1. Appuyez sur [COMP].

La page "Compressor" s'affiche.



2. Appuyez sur [F2] (EDIT).

La page "Compressor Edit" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.

Vous entendrez la façon dont les nouveaux réglages changent le son.

THRESHOLD -48dB~0dB

Réglez ce paramètre en fonction du signal d'entrée. Les niveaux d'entrée supérieurs à ce niveau sont comprimés. Plus la valeur réglée ici est faible, plus le seuil de déclenchement du compresseur est bas.

RATIO 2.0: 1~40.0: 1, INF: 1

Règle le taux de compression. Des taux élevés produisent un effet de compression important.

ATTACK 0~100

Ce paramètre détermine le temps nécessaire pour que le taux de compression défini avec "Ratio" soit obtenu une fois le niveau seuil atteint et la compression déclenchée. Plus la valeur est basse, plus la compression est rapide.

RELEASE 0~100

Ce paramètre détermine le temps que met le compresseur pour cesser son action une fois que le niveau retombe sous le seuil de déclenchement. Des valeurs basses arrêtent la compression plus rapidement, ce qui rend le son de cordes jouées successivement plus distinct.

KNEE SOFT, MEDIUM, HARD

Ce paramètre détermine la façon dont la compression est appliquée (knee) autour du niveau seuil.

SOFT:

Avec ce réglage, la compression est appliquée en douceur et augmente progressivement plus le signal se rapproche du niveau seuil.

MEDIUM:

Avec ce réglage, la compression est appliquée avec une certaine douceur et augmente relativement progressivement lorsque le signal se rapproche du niveau seuil.

HARD:

Avec ce réglage, aucune compression n'est appliquée jusqu'à ce que le signal atteigne le niveau seuil; une fois le seuil atteint, la compression est appliquée à fond selon le taux (ratio) programmé.

LEVEL

Détermine le niveau de la compression.

4. Appuyez sur [F1] (ON/OFF) pour activer/couper le compresseur.

[F1] permet d'activer et de couper alternativement le compresseur.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

6. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

MEMO

Vous ne pouvez sauvegarder qu'une série de réglages de compresseur par morceau.

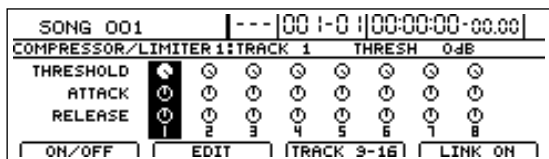
Sélection des pistes à comprimer

Vous pouvez utiliser jusqu'à 8 compresseurs que vous pouvez assigner aux pistes 1~8 ou aux pistes 9/10~15/16. A la sortie d'usine, les pistes 1~8 sont sélectionnées pour la compression.

Nous allons changer ce réglage et appliquer la compression aux pistes 9/10~15/16.

1. Appuyez sur [COMP].

La page "Compressor" apparaît.



2. Appuyez sur [F3] (TRACK 9~16).

Les pistes 9/10~15/16 sont sélectionnées pour la compression.

Chaque pression sur [F3] alterne entre les pistes 1~8 et 9/10~15/16 pour l'assignation des compresseurs.

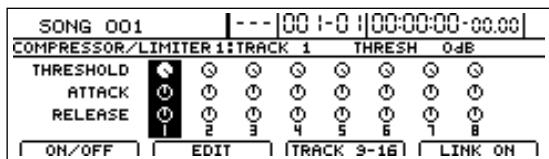
3. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

Compresseurs stéréo et mono (Stereo Link)

Lorsque vous utilisez un compresseur sur une piste enregistrée en stéréo, il faut aligner les réglages des compresseurs gauche et droit pour éviter toute différence de volume entre les canaux gauche et droit (lien stéréo). Procédez comme suit pour activer ou couper le lien stéréo (Link).

1. Appuyez sur [COMP].

La page "Compressor" apparaît.



2. Utilisez les boutons de piste ou les boutons [CURSOR] pour sélectionner une (ou les deux) piste(s) d'une paire stéréo.

3. Appuyez sur [F4] (LINK ON).

Le lien stéréo est activé et coupé alternativement.

4. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

Les pistes 9/10~15/16 sont des pistes stéréo; le lien stéréo est donc constamment activé pour les compresseurs correspondants. Il est impossible de couper le lien stéréo pour ces pistes.

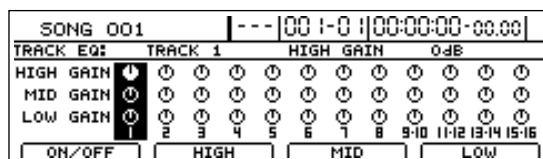
Régler un égaliseur à trois bandes

Pour en savoir plus sur les opérations de base avec un égaliseur, voyez "Régler la tonalité de chaque piste (égaliseur)" (Opérations élémentaires, p. 48).

La section suivante explique comment effectuer des réglages d'égaliseur plus fins.

1. Appuyez sur [EQ].

La page "Track EQ" s'affiche.

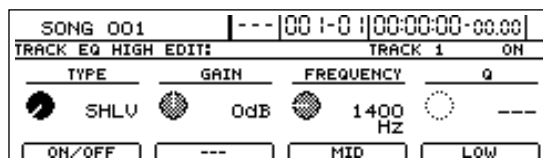


2. [F1] (ON/OFF) permet d'activer et de couper alternativement l'égaliseur.

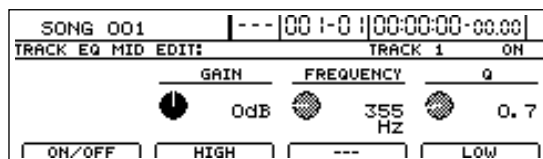
3. Appuyez sur le bouton de fonction ([F2], [F3] ou [F4]) correspondant à la bande (HIGH, MID ou LOW) à modifier.

La page d'édition pour cette bande de l'égaliseur apparaît.

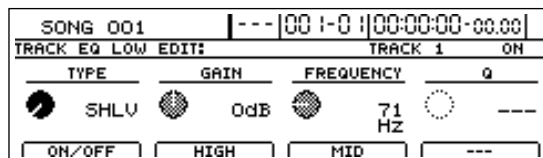
Après une pression sur [F2] (HIGH):



Après une pression sur [F3] (MID):



Après une pression sur [F4] (LOW):



4. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez le réglage avec la molette TIME/VALUE.

Vous entendrez la façon dont les nouveaux réglages changent le son.

■ Lorsque "HIGH" est sélectionné

HIGH TYPE

SHLV, PEAK

Détermine le type d'égalisation de l'aigu.

SHLV

Sélectionne une égalisation en plateau.

PEAK

Sélectionne une égalisation en crête (cloche).

HIGH GAIN -20~+20dB

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation de l'aigu.

HIGH FREQUENCY 800Hz~16000Hz

Ce paramètre détermine la fréquence pour l'aigu.

HIGH Q 0.5~16.0

Ce paramètre détermine la largeur de bande autour de la fréquence choisie avec "HIGH FREQUENCY". Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

Ce paramètre n'est disponible que lorsque "HIGH TYPE" est réglé sur "PEAK".

■ Lorsque "MID" est sélectionné

MID GAIN -20~+20dB

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du médium.

MID FREQUENCY 200Hz~4000Hz

Ce paramètre détermine la fréquence centrale pour l'égalisation du médium.

MID Q 0.3~16.0

Ce paramètre détermine la largeur de bande autour de la fréquence choisie avec "MID FREQUENCY". Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

■ Lorsque "LOW" est sélectionné

LOW TYPE SHLV, PEAK

Détermine le type d'égalisation du grave.

SHLV

Sélectionne une égalisation en plateau.

PEAK

Sélectionne une égalisation en crête (cloche).

LOW GAIN -20~+20dB

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du grave.

LOW FREQUENCY 40Hz~800kHz

Ce paramètre détermine la fréquence pour l'égalisation du grave.

LOW Q 0.3~16.0

Ce paramètre détermine la largeur de bande autour de la fréquence choisie avec "LOW FREQUENCY". Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite. Ce paramètre n'est disponible que lorsque "LOW TYPE" est réglé sur "PEAK".

- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

- Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

MEMO

Vous ne pouvez sauvegarder qu'une série de réglages d'égalisation par morceau.

Egaliseurs stéréo et mono (Stereo Link)

Si vous utilisez un égaliseur sur une piste enregistrée en stéréo, il faut aligner les réglages des égaliseurs gauche et droit pour éviter toute différence de tonalité entre les canaux gauche et droit (lien stéréo). Procédez comme suit pour activer ou couper le lien stéréo (Link).

- Appuyez sur [EQ].

La page "Track EQ" apparaît.

SONG 001		-- 00 1-0 00:00:00-00:00													
TRACK EQ:	TRACK 1	HIGH GAIN												0dB	
HIGH GAIN	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17	18	
MID GAIN	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17	18	
LOW GAIN	1	2	3	4	5	6	7	8	9-10	11-12	13-14	15-16	17	18	
ON/OFF	HIGH			MID				LOW							

- Appuyez simultanément sur deux boutons de piste adjacents.

Ces deux boutons de piste s'allument et le lien stéréo est activé pour les pistes en question.

NOTE

Vous pouvez activer le lien stéréo pour les pistes 1 et 2, 3 et 4, 5 et 6, 7 et 8. Il est impossible d'établir un lien stéréo pour d'autres paires de pistes comme les pistes 2 et 3, par exemple. Il est également impossible d'établir un lien stéréo pour des pistes non adjacentes.

- Pour couper le lien stéréo, appuyez sur un des deux boutons de piste allumés.

Le lien stéréo est coupé. Le bouton de piste actionné reste allumé et l'autre s'éteint.

MEMO

Lorsque le lien stéréo est établi, les paramètres d'égalisation des pistes liées utilisent les mêmes valeurs. Lorsque vous modifiez un de ces paramètres, le paramètre correspondant pour l'autre piste est automatiquement (et simultanément) modifié.

- Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

Les pistes 9/10~15/16 sont des pistes stéréo fixes; le lien stéréo est donc constamment activé pour les égaliseurs correspondants. Il est impossible de couper le lien stéréo pour ces pistes.

Utiliser les effets Loop

Introduction aux effets Loop

Les effets dont les entrées sont branchées aux envois à l'effet (Send) et les sorties aux retours d'effet d'une console de mixage constituent une boucle d'effet et sont appelés "effets Loop". Ce type d'effet sert généralement à suggérer l'environnement spatial d'un morceau en y ajoutant de la réverbération, un traitement stéréo etc. Vous pouvez régler le niveau d'envoi d'un signal d'entrée ou d'une piste à l'effet Loop et déterminer ainsi le degré d'effet appliqué à cette entrée ou à cette piste. Comme le niveau d'envoi peut être réglé indépendamment pour chaque piste, vous pouvez, par exemple, utiliser une réverbération plus importante pour le chant que pour la batterie.

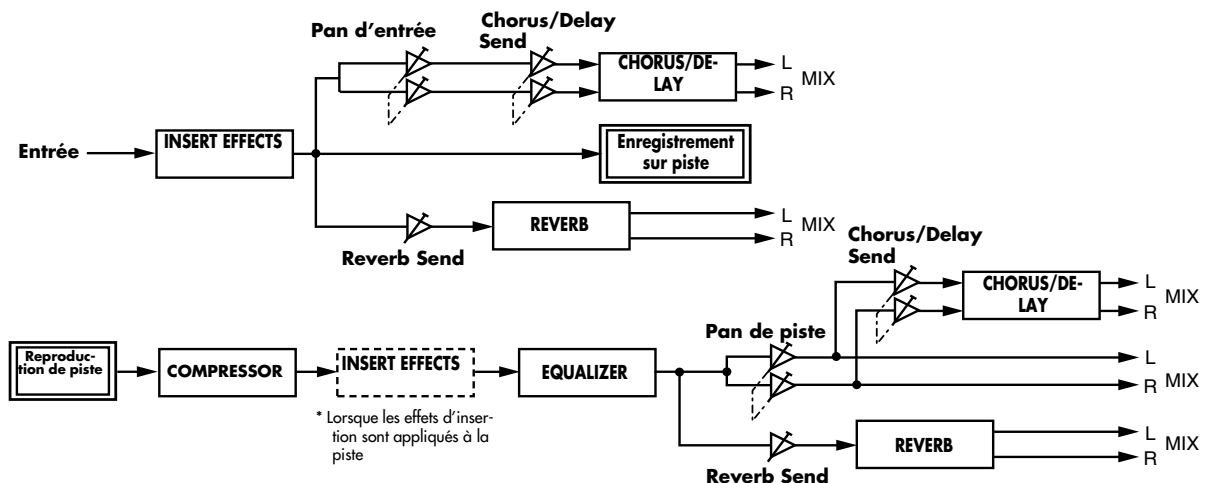
Le BR-1600CD propose les effets Loop suivants: CHORUS/DELAY/DOUBLING et REVERB. Ils vous permettent de rendre le son plus vaste et plus profond.

Reverb:

La réverbération est constituée d'innombrables réflexions contre le sol, les murs et le plafond de la pièce dans laquelle le musicien joue. Frappez les mains dans une église et écoutez le son qui demeure et s'estompe progressivement: c'est ça la réverbération. Cet effet peut toutefois varier de mille manières en fonction de facteurs tels que la taille de la pièce ou de la salle, la forme de cet espace et le matériau des surfaces réfléchissant les ondes sonores.

Connexion des effets Loop

Vous pouvez choisir n'importe quel mode de connexion pour appliquer les effets Loop à vos signaux d'entrée et à vos pistes.



Lorsque vous enregistrez une source d'entrée à laquelle un effet Loop est appliqué, seul le signal direct (sans effet) est enregistré sur la piste. Cependant, après l'enregistrement d'une source, le réglage de niveau d'envoi à l'effet Loop est automatiquement transféré à la piste enregistrée. Ainsi, lors de la reproduction de la piste, vous entendrez exactement le même signal, à savoir la source d'entrée avec l'effet Loop.

Le BR-1600CD ne permet d'utiliser qu'un des effets chorus,

Chorus:

L'effet chorus décale imperceptiblement la hauteur du signal d'effet qui, ajouté au signal original, épaissit et enrichit le son.

Delay:

Un effet delay (retard) fonctionne comme un écho en répétant le son original après un intervalle déterminé; il confère ainsi une dimension plus large au son. Lorsque vous utilisez cet effet avec des instruments mélodiques, il peut les rendre plus doux ou en souligner le rythme.

Doubling:

Cet effet ajoute un minuscule décalage (ou retard) et génère une impression stéréo.

NOTE

Vous ne pouvez choisir qu'un seul effet parmi le chorus, le delay et l'effet doubling. Il est impossible d'utiliser plusieurs effets simultanément. Vous pouvez cependant utiliser la réverbération en même temps qu'un effet chorus, delay ou doubling.

Opérations de base avec les effets Loop

Régler le son des effets Loop

Pour en savoir plus sur le réglage des niveaux d'envoi pour chaque source d'entrée ou piste individuelle, voyez "Accentuer le son global (Loop Effects)." (Opérations élémentaires, p. 50).

Outre le niveau d'envoi, certains autres réglages peuvent être effectués pour affiner le son des effets Loop. La section suivante vous explique comment vous y prendre.

MEMO

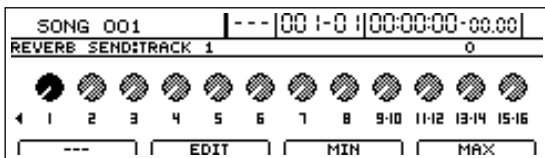
Vous pouvez régler les paramètres des effets Loop durant la reproduction et écouter le résultat en temps réel afin de choisir les meilleurs réglages pour le morceau.

Régler la réverbération

La procédure suivante (Reverb Edit) vous permet d'éditer les paramètres de réverbération.

1. Appuyez sur [REVERB].

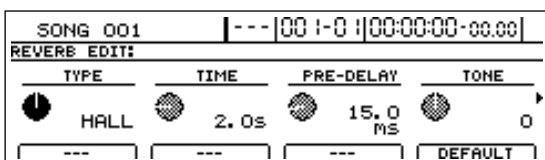
La page "Reverb Send" apparaît.



Une pression sur [F3] (MIN) règle le niveau d'envoi à la réverb au minimum (0). Inversement, une pression sur [F4] (MAX) règle le niveau d'envoi à la réverb au maximum (100).

2. Appuyez sur [F2] (EDIT).

La page "Reverb Edit" apparaît.



3. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.

Vous entendrez la façon dont les nouveaux réglages changent la réverbération.

TYPE ROOM, HALL, PLATE (par défaut: HALL)

Sélection du type de réverbération.

ROOM:

Réverbération d'une pièce de taille modeste.

HALL:

Simule la réverbération d'une salle de concert.

PLATE:

Simule la réverbération à plaque: les studios professionnels ont fait appel à de grandes plaques métalliques pour créer de la réverbération.

TIME 0.1~10.0s (par défaut: 2.0s)

Règle la durée de la réverbération.

PRE-DELAY 1~100ms (par défaut: 15.0ms)

Retard entre le signal direct et le début de la réverbération.

STONE -12~+12 (par défaut: 0)

Ajuste le timbre global de la réverbération. Des valeurs négatives rendent le son plus sourd. De valeurs positives le rendent plus brillant.

DENSITY 0~10 (par défaut: 5)

Détermine la densité de la réverbération: des valeurs élevées produisent un son particulièrement dense.

HF DAMP DARK, NORMAL, BRIGHT (par défaut: NORMAL)

Règle la brillance du signal de réverb.

DARK:

Les hautes fréquences s'estompent relativement rapidement et produisent une réverbération assez sombre.

NORMAL:

Ce réglage produit une réverbération standard.

BRIGHT:

Les hautes fréquences s'estompent relativement lentement et produisent une réverbération plus brillante.

LOW CUTFLAT, 40Hz~800Hz (par défaut: FLAT)

Détermine les caractéristiques de coupure des basses fréquences de la réverbération.

LEVEL 0~100 (par défaut: 50)

Règle le volume du signal de réverbération.

Si vous appuyez sur [F4] (DEFAULT), le paramètre sélectionné est réglé sur sa valeur par défaut indiquée ci-dessus.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

5. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

MEMO

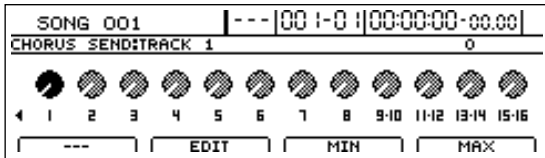
Vous ne pouvez sauvegarder qu'une série de réglages de réverbération par morceau.

Régler le chorus

La procédure suivante (Chorus Edit) vous permet d'éditer les paramètres du chorus.

1. Appuyez sur [CHORUS/DELAY].

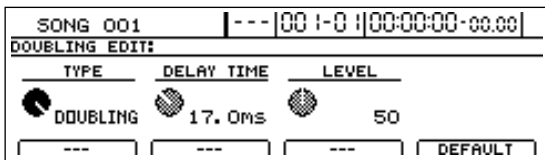
La page "Chorus/Delay Send" apparaît.



Une pression sur [F3] (MIN) règle le niveau d'envoi au chorus au minimum (0). Inversement, une pression sur [F4] (MAX) règle le niveau d'envoi au chorus au maximum (100).

2. Appuyez sur [F2] (EDIT).

La page "Chorus/Delay Edit" apparaît.



3. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.

Vous entendrez la façon dont les nouveaux réglages changent le son.

TYPE CHORUS, DELAY, DOUBLING

Sélection du type d'effet. En l'occurrence, choisissez CHORUS.

PRE-DELAY 0.5~50.0ms (par défaut: 20.0ms)

Détermine le retard entre le signal direct et le signal d'effet.

RATE 0~100 (par défaut: 50)

Définit la vitesse du chorus.

DEPTH 0~100 (par défaut: 50)

Détermine l'intensité du chorus.

LOW CUTFLAT, 40Hz~800Hz (par défaut: FLAT)

Détermine les caractéristiques de coupure des basses fréquences du chorus.

LEVEL 0~100 (par défaut: 50)

Règle le niveau global de l'effet. Avec la valeur "0", le chorus n'a aucun effet.

Si vous appuyez sur [F4] (DEFAULT), le paramètre sélectionné est réglé sur sa valeur par défaut indiquée ci-dessus.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

5. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

MEMO

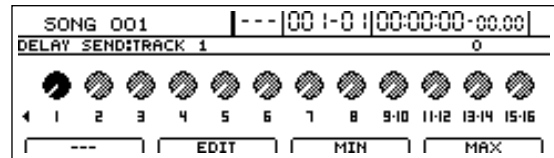
Vous ne pouvez sauvegarder qu'une série de réglages de chorus par morceau.

Régler le delay

La procédure suivante (Delay Edit) vous permet d'éditer les paramètres de delay (retard).

1. Appuyez sur [CHORUS/DELAY].

La page "Chorus/Delay Send" apparaît.



Une pression sur [F3] (MIN) règle le niveau d'envoi au delay au minimum (0). Inversement, une pression sur [F4] (MAX) règle le niveau d'envoi au delay au maximum (100).

2. Appuyez sur [F2] (EDIT).

La page "Chorus/Delay Edit" apparaît.



3. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.

Vous entendrez la façon dont les nouveaux réglages changent le son.

TYPE DELAY

Sélection du type d'effet. En l'occurrence, choisissez DELAY.

TIME 10~1000ms (par défaut: 500ms)

Règle le temps de retard (Delay Time) du signal d'effet.

FEEDBACK 0~100 (par défaut: 0)

Ce paramètre détermine le niveau de réinjection. Si vous changez le niveau de réinjection, vous modifiez aussi le nombre de répétitions du son retardé.

NOTE

Si vous choisissez une valeur trop importante pour ce paramètre, les retards individuels vont se chevaucher, le volume du signal retardé va augmenter, ce qui peut provoquer de la distorsion. Dans ce cas, diminuez le niveau de réinjection.

HF DAMP 0~100 (par défaut: 0)

Détermine la vitesse à laquelle les hautes fréquences du signal retardé s'estompent. Des valeurs élevées accélèrent la disparition des hautes fréquences et produisent un son plus sombre.

Utiliser les effets Loop

LEVEL 0~100 (par défaut: 50)

Détermine le niveau global du signal retardé.

REVERB SEND 0~100 (par défaut: 0)

Détermine le niveau d'envoi à la réverbération du signal de sortie du delay.

Si vous appuyez sur [F4] (DEFAULT), le paramètre sélectionné est réglé sur sa valeur par défaut indiquée ci-dessus.

- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
- Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction. Le delay est appliqué à la piste reproduite.
- Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

MEMO

Vous ne pouvez sauvegarder qu'une série de réglages de delay par morceau.

Régler l'effet doubling

Lorsque des ingénieurs du son veulent rendre une guitare grattée aussi présente à droite qu'à gauche, ils font souvent appel au dédoublement ou "doubling". Ils enregistrent deux fois la même exécution sur différentes pistes puis envoient une des pistes au canal gauche et l'autre au canal droit.

Le BR-1600CD vous propose un effet doubling produisant le même résultat sans vous obliger à utiliser deux enregistrements distincts. Comme cet effet peut être utilisé avec des pistes mono, il permet une exploitation optimale de vos pistes disponibles.

MEMO

Cet effet doubling copie le signal original, éloigne la copie de l'original dans l'image stéréo et reproduit l'ensemble en retardant légèrement le signal copié afin de créer un son pseudo-stéréo. Lorsque vous utilisez cet effet, il faut placer la piste reproduite à gauche ou à droite dans l'image stéréo. Le signal copié sera alors reproduit avec un bref retard du côté opposé. L'effet doubling ne donne aucun résultat si la piste est placée au centre de l'image stéréo; ne l'oubliez pas!

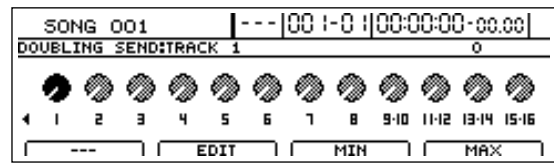
- Avant de commencer, placez la piste à dédoubler à gauche ou à droite.



"Réglez la position stéréo de chaque piste (Pan)" (Opérations élémentaires, p. 46)

- Appuyez sur [CHORUS/DELAY].

La page "Chorus/Delay Send" apparaît.



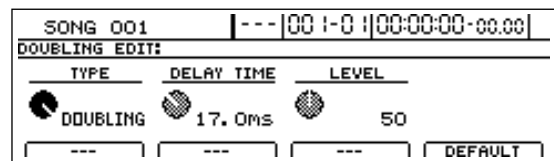
- Amenez le curseur sur la piste à dédoubler et sélectionnez le niveau d'envoi avec la molette TIME/VALUE.

Vous pouvez aussi sélectionner une piste en appuyant sur son bouton. Pour rendre l'effet doubling particulièrement audible, commencez par régler le niveau d'envoi sur 100. Vous pouvez toujours changer ce réglage après avoir écouté la reproduction.

Une pression sur [F3] (MIN) règle le niveau d'envoi à l'effet doubling au minimum (0). Inversement, une pression sur [F4] (MAX) règle le niveau d'envoi à l'effet doubling au maximum (100).

- Appuyez sur [F2] (EDIT).

La page "Chorus/Delay Edit" apparaît.



- Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.

Vous entendrez la façon dont les nouveaux réglages changent le son.

TYPE

DOUBLING

Sélection du type d'effet. En l'occurrence, choisissez DOUBLING.

DELAY TIME 0.5~50.0ms (par défaut: 17.0ms)

Règle le temps de retard du signal d'effet.

LEVEL

0~100 (par défaut: 50)

Règle le volume du signal d'effet.

Si vous appuyez sur [F4] (DEFAULT), le paramètre sélectionné est réglé sur sa valeur par défaut indiquée ci-dessus.

MEMO

Si le retard est trop court, les côtés gauche et droit de la piste dédoublée ne se distingueront guère et vous n'obtiendrez qu'une version plus épaisse du son original. D'autre part, si le retard est trop long, les côtés gauche et droit sont tellement distincts qu'il semblera s'agir de deux exécutions différentes.

- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

7. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction.
La piste reproduite est dédoublée.
8. Pour conserver les nouveaux réglages, sauvegardez le morceau (p. 72).

MEMO

Vous ne pouvez sauvegarder qu'une série de réglages de dédoublement par morceau.

Correction de hauteur du chant/Ajout d'un chœur (Vocal Tool Box)

Vocal Tool Box

Vocal Tool Box ou "boîte à outils pour chant" propose divers effets utilisés pour corriger la hauteur du chant ou lui ajouter un chœur. En comparaison avec des guitares, des pianos et d'autres instruments de musique, la voix humaine produit généralement un son relativement instable. Avec des chanteurs inexpérimentés, les difficultés telles que fausses notes et mauvaise qualité du son sont particulièrement criantes.

Un chanteur expérimenté peut également gagner à être parfois accompagné d'un chœur. Utilisée avec discernement, la Vocal Tool Box du BR-1600CD vous garantira des pistes de chant splendides.

Contenu de la Vocal Tool Box

La Vocal Tool Box du BR-1600CD vous propose les deux effets suivants.

● Pitch Correction

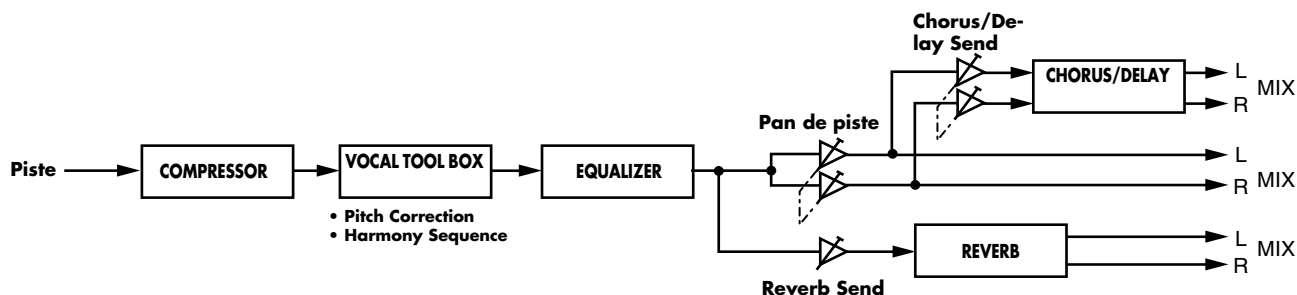
Cet effet corrige automatiquement les hauteurs incorrectes dans des pistes de chant solo. Il détecte les hauteurs incorrectes jusqu'au demi-ton (50 cents) et permet de corriger l'enregistrement d'une piste par demi-tons et en temps réel.

● Harmony Sequence

Pour générer un simple chœur, cet effet crée une harmonie à trois en modifiant la hauteur de la piste de chant solo originale. De plus, les hauteurs de l'harmonie sont automatiquement déterminées en fonction de la séquence d'accord spécifiée pour l'arrangement rythmique (p. 189).

Ces effets sont conçus pour traiter le signal enregistré sur une piste et ne peuvent pas traiter les signaux d'entrée.

La Vocal Tool Box et les pistes audio suivent le schéma de connexion suivant.



Patches Vocal Tool Box

Vous pouvez déterminer le mode d'application des effets Pitch Correction et Harmony Sequence puis sauvegarder ces réglages. Un groupe de ces réglages est appelé "patch".

A la sortie d'usine, le BR-1600CD propose 10 patches Harmony Sequence et Pitch Correction (patches préprogrammés ou Preset). En outre, vous disposez de 10 patches utilisateur que vous pouvez programmer et utiliser dans n'importe quel morceau et de 10 patches de morceau programmables pour un morceau particulier.

NOTE

Précautions lors de l'utilisation de la Vocal Tool Box

- Lorsque vous utilisez les effets Vocal Tool Box, vous ne pouvez pas utiliser les effets d'insertion, le Mastering Tool Kit et la modélisation d'enceintes (Speaker Modeling).
- La Vocal Tool Box est conçue pour traiter les pistes enregistrées et ne peut pas traiter les signaux d'entrée ou la sortie Master.
- Les effets Pitch Correction et Harmony Sequence sont deux effets distincts. Vous ne pouvez donc pas les utiliser simultanément.
- Ces effets peuvent être appliqués à des solos d'instrument mais les différences fondamentales entre les caractéristiques de la voix humaine et celles des instruments de musique rendent l'obtention d'un résultat convenable fort aléatoire.
- Dans les situations suivantes, la Vocal Tool Box peut ne pas détecter correctement la hauteur, ce qui rend toute utilisation normale impossible.
 - Lorsque d'autres sons sont mélangés au chant.
 - Lorsque le volume du chant est excessivement fort ou faible.
 - Lorsque le chant contient de nombreux sons sibilants ou du souffle (lorsqu'un chanteur chuchote ou a la voix rauque).
 - Lorsque la partie de chant contient un nombre excessif de hauteurs différentes (suite à un vibrato rapide et intense ou un débit rapide).
 - Lorsque le chant est produit avec une voix très grave contenant de nombreuses harmoniques.
- * Si le BR-1600CD se trompe fréquemment lors de la détection de hauteur, changez le réglage "Type" pour la fonction Pitch Correction ou le réglage "Input Type" pour la fonction Harmony Sequence. Cela peut réduire le nombre d'erreurs de détection.

Correction du chant (Pitch Correction)

Voyons comment utiliser la fonction Pitch Correction du BR-1600CD pour corriger des fausses notes dans une partie de chant solo.

Elle permet de corriger les hauteurs en temps réel, par demi-tons.

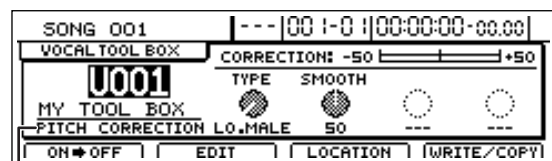
1. Pour tester la fonction Pitch Correction, enregistrez une partie de chant solo comme base de travail.
2. Appuyez sur [REC MODE] jusqu'à ce que le témoin BOUNCE s'allume.

Le BR-1600CD passe en mode Bounce.

3. Appuyez sur [VOCAL TOOL BOX].

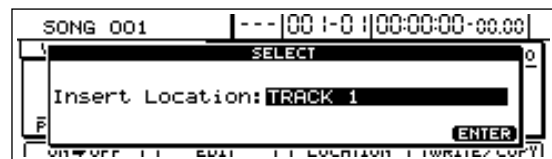
Le bouton s'allume pour indiquer que la Vocal Tool Box est activée.

La page de sélection de patch pour la Vocal Tool Box apparaît.



Nom de l'algorithme

4. Amenez le curseur sur le numéro du patch et sélectionnez un patch avec la molette TIME/VALUE. Sélectionnez un patch pour lequel le nom de l'algorithme est "PITCH CORRECTION".
5. Appuyez sur [F3] (LOCATION).



6. Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste contenant le chant. Vous pouvez sélectionner les pistes 1~8 ou les pistes 9/10~15/16.
7. Lancez la reproduction sur le BR-1600CD.

Les hauteurs sont corrigées durant la reproduction du chant. La correction de hauteur est affichée en temps réel, par cents, dans le coin droit de l'écran. Ecoutez le chant pour vous assurer qu'il est juste et, si nécessaire, réglez le volume de la piste avec le curseur correspondant.

Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.

- 8. Appuyez sur un bouton de piste pour sélectionner une piste et y enregistrer la partie de chant corrigée.**

Le bouton de piste clignote en rouge pour indiquer que la piste est sélectionnée pour l'enregistrement.

Bien que les pistes soient d'abord sélectionnées en tant que pistes stéréo lorsque vous appuyez sur les boutons de piste, il suffit d'appuyer sur un des boutons clignotants des pistes 1 à 8 pour que la piste soit sélectionnée comme piste mono.

- 9. Ramenez les curseurs de toutes les pistes à l'exception de celle contenant le chant au minimum.**

C'est également valable pour les curseurs des pistes Drums, Bass et Loop Phrases.

- 10. Appuyez sur [ZERO] pour retourner au début du morceau puis appuyez sur [REC].**

[REC] clignote en rouge et indique que le BR-1600CD est prêt à enregistrer.

- 11. Appuyez sur [PLAY].**

[PLAY] et [REC] s'allument, et l'enregistrement débute.

La partie solo est reproduite et les fausses notes corrigées. Simultanément, la version corrigée est enregistrée sur la piste choisie.

- 12. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [STOP].**

Le BR-1600CD arrête la reproduction.

- 13. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau et lancez la reproduction de la piste enregistrée.**

Ramenez le curseur de la piste contenant la version originale du chant au minimum et relevez le curseur de la piste contenant la version corrigée. Écoutez la correction pour vous assurer que la version corrigée vous convient.

MEMO

Si vous n'aimez pas la façon dont elle a été corrigée, servez-vous de la fonction Undo (Opérations élémentaires, p. 42) pour annuler l'enregistrement.

- 14. Pour conserver la piste corrigée, sauvegardez le morceau (p. 72).**

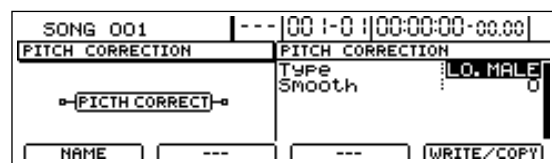
Méthode de correction de hauteur (Pitch Correction Edit)

Les patches Preset 1 à 5 utilisent des méthodes légèrement différentes pour corriger la hauteur. Normalement, il suffit de sélectionner le patch qui donne les meilleurs résultats. Cependant, si vous n'arrivez pas à un résultat satisfaisant avec un de ces patches, vous pouvez changer les paramètres de correction de hauteur et créer un patch personnel.

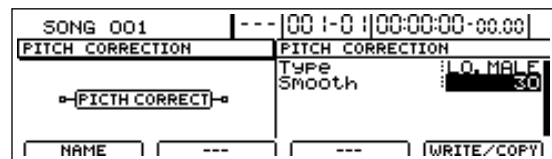
- 1. Sélectionnez un patch preset qui vous servira de base.**

- 2. Appuyez sur [F2] (EDIT).**

La page "Pitch Correction Edit" apparaît.



- 3. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.**



Type LO.MALE, HI.MALE, LO.FEML, HI.FEML

Ce paramètre indique le type de voix utilisée pour le chant. Si ce paramètre est mal réglé, cela risque de poser des problèmes de détection et de correction de hauteur.

LO.MALE (Low Male)

Sélectionnez ce réglage pour une voix d'homme grave.

HI.MALE (High Male)

Sélectionnez ce réglage pour une voix d'homme aiguë.

LO.FEML (Low Female)

Sélectionnez ce réglage pour une voix de femme grave.

HI.FEML (High Female)

Sélectionnez ce réglage pour une voix de femme aiguë.

- * Si le BR-1600CD se trompe souvent, changez le réglage de type. Cela peut réduire le nombre d'erreurs de détection.

Smooth

0~100

Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle la correction réagit aux variations de hauteur. Des valeurs élevées retardent la correction et les changements de hauteurs sont donc plus progressifs. Des valeurs plus basses entraînent des changements de hauteur rapides.

- 4. Pour sauvegarder les changements, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder les réglages Vocal Tool Box (Patch Write)" (p. 121).**

Ajouter un chœur au chant (Harmony Sequence)

Voyons maintenant comment ajouter un chœur au chant solo avec la fonction Harmony Sequence du BR-1600CD. Un chœur à trois voix est créé sur base de la séquence d'accords spécifiée pour l'arrangement rythmique.

NOTE

Les parties du chœur sont produites en modifiant la hauteur du chant solo original. Il est donc impossible de créer un chœur chantant d'autres paroles ou utilisant un rythme différent de la partie originale.

Correction de hauteur du chant/Ajout d'un chœur (Vocal Tool Box)

1. Pour tester la fonction Harmony Sequence, enregistrez une partie de chant solo comme base de travail.
2. Entrez une séquence d'accords pour l'arrangement rythmique.



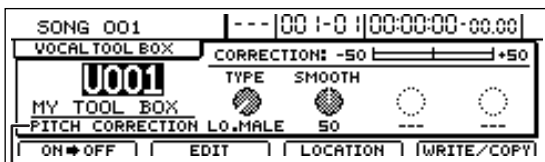
“Entrer des accords” (p. 189)

3. Appuyez sur [REC MODE] jusqu'à ce que le témoin BOUNCE s'allume.

Le BR-1600CD passe en mode Bounce.

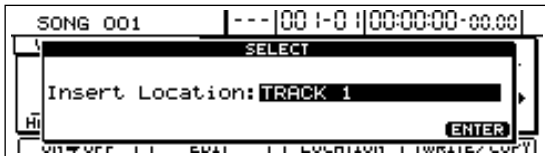
4. Appuyez sur [VOCAL TOOL BOX].

Le bouton s'allume pour indiquer que la Vocal Tool Box est activée. La page de sélection de patch pour la Vocal Tool Box apparaît.



Nom de l'algorithme

5. Amenez le curseur sur le numéro du patch et sélectionnez un patch avec la molette TIME/VALUE. Sélectionnez un patch pour lequel le nom de l'algorithme est "HARMONY SEQUENCE".
6. Appuyez sur [F3] (LOCATION).



7. Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste contenant le chant. Vous pouvez sélectionner les pistes suivantes: les pistes 1~8 ou les pistes 9/10~15/16.
8. Lancez la reproduction sur le BR-1600CD. Écoutez le chœur ajouté au chant durant la reproduction. Si nécessaire, réglez le volume avec le curseur adéquat. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.
9. Appuyez sur un bouton pour sélectionner une piste sur laquelle le chœur sera enregistré. Le bouton de piste clignote en rouge pour indiquer que la piste est prête pour l'enregistrement.
10. Ramenez les curseurs de toutes les pistes à l'exception de celle contenant le chant au minimum. C'est également valable pour les curseurs des pistes Drums, Bass et Loop Phrases.

11. Appuyez sur [ZERO] pour retourner au début du morceau puis appuyez sur [REC].

[REC] clignote en rouge et indique que le BR-1600CD est prêt à enregistrer.

12. Appuyez sur [PLAY].

[PLAY] et [REC] s'allument, et l'enregistrement débute. La partie solo est reproduite et le chœur ajouté. Simultanément, le chœur est enregistré sur la piste choisie.

13. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [STOP].

La reproduction sur le BR-1600CD s'arrête.

14. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau et lancez la reproduction de la piste enregistrée.

Ramenez le curseur de la piste contenant la version originale du chant au minimum et relevez le curseur de la piste contenant le chœur. Vous n'entendrez plus que le chœur.

MEMO

Si vous n'aimez pas le chœur ajouté, servez-vous de la fonction Undo (Opérations élémentaires, p. 42) pour annuler l'enregistrement.

15. Pour conserver le chœur, sauvegardez le morceau (p. 72).

Insérer des silences dans le chœur

Lorsque vous utilisez Harmony Sequence, vous obtenez un chœur continu, du début à la fin du morceau. Il est parfois préférable, cependant, d'arrêter le chœur à certains endroits du morceau. Pour cela, entrez "--- N.C." (No Chord) pour les accords correspondants entrés à la page d'entrée des accords (p. 189).

Spécifiez "---" (N.C.) à l'étape 5 de la procédure décrite sous "Entrer des accords" (p. 189).

La reproduction du chœur s'arrête pour les accords "désavoués" (les "--- N.C."); cela vous permet d'insérer des silences.

Exemple: Entrer les accords Cmaj → C --- → Fmaj

Chœur	Cmaj Chœur	Silence	Fmaj Chœur	→ Temps
Accord	Cmaj	C ---	Fmaj	

Méthodes d'ajout de chœur (Harmony Sequence Edit)

Les patches Preset 6 à 10 utilisent des méthodes légèrement différentes pour ajouter des chœurs. Normalement, il suffit de sélectionner le patch qui donne les meilleurs résultats. Cependant, si vous n'arrivez pas à un résultat satisfaisant avec un de ces patches, vous pouvez changer les paramètres Harmony Sequence et créer un patch personnel.

1. Sélectionnez un patch preset qui vous servira de base.
2. Appuyez sur [F2] (EDIT).

La page d'édition "Harmony Sequence" apparaît.



Si vous tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche, les lignes entourant le bloc d'effet sélectionné sont remplacées par des pointillés pour indiquer que l'effet est coupé. Inversement, si vous tournez la molette TIME/VALUE vers la droite, les pointillés entourant le bloc d'effet sélectionné sont remplacés par des lignes pour indiquer que l'effet est activé.

3. Appuyez sur [F3] (=>PRM.).

Le curseur saute dans la zone de paramètres à droite de l'écran pour vous permettre d'en changer les réglages.

Notez que vous pouvez appuyer sur CURSOR [◀] ou [▶] lorsque vous êtes dans la partie de réglage de paramètres pour afficher les paramètres du bloc de gauche ou de droite, selon le bouton actionné.



4. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.

VOICE1-VOICE3

Ces paramètres permettent d'effectuer des réglages pour chacune des voix constituant le chœur.

On/Off OFF, ON

Active/coupe chaque voix du chœur. Lorsqu'une voix est coupée, elle est inaudible.

Si les voix 1 à 3 sont coupées, vous n'entendez pas le chœur.

Pre Delay 0.0ms~50.0ms

Détermine le retard entre le chant et la voix du chœur. En chois-

sissant des retards assez longs et différents pour chaque voix, vous rendez le chœur plus réaliste.

Des retards trop courts peuvent rendre le chœur artificiel.

Pan L100~R100

Détermine la position de la voix en question dans l'image stéréo.

En choisissant une valeur Pan différente pour chaque voix, le chœur aura un son plus large.

Human Feel 0~100

Ajuste le degré d'instabilité de la voix typique des voix humaines. Plus la valeur est élevée, plus l'instabilité de la voix du chœur est importante et plus elle ressemble à une voix humaine. Si la valeur est excessivement élevée, le chœur semblera amateur.

Plus la valeur est basse, plus la voix est stable et plus le chœur risque de sembler artificiel.

COMMON

Ces paramètres permettent d'effectuer des réglages concernant le chœur entier.

Input Type LO.MALE, HI.MALE, LO.FEML, HI.FEML

Ce paramètre indique le type de voix utilisée pour la partie de chant. Si ce paramètre est mal réglé, cela risque de poser des problèmes de détection et de correction de hauteur.

LO.MALE (Low Male)

Sélectionnez ce réglage pour une voix d'homme grave.

HI.MALE (High Male)

Sélectionnez ce réglage pour une voix d'homme aiguë.

LO.FEML (Low Female)

Sélectionnez ce réglage pour une voix de femme grave.

HI.FEML (High Female)

Sélectionnez ce réglage pour une voix de femme aiguë.

* Si le BR-1600CD fait des erreurs de détection fréquentes, changez le réglage de type. Cela peut réduire le nombre d'erreurs de détection.

Balance 100:0~0:100

Détermine la balance entre le chant et le chœur. Avec un réglage 0:100, vous n'entendez que le chœur. Inversement, avec un réglage 100:0, vous n'entendez que le chant.

Chorus Send 0~100

Détermine le niveau d'envoi du chœur à l'effet chorus, delay ou doubling. Des valeurs élevées envoient une partie importante du signal du chœur à l'effet. Choisissez la valeur 0 si le chœur ne doit pas être traité par un effet chorus, delay ou doubling.

Reverb Send 0~100

Détermine le niveau d'envoi du chœur à la réverbération. Des valeurs élevées entraînent une réverbération plus importante. Choisissez la valeur 0 si le chœur ne doit pas être traité par la réverbération.

5. Appuyez sur [EXIT/NO] pour retourner à la page de sélection de patch Harmony Sequence ou Pitch Correction.

Pour indiquer que les réglages d'effet ont été temporairement modifiés, le numéro de patch est remplacé par la mention "TMP".

NOTE

Si vous changez de patch ou de morceau, ou si vous mettez le BR-1600CD hors tension alors que "TMP" est affiché, le patch retrouve ses réglages antérieurs. Comme il peut se révéler impossible de récupérer les changements ainsi éliminés, soyez prudent.

6. Pour sauvegarder les changements, suivez la procédure décrite ci-dessous.

Sauvegarder les réglages Vocal Tool Box (Patch Write)

Pour conserver les nouveaux réglages Vocal Tool Box, sauvegardez-les sous un nouveau nom de patch.

1. Appuyez sur [F1] (NAME) à la page Pitch Correction ou Harmony Sequence.

L'écran d'entrée du nom de patch apparaît.

SONG 001	---	00 1-0	00:00:00-00.00
VOCAL TOOL BOX:NAME			
*TMP	NAME:	MY TOOL BOX	
IJKLMNOPQRSTUVWXYZ 0123456			
INSERT	DELETE	123...	A <=> a

2. Sélectionnez les caractères à changer dans le nom du patch et remplacez-les par de nouveaux caractères avec la molette TIME/VALUE.

SONG 001	---	00 1-0	00:00:00-00.00
VOCAL TOOL BOX:NAME			
*TMP	NAME:	MY COOL BOX	
<C>~* ABCDEFGHIJKLMNOPQRS			
INSERT	DELETE	123...	A <=> a

3. Appuyez sur [EXIT/NO] pour retourner à la page d'édition Pitch Correction ou Harmony Sequence.
4. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY).

La page "Vocal Tool Box Write/Copy" apparaît.

SONG 001	---	00 1-0	00:00:00-00.00
VOCAL TOOL BOX:PATCH:WRITE/COPY			
FROM:	*TMP	[MY COOL BOX]
	(CURRENT)		
TO:	U001	[Low Male]
	(CURRENT)		
---	---	---	GO

5. Amenez le curseur sur la plage TO: et sélectionnez un patch de destination avec la molette TIME/VALUE.

SONG 001	---	00 1-0	00:00:00-00.00
VOCAL TOOL BOX:PATCH:WRITE/COPY			
FROM:	*TMP	[MY COOL BOX]
	(CURRENT)		
TO:	U005	[Soft Correct]
	(CURRENT)		
---	---	---	GO

FROM:

Cette page doit afficher "*TMP(CURRENT)". Si elle affiche

autre chose, amenez-y le curseur et tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche pour afficher "*TMP(CURRENT)".

TO:

Cette plage détermine le patch dans lequel vos nouveaux réglages sont sauvegardés.

6. Appuyez sur [F4] (GO).

Le patch Vocal Tool Box est sauvegardé. A la fin de cette opération, la page de patch Vocal Tool Box apparaît une fois de plus.

7. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Copier les réglages Vocal Tool Box (Patch Copy)

La fonction du BR-1600CD permettant de copier les patches est extrêmement pratique pour créer plusieurs patches d'effet ayant des réglages légèrement différents.

1. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY) à la page Pitch Correction ou Harmony Sequence.

La page "Vocal Tool Box Write/Copy" apparaît.

SONG 001	---	00 1-0	00:00:00-00.00
VOCAL TOOL BOX:PATCH:WRITE/COPY			
FROM:	U001	[MY TOOL BOX]
	(CURRENT)		
TO:	U001	[MY TOOL BOX]
	(CURRENT)		
---	---	---	GO

2. Amenez le curseur sur la plage FROM: et sélectionnez un patch à copier avec la molette TIME/VALUE.

SONG 001	---	00 1-0	00:00:00-00.00
VOCAL TOOL BOX:PATCH:WRITE/COPY			
FROM:	U002	[High Male]
	(CURRENT)		
TO:	U001	[MY TOOL BOX]
	(CURRENT)		
---	---	---	GO

FROM:

Cette page permet de sélectionner le patch à copier. Bien que "*TMP(CURRENT)" puisse apparaître lorsque vous affichez la page "Patch Write/Copy" après avoir modifié les réglages de patch, vous pouvez choisir le patch que vous voulez.

3. Amenez le curseur sur la plage TO: et sélectionnez un patch de destination avec la molette TIME/VALUE.

SONG 001	---	00 1-0	00:00:00-00.00
VOCAL TOOL BOX:PATCH:WRITE/COPY			
FROM:	U002	[High Male]
	(CURRENT)		
TO:	U003	[Low Female]
	(CURRENT)		
---	---	---	GO

TO:

Cette plage permet de sélectionner le patch de destination.

4. Appuyez sur [F4] (GO).

Le patch est copié. Une fois la copie terminée, "Complete!" s'affiche.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

NOTE

N'oubliez pas que le contenu du patch de destination sera remplacé par le patch spécifié sous "FROM:".

Simuler les caractéristiques de différentes enceintes (Speaker Modeling)

La fonction Speaker Modeling du BR-1600CD vous permet de recréer les caractéristiques de différents types d'enceintes. Grâce à cette fonction, vous pouvez entendre la façon dont vos morceaux sont reproduits sur différents systèmes d'écoute. De plus, la comparaison des résultats obtenus avec ces diverses simulations peut vous aider à produire des mixages stéréo de qualité nettement supérieure.

Circuit Speaker Modeling

Le circuit Speaker Modeling est constitué des blocs d'effets suivants.



- SP Modeling
- Bass Cut Filter
- Low Freq Trimmer
- High Freq Trimmer
- Limiter

Le plus important d'entre eux est le bloc SP MODELING car c'est lui qui modélise les caractéristiques des enceintes.

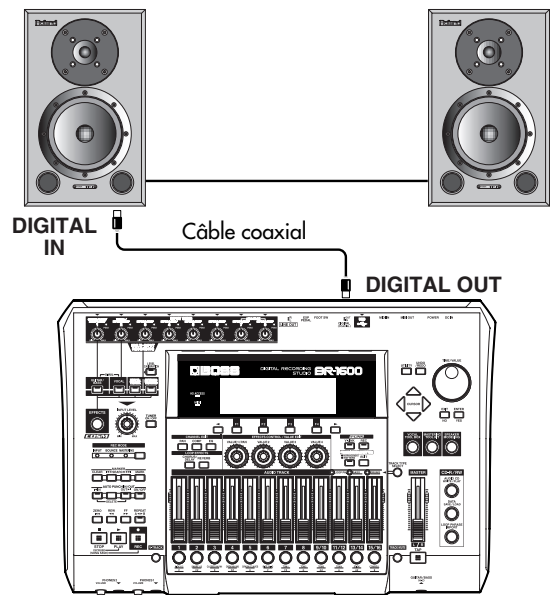
Le bloc BASS CUT FILTER filtre les signaux basse fréquence indésirables tels que les "pops" produits par le chanteur et gâchant un enregistrement impeccable.

Les blocs LOW FREQUENCY TRIMMER et HIGH FREQUENCY TRIMMER ajustent la tonalité des bandes du grave et de l'aigu.

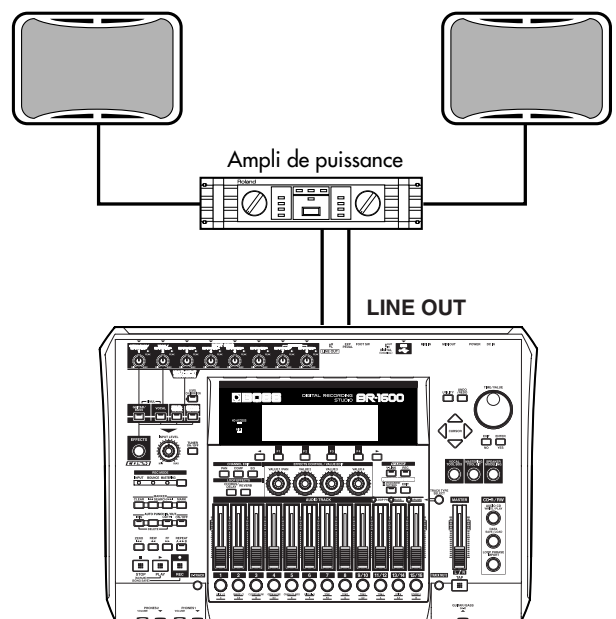
Enfin le bloc LIMITER évite la distorsion en supprimant toute crête de volume au-delà d'un seuil donné.

Connexion d'enceintes externes

Pour obtenir un résultat optimal avec la fonction Speaker Modeling du BR-1600CD, nous vous conseillons de brancher des enceintes Roland DS-30A/50A/90A par une connexion numérique. Si vous utilisez un autre type d'enceintes, la modélisation d'enceintes peut ne pas produire les résultats escomptés. Branchez les enceintes DS-30A/50A/90A au BR-1600CD comme illustré ci-dessous.



Branchez les enceintes d'un autre type de la façon suivante.



Patches Speaker Modeling

À la sortie d'usine, la fonction Speaker Modeling du BR-1600CD contient 33 patches Preset (P001~P033) que vous ne pouvez pas remplacer, 33 patches utilisateur (U001~U033) que vous pouvez utiliser dans n'importe quel morceau et 33 patches de morceau (S001~S033) qui sont sauvegardés avec un morceau spécifique. Vous pouvez remplacer tous les patches utilisateur et de morceau (Song).

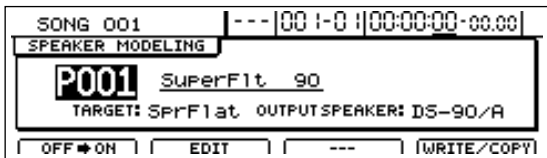


"Speaker Modeling Patch List" (fascicule séparé)

Utilisation de la modélisation d'enceintes

1. Appuyez sur [SPEAKER MODELING].

Le bouton s'allume et la page de sélection de patch "Speaker Modeling" apparaît.



* En appuyant sur ce bouton, vous coupez automatiquement les effets d'insertion, la Vocal Tool Box et le Mastering Tool Kit.

2. Amenez le curseur sur le numéro du patch et sélectionnez un patch avec la molette TIME/VALUE.

Le son produit par le BR-1600CD simule les caractéristiques de l'enceinte choisie.



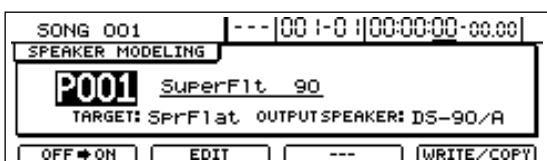
"Speaker Modeling Patch List" (fascicule séparé)

Couper la fonction Speaker Modeling

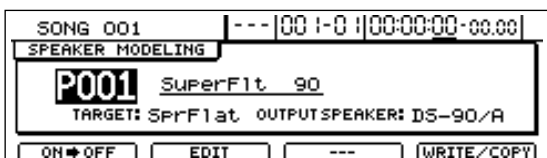
Si vous souhaitez couper momentanément la modélisation d'enceinte, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [F1] (ON/OFF) à la page de sélection de patch "Speaker Modeling".

La modélisation d'enceintes est coupée.



Appuyez une fois de plus sur [F1] (ON/OFF) pour réactiver la fonction Speaker Modeling.

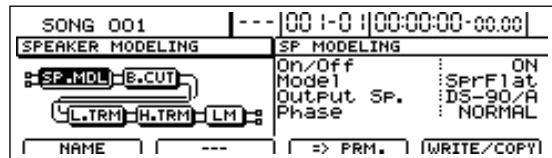


Modifier les réglages Speaker Modeling

Vous pouvez ajuster chaque bloc d'effet du circuit Speaker Modeling. Commencez par sélectionner le patch de modélisation d'enceinte que vous voulez changer.

1. Appuyez sur [F2] (EDIT) à la page de sélection de patch "Speaker Modeling".

La page d'édition "Speaker Modeling" apparaît.



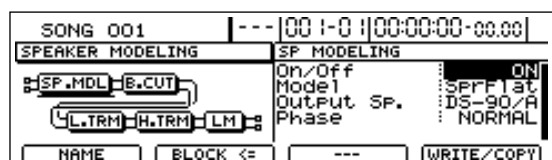
La moitié gauche de cette page affiche la façon dont les blocs d'effets sont connectés dans ce patch; la moitié droite affiche les réglages de paramètres du bloc d'effet sélectionné à l'écran.

Si vous tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche, les lignes entourant le bloc d'effet sélectionné sont remplacées par des pointillés pour indiquer que l'effet est coupé. Inversement, si vous tournez la molette TIME/VALUE vers la droite, les pointillés entourant le bloc d'effet sélectionné sont remplacés par des lignes pour indiquer que l'effet est activé.

2. Amenez le curseur sur le bloc d'effet à éditer et appuyez sur [F3] (=>PRM.).

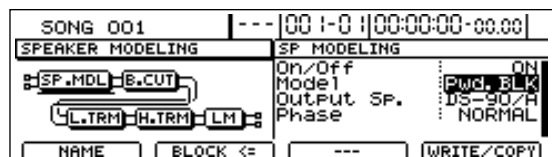
Le curseur saute dans la zone de paramètres à droite de l'écran pour vous permettre d'en changer les réglages.

Notez que vous pouvez appuyer sur CURSOR [<] ou [>] lorsque vous êtes dans la partie de réglage de paramètres pour afficher les paramètres du bloc de gauche ou de droite, selon le bouton actionné.



Pour en savoir plus, voyez "Fonction des paramètres Speaker Modeling" (p. 127).

3. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.



4. Pour éditer d'autres blocs d'effets, appuyez sur [F2] (BLOCK<=>) pour ramener le curseur dans la partie gauche de l'écran et répétez les étapes 2 et 3.

Notez que vous pouvez appuyer sur CURSOR [<] ou [>] lorsque vous êtes dans la partie de réglage de paramètres pour afficher les paramètres du bloc de gauche ou de droite, selon le bouton actionné.

- Appuyez sur [EXIT/NO] pour retrouver la page de sélection de patch "Speaker Modeling".



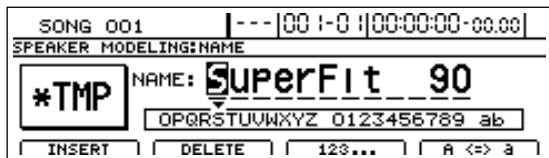
Pour indiquer que les réglages Speaker Modeling ont été temporairement modifiés, le numéro de patch est remplacé par la mention "*TMP". Si vous changez de patch ou de morceau, ou si vous mettez le BR-1600CD hors tension alors que "*TMP" est affiché, le patch retrouve ses réglages antérieurs. Comme il peut se révéler impossible de récupérer les changements ainsi éliminés, soyez prudent.

Pour sauvegarder les changements, suivez la procédure décrite ci-dessous.

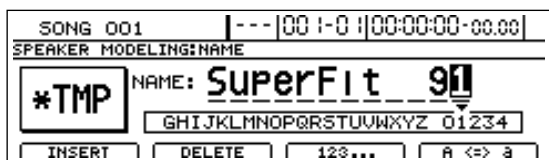
Sauvegarder les réglages Speaker Modeling (Patch Write)

Pour conserver les nouveaux réglages Speaker Modeling, sauvegardez-les sous un nouveau nom de patch.

- Appuyez sur [F1] (NAME) à la page de sélection de patch "Speaker Modeling".

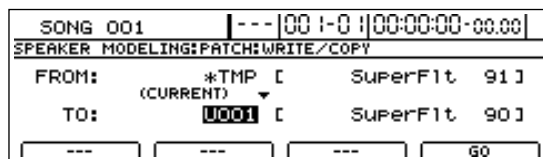


- Sélectionnez les caractères à changer dans le nom du patch et remplacez-les par de nouveaux caractères avec la molette TIME/VALUE.



- Appuyez sur [EXIT/NO] pour retrouver la page d'édition "Speaker Modeling".
- Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY).

La page "Speaker Modeling Patch Write/Copy" apparaît.



- Amenez le curseur sur la plage TO: et sélectionnez un patch de destination avec la molette TIME/VALUE.



FROM:

Cette plage doit afficher "*TMP(CURRENT)". Si elle affiche autre chose, amenez-y le curseur et tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche pour afficher "*TMP(CURRENT)".

TO:

Cette plage détermine le patch dans lequel vos nouveaux réglages sont sauvegardés. Lorsque vous affichez la page "Speaker Modeling Patch Write/Copy", le curseur vient automatiquement se positionner ici.

- Appuyez sur [F4] (GO).
Le patch Speaker Modeling est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.
- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Copier les réglages Speaker Modeling (Patch Copy)

La fonction du BR-1600CD permettant de copier les patches est extrêmement pratique pour créer plusieurs patches ayant des réglages légèrement différents.

- Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY) à la page d'édition de patch "Speaker Modeling".

La page "Speaker Modeling Patch Write/Copy" apparaît.



Simuler les caractéristiques de différentes enceintes (Speaker Modeling)

2. Amenez le curseur sur la plage FROM: et sélectionnez le patch à copier avec la molette TIME/VALUE.

SONG 001	---	00 1-0	00:00:00-00.00
SPEAKER MODELING: PATCH: WRITE/COPY			
FROM:	P002	[P. GenB1k	90]
TO:	U001	[SuperFit	90]
---	---	---	GO

FROM:

Cette plage permet de sélectionner le patch à copier. Bien que “*TMP(CURRENT)” puisse apparaître lorsque vous affichez la page “Patch Write/Copy” après avoir modifié les réglages de patch, vous pouvez choisir le patch que vous voulez.

Vous pouvez aussi amener le curseur sur le nom de la banque et utiliser la molette TIME/VALUE pour choisir un nouveau numéro de patch à copier.

3. Amenez le curseur sur la plage TO: et sélectionnez un patch de destination avec la molette TIME/VALUE.

SONG 001	---	00 1-0	00:00:00-00.00
SPEAKER MODELING: PATCH: WRITE/COPY			
FROM:	P002	[P. GenB1k	90]
TO:	U002	[P. Mack	90]
---	---	---	GO

TO:

Cette plage permet de sélectionner le patch de destination. Lorsque vous affichez la page “Speaker Modeling Patch Write/Copy”, le curseur vient automatiquement se positionner ici. Vous pouvez utiliser la molette TIME/VALUE pour choisir le numéro de patch de destination.

4. Appuyez sur [F4] (GO).

Le patch est copié. Une fois la copie terminée, “Complete!” s’affiche.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

NOTE

N’oubliez pas que le contenu du patch de destination sera remplacé par le patch spécifié sous “FROM:”. Comme il n’est pas possible de faire marche arrière, veillez à ne pas effacer des patches auxquels vous tenez.

Fonction des paramètres Speaker Modeling

Cet effet simule les caractéristiques d'une large palette d'enceintes, allant des écoutes professionnelles d'excellente qualité aux haut-parleurs de téléviseurs compacts ou de radios portatives.



SP Modeling
Bass Cut Filter
Low Freq Trimmer
High Freq Trimmer
Limiter

SP Modeling (modélisation d'enceintes)

Le circuit Speaker Modeling est réglé de sorte à produire des résultats optimaux avec les enceintes actives Roland DS-90A, DS-50A ou DS-30A (disponibles en option).

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe la modélisation d'enceintes.

Model

Permet de sélectionner l'enceinte à modéliser.

Thru	Pas de modélisation.
Spr Flat	La modélisation est optimisée pour les enceintes DS-90, DS-90A or DS-50A et procure une plage sonore plus large et une réponse plus linéaire.
Pwd. BLK	Enceinte active standard (2 voies, diamètre du woofer= 170mm (ou 6 1/2 pouces)).
Pwd. E-B	Enceintes actives caractérisées par un son brillant.
Pwd. MAC	Enceintes actives caractérisées par un grave étendu.
SmICUBE	Petites enceintes full-range utilisées couramment dans les studios d'enregistrement.
Wh.CONE	Enceinte 2 voies à dos fermé bien connue des studios d'enregistrement et caractérisée par son woofer blanc.
WhTISUE	Son plus doux obtenu en couvrant les tweeters des enceintes Wh.CONE avec des mouchoirs en papier.
Radio	Radio de poche.
SmallTV	Haut-parleurs d'un téléviseur 14".
BoomBox	Enregistreur radio-cassette.
BoomLoB	Enregistreur radio-cassette avec fonction Low Boost.

Output Sp.

Ce paramètre permet de spécifier le type d'enceintes branchées au BR-1600CD.

DS-90A: Enceintes DS-90A.

DS-50A: Enceintes DS-50A.

DS-30A: Enceintes DS-30A.

Phase

Détermine la phase des enceintes.

NORMAL: La phase de sortie est identique à celle de l'entrée.

INVERSE: La phase de sortie est inversée par rapport à celle de l'entrée.

Bass Cut Filter

Ce filtre coupe les bruit graves (pops) indésirables.

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le filtre coupe-bas.

Cut Off Freq **THRU, 20~2000Hz**

Ce paramètre détermine la fréquence sous laquelle les bruits graves indésirables comme les pops du chant sont filtrés.

Low Freq Trimmer

Ce Trimmer traite les basses fréquences.

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le Trimmer des basses fréquences.

Gain **-12~+12dB**

Règle le gain (l'accentuation ou l'atténuation) du Trimmer des basses fréquences.

Frequency **20~2000Hz**

Détermine la fréquence centrale du Trimmer des basses fréquences.

High Freq Trimmer

Ce Trimmer traite les hautes fréquences.

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le Trimmer des hautes fréquences.

Gain **-12~+12dB**

Règle le gain (l'accentuation ou l'atténuation) du Trimmer des hautes fréquences.

Frequency **1.0~20.0kHz**

Détermine la fréquence centrale du Trimmer des hautes fréquences.

Limiters

Un Limiteur prévient la distorsion en comprimant les signaux dont le niveau est trop élevé.

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le limiteur.

Threshold **-60~0dB**

Réglez ce paramètre en fonction du signal d'entrée. Les niveaux d'entrée supérieurs à ce niveau sont comprimés.

Release **0~100**

Ce paramètre détermine le temps que met le limiteur pour cesser son action une fois que le niveau retombe sous le seuil de déclenchement.

Level **-60~+24dB**

Ce paramètre règle le volume global.

Utiliser le Mastering Tool Kit

Le Mastering Tool Kit

Lors de la création d'un CD, il faut ajuster le volume global du morceau de sorte à pouvoir enregistrer les parties les plus fortes sans dégradation du signal. Cependant, si le volume global est réduit de façon excessive, le CD risque de manquer de punch.

De plus, notre oreille est moins sensible aux basses fréquences; il est parfois difficile d'entendre ces sons alors même que le vumètre indique le niveau maximum. Ce facteur rend plus difficile encore la production d'un CD percutant.

Le Mastering Tool Kit du BR-1600CD permet de contourner ces problèmes et de produire de superbes CD. Ce "kit d'outils de mastérisation" permet de réduire les fluctuations de volume dans le morceau et d'arriver à un équilibre dans les basses fréquences. C'est pourquoi nous n'insisterons jamais assez sur l'importance du Mastering Tool Kit pour mastériser les morceaux avant de les graver sur CD.

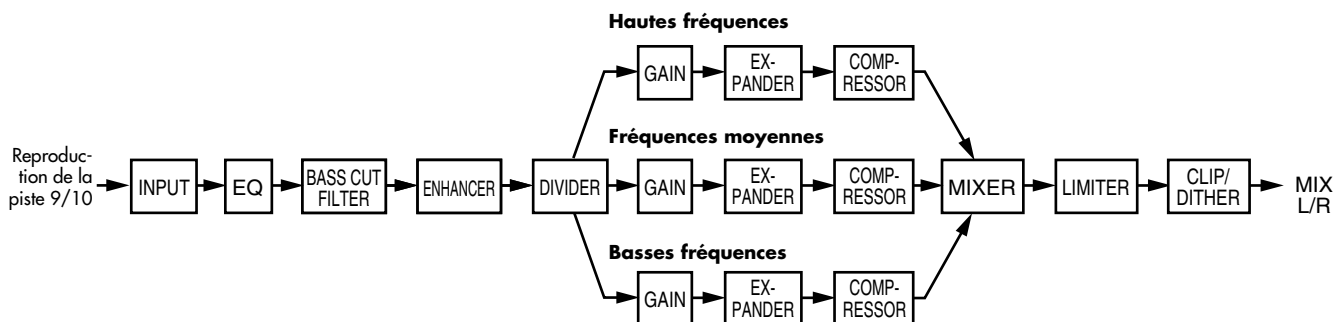
MEMO

Cependant, rien ne vous empêche de graver des CD audio sans l'aide du Mastering Tool Kit. A vous de voir.

Si vous ne connaissez pas encore le Mastering Tool Kit du BR-1600CD, commencez par lire le chapitre "Régler le volume et la compression pour graver un CD (Mastering Tool Kit)" (Opérations élémentaires, p. 58). Cette section donne une description plus détaillée du Mastering Tool Kit

Structure du Mastering Tool Kit

Le Mastering Tool Kit est constitué des blocs d'effets suivants.



Le bloc le plus important est le compresseur 3 bandes. Les fréquences d'une interprétation musicale peuvent être séparées en trois bandes:

- La bande des basses fréquences ou le grave avec les sons de la grosse caisse, la guitare basse et d'autres instruments déterminant le rythme de base du morceau.
- La bande des fréquences moyennes ou le médium avec le chant, les guitares solo et d'autres instruments jouant des mélodies.
- La bande des hautes fréquences ou l'aigu avec les cymbales, charleston etc.

Les instruments jouent à des rythmes et des volumes différents. Ils sont combinés pour produire de la musique de groupe (ou d'ensemble).

Si un compresseur devait être utilisé sur la plage complète des fréquences produites par un tel groupe afin de maintenir son niveau dans des limites convenables pour une gravure sur CD, certaines exécutions perdraient de leur naturel. A titre d'exemple, le niveau de la grosse caisse pourrait pousser le compresseur à modifier le niveau des instruments mélodiques ou le niveau de la guitare lead pourrait entraîner un changement de niveau de la basse. En divisant la plage totale des fréquences en trois bandes et en utilisant un compresseur différent pour chaque bande, il est possible de supprimer des crêtes de niveau dans une bande sans traiter l'ensemble des exécutions, ce qui nuirait à leur naturel. Outre ce compresseur 3 bandes, le Mastering Tool Kit du BR-1600CD propose de nombreux autres blocs d'effets indispensables pour régler le volume et la présence de vos morceaux.

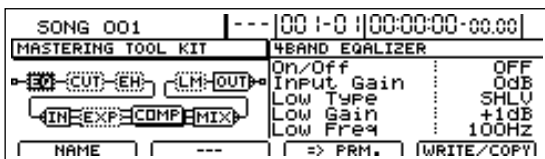
Modifier les réglages du Mastering Tool Kit (Edit)

Vous pouvez ajuster les réglages de chaque bloc d'effet du Mastering Tool Kit.

Commencez par sélectionner le patch Mastering Tool Kit que vous voulez changer.

- Appuyez sur [F2] (EDIT) à la page de sélection de patch "Mastering Tool Kit".

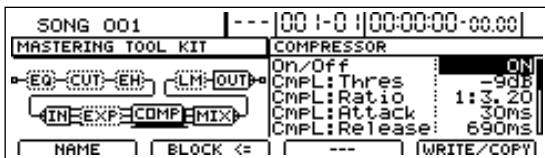
La page d'édition "Mastering Tool Kit" apparaît.



La moitié gauche de cette page affiche la façon dont les blocs d'effets sont connectés dans ce patch; la moitié droite affiche les réglages de paramètres du bloc d'effet sélectionné à l'écran.

- Amenez le curseur sur le bloc d'effet à éditer et appuyez sur [F3] (=>PRM.).

Le curseur saute dans la zone de paramètres à droite de l'écran pour vous permettre d'en changer les réglages.

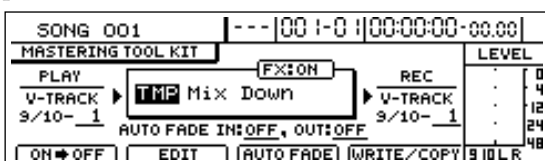


Pour en savoir plus, voyez "Fonction des paramètres du Mastering Tool Kit" (p. 134).

- Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.
- Pour éditer d'autres blocs d'effets, appuyez sur [F2] (BLOCK<=) pour ramener le curseur dans la partie gauche de l'écran et répétez les étapes 2 et 3.

Notez que vous pouvez appuyer sur CURSOR [◀] ou [▶] lorsque vous êtes dans la partie de réglage de paramètres pour afficher les paramètres du bloc de gauche ou de droite, selon le bouton actionné.

- Appuyez sur [EXIT/NO] pour retrouver la page de patch d'effet.



Pour indiquer que les réglages Mastering Tool Kit ont été temporairement modifiés, le numéro de patch est remplacé par la mention "TMP". Si vous changez de patch ou de morceau, ou si vous mettez le BR-1600CD hors tension alors que "TMP" est affiché, le patch retrouve ses réglages antérieurs. Comme il peut se révéler impossible de récupérer les changements ainsi éliminés, soyez prudent. Pour sauvegarder les changements, suivez la procédure décrite ci-dessous.

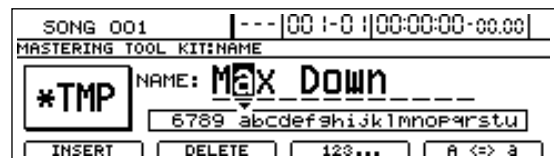
Sauvegarder les réglages Mastering Tool Kit (Patch Write)

Pour conserver les nouveaux réglages d'effet, sauvegardez-les sous un nouveau nom de patch.

- Appuyez sur [F1] (NAME) à la page d'édition "Mastering Tool Kit".

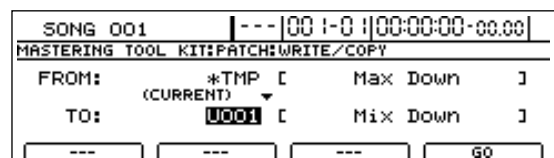


- Sélectionnez les caractères à changer dans le nom du patch et remplacez-les par de nouveaux caractères avec la molette TIME/VALUE.

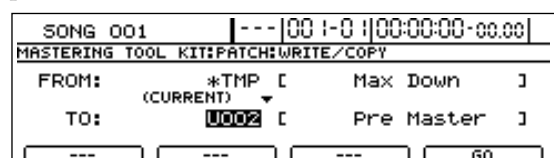


- Appuyez sur [EXIT/NO] pour retourner à la page d'édition "Mastering Tool Kit".
- Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY).

La page "Mastering Tool Kit Patch Write/Copy" apparaît.



- Amenez le curseur sur la page TO: et sélectionnez un patch de destination avec la molette TIME/VALUE.



FROM:

Cette plage doit afficher “*TMP(CURRENT)”. Si elle affiche autre chose, amenez-y le curseur et tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche pour afficher “*TMP(CURRENT)”.

TO:

Cette plage détermine le patch dans lequel vos nouveaux réglages sont sauvegardés. Lorsque vous affichez la page “Speaker Modeling Patch Write/Copy”, le curseur vient automatiquement se positionner ici.

6. Appuyez sur [F4] (GO).

Le patch Mastering Tool Kit est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, “Complete!” s’affiche.

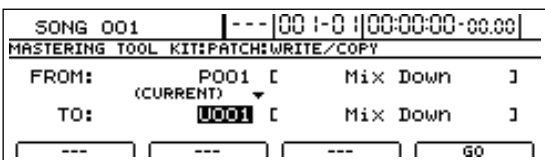
7. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Copier les réglages Mastering Tool Kit (Patch Copy)

La fonction du BR-1600CD permettant de copier les patches est extrêmement pratique pour créer plusieurs patches d’effet ayant des réglages légèrement différents.

1. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY) à la page d’édition “Mastering Tool Kit”.

La page “Mastering Tool Kit Patch Write/Copy” apparaît.



2. Amenez le curseur sur la plage FROM: et sélectionnez le patch à copier avec la molette TIME/VALUE.



FROM:

Cette plage permet de sélectionner le patch à copier. Bien que “*TMP(CURRENT)” puisse apparaître lorsque vous affichez la page “Patch Write/Copy” après avoir modifié les réglages de patch, vous pouvez choisir le patch que vous voulez.

3. Amenez le curseur sur la plage TO: et sélectionnez un patch de destination avec la molette TIME/VALUE.



TO:

Cette plage permet de sélectionner le patch de destination. Lorsque vous affichez la page “Speaker Modeling Patch Write/Copy”, le curseur vient automatiquement se positionner ici.

4. Appuyez sur [F4] (GO).

Le patch est copié.

Une fois la copie terminée, “Complete!” s’affiche.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

NOTE

N’oubliez pas que le contenu du patch de destination sera remplacé par le patch spécifié sous “FROM:”. Comme il n’est pas possible de faire marche arrière, veillez à ne pas effacer de patches auxquels vous tenez.

Fade in et fade out automatiques (Auto Fade In/Out)

Un “fade in” est une augmentation progressive du volume au début du morceau, depuis le niveau zéro jusqu’au niveau voulu. L’effet opposé, une diminution progressive de volume à la fin d’un morceau, est appelé “fade out”. Vous pouvez bien sûr utiliser le curseur Master pour effectuer un fade in/out manuel mais la fonction Auto Fade In/Out, disponible en mode Mastering, permet de réaliser ces changements de volume automatiquement.

NOTE

La fonction Auto Fade In/Out n’est disponible qu’en mode Mastering et uniquement lorsque le Mastering Tool Kit est activé (FX: ON est affiché).

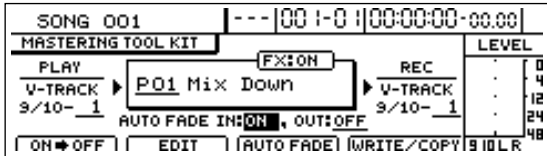
MEMO

Les réglages Auto Fade In/Out s’appliquent à tous les patches du Mastering Tool Kit et sont sauvegardés avec le morceau.

Effectuer un fade in automatique

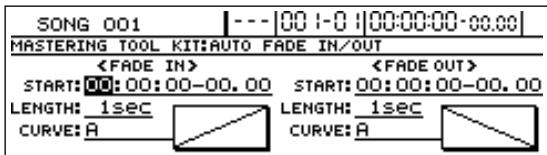
1. Assurez-vous que "FX:ON" apparaît à la page "Mastering Tool Kit".

Si "FX:OFF" est affiché, appuyez sur [F1] (OFF=>ON) pour afficher "FX:ON".



2. Amenez le curseur sur "AUTO FADE IN" et sélectionnez "ON" avec la molette TIME/VALUE.
3. Appuyez sur [F3] (AUTO FADE).

La page "Auto Fade In/Out" apparaît.



4. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.

START:

Ce paramètre détermine le point de départ du fade in.

NOTE

Si la position actuelle se trouve avant le point START, vous n'entendez pas la reproduction du BR-1600CD car le volume est sur zéro. Le volume augmente progressivement à partir du point START.

LENGTH:

Ce paramètre détermine la durée (en secondes) séparant le début du fade in du moment où le volume atteint son niveau standard.

CURVE:

Ce paramètre détermine la forme de la courbe d'augmentation de volume durant le fade in.

- A Le volume augmente de façon constante.
- B Le volume croît à une vitesse initiale rapide qui ralentit ensuite de plus en plus.

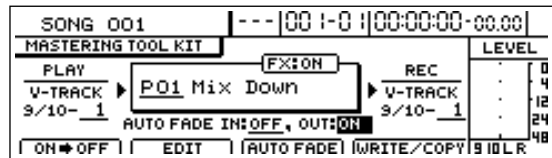
5. Appuyez sur [EXIT/NO] pour retourner à la page de sélection de patch "Mastering Tool Kit".
6. Retournez à une position précédant le point START et lancez la reproduction.

Lorsque la position actuelle atteint le point START, le fade in commence.

Effectuer un fade out automatique

1. Assurez-vous que "FX:ON" apparaît à la page "Mastering Tool Kit".

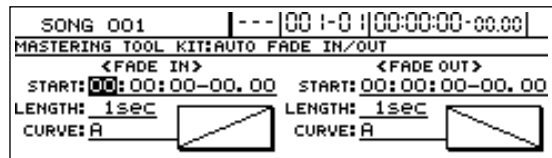
Si "FX:OFF" est affiché, appuyez sur [F1] (OFF=>ON) pour afficher "FX:ON".



2. Amenez le curseur sur "AUTO FADE OUT" et sélectionnez "ON" avec la molette TIME/VALUE.

3. Appuyez sur [F3] (AUTO FADE).

La page "Auto Fade In/Out" apparaît.



4. Amenez le curseur sur le paramètre à modifier et changez-en le réglage avec la molette TIME/VALUE.

START:

Ce paramètre détermine le point de départ du fade out.

LENGTH:

Ce paramètre détermine la durée (en secondes) séparant le début du fade out du moment où le volume atteint son niveau minimum.

NOTE

- Si la fin du morceau se trouve avant la position correspondant à START + LENGTH, le morceau se termine abruptement au milieu du fade out. Réglez les paramètres START et LENGTH pour que le volume diminue progressivement jusqu'au minimum avant la fin du morceau.
- Si la position actuelle se trouve après le point START + LENGTH, vous n'entendez pas la fin du morceau car le volume atteindra le niveau zéro avant la fin.

CURVE:

Ce paramètre détermine la forme de la courbe de diminution du volume durant le fade out.

- A Le volume diminue de façon constante.
- B Le volume décroît à une vitesse initiale rapide qui ralentit ensuite de plus en plus.

5. Appuyez sur [EXIT/NO] pour retourner à la page de sélection de patch "Mastering Tool Kit".
6. Retournez à une position précédant le point START et lancez la reproduction.

Lorsque la position actuelle atteint le point START, le fade out commence.

NOTE

Pour conserver les réglages Auto Fade In/Out, sauvegardez le morceau (p. 72). Si vous ne sauvegardez pas le morceau, les nouveaux réglages sont effacés lors de la mise hors tension ou du chargement d'un nouveau morceau.

Fonction des paramètres du Mastering Tool Kit

Cet effet est un compresseur qui contrôle le niveau de chaque bande de fréquences (grave, médium, aigu) séparément afin d'aplanir les différences de niveau entre elles.

Lorsque vous effectuez le mixage final sur MD ou DAT, ou si vous utilisez un CD-R pour créer votre CD audio original, cette fonction vous permet d'enregistrer le mixage stéréo à un niveau optimisé.

MEMO

Effet du retard

Avec des compresseurs normaux, il y a un léger retard entre le moment où un niveau excessif est détecté et la compression du signal. Cet algorithme évite cet écueil en utilisant le signal d'entrée pour détecter les crêtes de niveau et en retardant le signal de sortie pour pouvoir le traiter. Ce retard est déterminé par le paramètre Input Delay Time.

MEMO

Division du signal en bandes de fréquence différentes

Pour diviser le signal en trois bandes de fréquences distinctes, réglez les fréquences de coupure pour le grave (Split Freq L) et pour l'aigu (Split Freq H).

Equalizer

Effect On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/coupe l'égaliseur.

Input Gain -24~+12dB

Détermine le volume global avant l'égaliseur.

LowType SHLV, PEAK

Détermine le type d'égalisation du grave (en plateau ou cloche).

Low Gain -12~+12dB

Détermine l'accentuation/l'atténuation du grave.

Low Freq 20Hz~2.0kHz

Détermine la fréquence centrale du grave.

Low Q 0.3~16.0

Détermine la largeur de bande autour de la fréquence centrale du grave.

* Le paramètre Low Q n'est pas disponible lorsque Low Type est réglé sur "SHLV".

Low-Mid Gain -12~+12dB

Détermine l'accentuation/l'atténuation du grave.

Low-Mid Freq 20Hz~8.0kHz

Détermine la fréquence centrale du médium grave.

Low-Mid Q 0.3~16.0

Détermine la largeur de bande autour de la fréquence centrale du médium grave.

Hi-Mid Gain -12~+12dB

Détermine l'accentuation/l'atténuation du médium aigu.

Hi-Mid Freq 20Hz~8.0kHz

Détermine la fréquence centrale du médium aigu.

Hi-Mid Q 0.3~16.0

Détermine la largeur de bande autour de la fréquence centrale du médium aigu.

High Type SHLV, PEAK

Détermine le type d'égalisation de l'aigu (en plateau ou cloche).

High Gain -12~+12dB

Détermine l'accentuation/l'atténuation de l'aigu.

High Freq 1.4~20.0kHz

Détermine la fréquence centrale de l'aigu.

High Q 0.3~16.0

Détermine la largeur de bande autour de la fréquence centrale de l'aigu.

* Le paramètre TheHigh Q n'est pas disponible lorsque High Type est réglé sur "SHLV".

Output Level -24~+12dB

Règle le volume global après égalisation.

Bass Cut Filter

Ce filtre coupe les bruit graves (pops) indésirables.

Effect On/Off OFF, ON

Active/coupe le filtre coupe-bas.

Cut Off Freq 20Hz~2.0kHz

Ce paramètre détermine la fréquence sous laquelle les bruits à basses fréquences indésirables comme les pops du chant sont filtrés.

Enhancer

Cet effet ravive le son et accentue sa présence dans le mixage.

Effect On/Off OFF, ON

Active/coupe l'effet Enhancer.

Sensitivity 0~100

Détermine le degré à partir duquel l'effet Enhancer est appliqué.

Frequency 1.0~10.0kHz

Règle la fréquence à laquelle l'effet Enhancer commence à être appliqué.

Mix Level -24~+12dB

Règle le niveau du signal d'effet.

Input

Cet effet divise le signal d'entrée en trois bandes de fréquences: le grave, le médium et l'aigu.

Input Gain -24~+12dB

Détermine le niveau global avant l'expandeur/compresseur.

Delay Time 0~10ms

Détermine le temps de retard appliqué au signal d'entrée.

Split Freq L 20~800Hz

Détermine la fréquence séparant les bandes du grave et du médium.

Split Freq H 1.6~16.0kHz

Détermine la fréquence séparant les bandes du médium et de l'aigu.

Expander

Cet effet élargit la plage dynamique selon un taux déterminé.

Effect On/Off OFF, ON

Active/coupe l'expandeur.

ExpL: Thres -80~0dB

Ce paramètre détermine le niveau seuil à partir duquel l'expandeur du grave entre en action.

ExpL: Ratio 1:1.00~1:16.0, 1:INF

Détermine le taux d'expansion du grave lorsque le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil (ExpL:Thres).

ExpL: Attack 0~100ms

Détermine le temps nécessaire pour que l'expandeur du grave entre en action une fois que le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil (ExpL:Thres).

ExpL: Release 50~5000ms

Détermine le temps nécessaire pour que l'expandeur du grave s'arrête une fois que le niveau d'entrée est remonté au-dessus du niveau seuil (ExpL:Thres).

ExpM: Thres -80~0dB

Détermine le niveau à partir duquel l'expandeur du médium entre en action.

ExpM: Ratio 1:1.00~1:16.0, 1:INF

Détermine le taux d'expansion du médium lorsque le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil du médium.

ExpM: Attack 0~100ms

Il faut un certain temps pour que l'expandeur du médium entre en action une fois que le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil (ExpM:Thres).

ExpM: Release 50~5000ms

Détermine le temps nécessaire pour que l'expandeur du médium s'arrête une fois que le niveau d'entrée est remonté au-dessus du niveau seuil.

ExpH: Thres -80~0dB

Ce paramètre détermine le niveau seuil à partir duquel l'expandeur de l'aigu entre en action.

ExpH: Ratio 1:1.00~1:16.0, 1:INF

Détermine le taux d'expansion de l'aigu lorsque le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil (ExpH:Thres).

ExpH: Attack 0~100ms

Il faut un certain temps pour que l'expandeur de l'aigu entre en action une fois que le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil.

ExpH: Release 50~5000ms

Détermine le temps nécessaire pour que l'expandeur de l'aigu s'arrête une fois que le niveau d'entrée est remonté au-dessus du niveau seuil.

Compressor

Le compresseur comprime le signal de sortie lorsque le niveau d'entrée excède une valeur donnée.

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/ coupe le compresseur.

CmpL: Thres **-24~0dB**

Ce paramètre détermine le niveau seuil à partir duquel le compresseur du grave entre en action.

CmpL: Ratio **1:1.00~1:16.0, 1:INF**

Détermine le taux de compression du grave lorsque le niveau d'entrée excède le niveau seuil.

CmpL: Attack **0~100ms**

Il faut un certain temps pour que le compresseur du grave entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil.

CmpL: Release **50~5000ms**

Il faut un certain temps pour que le compresseur du grave s'arrête une fois que le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil.

CmpM: Thres **-24~0dB**

Ce paramètre détermine le niveau seuil à partir duquel le compresseur du médium entre en action.

CmpM: Ratio **1:1.00~1:16.0, 1:INF**

Détermine le taux de compression du médium lorsque le niveau d'entrée excède le niveau seuil du médium.

CmpM: Attack **0~100ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur du médium entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil.

CmpM: Release **50~5000ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur du médium s'arrête une fois que le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil.

CmpH: Thres **-24~0dB**

Ce paramètre détermine le niveau seuil à partir duquel le compresseur de l'aigu entre en action.

CmpH: Ratio **1:1.00~1:16.0, 1:INF**

Détermine le taux de compression de l'aigu lorsque le niveau d'entrée excède le niveau seuil.

CmpH: Attack **0~100ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur de l'aigu entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil.

CmpH: Release **50~5000ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur de l'aigu s'arrête une fois que le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil.

MEMO

Le compresseur règle automatiquement le niveau de façon optimale en fonction des réglages de seuil (Thres) et de taux (Ratio). De plus, comme l'allongement de l'attaque (Attack) peut entraîner de la distorsion, une marge de -6dB est prévue. Ajustez le niveau Mixer si nécessaire pour compenser.

Mixer

Le paramètre Mixer permet de régler le niveau de chaque bande de fréquence.

Low Level **-80~+6dB**

Détermine le niveau du grave après l'expandeur et le compresseur.

Mid Level **-80~+6dB**

Détermine le niveau du médium après l'expandeur et le compresseur.

High Level **-80~+6dB**

Détermine le niveau de l'aigu après l'expandeur et le compresseur.

Limiter

Cet effet permet de supprimer les crêtes de niveau pour éviter toute distorsion.

Effect On/Off **OFF, ON**

Active/ coupe le limiteur.

Threshold **-24~0dB**

Réglez ce paramètre en fonction du signal d'entrée.

Attack **0~100ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le limiteur entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil.

Release **50~5000ms**

Ce paramètre détermine le temps que met le limiteur pour cesser son action une fois que le niveau retombe sous le seuil de déclenchement.

Output

Cet élément contrôle le signal de sortie global.

Level **-80~+6dB**

Détermine le niveau du signal global après le limiteur.

Soft Clip **Off, On**

Ce paramètre supprime la distorsion perceptible après une utilisation intensive du compresseur et du limiteur.

Dither **OFF, 24~8 BIT**

Ce paramètre permet de masquer les coupures intermittentes liées à des niveaux souvent si faibles qu'ils ne peuvent plus être restitués de façon continue.

Paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE

Lorsque la page de sélection de patch d'effet est affichée, vous pouvez assigner les paramètres de votre choix aux commandes VALUE 1~VALUE 4.

Lorsque la page de sélection de patch d'effet est affichée, vous pouvez assigner les paramètres de votre choix aux commandes VALUE 1~VALUE 4.

■ Effets d'insertion

Algorithme: COSM OD GUITAR AMP

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
COSM Overdrive/Distortion	On/Off	OD/DS ON/OFF
	Type	OD/DS TYPE
	Drive	OD/DS DRIVE
	Bass	OD/DS BASS
	Treble	OD/DS TREBLE
	Level	OD/DS LEVEL
COSM Preamp & Speaker Simulator	On/Off	AMP ON/OFF
	Type	AMP TYPE
	Gain	AMP GAIN
	Bass	AMP BASS
	Middle	AMP MIDDLE
	Treble	AMP TREBLE
	Presence	AMP PRESNCR
	Level	AMP LEVEL
	Bright	AMP BRIGHT
	Gain SW	AMP GAIN SW
	Speaker SW	SP.SIM SP SW
	Speaker Type	SP.SIM SP TYPE
	Mic Setting	SP.SIM MIC SET
	Mic Level	SP.SIM MIC LVL
	Direct Level	SP.SIM DIR.LVL
	Amb Pre-Dly	AMB PRE-DLY
	Amb Size	AMB SIZE
	Amb Density	AMB DENSITY
	Amb HF Damp	AMB HF DAMP
	Amb Level	AMB LEVEL
Equalizer/Wah	On/Off	FILTER ON/OFF
	Effect Type	FILTER TYPE
4Band Equalizer	Low Gain	EQ LOW
	Low-Mid Freq	EQ L.MID F
	Low-Mid Q	EQ L.MID Q
	Low-Mid Gain	EQ L.MID G
	Hi-Mid Freq	EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	EQ H.MID Q
	Hi-Mid Gain	EQ H.MID G
	High Gain	EQ HIGH
	Level	EQ LEVEL
Wah	Type	WAH TYPE
	Pedal Pos.	WAH PEDAL
	Level	WAH LEVEL
	Mode	A.WAH MODE
	Polarity	A.WAH POLARTY
	Sensitivity	A.WAH SENS
	Frequency	A.WAH FREQ
	Peak	A.WAH PEAK
	Rate	A.WAH RATE
	Depth	A.WAH DEPTH
	Level	A.WAH LEVEL
Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
	Release	NS REL.
Foot Volume	On/Off	FOOT ON/OFF
FX	On/Off	MOD ON/OFF
	FX Select	MOD SELECT
Compressor	Sustain	COMP SUST
	Attack	COMP ATTACK
	Tone	COMP TONE
	Level	COMP LEVEL

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation	
Limiter	Threshold	LIMITER THRESH.	
	Release	LIMITER REL.	
	Tone	LIMITER TONE	
	Level	LIMITER LEVEL	
Acoustic Guitar Simulator	Top	ACOUSTC TOP	
	Body	ACOUSTC BODY	
	Level	ACOUSTC LEVEL	
Pickup Simulator	Type	PICKUP TYPE	
	Tone	PICKUP TONE	
	Level	PICKUP LEVEL	
Tremolo	Wave Shape	TREMOLO WAVE	
	Rate	TREMOLO RATE	
	Depth	TREMOLO DEPTH	
Slow Gear	Sensitivity	SLOW.G SENS	
	Rise Time	SLOW.G TIME	
Defretter	Tone	DEFRET TONE	
	Sensitivity	DEFRET SENS	
	Attack	DEFRET ATTACK	
	Depth	DEFRET DEPTH	
	Resonance	DEFRET RESO	
	Effect Level	DEFRET FX.LVL	
	Direct Level	DEFRET DIR.LVL	
	Phaser	Type	PHASER TYPE
		Rate	PHASER RATE
Depth		PHASER DEPTH	
Manual		PHASER MANUAL	
Resonance		PHASER RESO	
Step		PHASER STEP	
Step Rate		PHASER S.RATE	
Effect Level		PHASER FX.LVL	
Direct Level		PHASER DIR.LVL	
Flanger	Rate	FLANGER RATE	
	Depth	FLANGER DEPTH	
	Manual	FLANGER MANUAL	
	Resonance	FLANGER RESO	
	Separation	FLANGER SEP	
	Effect Level	FLANGER FX.LVL	
	Direct Level	FLANGER DIR.LVL	
	Pitch Shifter	Voice	P.SHIFT VOICE
		Mode 1	P.SHIFT MODE1
Pitch 1		P.SHIFT PITCH1	
Fine 1		P.SHIFT FINE1	
Pre Delay 1		P.SHIFT PREDL1	
Feedback 1		P.SHIFT FBK1	
Level 1		P.SHIFT LEVEL1	
Mode 2		P.SHIFT MODE2	
Pitch 2		P.SHIFT PITCH2	
Fine 2		P.SHIFT FINE2	
Pre Delay 2		P.SHIFT PREDL2	
Level 2		P.SHIFT LEVEL2	
Direct Level		P.SHIFT DIR.LVL	
2x2 Chorus	Xover Freq	2CHORUS XOVER	
	Low Rate	2CHORUS L.RATE	
	Low Depth	2CHORUS L.DEPTH	
	Low Pre-Dly	2CHORUS L.PREDLY	
	Low Level	2CHORUS L.LEVEL	
	High Rate	2CHORUS H.RATE	
	High Depth	2CHORUS H.DEPTH	
High Pre-Dly	2CHORUS H.PREDLY		
High Level	2CHORUS H.LEVEL		

Paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Pan	Wave Shape	PAN WAVE
	Rate	PAN RATE
	Depth	PAN DEPTH
Vibrato	Type	VIBRATO TYPE
	Rate	VIBRATO RATE
	Depth	VIBRATO DEPTH
Uni-V	Rate	UNI.V RATE
	Depth	UNI.V DEPTH
	Level	UNI.V LEVEL
Short Delay	Delay Time	SHT.DLY TIME
	Feedback	SHT.DLY FEEDBCK
	Effect Level	SHT.DLY LEVEL
Humanizer	Vowel1	HUMAN VOWEL1
	Vowel2	HUMAN VOWEL2
	Rate	HUMAN RATE
	Depth	HUMAN DEPTH
	Manual	HUMAN MANUAL
	Level	HUMAN LEVEL
Ring Modulator	Frequency	RING.M FREQ
	Effect Level	RING.M FX.LVL
	Direct Level	RING.M DIR.LVL
Sub Equalizer	Low Gain	SUB EQ LOW
	Low-Mid Freq	SUB EQ L.MID F
	Low-Mid Q	SUB EQ L.MID Q
	Low-Mid Gain	SUB EQ L.MID G
	Hi-Mid Freq	SUB EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	SUB EQ H.MID Q
	Hi-Mid Gain	SUB EQ H.MID G
	High Gain	SUB EQ HIGH
	Level	SUB EQ LEVEL
Delay	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Delay Time	DELAY TIME
	Tap Time	DELAY T.TIME
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Hi Cut Freq	DELAY HI CUT
	Effect Level	DELAY LEVEL
Chorus	On/Off	CHORUS ON/OFF
	Mode	CHORUS MODE
	Rate	CHORUS RATE
	Depth	CHORUS DEPTH
	Pre Delay	CHORUS PREDLY
	Hi Cut Freq	CHORUS HI CUT
Effect Level	CHORUS LEVEL	

Algorithme: ACOUSTIC SIM

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Acoustic Guitar Simulator	On/Off	ASIM ON/OFF
	Pickup Type	ASIM PICKUP
	Character	ASIM CHAR
	Top-Hi	ASIM TOP-HI
	Top-Mid	ASIM TOP-MID
	Body	ASIM BODY
	Level	ASIM LEVEL
Compressor	On/Off	COMP ON/OFF
	Sustain	COMP SUST
	Attack	COMP ATTACK
	Level	COMP LEVEL
4Band Equalizer	On/Off	EQ ON/OFF
	Low Gain	EQ LOW
	Low-Mid Gain	EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	EQ L.MID F
	Low-Mid Q	EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	EQ H.MID Q
	High Gain	EQ HIGH
Level	EQ LEVEL	

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
	Release	NS REL.
Foot Volume	On/Off	FOOT ON/OFF
Modulation	On/Off	MOD ON/OFF
	Effect Type	MOD TYPE
Flanger	Rate	FLANGER RATE
	Depth	FLANGER DEPTH
	Manual	FLANGER MANUAL
	Resonance	FLANGER RESO
	Separation	FLANGER SEP
Chorus	Rate	CHORUS RATE
	Depth	CHORUS DEPTH
	Pre Delay	CHORUS PREDLY
	Effect Level	CHORUS LEVEL
Phaser	Rate	PHASER RATE
	Depth	PHASER DEPTH
	Manual	PHASER MANUAL
	Resonance	PHASER RESO
Pitch Shifter	P.Shift Type	P.SHIFT TYPE
	Pitch	P.SHIFT PITCH
	D:E Balance	P.SHIFT D:E
	Separation	P.SHIFT SEP
Doubling	Delay Time	DOUBL'N DELAY
	Separation	DOUBL'N SEP
	Effect Level	DOUBL'N LEVEL
Tremolo/Pan	Mode	TRM/PAN MODE
	Rate	TRM/PAN RATE
	Depth	TRM/PAN DEPTH
Delay	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Effect Level	DELAY LEVEL
	Delay Time	DELAY TIME

Algorithme: BASS SIM

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Bass Simulator	On/Off	B.SIM ON/OFF
	Character	B.SIM CHAR
	Level	B.SIM LEVEL
Compressor/Defretter	On/Off	CMP/DEF ON/OFF
	Effect Type	CMP/DEF TYPE
Compressor	Sustain	COMP SUST
	Attack	COMP ATTACK
	Level	COMP LEVEL
Defretter	Sensitivity	DEFRET SENS
	Attack	DEFRET ATTACK
	Depth	DEFRET DEPTH
	Level	DEFRET LEVEL
Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
	Release	NS REL.
Foot Volume	On/Off	FOOT ON/OFF
Modulation	On/Off	MOD ON/OFF
	Effect Type	MOD TYPE
Flanger	Rate	FLANGER RATE
	Depth	FLANGER DEPTH
	Manual	FLANGER MANUAL
	Resonance	FLANGER RESO
	Separation	FLANGER SEP
Chorus	Rate	CHORUS RATE
	Depth	CHORUS DEPTH
	Pre Delay	CHORUS PREDLY
	Effect Level	CHORUS LEVEL
Phaser	Rate	PHASER RATE
	Depth	PHASER DEPTH
	Manual	PHASER MANUAL
	Resonance	PHASER RESO

Paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Pitch Shifter	P.Shift Type	P.SHIFT TYPE
	Pitch	P.SHIFT PITCH
	D:E Balance	P.SHIFT D:E
	Separation	P.SHIFT SEP
Doubling	Delay Time	DOUBL'N DELAY
	Separation	DOUBL'N SEP
	Effect Level	DOUBL'N LEVEL
Tremolo/Pan	Mode	TRM/PAN MODE
	Rate	TRM/PAN RATE
	Depth	TRM/PAN DEPTH

Algorithme: COSM COMP GUITAR AMP

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
COSM Comp/Limiter	On/Off	CMP/LM ON/OFF
	Type	CMP/LM TYPE
	Attack	CMP/LM ATTACK
	Sustain	CMP/LM SUST
	Threshold	CMP/LM THRESH.
	Input	CMP/LM INPUT
	Ratio	CMP/LM RATIO
	Attack Time	CMP/LM ATTACK
	Release Time	CMP/LM REL.
	Tone	CMP/LM TONE
	Level	CMP/LM LEVEL
	PreAmp	On/Off
Amp Type		AMP TYPE
Volume		AMP VOLUME
Bass		AMP BASS
Middle		AMP MIDDLE
Treble		AMP TREBLE
Presence		AMP PRESNC
Master		AMP MASTER
Bright		AMP BRIGHT
Gain		AMP GAIN
Speaker Simulator	On/Off	SP.SIM ON/OFF
	Speaker Type	SP.SIM TYPE
	Mic Setting	SP.SIM MIC SET
	Mic Level	SP.SIM MIC LVL
Equalizer/Wah	Direct Level	SP.SIM DIR.LVL
	On/Off	FILTER ON/OFF
4Band Equalizer	Effect Type	FILTER TYPE
	Low Gain	EQ LOW
	Low-Mid Gain	EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	EQ L.MID F
	Low-Mid Q	EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	EQ H.MID Q
	High Gain	EQ HIGH
	Level	EQ LEVEL
Wah	Wah Type	WAH TYPE
	Polarity	T.WAH POLARTY
	Sensitivity	T.WAH SENS
	Frequency	T.WAH FREQ
	Level	WAH LEVEL
Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
	Release	NS REL.
Foot Volume	On/Off	FOOT ON/OFF
	On/Off	DELAY ON/OFF
Delay	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Effect Level	DELAY LEVEL
	Delay Time	DELAY TIME

Algorithme: ACOUSTIC GUITAR

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Acoustic Processor	On/Off	AC ON/OFF
	Body	AC BODY
	Mic Distance	AC MIC DIST
	Level	AC LEVEL
Compressor	On/Off	COMP ON/OFF
	Sustain	COMP SUST
	Attack	COMP ATTACK
	Level	COMP LEVEL
4Band Equalizer	On/Off	EQ ON/OFF
	Low Gain	EQ LOW
	Low-Mid Gain	EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	EQ L.MID F
	Low-Mid Q	EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	EQ H.MID Q
	High Gain	EQ HIGH
	Level	EQ LEVEL
Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
	Release	NS REL.
Delay	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Effect Level	DELAY LEVEL
	Delay Time	DELAY TIME

Algorithme: BASS MULTI

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Compressor/Defretter	On/Off	CMP/DEF ON/OFF
	Effect Type	CMP/DEF TYPE
Compressor	Sustain	COMP SUST
	Attack	COMP ATTACK
	Level	COMP LEVEL
Defretter	Sensitivity	DEFRET SENS
	Attack	DEFRET ATTACK
	Depth	DEFRET DEPTH
	Level	DEFRET LEVEL
Octave	On/Off	OCTAVER ON/OFF
	Octave Level	OCTAVER OCT.LVL
	Direct Level	OCTAVER DIR.LVL
Enhancer	On/Off	ENHANCE ON/OFF
	Sensitivity	ENHANCE SENS
	Frequency	ENHANCE FREQ
	Mix Level	ENHANCE MIX
	LowMix Level	ENHANCE LO.MIX
Equalizer/Wah	Level	ENHANCE LEVEL
	On/Off	FILTER ON/OFF
4Band Equalizer	Effect Type	FILTER TYPE
	Low Gain	EQ LOW
	Low-Mid Gain	EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	EQ L.MID F
	Low-Mid Q	EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	EQ H.MID Q
	High Gain	EQ HIGH
	Level	EQ LEVEL
Wah	Wah Type	WAH TYPE
	Polarity	T.WAH POLARTY
	Sensitivity	T.WAH SENS
	Frequency	T.WAH FREQ
	Level	WAH LEVEL
Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
	Release	NS REL.
Foot Volume	On/Off	FOOT ON/OFF

Paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Modulation	On/Off	MOD ON/OFF
	Effect Type	MOD TYPE
Flanger	Rate	FLANGER RATE
	Depth	FLANGER DEPTH
	Manual	FLANGER MANUAL
	Resonance	FLANGER RESO
	Separation	FLANGER SEP
Chorus	Rate	CHORUS RATE
	Depth	CHORUS DEPTH
	Pre Delay	CHORUS PREDLY
	Effect Level	CHORUS LEVEL
Phaser	Rate	PHASER RATE
	Depth	PHASER DEPTH
	Manual	PHASER MANUAL
	Resonance	PHASER RESO
Pitch Shifter	P.Shift Type	P.SHIFT TYPE
	Pitch	P.SHIFT PITCH
	D:E Balance	P.SHIFT D:E
	Separation	P.SHIFT SEP
Doubling	Delay Time	DOUBL'N DELAY
	Separation	DOUBL'N SEP
	Effect Level	DOUBL'N LEVEL
Tremolo/Pan	Mode	TRM/PAN MODE
	Rate	TRM/PAN RATE
	Depth	TRM/PAN DEPTH
Delay	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Delay Time	DELAY TIME

Algorithme: COSM BASS AMP

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Compressor	On/Off	COMP ON/OFF
	Sustain	COMP SUST
	Attack	COMP ATTACK
	Level	COMP LEVEL
PreAmp	On/Off	AMP ON/OFF
	Amp Type	AMP TYPE
	Volume	AMP VOLUME
	Bass	AMP BASS
	Middle	AMP MIDDLE
	Treble	AMP TREBLE
	Master	AMP MASTER
	Bright	AMP BRIGHT
	Gain	AMP GAIN
Speaker Simulator	On/Off	SP.SIM ON/OFF
	Speaker Type	SP.SIM TYPE
	Mic Setting	SP.SIM MIC SET
	Mic Level	SP.SIM MIC LVL
	Direct Level	SP.SIM DIR.LVL
Equalizer/Wah	On/Off	FILTER ON/OFF
	Effect Type	FILTER TYPE
4Band Equalizer	Low Gain	EQ LOW
	Low-Mid Gain	EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	EQ L.MID F
	Low-Mid Q	EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	EQ H.MID Q
	High Gain	EQ HIGH
Wah	Level	EQ LEVEL
	Wah Type	WAH TYPE
	Polarity	T.WAH POLARTY
	Sensitivity	T.WAH SENS
	Frequency	T.WAH FREQ
	Peak	WAH PEAK
Level	WAH LEVEL	

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
	Release	NS REL.
Foot Volume	On/Off	FOOT ON/OFF
Modulation	On/Off	MOD ON/OFF
	Effect Type	MOD TYPE
Flanger	Rate	FLANGER RATE
	Depth	FLANGER DEPTH
	Manual	FLANGER MANUAL
	Resonance	FLANGER RESO
	Separation	FLANGER SEP
Chorus	Rate	CHORUS RATE
	Depth	CHORUS DEPTH
	Pre Delay	CHORUS PREDLY
	Effect Level	CHORUS LEVEL
Phaser	Rate	PHASER RATE
	Depth	PHASER DEPTH
	Manual	PHASER MANUAL
	Resonance	PHASER RESO
Pitch Shifter	P.Shift Type	P.SHIFT TYPE
	Pitch	P.SHIFT PITCH
	D:E Balance	P.SHIFT D:E
	Separation	P.SHIFT SEP
Doubling	Delay Time	DOUBL'N DELAY
	Separation	DOUBL'N SEP
	Effect Level	DOUBL'N LEVEL
Tremolo/Pan	Mode	TRM/PAN MODE
	Rate	TRM/PAN RATE
	Depth	TRM/PAN DEPTH
Delay	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Effect Level	DELAY LEVEL
	Delay Time	DELAY TIME

Algorithme: COSM COMP BASS AMP

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
COSM Compressor/Limiter	On/Off	CMP/LM ON/OFF
	Type	CMP/LM TYPE
	Attack	CMP/LM ATTACK
	Sustain	CMP/LM SUST
	Threshold	CMP/LM THRESH.
	Input	CMP/LM INPUT
	Ratio	CMP/LM RATIO
	Ratio	CMP/LM RATIO
	Attack Time	CMP/LM ATTACK
	Release Time	CMP/LM REL.
	Tone	CMP/LM TONE
	Level	CMP/LM LEVEL
	PreAmp	On/Off
Amp Type		AMP TYPE
Volume		AMP VOLUME
Bass		AMP BASS
Middle		AMP MIDDLE
Treble		AMP TREBLE
Master		AMP MASTER
Speaker Simulator	Bright	AMP BRIGHT
	Gain	AMP GAIN
	On/Off	SP.SIM ON/OFF
	Speaker Type	SP.SIM TYPE
Equalizer/Wah	Mic Setting	SP.SIM MIC SET
	Mic Level	SP.SIM MIC LVL
	Direct Level	SP.SIM DIR.LVL
Equalizer/Wah	On/Off	FILTER ON/OFF
	Effect Type	FILTER TYPE

Paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
4Band Equalizer	Low Gain	EQ LOW
	Low-Mid Gain	EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	EQ L.MID F
	Low-Mid Q	EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	EQ H.MID Q
	High Gain	EQ HIGH
Wah	Level	EQ LEVEL
	Wah Type	WAH TYPE
	Polarity	T.WAH POLARTY
	Sensitivity	T.WAH SENS
	Frequency	T.WAH FREQ
	Peak	WAH PEAK
Noise Suppressor	Level	WAH LEVEL
	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
Foot Volume	Release	NS REL.
	On/Off	FOOT ON/OFF
Delay	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Effect Level	DELAY LEVEL
	Delay Time	DELAY TIME

Algorithme: VOCAL MULTI

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Compressor	On/Off	COMP ON/OFF
	Sustain	COMP SUST
	Attack	COMP ATTACK
	Level	COMP LEVEL
De-esser	On/Off	DESSER ON/OFF
	Sibilant Lvl	DESSER S.LVL
	Level	DESSER LEVEL
Enhancer	On/Off	ENHANCE ON/OFF
	Sensitivity	ENHANCE SENS
	Frequency	ENHANCE FREQ
	Mix Level	ENHANCE MIX
	LowMix Level	ENHANCE LO.MIX
4Band Equalizer	Level	ENHANCE LEVEL
	On/Off	EQ ON/OFF
	Low Gain	EQ LOW
	Low-Mid Gain	EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	EQ L.MID F
	Low-Mid Q	EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	EQ H.MID Q
	High Gain	EQ HIGH
	Level	EQ LEVEL
Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
	Release	NS REL.
Foot Volume	On/Off	FOOT ON/OFF
Modulation	On/Off	MOD ON/OFF
	Effect Type	MOD TYPE
Flanger	Rate	FLANGER RATE
	Depth	FLANGER DEPTH
	Manual	FLANGER MANUAL
	Resonance	FLANGER RESO
	Separation	FLANGER SEP
Chorus	Rate	CHORUS RATE
	Depth	CHORUS DEPTH
	Pre Delay	CHORUS PREDLY
	Effect Level	CHORUS LEVEL
Phaser	Rate	PHASER RATE
	Depth	PHASER DEPTH
	Manual	PHASER MANUAL
Pitch Shifter	Resonance	PHASER RESO
	P.Shift Type	P.SHIFT TYPE
	Pitch	P.SHIFT PITCH
	D:E Balance	P.SHIFT D:E
	Separation	P.SHIFT SEP
Doubling	Delay Time	DOUBL'N DELAY
	Separation	DOUBL'N SEP
	Effect Level	DOUBL'N LEVEL
Tremolo/Pan	Mode	TRM/PAN MODE
	Rate	TRM/PAN RATE
	Depth	TRM/PAN DEPTH
Delay	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Effect Level	DELAY LEVEL
	Delay Time	DELAY TIME

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Pitch Shifter	P.Shift Type	P.SHIFT TYPE
	Pitch	P.SHIFT PITCH
	D:E Balance	P.SHIFT D:E
	Separation	P.SHIFT SEP
Doubling	Delay Time	DOUBL'N DELAY
	Separation	DOUBL'N SEP
	Effect Level	DOUBL'N LEVEL
Tremolo/Pan	Mode	TRM/PAN MODE
	Rate	TRM/PAN RATE
	Depth	TRM/PAN DEPTH
Delay	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Effect Level	DELAY LEVEL
	Delay Time	DELAY TIME

Algorithme: VOICE TRANSFORMER

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Voice Transformer	On/Off	VOICE ON/OFF
	Formant1	VOICE FORM1
	Formant2	VOICE FORM2
	EffectLevel1	VOICE FX1.LVL
	EffectLevel2	VOICE FX2.LVL
	Direct Level	VOICE DIR.LVL
Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
	Release	NS REL.
Foot Volume	On/Off	FOOT ON/OFF
Modulation	On/Off	MOD ON/OFF
	Effect Type	MOD TYPE
Flanger	Rate	FLANGER RATE
	Depth	FLANGER DEPTH
	Manual	FLANGER MANUAL
	Resonance	FLANGER RESO
	Separation	FLANGER SEP
Chorus	Rate	CHORUS RATE
	Depth	CHORUS DEPTH
	Pre Delay	CHORUS PREDLY
	Effect Level	CHORUS LEVEL
Phaser	Rate	PHASER RATE
	Depth	PHASER DEPTH
	Manual	PHASER MANUAL
Pitch Shifter	Resonance	PHASER RESO
	P.Shift Type	P.SHIFT TYPE
	Pitch	P.SHIFT PITCH
	D:E Balance	P.SHIFT D:E
	Separation	P.SHIFT SEP
Doubling	Delay Time	DOUBL'N DELAY
	Separation	DOUBL'N SEP
	Effect Level	DOUBL'N LEVEL
Tremolo/Pan	Mode	TRM/PAN MODE
	Rate	TRM/PAN RATE
	Depth	TRM/PAN DEPTH
Delay	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Effect Level	DELAY LEVEL
	Delay Time	DELAY TIME

Paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE

Algorithme: COSM VOCAL COMP

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
COSM Compressor/Limiter	On/Off	CMP/LM ON/OFF
	Type	CMP/LM TYPE
	Attack	CMP/LM ATTACK
	Sustain	CMP/LM SUST
	Threshold	CMP/LM THRESH.
	Input	CMP/LM INPUT
	Ratio	CMP/LM RATIO
	Ratio	CMP/LM RATIO
	Attack Time	CMP/LM ATTACK
	Release Time	CMP/LM REL.
	Tone	CMP/LM TONE
	Level	CMP/LM LEVEL
De-esser	On/Off	DESSER ON/OFF
	Sibilant Lvl	DESSER S.LVL
	Level	DESSER LEVEL
Enhancer	On/Off	ENHANCE ON/OFF
	Sensitivity	ENHANCE SENS
	Frequency	ENHANCE FREQ
	Mix Level	ENHANCE MIX
	LowMix Level	ENHANCE LOW MIX
4Band Equalizer	Level	ENHANCE LEVEL
	On/Off	EQ ON/OFF
	Low Gain	EQ LOW
	Low-Mid Gain	EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	EQ L.MID F
	Low-Mid Q	EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	EQ H.MID Q
	High Gain	EQ HIGH
Level	EQ LEVEL	
Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
	Release	NS REL.
Foot Volume	On/Off	FOOT ON/OFF
Delay	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Effect Level	DELAY LEVEL
	Delay Time	DELAY TIME

Algorithme: MIC MODELING

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Mic Converter	On/Off	MIC ON/OFF
	Input	MIC INPUT
	Output	MIC OUTPUT
	Phase	MIC PHASE
Bass Cut Filter	On/Off	BASS CUT ON/OFF
	Cut Off Freq	BASS CUT FREQ
Distance	On/Off	DS ON/OFF
	Prox.Fx	DS PROXFX
	Time	DS TIME
Limiter	On/Off	LIMITER ON/OFF
	Attack	LIMITER ATTACK
	Release	LIMITER REL.
	Detect HPF	LIMITER D.HPF
	Threshold	LIMITER THRESH.
	Level	LIMITER LEVEL

Algorithme: STEREO MULTI

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Compressor	On/Off	COMP ON/OFF
	Sustain	COMP SUST
	Attack	COMP ATTACK
	Level	COMP LEVEL
Ring Modulator	On/Off	RING ON/OFF
	Frequency	RING FREQ
	Effect Level	RING FX.LVL
	Direct Level	RING DIR.LVL
Equalizer/Wah	On/Off	FILTER ON/OFF
	Effect Type	FILTER TYPE
4Band Equalizer	Low Gain	EQ LOW
	Low-Mid Gain	EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	EQ L.MID F
	Low-Mid Q	EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	EQ H.MID Q
	High Gain	EQ HIGH
Wah	Level	EQ LEVEL
	Wah Type	WAH TYPE
	Polarity	T.WAH POLARTY
	Sensitivity	T.WAH SENS
	Frequency	T.WAH FREQ
	Peak	WAH PEAK
Noise Suppressor	Level	WAH LEVEL
	On/Off	NS ON/OFF
	Threshold	NS THRESH.
Foot Volume	Release	NS REL.
Modulation	On/Off	MOD ON/OFF
	Effect Type	MOD TYPE
Flanger	Rate	FLANGER RATE
	Depth	FLANGER DEPTH
	Manual	FLANGER MANUAL
	Resonance	FLANGER RESO
	Separation	FLANGER SEP
Chorus	Rate	CHORUS RATE
	Depth	CHORUS DEPTH
	Pre Delay	CHORUS PREDLY
	Effect Level	CHORUS LEVEL
Phaser	Rate	PHASER RATE
	Depth	PHASER DEPTH
	Manual	PHASER MANUAL
	Resonance	PHASER RESO
Pitch Shifter	P.Shift Type	P.SHIFT TYPE
	Pitch	P.SHIFT PITCH
	D:E Balance	P.SHIFT D:E
	Separation	P.SHIFT SEP
Doubling	Delay Time	DOUBL'N DELAY
	Separation	DOUBL'N SEP
	Effect Level	DOUBL'N LEVEL
Tremolo/Pan	Mode	TRM/PAN MODE
	Rate	TRM/PAN RATE
Delay	Depth	TRM/PAN DEPTH
	On/Off	DELAY ON/OFF
	Type	DELAY TYPE
	Feedback	DELAY FEEDBCK
	Effect Level	DELAY LEVEL
	Delay Time	DELAY TIME

Paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE

Algorithme: LO-FI BOX

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation	
Lo-Fi	On/Off	LO-FI ON/OFF	
	Effect Type	LO-FI TYPE	
	Tuning	LO-FI TUNING	
	Noise	LO-FI NOISE	
	Filter	LO-FI FILTER	
	D:E Balance	LO-FI D:E	
	Wow Flutter	LO-FI WOW	
	Noise	LO-FI NOISE	
	Filter	LO-FI FILTER	
	D:E Balance	LO-FI D:E	
	Pre Filter	LO-FI PRE FLT	
	Sample Rate	LO-FI SMPL.R	
	Bit	LO-FI BIT	
	Post Filter	LO-FI POST FLT	
	Effect Level	LO-FI FX.LVL	
	Direct Level	LO-FI DIR.LVL	
	ModifyFilter	LO-FI MOD FLT	
	Cutoff Freq	LO-FI CUTOFF	
	Resonance	LO-FI RESO	
	Gain	LO-FI GAIN	
	Noise Suppressor	On/Off	NS ON/OFF
		Threshold	NS THRESH.
		Release	NS REL.

Algorithme: VO+GT.AMP

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Compressor (Mic)	On/Off	M:COMP ON/OFF
	Sustain	M:COMP SUST
	Attack	M:COMP ATTACK
	Level	M:COMP LEVEL
4Band Equalizer	On/Off	M:EQ ON/OFF
	Low Gain	M:EQ LOW
	Low-Mid Gain	M:EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	M:EQ L.MID F
	Low-Mid Q	M:EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	M:EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	M:EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	M:EQ H.MID Q
	High Gain	M:EQ HIGH
	Level	M:EQ LEVEL
Noise Suppressor (Mic)	On/Off	M:NS ON/OFF
	Threshold	M:NS THRESH.
	Release	M:NS REL.
Delay (Mic)	On/Off	M:DELAY ON/OFF
	Delay Time	M:DELAY TIME
	Feedback	M:DELAY FEEDBCK
	Effect Level	M:DELAY LEVEL
Compressor (Guitar)	On/Off	E:COMP ON/OFF
	Sustain	E:COMP SUST
	Attack	E:COMP ATTACK
	Level	E:COMP LEVEL
PreAmp	On/Off	E:AMP ON/OFF
	Amp Type	E:AMP TYPE
	Volume	E:AMP VOLUME
	Bass	E:AMP BASS
	Middle	E:AMP MIDDLE
	Treble	E:AMP TREBLE
	Presence	E:AMP PRESNC
	Presence	E:AMP PRESNC
	Master	E:AMP MASTER
	Bright	E:AMP BRIGHT
Gain	E:AMP GAIN	
Speaker Simulator	On/Off	E:SP.SIM ON/OFF
	Speaker Type	E:SP.SIM TYPE
	Mic Setting	E:SP.SIM MIC SET
	Mic Level	E:SP.SIM MIC LVL
	Direct Level	E:SP.SIM DIR.LVL

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Noise Suppressor (Guitar)	On/Off	E:NS ON/OFF
	Threshold	E:NS THRESH.
	Release	E:NS REL.
Delay (Guitar)	On/Off	E:DELAY ON/OFF
	Delay Time	E:DELAY TIME
	Feedback	E:DELAY FEEDBCK
	Effect Level	E:DELAY LEVEL

Algorithme: VO+AC.SIM

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Compressor (Mic)	On/Off	M:COMP ON/OFF
	Sustain	M:COMP SUST
	Attack	M:COMP ATTACK
	Level	M:COMP LEVEL
4Band Equalizer (Mic)	On/Off	M:EQ ON/OFF
	Low Gain	M:EQ LOW
	Low-Mid Gain	M:EQ L.MID G
	Low-Mid Freq	M:EQ L.MID F
	Low-Mid Q	M:EQ L.MID Q
	Hi-Mid Gain	M:EQ H.MID G
	Hi-Mid Freq	M:EQ H.MID F
	Hi-Mid Q	M:EQ H.MID Q
	High Gain	M:EQ HIGH
	Level	M:EQ LEVEL
Noise Suppressor (Mic)	On/Off	M:NS ON/OFF
	Threshold	M:NS THRESH.
	Release	M:NS REL.
Delay (Mic)	On/Off	M:DLY ON/OFF
	Delay Time	M:DLY TIME
	Feedback	M:DLY FEEDBCK
	Effect Level	M:DLY LEVEL
Acoustic Guitar Simulator (Guitar)	On/Off	E:ASIM ON/OFF
	Pickup Type	E:ASIM PICKUP
	Character	E:ASIM CHAR
	Top-Hi	E:ASIM TOP-HI
	Top-Mid	E:ASIM TOP-MID
	Body	E:ASIM BODY
	Level	E:ASIM LEVEL
Compressor (Guitar)	On/Off	E:COMP ON/OFF
	Sustain	E:COMP SUST
	Attack	E:COMP ATTACK
	Level	E:COMP LEVEL
Noise Suppressor (Guitar)	On/Off	E:NS ON/OFF
	Threshold	E:NS THRESH.
	Release	E:NS REL.
Delay (Guitar)	On/Off	E:DLY ON/OFF
	Delay Time	E:DLY TIME
	Feedback	E:DLY FEEDBCK
	Effect Level	E:DLY LEVEL

Paramètres d'effet assignés aux commandes VALUE

Algorithme: VO+ACOUSTIC

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Compressor (Mic)	On/Off	M:COMP ON/OFF
	Sustain	M:COMP SUST
	Attack	M:COMP ATTACK
	Level	M:COMP LEVEL
Noise Suppressor (Mic)	On/Off	M:NS ON/OFF
	Threshold	M:NS THRESH.
	Release	M:NS REL.
Acoustic Processor	On/Off	A:AC ON/OFF
	Body	A:AC BODY
	Mic Distance	A:AC MIC.D
	Level	A:AC LEVEL
Compressor (Guitar)	On/Off	A:COMP ON/OFF
	Sustain	A:COMP SUST
	Attack	A:COMP ATTACK
	Level	A:COMP LEVEL
Noise Suppressor (Guitar)	On/Off	A:NS ON/OFF
	Threshold	A:NS THRESH.
	Release	A:NS REL.

Algorithme: 8CH COMP EQ

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Low Cut Filter n (n = 1..8)	On/Off	L.CUTn ON/OFF
	Invert	L.CUTn INVERT
	Freq	L.CUTn FREQ
Compressor n (n = 1..8)	On/Off	COMPn ON/OFF
	Threshold	COMPn THRESH.
	Knee	COMPn KNEE
	Ratio	COMPn RATIO
	Attack	COMPn ATTACK
	Release	COMPn REL.
	Level	COMPn LEVEL
3Band Equalizer n (n = 1..8)	On/Off	EQn ON/OFF
	High Type	EQn H.TYPE
	High Gain	EQn H.GAIN
	High Freq	EQn H.FREQ
	High Q	EQn H.Q
	Mid Gain	EQn M.GAIN
	Mid Freq	EQn M.FREQ
	Mid Q	EQn M.Q
	Low Type	EQn L.TYPE
	Low Gain	EQn L.GAIN
	Low Freq	EQn L.FREQ
	Low Q	EQn L.Q
	Level	EQn LEVEL

■ Vocal Tool Box

Algorithme: HARMONY SEQUENCE

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Common	Input Type	COMMON IN.TYPE
	Balance	COMMON BALANCE
	Chorus Send	COMMON CHO.SND
	Reverb Send	COMMON REV.SND
Voice n (n = 1..3)	On/Off	VOICEn ON/OFF
	Pre Delay	VOICEn PREDLY
	Pan	VOICEn PAN
	Human Feel	VOICEn HUMAN

Algorithme: PITCH CORRECTION

Bloc d'effet	Paramètre	Abréviation
Pitch Correction	Type	P.CRCT TYPE
	Smooth	SMOOTH

Section 3

Accompagnements rythmiques

Structure des sections Drum/Bass/Loop Phrase

Le BR-1600CD propose une section d'arrangements rythmiques composée de motifs de batterie et de basse ainsi que de boucles audio. Cela vous permet de faire appel à une section rythmique lors de l'entraînement, de l'enregistrement et/ou de la reproduction. Il existe plusieurs motifs pour les intros, les couplets et les refrains, voire d'autres passages que vous pouvez assembler à votre guise pour créer une partie de basse et de batterie (Rhythm Arrangement, p. 148).

Ce chapitre présente les motifs de batterie et de basse ainsi que les phrases bouclées. Vous apprendrez en outre comment préparer des arrangements rythmiques.

Batterie

Les pistes 15/16 du BR-1600CD peuvent faire office de pistes de batterie qui pilotent la partie rythmique. Les sonorités proviennent d'échantillons PCM très réalistes que le BR-1600CD met à votre disposition pour la création de maquettes.

Une piste de batterie contient souvent tout un amalgame de sonorités, comme la grosse caisse, la caisse claire, le charleston etc. Le BR-1600CD contient toute une panoplie de ces sonorités qui sont assignées à des "kits de batterie". Le BR-1600CD propose neuf de ces kits, couvrant ainsi différents genres musicaux.

Les pistes de batterie peuvent aussi piloter des motifs automatiques d'une ou de plusieurs mesures qui sont alors répétées autant de fois que nécessaire.

À la livraison, le BR-1600CD contient 600 motifs de batterie préprogrammés que vous ne pouvez pas écraser. D'autre part, le BR-1600CD propose 999 motifs utilisateur disponibles pour tous les morceaux et 999 autres pour chaque morceau. Les mémoires User (utilisateur) peuvent être modifiées.

MEMO

- Voyez "Utilisation de la batterie" (p. 149) pour en savoir plus sur la façon dont la batterie peut être utilisée.
- La batterie (Drums) est uniquement disponible lorsque vous définissez les pistes 15/16 comme pistes de batterie (p. 149).
- Il est possible de jouer jusqu'à 5 sons de batterie simultanément. Si l'arrangement requiert l'utilisation simultanée de davantage de sons, les premières notes sont étouffées au profit des notes "excédentaires".

Basse

Les pistes 13/14 du BR-1600CD peuvent être définies comme pistes de basse et piloter des parties de basse automatiques. Les sonorités de basse proviennent d'échantillons PCM très réalistes que le BR-1600CD met à votre disposition pour la création de maquettes.

Le BR-1600CD contient douze sonorités de basse, dont des basses pincées, des basse jouées au plectre et des sonorités "slap". Vous devriez donc toujours trouver chaussure à votre pied.

Les pistes de basse peuvent aussi piloter des motifs automatiques d'une ou de plusieurs mesures qui sont alors répétées autant de fois que nécessaire. Les données qui s'occupent de jouer la partie de basse sont des "motifs".

À la livraison, le BR-1600CD contient 583 motifs de basse préprogrammés que vous ne pouvez pas écraser. D'autre part, le BR-1600CD propose 999 motifs utilisateur disponibles pour tous les morceaux et 999 autres pour chaque morceau. Les mémoires utilisateur peuvent être modifiées.

MEMO

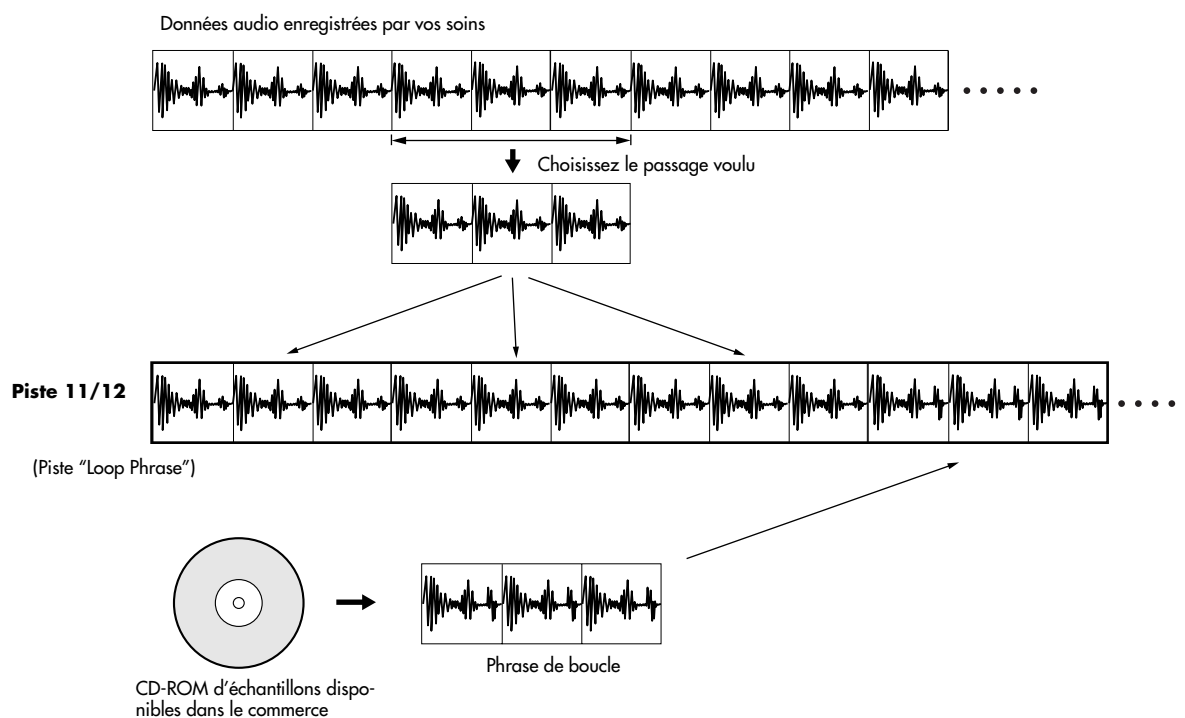
- Voyez "Utilisation de la basse" (p. 163) pour en savoir plus sur la façon dont la partie de basse peut être utilisée.
- La basse (Bass) est uniquement disponible lorsque vous définissez les pistes 13/14 comme pistes de basse (p. 163).
- Les sons de basse du BR-1600CD sont monophoniques.
- Vous ne pouvez jouer qu'une note de basse à la fois. Si l'arrangement requiert le recours à deux notes ou plus, seule la dernière en date est reproduite.

Phrases de boucle

Souvent, l'enregistrement d'un nouveau morceau commence par la section rythmique, qui repose de plus en plus souvent sur un échantillon d'une ou de plusieurs mesures. Cet échantillon est répété plusieurs fois ("mis en boucle"). Le terme "Loop Phrase" renvoie donc à des phrases audio toutes faites.

Libre à vous de choisir la boucle qui se marie le mieux avec l'ambiance de votre morceau et de l'assigner à la piste Loop Phrase qui se charge alors de répéter la phrase autant de fois que vous le souhaitez.

Vous pouvez en outre créer vos propres boucles en utilisant un passage d'une piste audio, voire en important des boucles d'un CD d'échantillons disponible dans le commerce etc.



Le BR-1600CD permet de sauvegarder 400 phrases de boucle (dans les banques A~H) disponibles pour tous les morceaux et 50 autres pour chaque morceau. Les phrases utilisateur peuvent être modifiées.

A la livraison, le BR-1600CD contient 190 boucles prêtes à l'emploi.

MEMO

- Voyez "Utiliser des phrases de boucle" (p. 176) pour en savoir plus sur la façon de travailler avec les phrases de boucle.
- Les boucles sont uniquement disponibles lorsque vous définissez les pistes 11/12 comme pistes "Loop Phrase" (p. 176).

MEMO

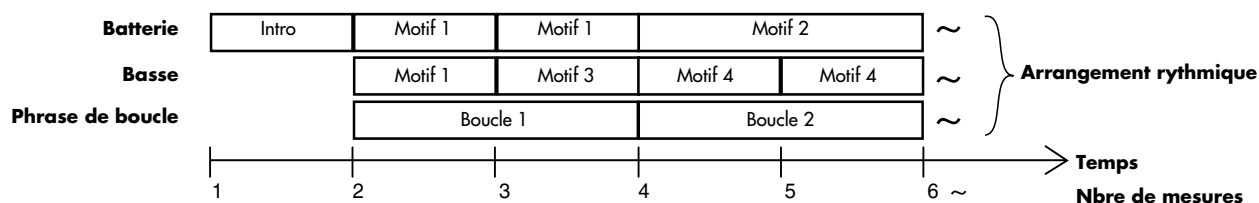
Les pistes 11/12, 13/14 et 15/16 peuvent servir de pistes audio "conventionnelles" ou de pistes Loop Phrase, Bass et Drum. Leur mode de fonctionnement peut être spécifié séparément. Ainsi, vous pourriez vous limiter aux motifs de basse et utiliser les deux autres paires pour l'enregistrement de parties jouées en direct.

Arrangements rythmiques

La batterie, la basse et les boucles présentées plus haut peuvent uniquement jouer un seul motif, ce qui devrait déjà vous dépanner lors de l'apprentissage de nouveaux morceaux ou lors de la composition.

Utilisé au sein d'un morceau, un même motif répétitif risque toutefois d'instaurer une certaine monotonie. Après tout, on a l'habitude d'entendre de légères variations, des roulements annonçant le début d'une nouvelle partie du morceau etc.

C'est pourquoi le BR-1600CD propose une fonction pour préparer des arrangements rythmiques. Ces arrangements permettent en effet de varier les motifs de batterie et de basse ainsi que les boucles audio à votre guise, tout en automatisant la reproduction.



Ainsi, vous pouvez utiliser un motif pour l'introduction, un autre pour les couplets, un troisième pour les refrains et un quatrième pour la fin, en les arrangeant dans l'ordre voulu. Un arrangement rythmique permet en plus de spécifier une suite d'accords qui fera en sorte que la basse joue à tout moment dans la bonne tonalité.

Le tempo des arrangements rythmiques peut être spécifié pour chaque mesure à l'aide du canevas de tempo (Tempo Map). La fonction "Beat Map" vous aidera à programmer d'éventuels changements de mesure.

A la livraison, le BR-1600CD contient 100 arrangements rythmiques préprogrammés que vous ne pouvez pas écraser. Vous pouvez cependant créer 10 arrangements disponibles pour tous les morceaux et 10 pour chaque morceau. Les arrangements utilisateur peuvent être modifiés et écrasés.

NOTE

Les boucles ne peuvent pas être pilotées via un arrangement rythmique. Autrement dit, les arrangements rythmiques pilotent uniquement des motifs de basse et de batterie.

Modes Pattern et Arrange

Le BR-1600CD propose deux modes pour le travail avec des motifs rythmiques: le mode Pattern et le mode Arrange.

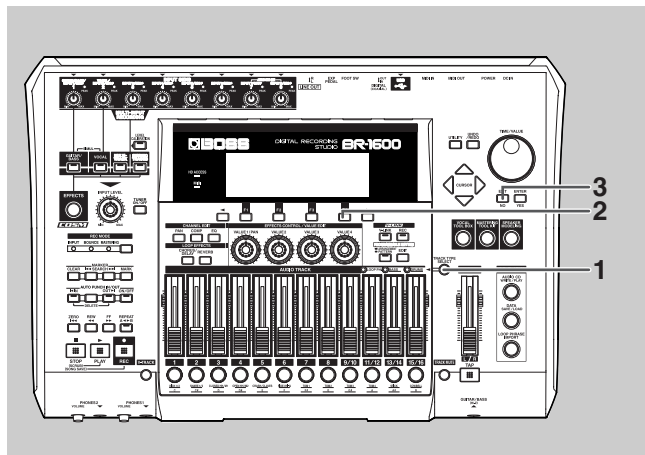
Si vous souhaitez travailler avec un arrangement rythmique, appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN]. Son témoin doit s'allumer. Ce faisant, vous passez en mode Arrange du BR-1600CD où les motifs de basse et de batterie ainsi que les boucles sont agencés sous forme d'un arrangement rythmique qui est joué lorsque vous lancez la reproduction.

Pour passer en mode Pattern, appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (le témoin du bouton s'éteint). Dans ce mode, vous pouvez uniquement utiliser les motifs de basse et de batterie actuellement sélectionnés, tandis que la même boucle est répétée jusqu'à ce que vous l'arrêtiez.

Utilisation de la batterie

Définition du type de piste

Pour pouvoir utiliser la batterie, vous devez définir les pistes 15/16 comme pistes de batterie.



1. Appuyez sur [TRACK TYPE SELECT].

La page "Track Type Select" apparaît.



2. Appuyez sur [F4].

Le type des pistes 15/16 change à chaque fois que vous appuyez sur ce bouton.



Types de piste

AUDIO:

La piste peut être utilisée comme piste audio normale.

DRUMS:

La piste pilote un motif de batterie.

METRONOME:

La piste pilote un son de métronome.

Ici, il convient de choisir "DRUMS".

Le témoin DRUMS du pavé TRACK TYPE SELECT s'allume pour vous signaler que les pistes 15/16 servent de pistes de batterie.

3. Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

Vous pouvez maintenant utiliser la batterie.

4. Pour conserver la définition du type de cette piste, sauvegardez le morceau (p. 72).

Piloter des sons de batterie

Le seul choix du bon type ne garantit pas encore que vous entendrez effectivement la batterie. Dans ce cas, procédez comme suit.

1. Appuyez plusieurs fois sur le bouton de piste 15/16 jusqu'à ce qu'il s'allume.

Chaque pression sur ce bouton change le réglage comme suit: Clignote → allumé → éteint.

Coupé:

Aucun son de batterie n'est produit.

Clignote:

Le BR-1600CD ne produit des sons de batterie que durant l'enregistrement ou la reproduction.

Allumé:

La batterie joue même quand le BR-1600CD est à l'arrêt.

2. Amenez le curseur de la piste 15/16 sur la position correspondant au volume voulu.

Maintenant, vous devriez entendre la batterie.

Sélection d'un kit de batterie

La batterie étant audible, nous pouvons passer à la sélection du kit de batterie voulu.

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.

2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT]. La page "Pattern Selection" apparaît.



3. Appuyez sur [F1] (SETUP). La page "Pattern Setup" apparaît.



4. Amenez le curseur sur "Drum Kit" et choisissez une nouvelle batterie (Drum Kit) avec la molette TIME/VALUE.

Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction du motif. Répétez cette procédure jusqu'à ce que vous ayez trouvé le kit qui vous convient.

NOTE

Il peut arriver que la reproduction s'arrête brièvement pendant le choix d'un autre kit. C'est normal et ne devrait pas vous inquiéter.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] après avoir choisi le kit pour retourner à la page principale.
6. Pour conserver le réglage de kit, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

Le choix du kit de batterie s'applique à tous les motifs. Il n'est donc pas possible d'en choisir un pour chaque motif.

Sélection de motifs de batterie

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.

2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT]. La page "Pattern Selection" apparaît.



3. Amenez le curseur sur la page du motif et choisissez-en un autre avec la molette TIME/VALUE. A la fin du motif en cours, le motif sélectionné enchaîne.
4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] après avoir choisi le motif pour retourner à la page principale.
5. Pour conserver le choix du motif, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

A la livraison du BR-1600CD, les motifs utilisateur généraux et spécifiques aux morceaux ne contiennent pas de données. Inutile donc de les sélectionner à ce stade. Si vous souhaitez entendre les sons de batterie dès la prise en charge du BR-1600CD, nous vous conseillons de travailler exclusivement avec des motifs d'usine.

NOTE

"*TMP" apparaît après l'enregistrement ou la modification des données du motif de batterie. Si vous essayez de sélectionner un autre motif de batterie avec la molette TIME/VALUE tandis que le curseur se trouve à cet endroit, le curseur devient blanc. Si vous appuyez alors sur [ENTER/YES], le curseur redevient noir et le numéro du motif de batterie est confirmé. Si ce n'est pas ce que vous voulez, appuyez sur [EXIT/NO]. "*TMP" apparaît de nouveau et le motif de batterie retourne à l'état dans lequel il se trouvait immédiatement après l'édition. Cela vous évite d'effacer par inadvertance des données que vous avez éditées.

Changer le tempo du motif de batterie

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).
Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.
2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].
La page "Pattern Selection" apparaît.



3. Amenez le curseur sur "TEMPO" et choisissez une valeur avec la molette TIME/VALUE.
Le nouveau réglage change immédiatement le tempo de reproduction.
Le tempo peut être réglé sur une plage de 25.0~250.0 BPM. (Battements par minute: cette unité de tempo correspond au nombre de noires par minute.)
4. Une fois le tempo réglé, appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
5. Pour conserver le tempo du motif, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

Le tempo s'applique à tous les motifs de batterie et de basse ainsi qu'aux boucles.

Régler le tempo avec [TAP]

Outre la méthode impliquant les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE, vous pouvez régler le tempo en tapant sur le bouton [TAP] selon le rythme voulu. (Tap Tempo)

Cette fonction est pratique lorsque vous voulez ajuster le tempo de reproduction sur celui d'un CD audio dont vous ne connaissez pas la valeur BPM.

Tappez du doigt sur le bouton [TAP] à quatre reprises, selon l'intervalle voulu. Le tempo adopte la moyenne des intervalles joués.

Création de motifs de batterie

Si vous avez du mal à trouver un motif de batterie qui se marie bien avec l'ambiance du morceau, le BR-1600CD vous permet de programmer vos propres motifs.

Pour ce faire, vous avez le choix entre deux approches.

● Enregistrement en temps réel

L'enregistrement en temps réel permet d'utiliser les boutons de piste pour jouer la partie de batterie qui est alors enregistrée. Comme le motif est répété indéfiniment, vous pouvez y ajouter de nouvelles notes à chaque passage. En cas de besoin, vous pouvez faire appel à la quantification pour corriger d'éventuelles imperfections de timing.

● Enregistrement pas à pas

Lors de l'enregistrement pas à pas, l'écran affiche une grille indiquant l'emplacement des notes au sein d'une mesure. Vous pouvez affecter des notes/sons à chaque emplacement. Comme vous voyez le motif, cette approche peut être utilisée pour la programmation de rythmes plus complexes.

NOTE

- “*TMP” apparaît après l'enregistrement ou la modification des données du motif de batterie. Si vous essayez de sélectionner un autre motif de batterie avec la molette TIME/VALUE tandis que le curseur se trouve à cet endroit, le curseur devient blanc. Si vous appuyez sur [ENTER/YES], le curseur redevient noir et le numéro du motif de batterie est confirmé. Si ce n'est pas ce que vous voulez, appuyez sur [EXIT/NO]. “*TMP” apparaît de nouveau et le motif de batterie retourne à l'état dans lequel il se trouvait immédiatement après l'édition. Cela vous évite d'effacer par inadvertance des données que vous avez éditées.
- La fonction Undo (Opérations élémentaires, p. 42) n'est pas disponible pour la création ou l'édition de motifs de batterie. Evitez donc de vous laisser emporter: vous risqueriez de perdre quelque chose que vous vouliez conserver.

Préparatifs pour l'enregistrement

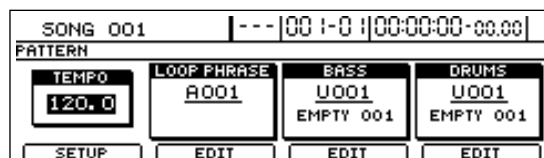
Avant de pouvoir enregistrer en temps réel ou en mode pas à pas, vous devez sélectionner un motif de batterie.

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.

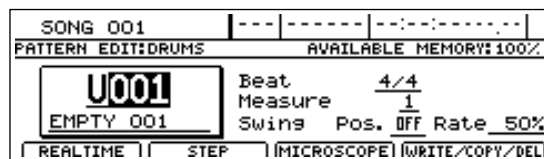
2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page “Pattern Selection” apparaît.



3. Appuyez sur [F4] (EDIT).

La page “Drum Pattern Edit” apparaît.



4. Amenez le curseur sur “Pattern” et choisissez le numéro du motif de batterie que vous souhaitez enregistrer avec la molette TIME/VALUE.

Appuyez sur [PLAY] pour auditionner le motif de batterie choisi.

NOTE

À la livraison du BR-1600CD, les motifs utilisateur généraux et spécifiques aux morceaux ne contiennent pas de données. Inutile donc de les sélectionner à ce stade.

5. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la métrique et le nombre de mesures du motif de batterie.

L'affichage du motif de batterie change en “*TMP”.



Créer des motifs de batterie en temps réel

MEMO

Vous pouvez relier un clavier externe à la prise MIDI IN et vous en servir pour l'enregistrement du motif. Ici, vous ne devez même pas vous soucier du canal de transmission de votre clavier (p. 234).

1. Au terme des préparatifs ci-dessus, appuyez sur [F1] (REALTIME).

La page d'attente d'enregistrement en temps réel apparaît.



2. Amenez le curseur sur "BPM" et choisissez le tempo d'enregistrement avec la molette TIME/VALUE.



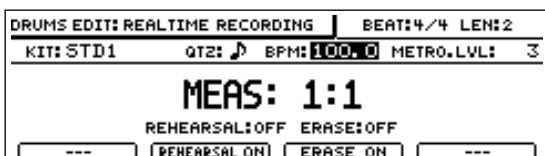
Ce tempo s'applique uniquement à l'enregistrement. Vous pourriez donc choisir un tempo bien plus lent que celui qui sera utilisé pendant la reproduction. (Il n'est d'ailleurs pas possible de mémoriser une valeur de tempo pour chaque motif.)

Vous pouvez aussi spécifier le tempo en appuyant plusieurs fois sur le bouton [TAP].

3. Amenez le curseur sur "METRO.LVL" et réglez le volume du métronome avec la molette TIME/VALUE.

4. Appuyez sur [PLAY].

L'enregistrement commence après un décompte d'une mesure.



5. Utilisez les boutons de piste pour jouer les notes et les curseurs pour spécifier la dynamique (valeur de toucher) de ces notes.

Voici l'assignation des sonorités aux boutons de piste:

Bouton de piste	Son de batterie	Numéro de note
[1]	Kick 1	C 2 (36)
[2]	Snare 1	D 2 (38)
[3]	Charleston fermé	F#2 (42)
[4]	Charleston ouvert	A#2 (46)
[5]	Tom 1 (aigu)	F 2 (41)
[6]	Tom 2 (moyen)	A 2 (45)
[7]	Tom 3 (grave)	D 3 (50)
[8]	Cymbale crash	C#3 (49)
[9/10]	Cymbale ride	D#3 (51)
[11/12]	Claves	D#5 (75)
[13/14]	Cloche	G#3 (56)
[15/16]	High Q	D#1 (27)
[V-TRACK]+[1]	Kick 2	B 1 (35)
[V-TRACK]+[2]	Snare 2	E 2 (40)
[V-TRACK]+[3]	Métronome (clic)	A 1 (33)
[V-TRACK]+[4]	Métronome (cloche)	A#1 (34)
[V-TRACK]+[5]	Claves	D#5 (75)
[V-TRACK]+[6]	Hi-Q	D#1 (27)

6. Pour effacer des erreurs, appuyez sur [F3] (ERASE ON).



Le message "ERASE:ON" apparaît, signalant que vous pouvez supprimer des notes. Maintenez le bouton correspondant à la note (au son) à effacer. Toutes les instances de cette note rencontrées pendant la reproduction sont effacées.

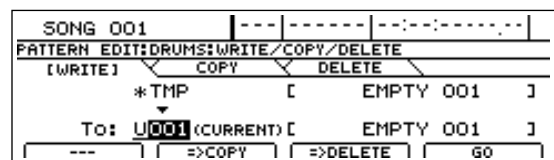
Après avoir effacé les notes superflues, appuyez sur [F3] (ERASE OFF).

7. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [STOP].

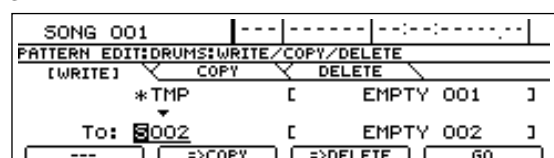
La page "Drum Pattern Edit" apparaît à nouveau.

8. Pour sauvegarder le motif enregistré, appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL).

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de batterie s'affiche.



9. Choisissez le numéro du motif où vous souhaitez sauvegarder les données avec la molette TIME/VALUE.



NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine.

10. Appuyez sur [F4] (GO).

Le motif de batterie est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Si vous choisissez un autre motif de batterie ou si vous chargez un autre morceau avant de sauvegarder votre enregistrement, ce dernier est effacé. Songez en outre à sauvegarder le motif avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

Entraînement avant l'enregistrement (Rehearsal)

En activant la fonction Rehearsal, vous pouvez jouer des notes sans les enregistrer, et ce même pendant l'enregistrement en temps réel. Cette fonction vous permet d'essayer une idée sans l'entériner aussitôt.

1. Appuyez sur [F2] (REHEARSAL ON) pendant l'enregistrement en temps réel.

Le message "REHEARSAL:ON" apparaît, signalant que le mode répétition est actif.



Tout ce que vous jouez maintenant avec les boutons de piste est reproduit mais pas enregistré.

2. Appuyez sur [F2] (REHEARSAL OFF) pour mettre un terme à la répétition et retourner à l'enregistrement en temps réel.

Le message "REHEARSAL:OFF" apparaît, signalant que le mode répétition n'est plus actif. Tout ce que vous jouez maintenant avec les boutons de piste est à nouveau enregistré.

Correction du timing (Quantize)

L'enregistrement en temps réel signifie que tout est enregistré comme vous le jouez. Il peut cependant arriver que vous actionniez un bouton trop tôt ou trop tard. Le BR-1600CD propose une fonction de quantification qui élimine ces imperfections du timing en décalant ce genre de notes vers la position "correcte" la plus proche. Cette correction est effectuée pendant l'enregistrement même.

1. Amenez le curseur sur "QTZ" à la page d'attente d'enregistrement en temps réel.



2. Spécifiez la résolution de la quantification avec la molette TIME/VALUE.



QTZ:

- (♪) Les notes imparfaites sont décalées vers la noire la plus proche.
- (♪ 3) Les notes imparfaites sont décalées vers le triolet de noires le plus proche.
- (♪) Les notes imparfaites sont décalées vers la croche la plus proche.
- (♪ 3) Les notes imparfaites sont décalées vers le triolet de croches le plus proche.
- (♪) Les notes imparfaites sont décalées vers la double croche la plus proche.
- (♪ 3) Les notes imparfaites sont décalées vers le triolet de doubles croches le plus proche.
- (♪) Les notes imparfaites sont décalées vers la triple croche la plus proche.
- (♪ 3) Les notes imparfaites sont décalées vers le triolet de triples croches le plus proche.
- OFF Le timing des notes n'est pas corrigé.

3. Appuyez sur [PLAY].

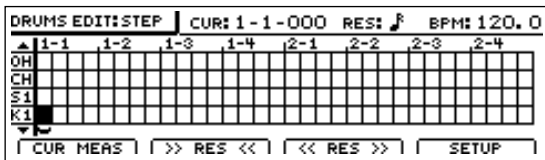
Le BR-1600CD lance l'enregistrement.

Il est aussi possible de changer la résolution de la quantification pendant l'enregistrement en modifiant la valeur de "QTZ" avec la molette TIME/VALUE.

Créer des motifs de batterie en mode pas à pas

1. Au terme des préparatifs ci-dessus, appuyez sur [F2] (STEP).

La page d'attente d'enregistrement pas à pas apparaît.

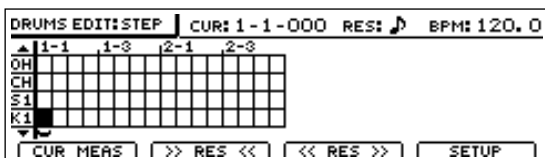


"CUR" indique la position pouvant accueillir des notes (mesure, temps et clocks). Cette valeur change à chaque fois que vous vous déplacez avec [CURSOR].

Pour vous faciliter la tâche, une version abrégée des sons de batterie est affichée dans la moitié gauche de l'écran. Voici la correspondance entre les abréviations et les vrais noms:

Nom du son	Numéro de note	Abréviation
Tom aigu	D 3 (50)	T4
Tom moyen aigu	C 3 (48)	T3
Tom moyen	A 2 (45)	T2
Tom grave	F 2 (41)	T1
Cymbale crash	C#3 (49)	CY
Cymbale ride	D#3 (51)	RC
Charleston ouvert	A#2 (46)	OH
Charleston fermé	F#2 (42)	CH
Snare 1	D 2 (38)	S1
Kick 1	C 2 (36)	K1
Kick 2	B 1 (35)	K2
Cloche	G#3 (56)	CB
Claves	D#5 (75)	CL
Stick	G 1 (31)	ST
Snare 2	E 2 (40)	S2
High Q	D#1 (27)	HQ
Métronome (clic)	A 1 (33)	M1
Métronome (cloche)	A#1 (34)	M2

2. Appuyez sur [F2] (>>RES<<) ou [F3] (<<RES>>) pour choisir une autre résolution pour l'enregistrement.



[F2] (>>RES<<)

Chaque pression sur ce bouton diminue l'agrandissement de la grille.

[F3] (<<RES>>)

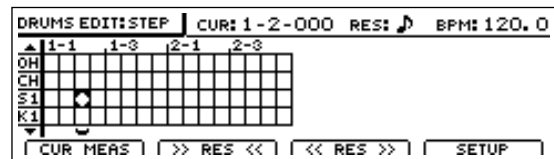
Chaque pression sur ce bouton augmente l'agrandissement de la grille.

Voici la correspondance entre le niveau d'agrandissement et la résolution indiquée par "RES".

RES:

- (♩) Vous pouvez entrer des noires.
- (♪ 3) Vous pouvez entrer des triolets de noires.
- (♪) Vous pouvez entrer des croches.
- (♪ 3) Vous pouvez entrer des triolets de croches.
- (♪) Vous pouvez entrer des doubles croches.
- (♪ 3) Vous pouvez entrer des triolets de doubles croches.
- (♪ 3) Vous pouvez entrer des triples croches.
- (♪ 3) Vous pouvez entrer des triolets de triples croches.
- OFF La résolution la plus fine, soit 96 pas par noire.

3. Amenez le curseur à l'endroit où vous souhaitez entrer une note et utilisez la molette TIME/VALUE pour insérer un point ("●") à cet endroit.



- (●) La note est jouée à un volume élevé.
- (●) La note est jouée à un volume relativement élevé.
- (●) La note est jouée à un volume moyen.
- (●) La note est jouée à un volume relativement faible.
- (●) La note est jouée à un volume faible.

Rien (vide) Aucune note n'est jouée.

Vous pouvez en outre utiliser les boutons suivants pour entrer des notes.

[ZERO] Retour au début du motif.

[FF] Avance d'une unité (selon la valeur "RES" en vigueur).

[REW] Recul d'une unité (selon la valeur "RES" en vigueur).

Il arrive qu'un motif soit tellement long et/ou que sa résolution soit tellement fine qu'il est impossible d'afficher tous les pas de la grille. Utilisez alors les boutons PAGE SCROLL pour vous déplacer vers la gauche ou la droite.

De même, pour entrer des notes de sonorités actuellement invisibles, vous devez déplacer le curseur vers le haut ou le bas. Dans ce cas, la grille est effectivement décalée verticalement et affiche donc d'autres sonorités.

Création de motifs de batterie

NOTE

Si vous utilisez cette approche pour compléter un motif que vous avez enregistré en temps réel, il arrive que certaines notes se trouvent à des endroits auxquels vous n'avez pas accès avec le réglage "RES" en vigueur. Le symbole "●" affiché pour ce genre de notes semble alors coupé en deux. Hormis le fait que de telles notes ne peuvent pas être éditées, cela ne devrait cependant pas vous préoccuper. Si vous souhaitez néanmoins apporter une modification pour une telle note, il suffit d'augmenter la résolution.

- Appuyez sur [PLAY] pour reproduire le motif à l'état actuel.

[PLAY] s'allume et le motif de batterie est reproduit. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [STOP].

- Pour choisir un autre kit de batterie ou pour modifier le tempo, appuyez sur [F4] (SETUP).

La page "Step Recording Setup" apparaît.



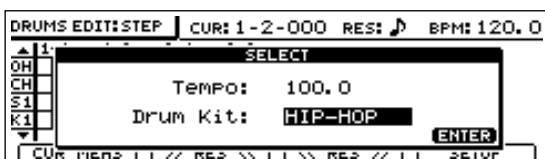
- Amenez le curseur sur "Tempo" et utilisez la molette TIME/VALUE pour modifier le tempo.



Le tempo peut être réglé sur une plage de 25.0~250.0 BPM. (Battements par minute: cette unité de tempo correspond au nombre de noires par minute.)

Le tempo que vous choisissez ici s'applique uniquement à la reproduction dans ce mode. Cette valeur n'est pas mémorisée pour le motif en question. (Il n'est d'ailleurs pas possible de mémoriser une valeur de tempo pour chaque motif.)

- Amenez le curseur sur "Drum Kit" et choisissez une nouvelle batterie (Drum Kit) avec la molette TIME/VALUE.

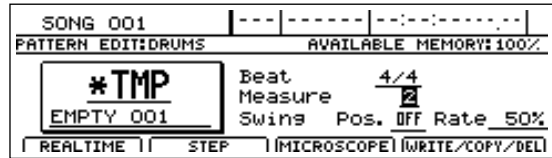


- Appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Step Recording Setup" cède la place à la page "Step Recording".

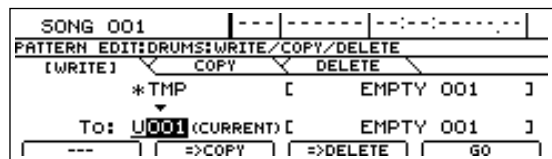
- Appuyez sur [EXIT/NO] pour quitter le mode d'enregistrement pas à pas.

La page "Drum Pattern Edit" apparaît à nouveau.



- Pour sauvegarder le motif enregistré, appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL)

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de batterie s'affiche.



- Choisissez le numéro du motif où vous souhaitez sauvegarder les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine.

- Appuyez sur [F4] (GO).

Le motif de batterie est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Si vous choisissez un autre motif de batterie ou si vous chargez un autre morceau avant de sauvegarder votre enregistrement, ce dernier est effacé. Songez en outre à sauvegarder le motif avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

Corrections des motifs de batterie (Microscope)

Le mode "Microscope" permet de peaufiner un motif de batterie quasi parfait. Ici, les événements enregistrés sont affichés sous forme de liste, ce qui vous permet d'intervenir directement sur chaque paramètre.

- Appuyez sur [F3] (MICROSCOPE) à la page "Drum Pattern Edit".

La page "Microscope" s'affiche.

MEASURE	NOTE	ACC	GATE
1-2-000	D 2 SNARE 1	127	0-0-001
1-3-048	C 2 KICK 1	101	0-0-001
1-4-048	C 2 KICK 1	079	0-0-001
1-4-072	C 2 KICK 1	079	0-0-001
[END]			

Les données sont affichées de la manière suivante.

Emplacement	Numéro de note	Son de batterie	Accent (dynamique)	Durée
DRUMS EDIT: MICRO SCOPE	CUR: 1-2-000	LEN: 2		
MEASURE	NOTE	ACC	GATE	
1-2-000	D 2 SNARE 1	127	0-0-001	
1-3-048	C 2 KICK 1	101	0-0-001	
1-4-048	C 2 KICK 1	079	0-0-001	
1-4-072	C 2 KICK 1	079	0-0-001	
[END]				

Durée
(c.-à-d. combien de temps la note est effectivement jouée)

MEMO

- Si vous utilisez les sonorités de batterie du BR-1600CD, la durée (Gate Time) n'est pas prise en compte, car tous les échantillons sont reproduits du début jusqu'à la fin. Vous pourriez dès lors utiliser la valeur "1".
- Si, par contre, le BR-1600CD transmet les notes de batterie à un générateur de sons MIDI (via la prise MIDI OUT), la durée doit au moins correspondre au minimum admissible de l'instrument externe (voyez le mode d'emploi de ce dernier).

- Amenez le curseur sur le paramètre à régler.

MEASURE	NOTE	ACC	GATE
1-2-000	D 2 SNARE 1	127	0-0-001
1-3-048	C 2 KICK 1	101	0-0-001
1-4-048	C 2 KICK 1	079	0-0-001
1-4-072	C 2 KICK 1	079	0-0-001
[END]			

- Modifiez le paramètre selon la procédure décrite plus loin.

Choisir un autre son de batterie:

- Amenez le curseur sur la plage spécifiant le nom du son.

MEASURE	NOTE	ACC	GATE
1-2-000	D 2 SNARE 1	127	0-0-001
1-3-048	C 2 KICK 1	101	0-0-001
1-4-048	C 2 KICK 1	079	0-0-001
1-4-072	C 2 KICK 1	079	0-0-001
[END]			

- Choisissez un autre son avec la molette TIME/VALUE. Si la reproduction est en cours, vous entendrez immédiatement la différence.

Modifier le volume d'une note:

- Amenez le curseur sur la plage "ACC".

MEASURE	NOTE	ACC	GATE
1-2-000	D 2 SNARE 1	127	0-0-001
1-3-048	C 2 KICK 1	101	0-0-001
1-4-048	C 2 KICK 1	079	0-0-001
1-4-072	C 2 KICK 1	079	0-0-001
[END]			

- Choisissez la nouvelle valeur avec la molette TIME/VALUE.

Plus la valeur est élevée, plus le volume sera fort.

Modifier la durée d'une note:

- Amenez le curseur sur la plage "GATE".

MEASURE	NOTE	ACC	GATE
1-2-000	D 2 SNARE 1	127	0-0-001
1-3-048	C 2 KICK 1	101	0-0-001
1-4-048	C 2 KICK 1	079	0-0-001
1-4-072	C 2 KICK 1	079	0-0-001
[END]			

- Choisissez une autre valeur avec la molette TIME/VALUE.

Si la reproduction est en cours, vous entendrez immédiatement la différence.

Déplacer une note:

- Appuyez sur [F2] (MOVE).

MEASURE	NOTE	ACC	GATE
1-2-000	D 2 SNARE 1	127	0-0-001
1-3-048	C 2 KICK 1	101	0-0-001
1-4-048	C 2 KICK 1	079	0-0-001
1-4-072	C 2 KICK 1	079	0-0-001
[END]			

- Utilisez la molette TIME/VALUE afin de choisir la nouvelle position pour l'entrée choisie.

- Appuyez sur [ENTER/YES].

L'événement saute à la nouvelle position.

Effacer une note:

Appuyez sur [F3] (DELETE).

DRUMS EDIT: MICROSCOPE		CUR: 1-4-048		LEN: 2	
MEASURE	NOTE	ACC	GATE		
1-2-000	D 2 SNARE 1	127	0-0-001		
1-3-048	C 2 KICK 1	101	0-0-001		
1-4-072	C 2 KICK 1	079	0-0-001		
[END]					
[INSERT]		[MOVE]		[DELETE]	
				[SETUP]	

L'événement choisi est supprimé.

Insérer une note:

Appuyez sur [F1] (INSERT).

DRUMS EDIT: MICROSCOPE		CUR: 1-4-048		LEN: 2	
MEASURE	NOTE	ACC	GATE		
1-2-000	D 2 SNARE 1	127	0-0-001		
1-3-048	C 2 KICK 1	101	0-0-001		
1-4-072	C 2 KICK 1	079	0-0-001		
1-4-072	C 2 KICK 1	079	0-0-001		
[END]					
[INSERT]		[MOVE]		[DELETE]	
				[SETUP]	

Un nouvel événement est inséré à la position actuelle. Vous pouvez le déplacer et l'éditer avec les fonctions décrites plus haut.

- Appuyez sur [EXIT/NO] pour clôturer l'édition microscopique.

La page "Drum Pattern Edit" apparaît à nouveau.

SONG 001		--- ----- ---:--:-----..	
PATTERN EDIT:DRUMS		AVAILABLE MEMORY:100%	
*TMP		Beat	4/4
EMPTY 001		Measure	2
		Swing Pos.	OFF
		Rate	50%
[REALTIME]		[STEP]	[MICROSCOPE]
		[WRITE/COPY/DEL]	

- Pour sauvegarder le motif édité, appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL).

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de batterie s'affiche.

SONG 001		--- ----- ---:--:-----..	
PATTERN EDIT:DRUMS:WRITE/COPY/DELETE		AVAILABLE MEMORY:100%	
[WRITE]	COPY	DELETE	
*TMP		[EMPTY 001]
To: U001 (CURRENT)		[EMPTY 001]
---		[=>COPY]	[=>DELETE]
		[GO]	

- Choisissez le numéro du motif où vous souhaitez sauvegarder les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine.

- Appuyez sur [F4] (GO).

Le motif de batterie est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Si vous choisissez un autre motif de batterie ou si vous chargez un autre morceau avant de sauvegarder votre version modifiée, les changements sont perdus. Songez en outre à sauvegarder le motif avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

Changer le 'groove' du motif (Swing)

La fonction Swing permet de modifier le caractère d'un motif en décalant les notes dites "faibles".

- Amenez le curseur sur "Swing Pos." à la page "Drum Pattern Edit".

SONG 001		--- ----- ---:--:-----..	
PATTERN EDIT:DRUMS		AVAILABLE MEMORY:100%	
*TMP		Beat	4/4
EMPTY 001		Measure	2
		Swing Pos.	OFF
		Rate	50%
[REALTIME]		[STEP]	[MICROSCOPE]
		[WRITE/COPY/DEL]	

- Choisissez la durée des notes devant "swinguer" avec la molette TIME/VALUE.

OFF: La fonction Swing n'est pas sollicitée.

(♪): La fonction Swing s'applique aux croches.

(♪): La fonction Swing s'applique aux doubles croches.

- Amenez le curseur sur "Rate" et spécifiez l'intensité du décalage.

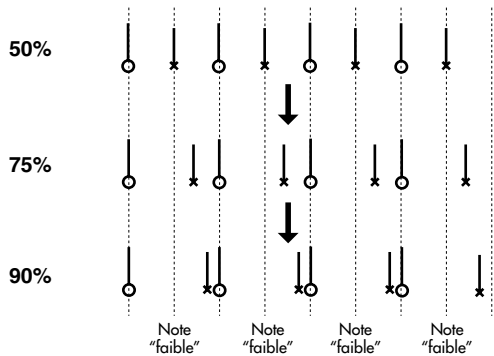
SONG 001		--- ----- ---:--:-----..	
PATTERN EDIT:DRUMS		AVAILABLE MEMORY:100%	
*TMP		Beat	4/4
EMPTY 001		Measure	2
		Swing Pos.	f
		Rate	66%
[REALTIME]		[STEP]	[MICROSCOPE]
		[WRITE/COPY/DEL]	

50%:

La fonction Swing n'est pas sollicitée. Les notes "faibles" se trouvent exactement à mi-chemin entre deux notes "fortes".

51%~100%:

Le décalage correspond à la valeur entrée. Ainsi, "100%" signifie que les notes faibles se trouvent pratiquement au même endroit que la note forte suivante.

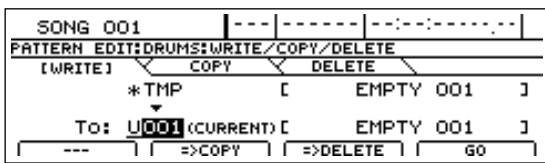


4. Appuyez sur [PLAY] pour auditionner le fruit de vos activités swinguantes.

La reproduction du motif de batterie commence. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.

5. Si vous souhaitez sauvegarder la valeur Swing, appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL).

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de batterie s'affiche.



6. Amenez le curseur sur "TO:" et choisissez le numéro du motif où vous souhaitez sauvegarder les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine.

7. Appuyez sur [F4] (GO).

Le réglage Swing est sauvegardé en même temps que le motif de batterie. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

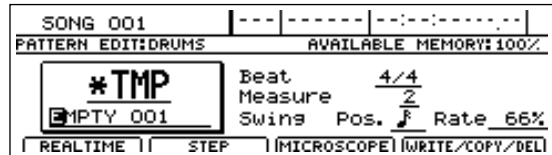
Si vous choisissez un autre motif de batterie ou si vous chargez un autre morceau avant de sauvegarder la modification, cette dernière est effacée. Songez en outre à sauvegarder le motif avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

MEMO

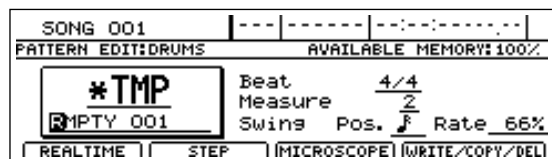
La valeur Swing ne provoque pas le décalage des notes concernées au sein du motif. De ce fait, les notes apparaissent à leur position d'origine à la page "Microscope" (sans ajout du décalage Swing).

Changer le nom d'un motif de batterie

1. Amenez le curseur sur le nom du motif à la page "Drum Pattern Edit".

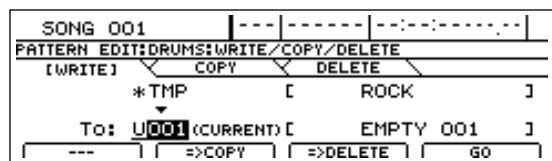


2. Servez-vous de [CURSOR] et de la molette TIME/VALUE pour modifier les caractères à votre guise.



3. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL) pour sauvegarder ce nouveau nom.

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de batterie s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "TO:" et choisissez le numéro du motif où vous souhaitez sauvegarder les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine.

5. Appuyez sur [F4] (GO).

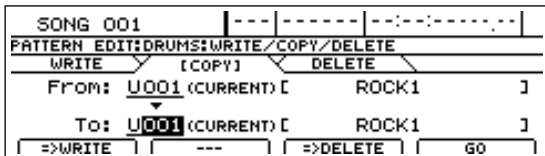
Le nouveau nom est sauvegardé en même temps que le motif de batterie. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

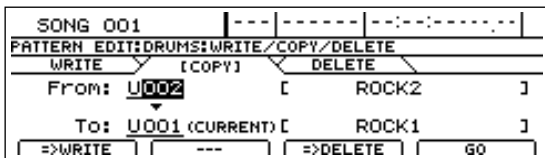
Si vous choisissez un autre motif de batterie ou si vous chargez un autre morceau avant de sauvegarder votre enregistrement, ce dernier est effacé. Songez en outre à sauvegarder le motif avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

Copier des motifs de batterie

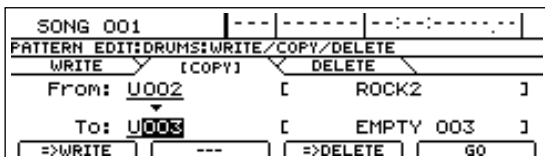
1. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL) à la page "Drum Pattern Edit".
2. Appuyez sur [F2] (=>COPY).
La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de batterie s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "FROM:" et choisissez le motif que vous souhaitez copier avec la molette TIME/VALUE.



4. Amenez le curseur sur "TO:" et choisissez le numéro du motif vers lequel vous souhaitez copier les données avec la molette TIME/VALUE.



NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel pour la copie. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine comme mémoire d'arrivée.

5. Appuyez sur [F4] (GO).

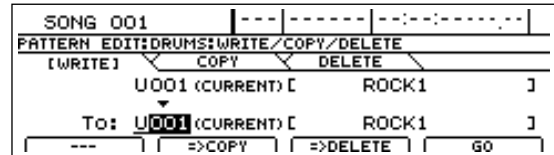
Le motif est copié. Une fois la copie terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Les données du motif d'arrivée sont écrasées pendant cette opération. Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons de bien vérifier si vous avez choisi la bonne mémoire ou d'archiver les données internes avant de procéder.

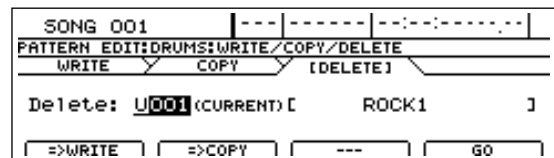
Effacer des motifs de batterie

1. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL) à la page "Drum Pattern Edit".
La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de batterie s'affiche.



2. Appuyez sur [F3] (=>DELETE).

La page "Delete" pour motifs de batterie s'affiche.



3. Utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir le motif de batterie à effacer et appuyez sur [F4] (GO).

Une demande de confirmation apparaît.



4. Appuyez sur [ENTER/YES].

Le motif est effacé. Une fois l'opération terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

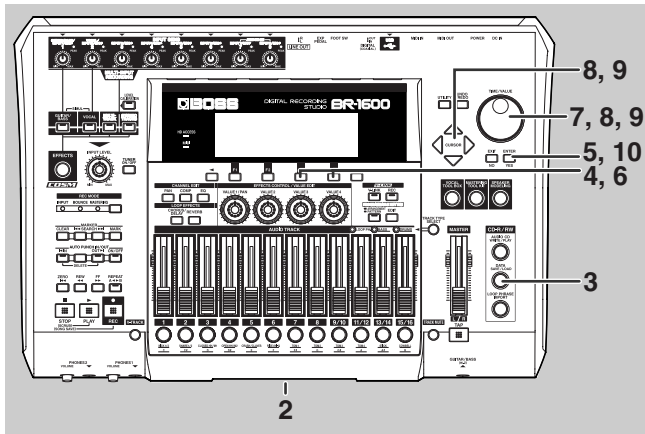
- Il n'est pas possible d'effacer les motifs d'usine.
- Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons de bien vérifier si vous avez choisi la bonne mémoire ou d'archiver les données internes avant de procéder.

Charger des motifs de batterie d'un CD-R/RW (SMF Import)

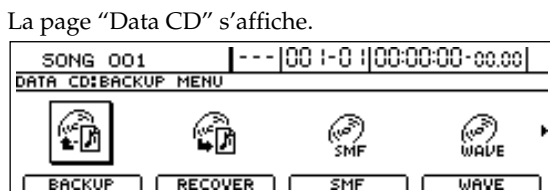
Le BR-1600CD peut lire des fichiers Standard MIDI (SMF) d'un CD-R/RW et importer leurs données sous forme d'un motif de batterie utilisateur global ou spécifique à un morceau.

Précautions pour l'import de données SMF

- Vous pouvez uniquement importer des données d'un CR-R/RW qui utilise le format ISO9660 Level 2, Mode 1. Les données d'autres formats ne peuvent pas être importées.
- Les fichiers SMF ne peuvent pas dépasser 240Ko, ni 8 mesures. Tout fichier plus important sera refusé.

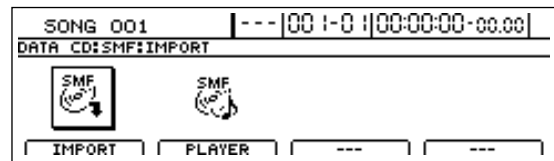


1. Utilisez un PC pour graver les données voulues sur un CD-R/RW.
2. Insérez le CD-R/RW dans le graveur CD-R/RW du BR-1600CD.
Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.
3. Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].



4. Appuyez sur [F3] (SMF).

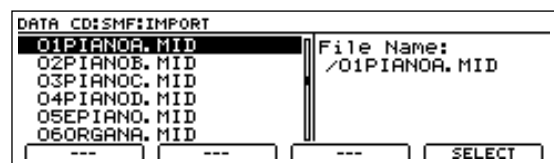
La page "SMF" s'affiche.




5. Amenez le curseur sur "IMPORT" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (IMPORT).

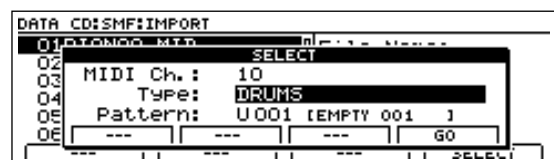
La page "SMF Import" s'affiche. Elle contient une liste de tous les fichiers SMF résidant sur le CD-R/RW.



Si les fichiers se trouvent dans différents dossiers sur le CD-R/RW, les noms et icônes () des dossiers sont également affichés. Pour visionner les fichiers contenus dans un dossier, amenez le curseur sur son nom et appuyez sur [ENTER/YES].

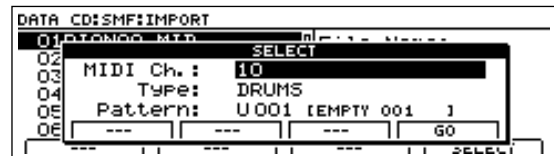
6. Amenez le curseur sur le fichier SMF à importer et appuyez sur [F4] (SELECT).

Une page vous permettant de choisir le canal MIDI des données à importer apparaît.



7. Amenez le curseur sur "MIDI Ch." et choisissez le canal MIDI des données voulues avec la molette TIME/VALUE.

Seules les données SMF du canal choisi ici seront importées dans le motif de batterie.



MEMO

Si le SMF choisi respecte le format GM, GS ou XG, la partie de batterie réside sur le canal MIDI "10". Choisissez donc "10" pour importer la partie de batterie du fichier SMF. (Il peut arriver que la partie de batterie utilise un autre canal MIDI. Il vaut donc mieux vérifier ce point avant d'essayer d'importer des données.)

- 8. Amenez le curseur sur "Type" et sélectionnez "DRUMS" avec la molette TIME/VALUE.**
- 9. Amenez le curseur sur "Pattern" et choisissez le numéro du motif devant recevoir les données avec la molette TIME/VALUE.**

NOTE

Il n'est pas possible de sélectionner un motif d'usine comme mémoire d'arrivée pour les données SMF.

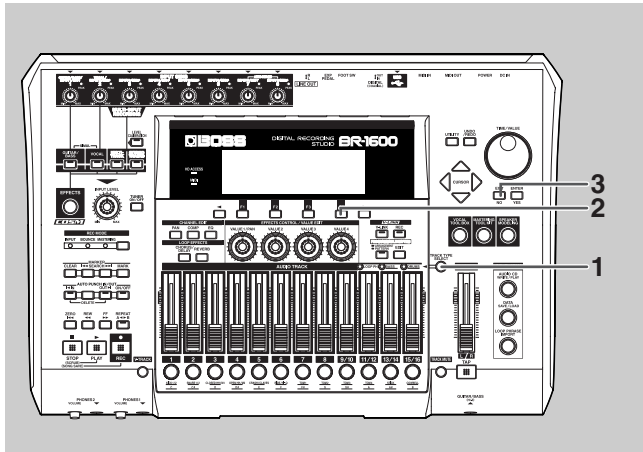
- 10. Appuyez sur [F4] (GO).**

L'import des données SMF commence. Une fois l'opération terminée, "Complete!" s'affiche.

Utilisation de la basse

Définition du type de piste

Pour pouvoir utiliser la basse, vous devez définir les pistes 13/14 comme pistes de batterie.



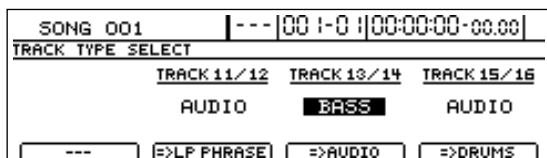
1. Appuyez sur [TRACK TYPE SELECT].

La page "Track Type Select" apparaît.



2. Appuyez sur [F3].

Le type des pistes 13/14 change à chaque fois que vous appuyez sur ce bouton.



Types de piste

AUDIO:

La piste peut être utilisée comme piste audio normale.

BASS:

La piste peut être utilisée pour la partie de basse.

Ici, il convient de choisir "BASS".

Le témoin BASS du pavé TRACK TYPE SELECT s'allume pour vous signaler que les pistes 13/14 servent de pistes de basse.

3. Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

Vous pouvez maintenant utiliser la basse.

4. Pour conserver la définition du type de cette piste, sauvegardez le morceau (p. 72).

Jouer de la basse

Le seul choix du bon type ne garantit pas encore que vous entendrez effectivement la basse. Dans ce cas, procédez comme suit.

1. Appuyez plusieurs fois sur le bouton de piste 13/14 jusqu'à ce qu'il s'allume.

Chaque pression sur ce bouton change le réglage comme suit: Clignote → allumé → éteint.

Coupé:

La basse ne joue pas.

Clignote:

Le BR-1600CD ne produit des sons de basse que durant l'enregistrement ou la reproduction.

Allumé:

La basse joue même quand le BR-1600CD est à l'arrêt.

2. Amenez le curseur de la piste 13/14 sur la position correspondant au volume voulu.

Maintenant, vous devriez entendre la basse.

Choisir un son de basse

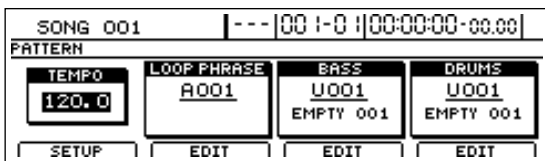
Comme la basse est à présent opérationnelle, nous pouvons choisir le son voulu.

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.

2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Pattern Selection" apparaît.



3. Appuyez sur [F1] (SETUP).

La fenêtre de dialogue pour le paramétrage du motif apparaît.



4. Amenez le curseur sur "Bass Tone" et sélectionnez un son de basse avec la molette TIME/VALUE.

La sélection du son de basse est exécutée.



NOTE

Il peut arriver que la reproduction s'arrête brièvement pendant le choix d'un autre son de basse. C'est normal et ne devrait pas vous inquiéter.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] après avoir choisi le son de basse pour retourner à la page principale.
6. Pour conserver le choix du son, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

Le choix du son de basse s'applique à tous les motifs. Il n'est donc pas possible d'en choisir un pour chaque motif.

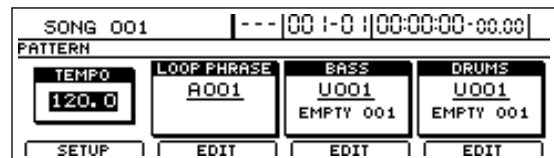
Choisir un motif de basse

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.

2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Pattern Selection" apparaît.



3. Amenez le curseur sur la page du motif de basse et choisissez-en un autre avec la molette TIME/VALUE ou la commande VALUE 3.

A la fin du motif en cours, le motif sélectionné enchaîne.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] après avoir choisi le motif pour retourner à la page principale.

5. Pour conserver le choix du motif de basse, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

A la livraison du BR-1600CD, les motifs utilisateur généraux et spécifiques aux morceaux ne contiennent pas de données. Inutile donc de les sélectionner à ce stade. Si vous souhaitez entendre la basse dès la prise en charge du BR-1600CD, nous vous conseillons de travailler exclusivement avec des motifs d'usine.

NOTE

"*TMP" apparaît après l'enregistrement ou la modification des données du motif de basse. Si vous essayez de sélectionner un autre motif de basse avec la molette TIME/VALUE tandis que le curseur se trouve à cet endroit, le curseur devient blanc. Si vous appuyez sur [ENTER/YES], le curseur redevient noir et le numéro du motif de batterie est confirmé. Si ce n'est pas ce que vous voulez, appuyez sur [EXIT/NO]. "*TMP" apparaît de nouveau et le motif de basse retourne à l'état dans lequel il se trouvait immédiatement après l'édition. Cela vous évite d'effacer par inadvertance des données que vous avez éditées.

Spécifier les accords pour le motif de basse

Pour assurer que la basse joue les bonnes notes au bon moment, vous devez programmer une suite d'accords.

MEMO

Au départ, tous les motifs de basse utilisent la tonalité de Do majeur. L'accord spécifié entraîne une transposition en temps réel du motif choisi, soit des notes qu'il contient.

Le choix d'un accord s'applique uniquement à la reproduction du motif. Les notes qu'il contient ne sont donc pas modifiées de façon permanente. Il s'agit donc d'une transposition effectuée en temps réel, dont l'avantage majeur est que le motif reste utilisable pour d'autres passages et d'autres morceaux.

NOTE

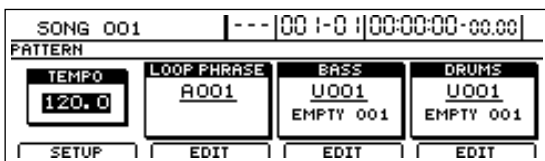
Les réglages d'accords s'appliquent à tous les motifs de basse. Il n'est donc pas possible de programmer des accords pour chaque motif séparément.

Voici comment spécifier les accords à utiliser:

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.

2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT]. La page "Pattern Selection" apparaît.



3. Appuyez sur [F1] (SETUP).

La fenêtre de dialogue pour le paramétrage du motif apparaît.



4. Amenez le curseur sur "Chord" et choisissez un accord avec la molette TIME/VALUE.

La basse joue le motif en utilisant les notes de l'accord choisi.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
6. Pour conserver le réglage de l'accord, sauvegardez le morceau (p. 72).

Changer le tempo du motif de basse

Le tempo s'applique à tous les motifs de batterie et de basse ainsi qu'aux boucles.

Voyez aussi "Changer le tempo du motif de batterie" (p. 151).

Création de motifs de basse

Si vous avez du mal à trouver un motif de basse qui se marie bien avec l'ambiance du morceau, le BR-1600CD vous permet de programmer vos propres motifs. Pour ce faire, vous avez le choix entre deux approches.

● Enregistrement en temps réel

L'enregistrement en temps réel permet d'utiliser les boutons de piste pour jouer la partie qui est alors enregistrée. Comme le motif est répété indéfiniment, vous pouvez y ajouter de nouvelles notes à chaque passage. En cas de besoin, vous pouvez faire appel à la quantification pour corriger d'éventuelles imperfections de timing.

● Enregistrement pas à pas

L'enregistrement pas à pas permet de spécifier les endroits où la basse doit jouer une note. Servez-vous de cette approche si vous n'avez pas l'habitude de jouer sur un clavier ou si vous souhaitez programmer un motif plutôt complexe.

NOTE

- “*TMP” apparaît après l'enregistrement ou la modification des données du motif de basse. Si vous essayez de sélectionner un autre motif de basse avec la molette TIME/VALUE tandis que le curseur se trouve à cet endroit, le curseur devient blanc. Si vous appuyez sur [ENTER/YES], le curseur redevient noir et le numéro du motif de batterie est confirmé. Si ce n'est pas ce que vous voulez, appuyez sur [EXIT/NO]. “*TMP” apparaît de nouveau et le motif de basse retourne à l'état dans lequel il se trouvait immédiatement après l'édition. Cela vous évite d'effacer par inadvertance des données que vous avez éditées.
- La fonction Undo (Opérations élémentaires, p. 42) n'est pas disponible pour la création ou l'édition de motifs de basse. Évitez donc de vous laisser emporter: vous risqueriez de perdre quelque chose que vous vouliez conserver.

Préparatifs pour l'enregistrement

MEMO

Vous pouvez relier un clavier externe à la prise MIDI IN et vous en servir pour l'enregistrement du motif. Ici, vous ne devez même pas vous soucier du canal de transmission de votre clavier (p. 234).

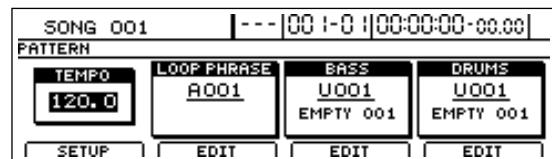
Avant de pouvoir enregistrer en temps réel ou en mode pas à pas, vous devez sélectionner un motif de basse.

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.

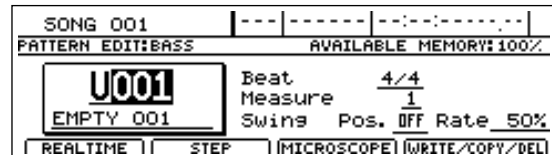
2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page “Pattern Selection” apparaît.



3. Appuyez sur [F3] (EDIT).

La page “Bass Pattern Edit” apparaît.



4. Amenez le curseur sur le numéro du motif de basse et choisissez une mémoire avec la molette TIME/VALUE.



Appuyez sur [PLAY] pour auditionner le motif de basse choisi.

NOTE

À la livraison du BR-1600CD, les motifs utilisateur généraux et spécifiques aux morceaux ne contiennent pas de données. Inutile donc de les sélectionner à ce stade.

5. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la métrique et le nombre de mesures du motif de basse.

L'affichage du motif de basse change en “TMP”.

Créer des motifs de basse en temps réel

1. Au terme des préparatifs ci-dessus, appuyez sur [F1] (REALTIME).

La page d'attente d'enregistrement en temps réel apparaît.



2. Amenez le curseur sur "BPM" et choisissez le tempo d'enregistrement avec la molette TIME/VALUE.



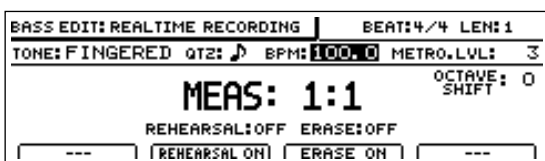
Ce tempo s'applique uniquement à l'enregistrement. Vous pourriez donc choisir un tempo bien plus lent que celui qui sera utilisé pendant la reproduction. (Il n'est d'ailleurs pas possible de mémoriser une valeur de tempo pour chaque motif.)

Vous pouvez aussi spécifier le tempo en appuyant plusieurs fois sur le bouton [TAP].

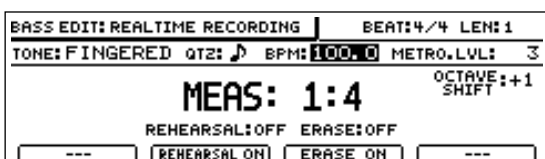
3. Amenez le curseur sur "METRO.LVL" et réglez le volume du métronome avec la molette TIME/VALUE.

4. Appuyez sur [PLAY].

L'enregistrement commence après un décompte d'une mesure.



5. Utilisez les boutons de piste pour jouer les notes et le curseur du canal "1" pour spécifier la dynamique (valeur de toucher) de ces notes.



Voici l'assignation des notes aux boutons de piste:

Bouton de piste	Numéro de note
[1]	C 1 (24)
[2]	C#1 (28)
[3]	D 1 (29)
[4]	D#1 (30)
[5]	E 1 (31)
[6]	F 1 (32)
[7]	F#1 (33)
[8]	G 1 (34)
[9/10]	G#1 (35)
[11/12]	A 1 (36)
[13/14]	A#1 (37)
[15/16]	B 1 (38)
[V-TRACK] + [1]	C 2 (39)
[V-TRACK] + [2]	C#2 (40)
[V-TRACK] + [3]	D 2 (41)
[V-TRACK] + [4]	D#2 (42)
[V-TRACK] + [5]	E 2 (43)
[V-TRACK] + [6]	F 2 (44)
[V-TRACK] + [7]	F#2 (45)
[V-TRACK] + [8]	G 2 (46)
[V-TRACK] + [9/10]	G#2 (47)
[V-TRACK] + [11/12]	A 2 (48)
[V-TRACK] + [13/14]	A#2 (49)
[V-TRACK] + [15/16]	B 2 (50)

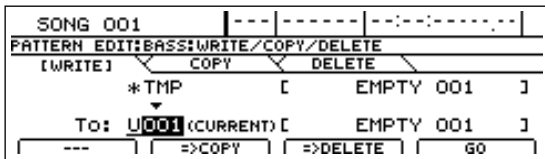
Les boutons CURSOR [\triangle] et [∇] permettent de changer d'octave en cas de besoin.

NOTE

Il est possible de jouer plusieurs notes simultanément. Si vous jouez deux notes au même moment (ou si vous en remplacez une lors d'un nouveau passage), seule la dernière note est mémorisée. Parfois, l'écrasement de l'ancienne note par la nouvelle (et la reproduction des notes ultérieures) peut prendre quelques instants. Comme cela risque de vous déconcentrer, il vaut mieux ne jamais jouer de notes à des endroits qui en contiennent déjà.

6. Pour effacer des erreurs, appuyez sur [F3] (ERASE ON).
Le message "ERASE:ON" apparaît, signalant que vous pouvez supprimer des notes de basse. Maintenez le bouton correspondant à la note à effacer. Toutes les notes de cette hauteur rencontrées pendant la reproduction sont effacées. Après avoir effacé les notes superflues, appuyez sur [F3] (ERASE OFF).
7. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur [STOP].
La page "Bass Pattern Edit" apparaît à nouveau.
8. Pour sauvegarder le motif de basse enregistré, appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL)

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de basse s'affiche.



- Choisissez le numéro du motif où vous souhaitez sauvegarder les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine.

- Appuyez sur [F4] (GO).

Le motif de basse est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Si vous choisissez un autre motif de basse ou si vous chargez un autre morceau avant de sauvegarder votre enregistrement, ce dernier est effacé. Songez en outre à sauvegarder le motif avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

Entraînement avant l'enregistrement (Rehearsal)

En activant la fonction Rehearsal, vous pouvez jouer des notes sans les enregistrer, et ce même pendant l'enregistrement en temps réel. Cette fonction vous permet d'essayer une idée sans l'entériner aussitôt.

- Appuyez sur [F2] (REHEARSAL ON) pendant l'enregistrement en temps réel.

Le message "REHEARSAL:ON" apparaît, signalant que le mode répétition est actif.



Tout ce que vous jouez maintenant avec les boutons de piste est reproduit mais pas enregistré.

- Appuyez sur [F2] (REHEARSAL OFF) pour mettre un terme à la répétition et retourner à l'enregistrement en temps réel.

Le message "REHEARSAL:OFF" apparaît, signalant que le mode répétition n'est plus actif. Tout ce que vous jouez maintenant avec les boutons de piste est à nouveau

enregistré.

Correction du timing (Quantize)

L'enregistrement en temps réel signifie que tout est enregistré comme vous le jouez. Il peut cependant arriver que vous actionniez un bouton trop tôt ou trop tard. Le BR-1600CD propose une fonction de quantification qui élimine ces imperfections du timing en décalant ce genre de notes vers la position "correcte" la plus proche. Cette correction est effectuée pendant l'enregistrement même.

- Amenez le curseur sur "QTZ" à la page d'attente d'enregistrement en temps réel.



- Spécifiez la résolution de la quantification avec la molette TIME/VALUE.



QTZ:

- (♩) Les notes imparfaites sont décalées vers la noire la plus proche.
- (♩₃) Les notes imparfaites sont décalées vers le triolet de noires le plus proche.
- (♪) Les notes imparfaites sont décalées vers la croche la plus proche.
- (♪₃) Les notes imparfaites sont décalées vers le triolet de croches le plus proche.
- (♩₃) Les notes imparfaites sont décalées vers la double croche la plus proche.
- (♩₃₃) Les notes imparfaites sont décalées vers le triolet de doubles croches le plus proche.
- (♩₃₃₃) Les notes imparfaites sont décalées vers la triple croche la plus proche.
- (♩₃₃₃₃) Les notes imparfaites sont décalées vers le triolet de triples croches le plus proche.
- OFF Le timing des notes n'est pas corrigé.

- Appuyez sur [PLAY].

Le BR-1600CD lance l'enregistrement.

Il est aussi possible de changer la résolution de la quantification pendant l'enregistrement en modifiant la valeur de "QTZ" avec la molette TIME/VALUE.

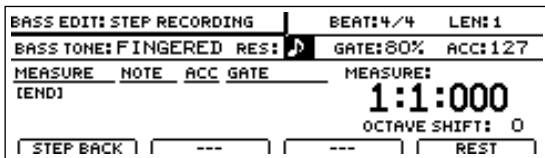
Créer des motifs de basse en mode pas à pas

NOTE

- L'enregistrement pas à pas est uniquement possible avec des motifs vierges. Si vous choisissez un motif qui contient déjà des données, le message "Erase OK?" apparaît pendant la procédure décrite plus loin. Appuyez sur [ENTER/YES] si vous voulez continuer. Dans ce cas, toutes les données du motif sont effacées. Si vous renoncez à effacer le motif, appuyez sur [EXIT/NO]. L'enregistrement pas à pas est annulé et l'écran retourne à la page "Bass Pattern Edit".
- Les données effacées sont irrémédiablement perdues. Vérifiez donc si le motif peut effectivement disparaître avant de décider de l'effacer.

1. Au terme des préparatifs ci-dessus, appuyez sur [F2] (STEP).

L'écran d'attente d'enregistrement pas à pas apparaît.



2. Amenez le curseur sur "RES" et spécifiez la résolution des pas avec la molette TIME/VALUE.

RES:

- (♩) Vous pouvez entrer des noires.
- (♪) Vous pouvez entrer des triolets de noires.
- (♪) Vous pouvez entrer des croches.
- (♪) Vous pouvez entrer des triolets de croches.
- (♪) Vous pouvez entrer des doubles croches.
- (♪) Vous pouvez entrer des triolets de doubles croches.
- (♪) Vous pouvez entrer des triples croches.
- (♪) Vous pouvez entrer des triolets de triples croches.
- OFF La résolution la plus fine, soit 96 pas par noire.

3. Amenez le curseur sur "GATE" et spécifiez la durée de la note que vous comptez entrer avec la molette TIME/VALUE.

GATE (durée): 10%~95%

Plus la valeur est petite, plus la note sera brève ("staccato").

Avec certains sons, des notes très brèves simulent un effet de sourdine. Plus la valeur est élevée, plus la note sera longue ("legato"). Dans la plupart des cas, "80%" représente la valeur idéale.

4. Amenez le curseur sur "ACC" et spécifiez le volume de la note avec la molette TIME/VALUE.

ACC (accent): 1~127

Le volume des notes correspond toujours à la valeur choisie ici. "100" serait un bon choix pour les notes "normales". Augmentez cette valeur pour les notes qui doivent être accentuées.

5. Utilisez les boutons CURSOR [△] et [▽] pour décaler les boutons de piste d'une octave vers le haut ou le bas.

OCTAVE SHIFT: -2~+2

[△]: Les notes sont transposées une octave plus haut.

[▽]: Les notes sont transposées une octave plus bas.

Au total, les notes peuvent être augmentées ou diminuées de deux octaves.

6. Appuyez sur le bouton de piste correspondant à la note voulue.

Avec chaque pression, vous ajoutez une note au motif. L'écart entre les notes dépend de la valeur choisie pour "RES". La durée des notes entrées dépend de la valeur choisie pour "GATE".

"ACC", enfin, spécifie le volume des notes que vous entrez.

7. Pour sauter au pas suivant sans entrer de note, appuyez sur [F4] (REST). Ce faisant, vous "entrez" une pause.

La durée de la pause dépend de la valeur choisie pour "RES".

8. Pour effacer la note ou la pause que vous venez d'entrer, appuyez sur [F1] (STEP BACK).

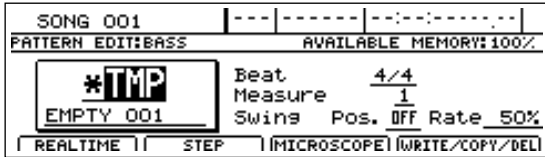
La dernière note ou pause en date est effacée. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour effacer le pas précédent et ainsi de suite.

9. Complétez votre partie de basse en répétant les étapes 2~8.

Si vous atteignez la fin du motif lors de l'entrée pas à pas, le message "[END]" est affiché. Il ne sera alors pas possible d'entrer davantage de notes.

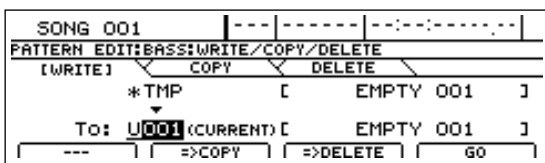
- 10.** Appuyez sur [EXIT/NO] pour quitter le mode d'enregistrement pas à pas.

La page "Bass Pattern Edit" apparaît à nouveau.



- 11.** Pour sauvegarder le motif de basse enregistré, appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL)

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de basse s'affiche.



- 12.** Choisissez le numéro du motif où vous souhaitez sauvegarder les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine.

- 13.** Appuyez sur [F4] (GO).

Le motif de basse est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

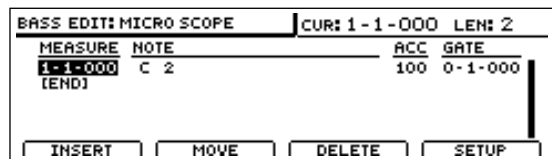
Si vous choisissez un autre motif ou si vous chargez un autre morceau avant de sauvegarder votre enregistrement, ce dernier est effacé. Songez en outre à sauvegarder le motif avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

Corrections des motifs de basse (Microscope)

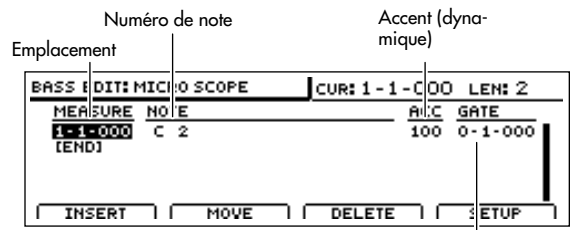
Le mode "Microscope" permet de peaufiner un motif de basse quasi parfait. Ici, les événements enregistrés sont affichés sous forme de liste, ce qui vous permet d'intervenir directement sur chaque paramètre.

- 1.** Appuyez sur [F3] (MICROSCOPE) à la page "Bass Pattern Edit".

La page Microscope s'affiche.



Les données sont affichées de la manière suivante.

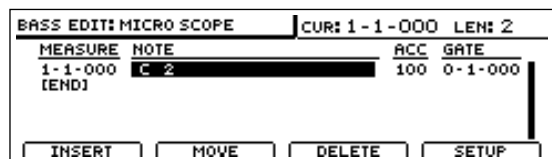


Durée
(c.-à-d. combien de temps la note est effectivement jouée)

- 2.** Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez éditer et changez-en la valeur avec la molette TIME/VALUE.

Modifier la hauteur d'une note:

- 1) Amenez le curseur sur la plage "NOTE".



- 2) Choisissez un autre numéro de note avec la molette TIME/VALUE.

Si la reproduction est en cours, vous entendrez immédiatement la différence.

Modifier le volume d'une note:

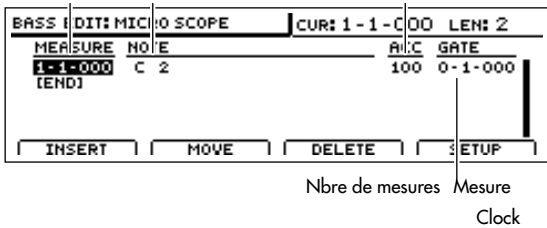
- 1) Amenez le curseur sur la plage "ACC".

- 2) Choisissez la nouvelle valeur avec la molette TIME/VALUE.

Plus la valeur est élevée, plus le volume sera fort.

Modifier la durée d'une note:

1) Amenez le curseur sur la plage "GATE".



2) Choisissez une autre valeur avec la molette TIME/VALUE.

Si la reproduction est en cours, vous entendrez immédiatement la différence.

Déplacer une note:

- 1) Appuyez sur [F2] (MOVE).
- 2) Utilisez la molette TIME/VALUE afin de choisir la nouvelle position pour l'entrée choisie.
- 3) Appuyez sur [ENTER/YES].
L'événement saute à la nouvelle position.

Effacer une note:

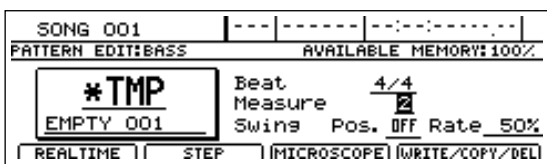
- 1) Appuyez sur [F3] (DELETE).
L'événement choisi est supprimé.

Insérer une note:

- 1) Appuyez sur [F1] (INSERT).
Un nouvel événement est inséré à la position actuelle.

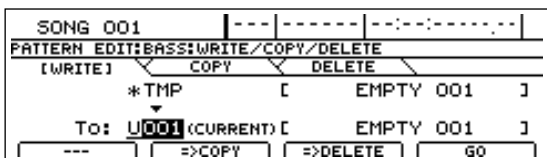
3. Appuyez sur [EXIT/NO] pour clôturer l'édition microscopique.

La page "Bass Pattern Edit" apparaît à nouveau.



4. Pour sauvegarder le motif édité, appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL).

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de basse s'affiche.



5. Choisissez le numéro du motif où vous souhaitez sauvegarder les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine.

6. Appuyez sur [F4] (GO).

Le motif de basse est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.

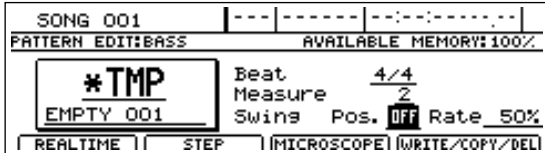
NOTE

Si vous choisissez un autre motif de basse ou si vous chargez un autre morceau avant de sauvegarder votre version modifiée, les changements sont perdus. Songez en outre à sauvegarder le motif avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

Changer le 'groove' du motif (Swing)

La fonction Swing permet de modifier le caractère d'un motif en décalant les notes dites "faibles".

1. Amenez le curseur sur "Swing Pos." à la page "Bass Pattern Edit".



2. Choisissez la durée des notes devant "swinguer" avec la molette TIME/VALUE.

OFF: La fonction Swing n'est pas sollicitée.

(♩): La fonction Swing s'applique à toutes les croches.

(♪): La fonction Swing s'applique aux doubles croches.

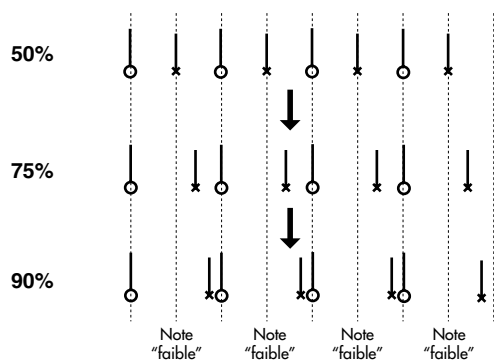
3. Amenez le curseur sur "Rate" et spécifiez l'intensité du décalage.

50%:

La fonction Swing n'est pas sollicitée. Les notes "faibles" se trouvent exactement à mi-chemin entre deux notes "fortes".

51%–100%:

Le décalage correspond à la valeur entrée. Ainsi, "100%" signifie que les notes faibles se trouvent pratiquement au même endroit que la note forte suivante.

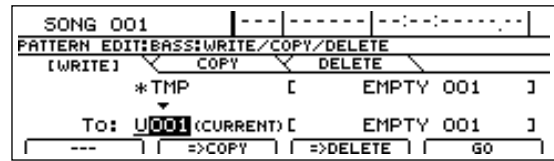


4. Appuyez sur [PLAY] pour auditionner le résultat de vos activités swinguantes.

La reproduction du motif de basse commence. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.

5. Si vous souhaitez sauvegarder la valeur Swing, appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL).

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de basse s'affiche.



6. Choisissez le numéro du motif où vous souhaitez sauvegarder les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine.

7. Appuyez sur [F4] (GO).

Le réglage Swing est sauvegardé en même temps que le motif de basse. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

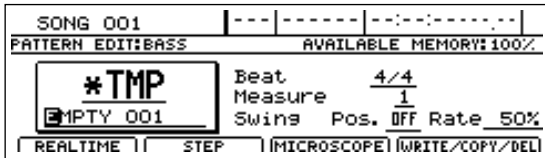
Si vous choisissez un autre motif de basse ou si vous chargez un autre morceau avant de sauvegarder la modification, cette dernière est effacée. Songez en outre à sauvegarder le motif avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

MEMO

La valeur Swing ne provoque pas le décalage des notes concernées au sein du motif. De ce fait, les notes apparaissent à leur position d'origine à la page "Microscope" (sans ajout du décalage Swing).

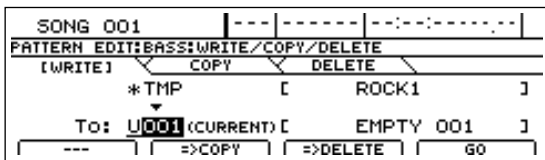
Changer le nom d'un motif de basse

1. Amenez le curseur sur le nom du motif à la page "Bass Pattern Edit".



2. Servez-vous de [CURSOR] et de la molette TIME/VALUE pour modifier les caractères à votre guise.
3. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL) pour sauvegarder ce nouveau nom.

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de basse s'affiche.



4. Choisissez le numéro du motif où vous souhaitez sauvegarder les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine.

5. Appuyez sur [F4] (GO).

Le nouveau nom est sauvegardé en même temps que le motif de basse. Le message "Complete!" apparaît quand l'opération est terminée.

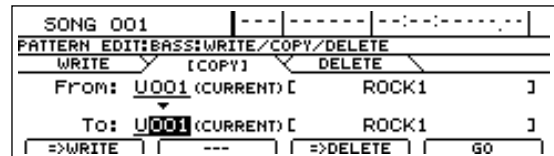
NOTE

Si vous choisissez un autre motif de basse ou si vous chargez un autre morceau avant de sauvegarder la modification, cette dernière est effacée. Songez en outre à sauvegarder le motif avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

Copier des motifs de basse

1. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL) à la page "Bass Pattern Edit".
2. Appuyez sur [F2] (=>COPY).

La page "Write/Copy/Delete" pour motifs de basse s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "FROM:" et choisissez le motif que vous souhaitez copier avec la molette TIME/VALUE.
4. Amenez le curseur sur "TO:" et choisissez le numéro du motif vers lequel vous souhaitez copier les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Vous pouvez uniquement choisir un motif utilisateur interne ou du morceau actuel pour la copie. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner ici un motif d'usine comme mémoire d'arrivée.

5. Appuyez sur [F4] (GO).

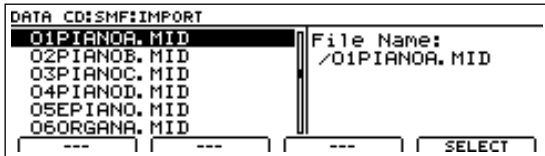
Le motif de basse est copié. Une fois la copie terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Les données du motif de basse d'arrivée sont écrasées pendant cette opération. Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons de bien vérifier si vous avez choisi la bonne mémoire ou d'archiver les données internes avant de procéder.

5. Appuyez sur [F1] (IMPORT).

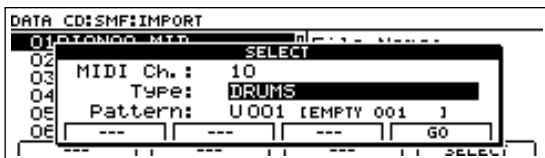
La page "SMF Import" s'affiche. Elle contient une liste de tous les fichiers SMF résidant sur le CD-R/RW.



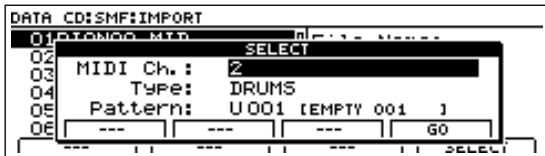
Si les fichiers se trouvent dans différents dossiers sur le CD-R/RW, les noms et icônes () des dossiers sont également affichés. Pour visionner les fichiers contenus dans un dossier, amenez le curseur sur son nom et appuyez sur [ENTER/YES].

6. Amenez le curseur sur le fichier SMF à importer et appuyez sur [F4] (SELECT).

L'écran affiche une page où vous pouvez choisir le canal MIDI de la piste SMF à importer.



7. Amenez le curseur sur "MIDI Ch." et choisissez le canal MIDI des données voulues avec la molette TIME/VALUE.

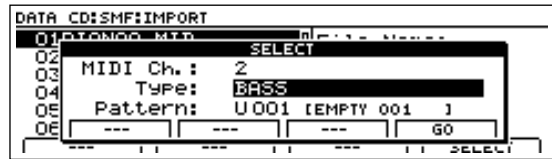


Seules les données SMF du canal choisi ici seront importées dans le motif de basse.

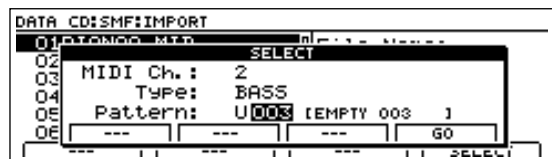
MEMO

Si le SMF choisi respecte le format GM, GS ou XG, la partie de basse réside sur le canal MIDI "2". Choisissez donc "2" pour importer la partie de basse du fichier SMF. (Il peut arriver que la partie de basse utilise un autre canal MIDI. Il vaut donc mieux vérifier ce point avant d'essayer d'importer des données.)

8. Amenez le curseur sur "Type" et sélectionnez "BASS" avec la molette TIME/VALUE.



9. Amenez le curseur sur "Pattern" et choisissez le numéro du motif devant recevoir les données avec la molette TIME/VALUE.



NOTE

Il n'est pas possible de sélectionner un motif d'usine comme mémoire d'arrivée pour les données SMF.

10. Appuyez sur [F4] (GO).

L'import des données SMF commence. Une fois l'opération terminée, "Complete!" s'affiche.

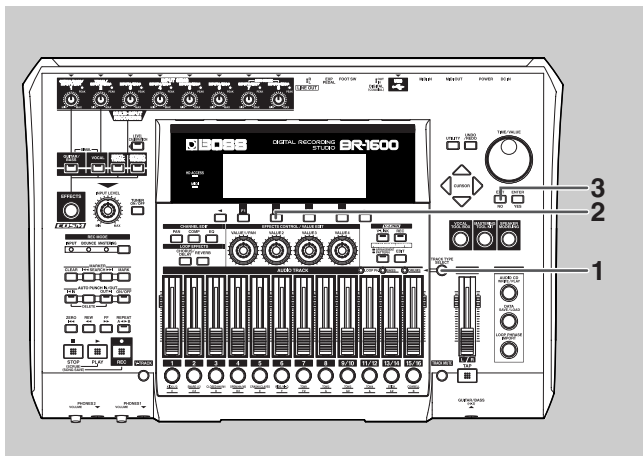
Utiliser des phrases de boucle

Une façon de préparer un nouveau morceau consiste à choisir une boucle (un échantillon) d'une ou de plusieurs mesures. Cet échantillon est répété plusieurs fois ("mis en boucle").

Le BR-1600CD permet de travailler avec ce genre de phrases audio. Vous pouvez même construire des arrangements variés utilisant différentes boucles.

Définition du type de piste

Pour pouvoir utiliser une boucle, vous devez définir les pistes 11/12 comme pistes "Loop Phrase".



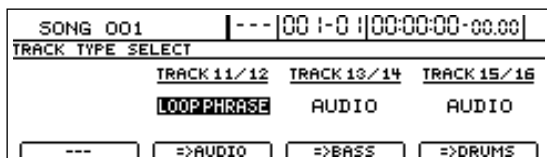
1. Appuyez sur [TRACK TYPE SELECT].

La page "Track Type Select" apparaît.



2. Appuyez sur [F2] pour sélectionner "LOOP PHRASE" pour les pistes 11/12.

Le type des pistes 11/12 change à chaque fois que vous appuyez sur ce bouton.



Types de piste

AUDIO:

La piste peut être utilisée comme piste audio normale.

LOOP PHRASE:

La piste pilote un échantillon.

Ici, il convient de choisir "LOOP PHRASE".

Le témoin LOOP PHRASE du pavé TRACK TYPE SELECT s'allume pour vous signaler que les pistes 11/12 servent de pistes de boucle.

3. Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

Vous voilà prêt à utiliser des boucles.

4. Pour conserver la définition du type de cette piste, sauvegardez le morceau (p. 72).

Reproduction de phrases de boucle

Le seul choix du bon type ne garantit pas encore que vous entendrez effectivement la boucle. Dans ce cas, procédez comme suit.

1. Appuyez sur le bouton de piste 11/12 jusqu'à ce qu'il clignote.

Chaque pression sur ce bouton change le réglage comme suit:

Clignote → éteint.

Eteint:

La boucle n'est pas reproduite.

Clignote:

Le BR-1600CD reproduit la boucle durant l'enregistrement ou la reproduction.

2. Amenez le curseur de la piste 11/12 sur la position correspondant au volume voulu.

Vous devriez à présent entendre la boucle.

Choisir une phrase de boucle

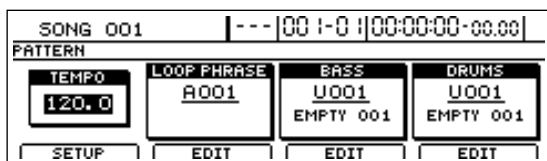
A la livraison, le BR-1600CD contient déjà plusieurs boucles. Voyons comment en choisir une.

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).

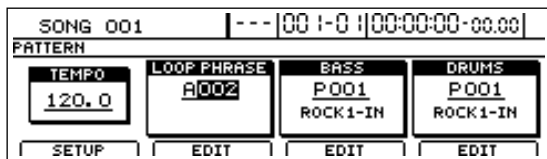
Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.

2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Pattern Selection" apparaît.



3. Amenez le curseur sur la page "Loop Phrase" et choisissez une phrase avec la molette TIME/VALUE.



4. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction. Le BR-1600CD lance la reproduction et reproduit la boucle.
5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] après avoir choisi la boucle voulue pour retourner à la page principale.
6. Pour conserver le choix de la boucle, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

- Les mémoires Loop Phrase des morceaux ne contiennent pas de données à la livraison du BR-1600CD. Cela ne sert donc à rien d'en choisir une à ce stade.
- Retenez bien que toutes les boucles –y compris celles des morceaux– sont effacées lorsque vous initialisez le disque dur du BR-1600CD (p. 270).

MEMO

- A la livraison, le BR-1600CD contient plusieurs boucles (dans des mémoires utilisateur) dont vous pouvez vous servir. Voyez aussi la "Liste des phrases de boucle" (un fascicule séparé).
- "*TMP" apparaît après l'enregistrement ou la modification des données d'une boucle. Si vous essayez de sélectionner une autre boucle avec la molette TIME/VALUE tandis que le curseur se trouve à cet endroit, le curseur devient blanc. Si vous appuyez sur [ENTER/YES], le curseur redevient noir et le numéro de la boucle est confirmé. Si ce n'est pas ce que vous voulez, appuyez sur [EXIT/NO]. "*TMP" apparaît de nouveau et la boucle retourne à l'état dans lequel elle se trouvait immédiatement après l'édition. Cela vous évite d'effacer par inadvertance des données que vous avez éditées.

Changer le tempo d'une phrase de boucle

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.

2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Pattern Selection" apparaît.



3. Amenez le curseur sur "TEMPO" et choisissez une valeur avec la molette TIME/VALUE.

Le nouveau réglage change immédiatement le tempo de reproduction.

Le tempo peut être réglé sur une plage de 25.0~250.0 BPM. (Battements par minute: cette unité de tempo correspond au nombre de noires par minute.)

Notez que le tempo d'une boucle change uniquement entre 0,75 et 1,5 fois le tempo original. Aussi, toute valeur qui risquerait d'engendrer un écart plus important est automatiquement ramenée au minimum ou maximum admissible. Cela signifie que le tempo de la boucle (Loop Phrase) ne correspond plus au tempo en vigueur, ce qui ne pose aucun problème aux motifs de basse et de batterie.

Comme la modification du tempo d'une boucle repose sur un calcul en temps réel relativement complexe, la qualité sonore risque d'être affectée si le tempo choisi diffère fort du tempo original de la boucle.

4. Une fois le tempo réglé, appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
5. Pour conserver le tempo du motif, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

Le tempo s'applique à tous les motifs de batterie et de basse ainsi qu'aux boucles.

Régler le tempo avec [TAP]

Outre la méthode impliquant les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE, vous pouvez régler le tempo en tapant sur le bouton [TAP] selon le rythme voulu. (Tap Tempo)

Cette fonction est pratique lorsque vous voulez ajuster le tempo de reproduction sur celui d'un CD audio dont vous ne connaissez pas la valeur BPM.

Tapez du doigt sur le bouton [TAP] à quatre reprises, selon l'intervalle voulu. Le tempo adopte la moyenne des intervalles joués.

Création de phrases de boucle

Bien que le BR-1600CD soit fourni avec plusieurs boucles, vous pouvez créer vos propres "grooves" en utilisant un passage d'une piste audio, voire en important des boucles d'un CD d'échantillons disponible dans le commerce etc.

Précautions pour la création de boucles

- Une boucle peut durer entre 0,5 secondes et 30 minutes. Des phrases plus courtes/longues ne peuvent donc pas être utilisées.
- Lors de la création d'une boucle, le nombre de mesures et le tempo sont adaptés à la durée de cette boucle. Le nombre de mesures est choisi parmi l'une des valeurs suivantes:
... 1/32, 1/16, 1/8, 1/7, 1/6, 1/5, 1/4, 1/3, 1/2, 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128...
Ce "choix" étant définitif, vous ne pourrez plus le modifier à un stade ultérieur.

NOTE

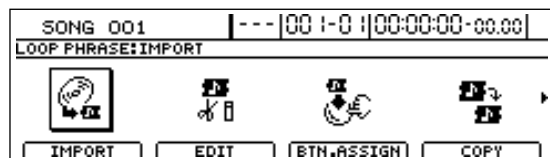
- "TMP" apparaît après l'enregistrement ou la modification des données d'une boucle. Si vous essayez de sélectionner une autre boucle avec la molette TIME/VALUE tandis que le curseur se trouve à cet endroit, le curseur devient blanc. Si vous appuyez sur [ENTER/YES], le curseur redevient noir et le numéro de la boucle est confirmé. Si ce n'est pas ce que vous voulez, appuyez sur [EXIT/NO]. "TMP" apparaît de nouveau et la boucle retourne à l'état dans lequel elle se trouvait immédiatement après l'édition. Cela vous évite d'effacer par inadvertance des données que vous avez éditées.
- La fonction Undo (Opérations élémentaires, p. 42) n'est pas disponible pour la création ou l'édition de boucles. Evitez donc de vous laisser emporter: vous risqueriez de perdre quelque chose que vous vouliez conserver.

Utilisation d'un extrait d'une piste audio

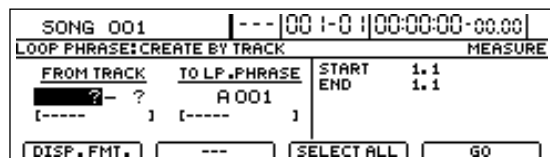
Vous pouvez utiliser n'importe quel extrait d'une piste audio au sein du morceau actuel comme boucle.

Pour ce faire, il suffit de définir le début et la fin de l'extrait voulu.

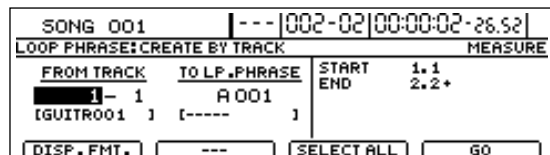
1. Appuyez sur CD-R/RW [LOOP PHRASE IMPORT].
La page "Loop Phrase" s'affiche.



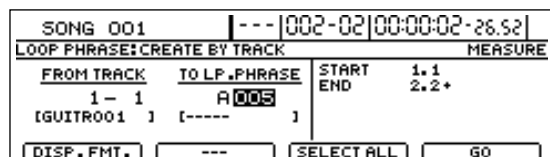
2. Amenez le curseur sur "BY TRACK" et appuyez sur [ENTER/YES].
La page Loop Phrase "Create By Track" s'affiche.



3. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste à copier.



4. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste d'arrivée.



A~H:

Banque A~H. Ce genre de phrase est disponible pour tous les morceaux.

S:

La banque "Song" (du morceau actuel). Ce genre de phrase fait partie du morceau actuel et est sauvegardé en même temps que ce dernier.

5. Amenez le curseur dans la moitié droite de l'écran et utilisez [CURSOR] ainsi que la molette TIME/VALUE pour spécifier le début (Start) et la fin (End) du passage à extraire.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00:00	
LOOP PHRASE: CREATE BY TRACK		MEASURE	
FROM TRACK	TO LP.PHRASE	START	1.1
1-1	A005	END	2.8
[GUITR001]	[-----]		
[DISP.FMT.]	[---]	[SELECT ALL]	[GO]

Si vous appuyez sur [F1] (DISP.FMT), vous pouvez choisir la façon dont les positions sont définies (par mesures, par unités temporelles ou par marqueur).

Réglez ensuite les paramètres suivants.

START (début):

Ce paramètre détermine le début du passage à copier de la piste choisie.

END (fin):

Ce paramètre détermine la fin du passage à copier de la piste choisie.

Si vous définissez les points ci-dessus en valeurs temporelles puis changez le format d'affichage en mesures ou en marqueurs, un plus (+) peut s'afficher pour signaler que les positions indiquées ne correspondent pas aux positions réelles. Si vous voulez définir les points sous forme de mesures ou de marqueurs, utilisez la molette TIME/VALUE pour effectuer les réglages à toutes les pages concernées et éviter ainsi les divergences.

Si la plage de la copie va du début à la fin du morceau, appuyez sur [F3] (SELECT ALL).

6. Appuyez sur [F4] (GO).

Le BR-1600CD crée la boucle. Une fois l'extraction terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

- Si la mémoire d'arrivée contient déjà des données, celles-ci sont écrasées par le nouvel extrait. Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons d'archiver les données internes avant de créer une nouvelle boucle.
- Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît avant le lancement de la procédure. Pour sauvegarder les données audio et les réglages, appuyez sur [ENTER/YES] ou sur [EXIT/NO] si vous n'y tenez pas.
Si vous appuyez sur [EXIT/NO], la position de la fin de l'extrait est toujours affichée mais vous n'entendez absolument rien.

Utilisation de formes d'onde d'un CD-ROM/R/RW (Loop Phrase Import)

Il est aussi possible de vous constituer des boucles à partir de données AIFF ou WAV tirées d'un CD-ROM, CD-R ou CD-RW.

Ce faisant, vous pouvez travailler avec des échantillons d'un CD disponible dans le commerce, voire d'un CD-R ou CD-RW que vous avez gravé avec votre PC.

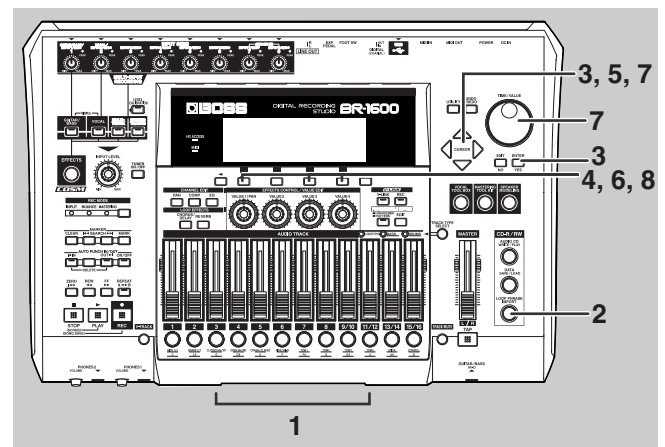
MEMO

Seules les formes d'onde des types suivants peuvent être importées.

- Fichiers WAV ou AIFF
- Mono ou stéréo
- 8 ou 16 bits
- Fréquence d'échantillonnage: 44.1kHz
- Plages d'une durée de 0,5 secondes~30 minutes.

NOTE

Vous pouvez uniquement importer des données d'un CD-R/RW qui utilise le format ISO9660 Level 2, Mode 1. Les données d'autres formats ne peuvent pas être importées.



NOTE

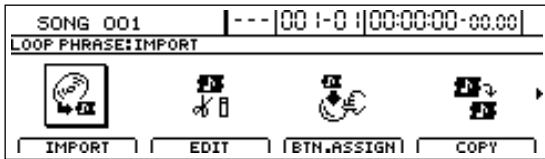
Au départ, le nom du fichier audio est adopté par la mémoire en question. Vous pouvez cependant changer ce nom (voyez "Spécifier et modifier la phrase de boucle source (Time Modify)" (p. 182)).

1. Insérez le CD-ROM, CD-R ou CD-RW avec le fichier WAV ou AIFF voulu dans le lecteur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

2. Appuyez sur CD-R/RW [LOOP PHRASE IMPORT].

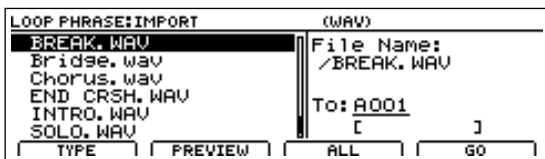
La page "Loop Phrase" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "IMPORT" et appuyez sur [ENTER/YES].

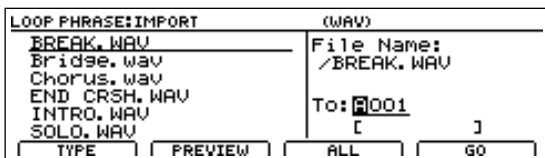
Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (IMPORT) si l'icône IMPORT est déjà affichée.

La page "Loop Phrase Import" s'affiche. Elle contient une liste de tous les fichiers WAV et AIFF résidant sur le CD.



Si les fichiers se trouvent dans différents dossiers sur le disque, les noms et icônes (■) des dossiers sont également affichés. Pour visionner les fichiers contenus dans un dossier, amenez le curseur sur son nom et appuyez sur [ENTER/YES].

4. Pour changer le type de fichier audio à importer, appuyez sur [F1] (TYPE).
5. Amenez le curseur sur le fichier que vous comptez importer.
6. En cas de besoin, vous pouvez auditionner le fichier en appuyant sur [F2] (PREVIEW).
7. Amenez le curseur dans la moitié droite de l'écran et choisissez la mémoire Loop Phrase devant accueillir les données avec la molette TIME/VALUE.



8. Appuyez sur [F4] (GO).

Le BR-1600CD importe les données et crée la boucle. Pour annuler la création en cours, appuyez sur [EXIT/NO]. Lorsque le message "Cancel?" apparaît, appuyez sur [ENTER/YES] pour confirmer l'annulation. (Il peut s'écouler un certain temps entre la pression sur [EXIT/NO] et l'apparition de la demande de confirmation.) Une fois la création de la boucle terminée, "Complete!"

s'affiche.

MEMO

Le nombre de mesures affiché dépend de la longueur de la phrase audio (la base étant BPM= ±120,0). Pour en savoir davantage sur ces réglages, voyez "Modifier les réglages d'une boucle" (p. 183).

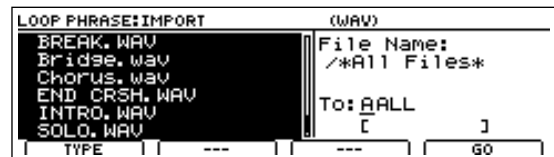
NOTE

Si la mémoire d'arrivée contient déjà des données, celles-ci sont écrasées par le nouvel extrait. Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons d'archiver les données internes avant de créer une nouvelle boucle.

Lecture de tous les fichiers à la fois

1. Exécutez les étapes 1~4 ci-dessus.
2. Appuyez sur [F3] (ALL).

Tous les fichiers sont sélectionnés.



3. Amenez le curseur sur "TO" et choisissez la banque devant accueillir les données.
A~H: Banque A~H.
S: La banque "Song" (du morceau actuel). Ce genre de phrase fait partie du morceau actuel et est sauvegardé en même temps que ce dernier.
4. Appuyez sur [F4] (GO).

Le BR-1600CD importe les données et crée les boucles. Une fois la création des boucles terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

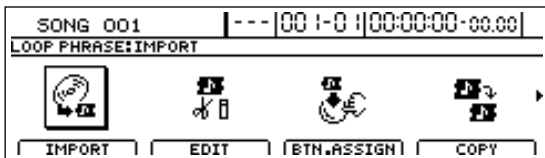
- Si les mémoires d'arrivée contiennent déjà des données, celles-ci sont écrasées par les nouveaux extraits. Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons d'archiver les données internes avant de créer une nouvelle boucle.
- Vous pouvez importer jusqu'à 50 phrases à la fois. Si le nombre de fichiers est supérieur à 50, seuls les 50 premiers sont importés.

Spécifier et modifier la phrase de boucle source (Time Modify)

Vous pouvez changer le tempo de reproduction d'une phrase de boucle déterminée et créer une nouvelle phrase à partir de ces données.

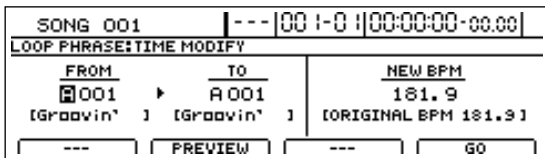
1. Appuyez sur CD-R/RW [LOOP PHRASE IMPORT].

La page "Loop Phrase" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur "TIME MODIFY" et appuyez sur [ENTER/YES].

L'affichage "Loop Phrase Time Modify" apparaît.



3. Amenez le curseur sur "FROM" et sélectionnez la boucle originale avec la molette TIME/VALUE.

Pour modifier toutes les phrases de boucle d'une banque à la fois, sélectionnez l'option "ALL".

En cas de besoin, vous pouvez appuyer sur [F2] (PREVIEW) pour auditionner la phrase choisie. Appuyez sur le bouton [ENTER/YES] pour arrêter la reproduction.

4. Servez-vous de la molette TIME/VALUE pour amener le curseur sur "TO" et sélectionnez ensuite la mémoire devant accueillir la boucle modifiée.

5. Amenez le curseur sur "NEW BPM" et réglez le tempo voulu avec la molette TIME/VALUE.

Le tempo (BPM) original de la boucle est affiché sous le curseur.

MEMO

- La plage de modification du tempo va de 0,75 à 1,5 fois le tempo de l'original.
- Si l'indication "ALL" était affichée à l'étape 3, la valeur BPM originale n'est pas affichée.

Vous pouvez modifier le tempo d'une boucle selon un facteur allant de 0,75 à 1,5 fois le tempo de la phrase dans la banque sélectionnée. Si les boucles de la banque ont différents tempos, le facteur 0,75 renvoie au tempo le plus rapide de la banque, tandis que 1,5 est référencé par rapport au tempo de la boucle la plus lente. Si le tempo voulu ne peut pas être réglé au sein de la plage donnée, "---" apparaît sous "NEW BPM". Vous ne pouvez alors

modifier le tempo d'aucune phrase de la banque.

Exemple 1

La banque ne contient que des phrases de boucle avec un réglage BPM= 100.

$$100 \times 0,75 = 75$$

$$100 \times 1,5 = 150$$

→ Les valeurs possibles correspondent à 75~150.

Exemple 2

La banque contient des phrases de boucle avec des réglages BPM= 100, 120 et 140.

Le plus rapide de ces tempos a une valeur BPM= 140.

$$140 \times 0,75 = 105$$

Le plus lent de ces tempos a une valeur BPM= 100.

$$100 \times 1,5 = 150$$

→ Les valeurs possibles correspondent donc à 105~150.

Exemple 3

La banque contient des phrases de boucle avec des réglages BPM= 50, 100 et 200.

Le plus rapide de ces tempos a une valeur BPM= 200.

$$200 \times 0,75 = 150$$

Le plus lent de ces tempos a une valeur BPM= 50.

$$50 \times 1,5 = 75$$

→ Les plages de réglage autorisées vont au-delà de 150 et en deçà de 75. Aucun tempo n'est donc modifié. "---" s'affiche pour "NEW BPM" et vous ne pouvez pas modifier le tempo.

6. Appuyez sur [F4] (GO).

"Now Converting..." (en cours de conversion) apparaît à l'écran et la création d'une nouvelle boucle avec le tempo spécifié commence.

L'opération est terminée lorsque "Complete!" apparaît.

Comme pour les autres boucles, vous pouvez utiliser les nouvelles phrases de boucle dans des arrangements rythmiques.



"Assemblage de phrases de boucle" (p. 191)

NOTE

- Si vous avez effectué d'autres enregistrements ou éditions pour le morceau en cours, le message "Save Current?" peut apparaître. Si vous souhaitez modifier le tempo de la phrase de boucle après que ces enregistrements ou changements ont été sauvegardés, appuyez sur [ENTER/YES]. Si vous appuyez sur [EXIT/NO], l'enregistrement ou le changement en question est perdu.

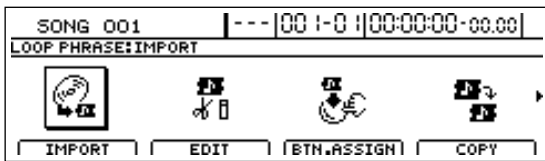
Modifier les réglages d'une boucle

Lors de la création d'une nouvelle boucle, le nombre de mesures affiché dépend de la longueur de la phrase audio (la base étant BPM= ±120.0). Les positions Start et End indiquent respectivement le début et la fin de la phrase.

Vous pouvez changer ces réglages.

1. Appuyez sur CD-R/RW [LOOP PHRASE IMPORT].

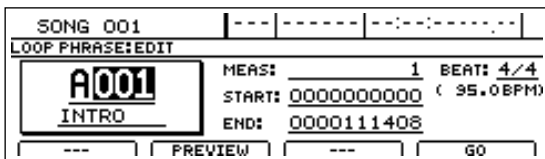
La page "Loop Phrase" s'affiche.



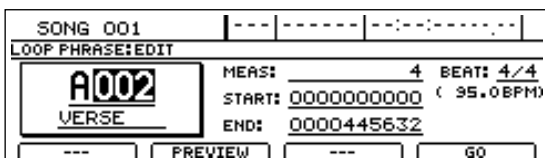
2. Amenez le curseur sur "EDIT" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (EDIT) si l'icône EDIT est déjà affichée.

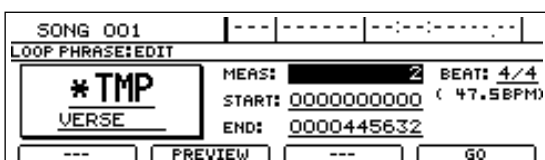
La page "Loop Phrase Edit" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur la page "Loop Phrase" et choisissez une phrase avec la molette TIME/VALUE.



4. Amenez le curseur sur "MEAS" (longueur en mesures) ou BEAT et modifiez la valeur avec la molette TIME/VALUE.



5. Amenez le curseur sur la position de départ ou de fin et modifiez la valeur avec la molette TIME/VALUE.

Les valeurs affichées représentent le nombre d'échantillons à partir du début physique de la boucle. Dans le cas du BR-1600CD, 44.100 échantillons correspondent à une durée d'une seconde.

MEMO

Le début et la fin de la boucle peuvent être modifiés par pas de 16 échantillons.

NOTE

Songez que la longueur minimale d'une boucle doit correspondre à 0,5 secondes (soit 22.064 échantillons).

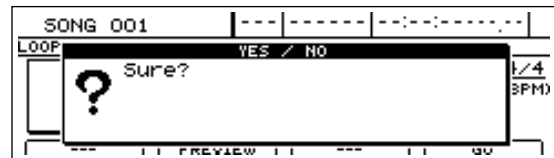
Appuyez sur [F2] (PREVIEW) pour lancer la reproduction et vous assurer que les modifications correspondent à vos attentes.

Appuyez sur [ENTER/YES] pour arrêter la lecture.

6. Servez-vous de [CURSOR] et de la molette TIME/VALUE pour modifier les caractères à votre guise.

7. Si vous tenez à vos réglages, sauvegardez-les en appuyant sur [F4] (GO).

Le message "Sure?" s'affiche.



8. Appuyez sur [ENTER/YES].

Les modifications sont sauvegardées puis "Complete!" s'affiche.

NOTE

Si vous chargez un nouveau morceau ou si vous mettez le BR-1600CD hors tension sans sauvegarder vos modifications au préalable, ces dernières sont perdues.

Assignment de boucles aux boutons de piste

L'agencement de boucles dans un arrangement rythmique ira bien plus vite si vous assignez les phrases voulues aux boutons des pistes 1~15/16. Les affectations des boucles sont mémorisées avec chaque morceau.

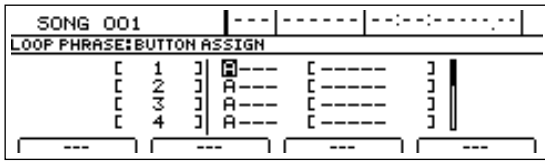
1. Appuyez sur CD-R/RW [LOOP PHRASE IMPORT].

La page "Loop Phrase" s'affiche.

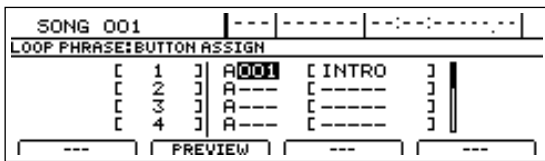


2. Amenez le curseur sur "BUTTON ASSIGN" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page pour l'assignation des boucles aux boutons de piste apparaît.



- Amenez le curseur sur la piste assignée au bouton auquel vous souhaitez affecter une boucle et utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier la banque et le numéro de la boucle voulue.



Cette phrase peut être pilotée avec le bouton que vous venez de définir.

Appuyez sur ce bouton pour lancer la reproduction et vous assurer que les modifications correspondent à vos attentes.

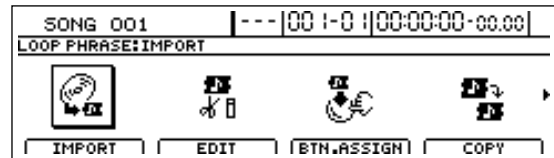
Appuyez à nouveau sur ce bouton de piste pour arrêter la reproduction.

- Pour conserver l'assignation, sauvegardez le morceau (p. 72).

Copier des phrases en boucle

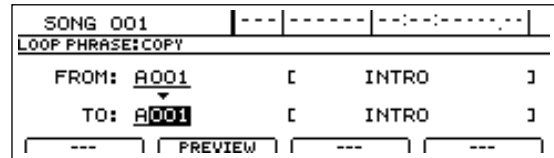
- Appuyez sur CD-R/RW [LOOP PHRASE IMPORT].

La page "Loop Phrase" s'affiche.



- Amenez le curseur sur "COPY" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Loop Phrase Copy" s'affiche.



- Utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier la mémoire source et la mémoire d'arrivée.

Tant que le curseur se trouve sur la mémoire source ou d'arrivée, vous pouvez reproduire la boucle en question en appuyant sur [F2] (PREVIEW).

Cette fonction vous permet de vérifier si vos réglages sont corrects.

Appuyez sur [ENTER/YES] pour arrêter la lecture.

- Appuyez sur [F4] (GO).

La boucle est copiée et, une fois la copie terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Songez que les données audio de la mémoire d'arrivée sont écrasées par les données de la mémoire "FROM:". Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons d'archiver les données internes avant de créer une nouvelle boucle.

- Pour conserver les boucles des mémoires Song, sauvegardez le morceau (p. 72).

Copier toutes les boucles d'une banque

1. Au lieu de choisir une mémoire spécifique avec la molette TIME/VALUE, choisissez "ALL" comme source.
2. Sélectionnez la banque devant accueillir les copies.
3. Appuyez sur [F4] (GO).
Toutes les boucles de la banque sélectionnée sont copiées.

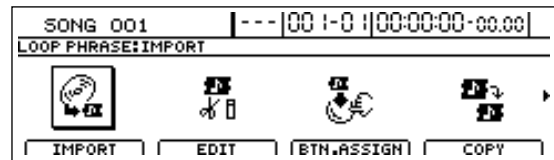
NOTE

Les boucles de la banque d'arrivée sont écrasées par les copies. Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons d'archiver les données internes avant de créer une nouvelle boucle.

4. Pour conserver les boucles des mémoires Song, sauvegardez le morceau (p. 72).

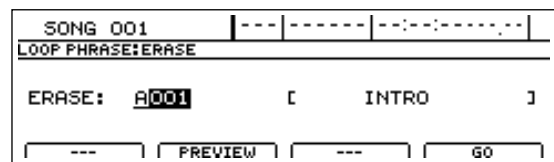
Effacer des boucles

1. Appuyez sur CD-R/RW [LOOP PHRASE IMPORT].
La page "Loop Phrase" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur "ERASE" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Loop Phrase Erase" s'affiche.



3. Choisissez la boucle à effacer avec la commande TIME/VALUE.

Appuyez sur [F2] (PREVIEW) pour auditionner la boucle choisie. Cette fonction vous permet de vérifier si vous avez choisi la bonne boucle.

Appuyez sur [ENTER/YES] pour arrêter la lecture.

MEMO

Pour effacer toutes les boucles d'une banque donnée, amenez le curseur sur la plage du numéro de boucle et choisissez "ALL" avec la molette TIME/VALUE.

4. Appuyez sur [F4] (GO).

Le message "Sure?" s'affiche.

5. Appuyez sur [ENTER/YES].

La ou les boucles sont effacées et, une fois l'opération terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons d'archiver les données internes avant de créer une nouvelle boucle.

Utiliser des arrangements rythmiques

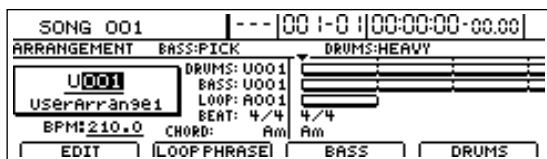
Sélectionner des arrangements rythmiques

1. En cas de besoin, allumez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Arrangement).

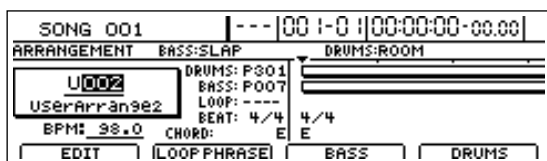
Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint, vous vous trouvez en mode Pattern. Il faut donc activer le bouton.

2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Rhythm Arrangement Selection" apparaît.



3. Amenez le curseur sur le numéro de l'arrangement rythmique et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner un arrangement.



NOTE

A la livraison du BR-1600CD, les arrangements utilisateurs généraux et spécifiques aux morceaux ne contiennent pas de données. Inutile donc de les sélectionner à ce stade. Choisissez plutôt un arrangement rythmique d'usine pour découvrir cette fonction.

4. Appuyez plusieurs fois sur les boutons des pistes 11/12~15/16 pour allumer leurs témoins.

Chaque pression sur un bouton change le réglage comme suit: Eteint → clignote → allumé.

Eteint:

L'arrangement rythmique n'est pas reproduit.

Clignote:

Le BR-1600CD ne reproduit l'arrangement que durant l'enregistrement ou la reproduction.

Allumé:

Le BR-1600CD reproduit l'arrangement même lorsque l'enregistrement ou la reproduction est arrêté.

NOTE

Le bouton des pistes 11/12 peut uniquement clignoter (il ne s'allume jamais).

5. Amenez les curseurs des pistes 11/12~15/16 sur la position correspondant au volume voulu.

Ces pistes sont utilisées pour la reproduction de l'arrangement rythmique.

gement rythmique.

6. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction.

Les motifs de batterie et de basse sollicités par l'arrangement rythmique sont reproduits.

NOTE

Les arrangements rythmiques d'usine ne pilotent aucune boucle. Pour cette raison, les pistes 11/12 (Loop Phrase) n'émettent aucun signal. Si vous souhaitez travailler avec des boucles au sein d'un arrangement, vous devez d'abord le programmer et ensuite le sauvegarder dans une mémoire utilisateur générale ou du morceau. ("Assemblage de phrases de boucle" (p. 191))

Changer le tempo de l'arrangement rythmique

Le tempo d'un arrangement rythmique peut dépendre soit de la valeur que vous entrez, soit du canevas de tempo programmé (p. 197).

Ici, il sera uniquement question d'un tempo fixe (celui d'un canevas peut varier).

NOTE

Retenez bien qu'en choisissant ici une valeur de tempo, vous écrasez les réglages de tempo des différentes mesures au sein de l'arrangement rythmique.

1. En cas de besoin, allumez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Arrangement).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint, vous vous trouvez en mode Pattern. Il faut donc activer le bouton.

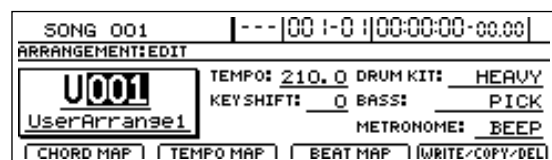
2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Rhythm Arrangement Selection" apparaît.



3. Appuyez sur [F1] (EDIT).

La page "Rhythm Arrangement Edit" apparaît.



4. Amenez le curseur sur "TEMPO" et choisissez une valeur avec la molette TIME/VALUE.

Le nouveau réglage change immédiatement le tempo de reproduction.

Le tempo peut être réglé sur une plage de 25.0~250.0 BPM. (Battements par minute: cette unité de tempo correspond au nombre de noires par minute.)

5. Une fois le tempo réglé, appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
6. Pour conserver le nouveau tempo, sauvegardez l'arrangement rythmique (p. 194).

NOTE

Les valeurs de tempo des modes Pattern (p. 151, p. 165, p. 178) et Arrange ne sont pas liés.

Régler le tempo avec [TAP]

Outre la méthode impliquant les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE, vous pouvez régler le tempo en tapant sur le bouton [TAP] selon le rythme voulu. (Tap Tempo)

Cette fonction est pratique lorsque vous voulez ajuster le tempo de reproduction sur celui d'un CD audio dont vous ne connaissez pas la valeur BPM.

Tappez du doigt sur le bouton [TAP] à quatre reprises, selon l'intervalle voulu. Le tempo adopte la moyenne des intervalles joués.

Création d'un arrangement rythmique

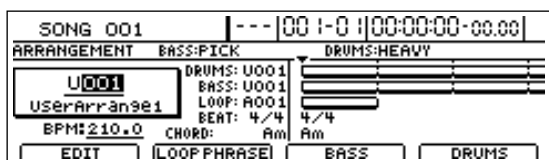
Si vous avez du mal à trouver un motif de batterie qui se marie bien avec l'ambiance du morceau, le BR-1600CD vous permet de programmer vos propres motifs.

NOTE

- “*TMP” apparaît immédiatement après que les données de l'arrangement rythmique ont été enregistrées ou modifiées. Si vous essayez de sélectionner un autre arrangement rythmique avec la molette TIME/VALUE tandis que le curseur se trouve à cet endroit, le curseur devient blanc. Si vous appuyez sur [ENTER/YES], le curseur redevient noir et le numéro de l'arrangement rythmique est confirmé. Si ce n'est pas ce que vous voulez, appuyez sur [EXIT/NO]. “*TMP” apparaît de nouveau et l'arrangement rythmique retourne à l'état dans lequel il se trouvait immédiatement après l'édition. Cela vous évite d'effacer par inadvertance des données que vous avez éditées.
- La fonction Undo (Opérations élémentaires, p. 42) n'est pas disponible pour la création ou l'édition d'arrangements rythmiques. Évitez donc de vous laisser emporter: vous risqueriez de perdre quelque chose que vous vouliez conserver.

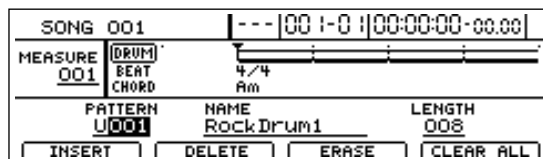
Assembler des parties de batterie et de basse

1. En cas de besoin, allumez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Arrangement).
Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint, vous vous trouvez en mode Pattern. Il faut donc activer le bouton.
2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].
La page “Rhythm Arrangement Selection” apparaît.

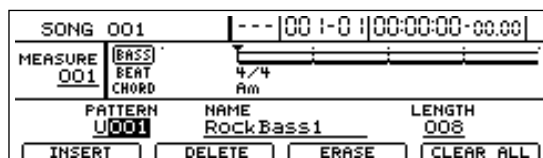


3. Appuyez sur [F4] (DRUMS) pour assembler la partie de batterie ou sur [F3] (BASS) pour assembler la partie de basse.
La page correspondant au type d'accompagnement choisi apparaît.

Page d'assemblage de la partie de batterie

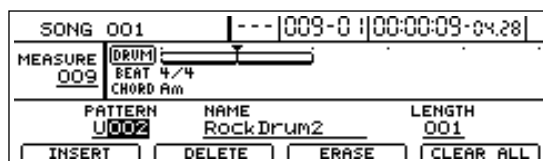


Page d'assemblage de la partie de basse



Ces pages permettent de “composer” une partie de basse ou de batterie par unités d'une mesure.

4. Amenez le curseur sur “MEASURE” et sélectionnez une mesure avec la molette TIME/VALUE.
5. Amenez le curseur sur “PATTERN” ou “NAME” et choisissez un numéro ou nom de batterie avec la molette TIME/VALUE.



Le motif choisi est affecté à la mesure choisie.

6. Amenez le curseur sur “LENGTH” et spécifiez la longueur du motif (le nombre de mesures voulues/disponibles).
Si vous changez le nombre de mesures d'un motif qui est suivi d'autres motifs, les motifs suivants sont décalés en conséquence.
7. Lorsque vous avez assemblé tous les motifs, appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page “Rhythm Arrangement Selection”.
8. Voyez “Modifier toutes les phrases de boucle de l'arrangement rythmique choisi (Arrange Modify)” (p. 194) pour sauvegarder votre arrangement.

Ecarter des motifs assignés

S'il s'avère que vous avez assigné un motif de basse ou de batterie superflu à l'arrangement, vous pouvez l'écarter de la manière suivante.

1. Sauter à la mesure qui contient le motif superflu et appuyez sur [F2] (DELETE), [F3] (ERASE) ou [F4] (CLEAR ALL).

[F2] (DELETE):

Le motif est écarté et les motifs suivants glissent une mesure vers la gauche.

[F3] (ERASE):

Le motif est écarté mais la mesure où il se trouvait reste vide.

[F4] (CLEAR ALL):

Les assignations de toutes les mesures sont effacées.

Insérer des motifs

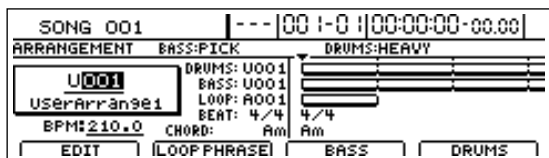
S'il s'avère que vous avez oublié un motif de basse ou de batterie dans votre arrangement, vous pouvez l'insérer de la manière suivante.

1. Amenez le curseur sur "MEASURE" et choisissez la mesure avec la molette TIME/VALUE.
2. Appuyez sur [F1] (INSERT).
Une mesure vide est insérée.
3. Amenez le curseur sur "PATTERN" et choisissez un motif avec la molette NAME.

Entrer des accords

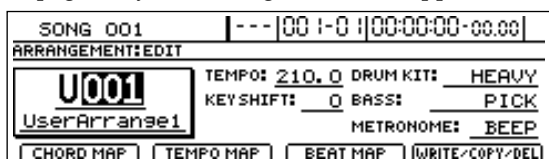
Si vous vous limitez à assembler la partie de basse comme décrit plus haut, elle jouera toujours dans la même tonalité. Il faut donc programmer une suite d'accords pour que le BR-1600CD sache où la basse doit changer la tonalité des motifs choisis.

1. En cas de besoin, allumez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Arrangement).
Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint, vous vous trouvez en mode Pattern. Il faut donc activer le bouton.
2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].
La page "Rhythm Arrangement Selection" apparaît.



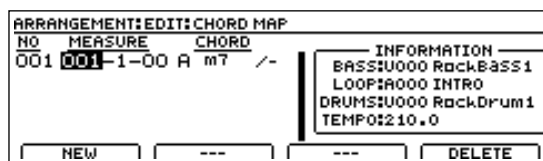
3. Appuyez sur [F1] (EDIT).

La page "Rhythm Arrangement Edit" apparaît.



4. Appuyez sur [F1] (CHORD MAP).

L'écran de programmation d'accords apparaît.



5. Les boutons de piste 1~15/16 permettent de spécifier les noms d'accords.

Utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir le type d'accord.

Types d'accords disponibles

--- (N.C)	Maj	m	7	sus4
dim	aug	M7	M9	add9
6	6(9)	7sus4	7b5	7(13)
9	7b9	7#9	m7	m7b5
m6	m6(9)	madd9	m9	mM7
mM9	aug7			

MEMO

- --- (N.C., pas d'accord)
Choisissez ce type si le motif de basse doit utiliser la tonalité originale.
Normalement, le choix de "C" et de "---" correspond aux notes originales du motif en question. Si, par contre, vous choisissez une autre fondamentale que "C" et le fameux "non-accord", les données du motif changent de tonalité. Si vous choisissez "D", par exemple, le motif de basse est transposé une note plus haut.
- Tant vous choisissez uniquement la fondamentale (en appuyant sur le bouton de piste ad hoc), "--- (N.C.)" est entré automatiquement.
Chaque fois que vous relâchez un bouton de piste, la position d'entrée avance d'une mesure.
Cette fonction permet de spécifier une suite d'accords.
- 6. Lorsque vous avez entré tous les accords, appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page "Rhythm Arrangement Edit".
- 7. Lancez la reproduction du BR-1600CD.
Si l'arrangement rythmique choisi contient une partie de basse, cette dernière est transposée conformément à la suite d'accords programmée.
- 8. Voyez "Modifier toutes les phrases de boucle de l'arrangement rythmique choisi (Arrange Modify)" (p. 194) pour sauvegarder votre suite d'accords.

MEMO

- Vous ne pouvez programmer qu'une suite d'accords par arrangement.
- Une suite d'accords programmée comme décrit plus haut est également exploitée par la fonction d'harmonisation du bloc Vocal Tool Box (p. 118).

Modifier ou déplacer des accords

1. Amenez le curseur sur la plage indiquant la mesure/le temps/le clock et modifiez la position avec la molette TIME/VALUE.

ARRANGEMENT:EDIT:CHORD MAP			INFORMATION	
NO	MEASURE	CHORD		
001	001-1-00	A m7	BASS:U000 RackBass1	
002	015-2-24	G m	LOOP:----	
003	015-4-00	E 7	DRUMS:U001 RackDrum2	
004	017-1-00	A m7	TEMPO:210.0	

2. Amenez le curseur sur la plage d'accord et modifiez le type avec la molette TIME/VALUE.

ARRANGEMENT:EDIT:CHORD MAP			INFORMATION	
NO	MEASURE	CHORD		
001	001-1-00	A m7	BASS:U000 RackBass1	
002	015-2-24	G m	LOOP:----	
003	015-4-00	E 7	DRUMS:U001 RackDrum2	
004	017-1-00	A m7	TEMPO:210.0	

NOTE

- La position du tout premier accord correspond toujours à "001-1-00" et ne peut pas être modifiée.
- Les autres instances d'accords peuvent être déplacées dans la mesure où elles ne doivent pas se trouver devant/derrière l'accord précédent/suivant. De plus, vous ne pouvez pas placer un accord au même endroit qu'un autre accord.

Effacer des accords

Utilisez la procédure suivante pour effacer les accords erronés.

1. A la page d'entrée d'accords, amenez le curseur sur l'accord que vous souhaitez effacer.

ARRANGEMENT:EDIT:CHORD MAP			INFORMATION	
NO	MEASURE	CHORD		
001	001-1-00	A m7	BASS:U000 RackBass1	
002	015-2-24	G m	LOOP:----	
003	015-4-00	E 7	DRUMS:U001 RackDrum2	
004	017-1-00	A m7	TEMPO:210.0	

2. Appuyez sur [F4] (DELETE).

L'accord choisi est supprimé.

L'emplacement des autres accords reste inchangé.

NOTE

Il n'est pas possible d'effacer le tout premier accord.

Insérer des accords

Voici comment ajouter un accord entre deux instances existantes.

1. A la page d'entrée d'accords, amenez le curseur sur l'accord qui doit se trouver devant l'accord que vous comptez insérer.

ARRANGEMENT:EDIT:CHORD MAP			INFORMATION	
NO	MEASURE	CHORD		
001	001-1-00	A m7	BASS:U000 RackBass1	
002	015-4-00	E 7	LOOP:----	
003	017-1-00	A m7	DRUMS:U001 RackDrum2	
			TEMPO:210.0	

2. Appuyez sur [F1] (NEW).

Le nouvel accord est inséré.

ARRANGEMENT:EDIT:CHORD MAP			INFORMATION	
NO	MEASURE	CHORD		
001	001-1-00	A m7	BASS:U000 RackBass1	
002	015-4-00	E 7	LOOP:----	
003	016-1-00	E 7	DRUMS:U001 RackDrum2	
004	017-1-00	A m7	TEMPO:210.0	

3. Utilisez [CURSOR], la molette TIME/VALUE et les boutons de piste pour spécifier la position, la fondamentale et le type de l'accord.

Assemblage de phrases de boucle

1. En cas de besoin, allumez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Arrangement).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint, vous vous trouvez en mode Pattern. Il faut donc activer le bouton.

2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Rhythm Arrangement Selection" apparaît.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00.00	
ARRANGEMENT	BASS:PICK	DRUMS:HEAVY	
U001	DRUMS: U001		
UserArranse1	BASS: U001		
	LOOP: A001		
	BEAT: 4/4	4/4	
	CHORD: Am	Am	
EDIT	LOOP PHRASE	BASS	DRUMS

3. Appuyez sur [F2] (LOOP PHRASE).

La page pour l'assignation de boucles à l'arrangement rythmique apparaît.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00.00	
MEASURE	LOOP		
001	BEAT	4/4	
	CHORD	Am	
NO.	NAME	LEN	VOL POS TEMPO MATCH
A001	INTRO	001	100 TOP ON
INSERT	DELETE	ERASE	CLEAR ALL

Ici, vous pouvez "composer" des phrases de boucle par unités d'une mesure.

4. Amenez le curseur sur "MEASURE" et sélectionnez une mesure avec la molette TIME/VALUE.
5. Amenez le curseur sur "NO." et choisissez une phrase avec la molette TIME/VALUE.

SONG 001		--- 009-0 00:00:09-04.28	
MEASURE	LOOP		
009	BEAT	4/4	
	CHORD	Am	
NO.	NAME	LEN	VOL POS TEMPO MATCH
A002	VERSE	001	100 TOP ON
INSERT	DELETE	ERASE	CLEAR ALL

Le motif sélectionné est affecté à la mesure choisie.

MEMO

Entrée plus simple des boucles

Nous vous conseillons d'assigner les boucles voulues aux boutons de piste et d'utiliser ces derniers pour choisir les boucles. Outre le fait que vous ne perdez pas de temps avec la sélection, cette approche présente l'avantage que l'arrangement adopte automatiquement le nombre de mesures des boucles spécifiées. Voyez "Assignation de boucles aux boutons de piste" (p. 183) pour l'assignation.

6. Amenez le curseur sur "POS" et sélectionnez "TOP" ou "BOTTOM" avec la molette TIME/VALUE.

POS (POSITION)

Si la boucle choisie est plus courte qu'une mesure, ce paramètre vous permet de spécifier si elle doit s'aligner sur le début ou la fin de la mesure en question.

TOP:

La boucle commence au début de la mesure qui lui est réservée.

BOTTOM:

La boucle se termine à la fin de la mesure qui lui est réservée et commence quelque part dans cette mesure.

7. Amenez le curseur sur "LEN" et spécifiez la longueur de la boucle (le nombre de mesures voulues/disponibles).

Si vous changez le nombre de mesures d'une boucle qui est suivie d'autres boucles, les grooves suivants sont décalés en conséquence.

8. Amenez le curseur sur "VOL" et réglez le volume de la boucle avec la molette TIME/VALUE.

La valeur normale est "100". Si la boucle est cependant plus forte ou plus silencieuse que les autres, n'hésitez pas à en corriger le volume.

9. Amenez le curseur sur "TEMPO MATCH" et sélectionnez "ON" ou "OFF" avec la molette TIME/VALUE.

TEMPO MATCH

ON:

Le tempo de la boucle (Loop Phrase) change automatiquement en fonction du tempo utilisé par l'arrangement rythmique. Il s'agit du réglage par défaut.

OFF:

La boucle utilise son propre tempo et ignore le tempo utilisé par l'arrangement rythmique.

NOTE

- Si vous choisissez "ON", le tempo de la boucle s'adapte à celui de l'arrangement rythmique – dans la mesure du possible. Notez que le tempo d'une boucle change uniquement entre 0,75 et 1,5 fois le tempo original. Aussi, toute valeur qui risquerait d'engendrer un écart plus important est automatiquement ramenée au minimum ou maximum admissible. Cela signifie que le tempo de la boucle (Loop Phrase) ne correspond plus au tempo utilisé par l'arrangement rythmique.
- Comme la modification du tempo d'une boucle repose sur un calcul en temps réel relativement complexe, la qualité sonore risque d'être affectée si le tempo choisi diffère fort du tempo original de la boucle.

- Si l'arrangement rythmique utilise un tempo supérieur à celui d'une boucle utilisée, les données audio doivent être lues plus vite. Si le disque dur ne parvient plus à suivre, l'écran affiche le message "Drive Busy!". Pour éviter ce genre de problème, vous pouvez copier la boucle vers une piste audio car cela allège le travail du BR-1600CD et de son disque dur. Pour en savoir plus, voyez "Copier les phrases de l'arrangement vers une piste audio" (p. 192).

10. Répétez les étapes 4~9 pour compléter l'arrangement des boucles.

11. Lancez le morceau à partir du début.

Pendant la reproduction et l'enregistrement, le BR-1600CD joue les boucles assignées. Il ne peut cependant pas les reproduire quand il est à l'arrêt.

12. Voyez "Modifier toutes les phrases de boucle de l'arrangement rythmique choisi (Arrange Modify)" (p. 194) pour sauvegarder votre arrangement.

Ecarter des boucles assignées

S'il s'avère que vous avez assigné une boucle superflue à l'arrangement, vous pouvez l'écarter de la manière suivante (à la page d'assemblage).

1. Sauter à la mesure qui contient la boucle superflue et appuyez sur [F2] (DELETE), [F3] (ERASE) ou [F4] (CLEAR ALL).

[F2] (DELETE):

La boucle est écartée et les phrases suivantes glissent une mesure vers la gauche.

[F3] (ERASE):

La boucle est écartée mais la mesure où elle se trouvait reste vide.

[F4] (CLEAR ALL):

Les assignations de toutes les mesures sont effacées.

Insérer une phrase en boucle

S'il s'avère que vous avez oublié une boucle dans votre arrangement, vous pouvez l'insérer de la manière suivante.

1. Amenez le curseur sur "MEASURE" et choisissez la mesure avec la molette TIME/VALUE.
2. Appuyez sur [F1] (INSERT).
Ce faisant, vous insérez une mesure vierge.
3. Amenez le curseur sur "NO" et choisissez une phrase avec la molette TIME/VALUE.

Copier les phrases de l'arrangement vers une piste audio

Après avoir assemblé les phrases au sein d'un arrangement rythmique, vous pouvez copier toute la "partie bouclée" vers une piste audio du BR-1600CD.

NOTE

- Le tempo des phrases adopte alors le tempo de l'arrangement rythmique. Si, par contre, cette correction du tempo doit être effectuée en temps réel, la vitesse de lecture des différentes boucles change constamment. Dans certains cas, le message "Drive Busy!" vous signale alors que le disque dur est surchargé. Ce problème se manifeste notamment lorsque les phrases doivent être reproduites à un tempo sensiblement plus élevé que la normale ou si de brèves phrases doivent être répétées plusieurs fois. En copiant le résultat final de votre amalgame de boucles vers une piste audio, vous allégez le travail du disque dur (augmentant ainsi vos chances de ne jamais voir le message "Drive Busy!").
 - Cette copie est uniquement disponible pour les phrases audio. Les parties de basse et de batterie ne peuvent pas être copiées vers une piste audio.
 - Le seul inconvénient de cette copie est que d'éventuels changements de tempo n'ont plus aucune incidence sur la piste dérivée des boucles audio. Aussi, nous vous conseillons de n'effectuer cette copie qu'une fois que vous êtes sûr d'avoir trouvé le bon tempo pour votre morceau.
1. Appuyez sur CD-R/RW [LOOP PHRASE IMPORT]. [LOOP PHRASE IMPORT] s'allume et la page "Loop Phrase" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur "TO TRACK" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (TO TRACK).

La page vous permettant de choisir la piste d'arrivée s'affiche.

3. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste d'arrivée.

SONG 001		MEASURE
LOOP PHRASE: COPY TO TRACK		
DESTINATION	START	1.1
1-1	END	10.1
[GUITR001]		
[DISP. FMT.]	[SELECT ALL]	[GO]

4. Amenez le curseur dans la partie droite de l'écran et définissez l'extrait à copier.

SONG 001		MEASURE
LOOP PHRASE: COPY TO TRACK		
DESTINATION	START	1.1
1-1	END	4.1
[GUITR001]		
[DISP. FMT.]	[SELECT ALL]	[GO]

Si vous appuyez sur [F1] (DISP.FMT), vous pouvez choisir la façon dont les positions sont définies (par mesures, par unités temporelles ou par marqueur).

Réglez ensuite les paramètres suivants.

START (début):

Ce paramètre détermine le début de la plage de données audio à copier.

END (fin):

Ce paramètre détermine la fin de la plage audio à copier. Si vous définissez les points ci-dessus en valeurs temporelles puis changez le format d'affichage en mesures ou en marqueurs, un plus (+) peut s'afficher pour signaler que les positions indiquées ne correspondent pas aux positions réelles. Si vous voulez définir les points sous forme de mesures ou de marqueurs, utilisez la molette TIME/VALUE pour effectuer les réglages à toutes les pages concernées et éviter ainsi les divergences.

Si la plage de la copie va du début à la fin du morceau (des phrases), appuyez sur [F3] (SELECT ALL).

5. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [F4] (GO).

Le message "Now Copying..." apparaît et la copie des données audio commence.

Pour annuler la copie en cours, appuyez sur [EXIT/NO].

Lorsque le message "Cancel?" apparaît, appuyez sur [ENTER/YES] pour confirmer l'annulation. (Il peut s'écouler un certain temps entre la pression sur [EXIT/NO] et l'apparition de la demande de confirmation.)

Une fois la copie terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Songez qu'il n'est plus possible de modifier le tempo des boucles après leur transformation en une piste audio.

MEMO

Si vous n'êtes pas satisfait du résultat de la copie, vous pouvez l'annuler. ("Undo" (Opérations élémentaires, p. 42))

6. Appuyez plusieurs fois sur le bouton de piste 11/12 jusqu'à ce qu'il s'éteigne.

Ce faisant, vous désactivez la piste "Loop Phrase".

7. Amenez le curseur de la piste fraîchement créée sur la position correspondant au volume voulu.

8. Appuyez sur [PLAY] pour lancer la reproduction.

Vous entendez les mêmes boucles – qui sont maintenant des données "ordinaires".

9. Pour conserver le résultat de la copie, sauvegardez le morceau (p. 72).

NOTE

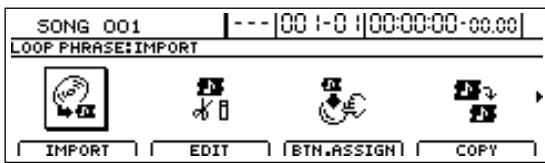
Songez que la copie ne sera vraiment fixée que si vous sauvegardez le morceau avant d'en choisir un autre ou avant de mettre le BR-1600CD hors tension.

Modifier toutes les phrases de boucle de l'arrangement rythmique choisi (Arrange Modify)

Si vous avez déjà constitué un arrangement rythmique avec des phrases de boucle, vous pouvez éditer toutes les phrases qu'il contient en une fois.

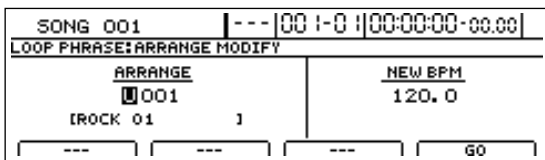
1. Appuyez sur CD-R/RW [LOOP PHRASE IMPORT].

La page "Loop Phrase" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur "ARR. MODIFY" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Loop Phrase Arrangement Modify" apparaît.



3. Amenez le curseur sur "ARRANGE" et sélectionnez ensuite l'arrangement rythmique dont vous souhaitez changer le tempo avec la molette TIME/VALUE.

U01~10: Arrangements rythmiques User (utilisateur)

S01~10: Arrangements rythmiques Song (de morceau)

NOTE

Vous ne pouvez pas sélectionner un arrangement rythmique préprogrammé.

4. Amenez le curseur sur "NEW BPM" et réglez le tempo voulu avec la molette TIME/VALUE.

La plage de modification de tempo va de 0,75 à 1,5 fois le tempo des phrases contenues dans l'arrangement rythmique. Si les phrases de boucle ont différents tempos, vous pouvez utiliser un facteur 0,75 pour le tempo le plus rapide et un facteur de 1,5 pour le tempo le plus lent. Si le tempo voulu ne peut pas être réglé au sein de la plage donnée, "---" apparaît sous "BPM", ce qui signifie que vous ne pouvez modifier le tempo d'aucune phrase de boucle.

Exemple 1

L'arrangement ne contient que des phrases de boucle avec un réglage BPM= 100.

$$100 \times 0,75 = 75$$

$$100 \times 1,5 = 150$$

→ La plage de réglages autorisés va de 75 et plus à 150 et

moins (donc de 75 à 150).

Exemple 2

L'arrangement contient des phrases de boucle de tempos différents avec des réglages BPM= 100, 120 et 140.

Le plus rapide de ces tempos a une valeur BPM= 140.

$$140 \times 0,75 = 105$$

Le plus lent de ces tempos a une valeur BPM= 100.

$$100 \times 1,5 = 150$$

→ La plage de réglages autorisés va de 105 et plus à 150 et moins (donc de 105 à 150).

Exemple 3

L'arrangement contient des phrases de boucle de tempos différents avec des réglages BPM= 50, 100 et 200.

Le plus rapide de ces tempos a une valeur BPM= 200.

$$200 \times 0,75 = 150$$

Le plus lent de ces tempos a une valeur BPM= 50.

$$50 \times 1,5 = 75$$

→ Les plages de réglages autorisés vont de 150 à plus et de 75 à moins; aucun réglage de tempo ne peut être réalisé dans ces plages. "---" s'affiche pour "BPM" et vous ne pouvez pas modifier le tempo.

5. Appuyez sur [F4] (GO).

"Now Converting..." apparaît à l'écran et la création d'une nouvelle boucle avec le tempo spécifié commence.

L'opération est terminée lorsque "Complete!" apparaît.

NOTE

- Dans ce cas, les phrases de boucle originales sont remplacées par les nouvelles phrases. Si, par exemple, les phrases de boucle A001, B003 et S005 sont utilisées dans l'arrangement rythmique, les nouvelles phrases de boucle sont appelées A001, B003 et S005, et les phrases A001, B003 et S005 originales sont effacées. Une fois que des phrases de boucle sont remplacées par de nouvelles phrases, l'opération est irréversible et les anciennes phrases sont irrémédiablement perdues.
- Si vous avez effectué d'autres enregistrements ou éditions pour le morceau en cours, le message "Save Current?" peut apparaître. Si vous souhaitez modifier le tempo de la phrase de boucle après que ces enregistrements ou changements ont été sauvegardés, appuyez sur [ENTER/YES]. Si vous appuyez sur [EXIT/NO], l'enregistrement ou le changement en question est perdu.

Nommer et sauvegarder des arrangements rythmiques

Voici comment nommer et sauvegarder un arrangement rythmique que vous venez de créer.

NOTE

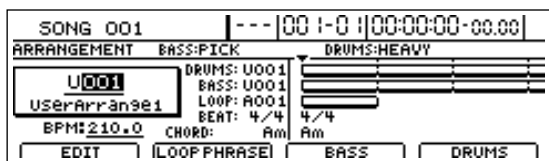
Songez que l'arrangement rythmique ne sera vraiment fixé que si vous sauvegardez le morceau avant de choisir un autre arrangement ou avant de charger un autre morceau. Songez en outre à sauvegarder les données avant de mettre le BR-1600CD hors tension. Nous vous conseillons de sauvegarder vos arrangements rythmiques aussi souvent que possible.

1. En cas de besoin, allumez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Arrangement).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint, vous vous trouvez en mode Pattern. Il faut donc activer le bouton.

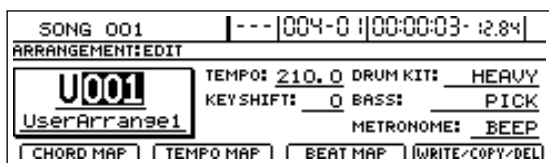
2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Rhythm Arrangement Selection" apparaît.



3. Appuyez sur [F1] (EDIT).

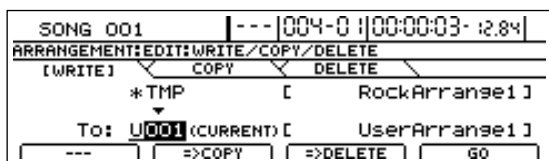
La page "Rhythm Arrangement Edit" apparaît.



4. Amenez le curseur sur la plage de nom et servez-vous de [CURSOR] et de la molette TIME/VALUE pour modifier les caractères à votre guise.

5. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL).

La page "Write/Copy/Delete" pour arrangements rythmiques s'affiche.



6. Choisissez la destination de sauvegarde pour l'arrangement rythmique avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Seuls les arrangements utilisateur généraux et relatifs aux morceaux peuvent être sauvegardés. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner un arrangement d'usine ici.

7. Appuyez sur [F4] (GO).

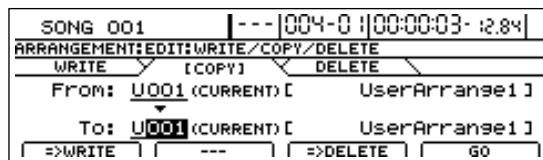
L'arrangement rythmique est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, "Complete!" s'affiche.

Copier un arrangement rythmique

1. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL) à la page "Rhythm Arrangement Edit".

2. Appuyez sur [F2] (COPY).

La page "Write/Copy/Delete" pour arrangements rythmiques s'affiche.



3. Amenez le curseur à la plage "FROM:" et utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir l'arrangement rythmique que vous souhaitez copier.

4. Amenez le curseur sur "TO:" et choisissez le numéro de l'arrangement rythmique vers lequel vous souhaitez copier les données avec la molette TIME/VALUE.

NOTE

Seuls les arrangements utilisateur généraux et relatifs aux morceaux peuvent être choisis comme destination. Il est d'ailleurs impossible de sélectionner un arrangement d'usine comme mémoire d'arrivée.

5. Appuyez sur [F4] (GO).

L'arrangement rythmique est copié. Une fois la copie terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Les données de l'arrangement rythmique d'arrivée sont écrasées pendant cette opération. Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons d'archiver les données internes avant de vous mettre à l'œuvre.

Effacer un arrangement rythmique

1. Appuyez sur [F4] (WRITE/COPY/DEL) à la page "Rhythm Arrangement Edit".

2. Appuyez sur [F3] (=>DELETE).

La page "Write/Copy/Delete" pour arrangements rythmiques s'affiche.

```
SONG 001 | --- | 004-0 | 00:00:03 | 12.84 |
ARRANGEMENT:EDIT:WRITE/COPY/DELETE
WRITE / COPY / (DELETE)
Delete: U001 (CURRENT) [ UserArrange1 ]
=>WRITE | =>COPY | --- | GO
```

3. Choisissez l'arrangement rythmique que vous souhaitez effacer avec la molette TIME/VALUE.

```
SONG 001 | --- | 004-0 | 00:00:03 | 12.84 |
ARRANGEMENT:EDIT:WRITE/COPY/DELETE
WRITE / COPY / (DELETE)
Delete: U002 [ UserArrange2 ]
=>WRITE | =>COPY | --- | GO
```

4. Appuyez sur [F4] (GO).

Une demande de confirmation apparaît.

```
SONG 001 | --- | 004-0 | 00:00:00-00.00 |
ARRA MESSAGE
Sure?
De [ ]
ENTER
=>WRITE | =>COPY | --- | GO
```

5. Pour effacer l'arrangement rythmique, appuyez sur [ENTER/YES].

Appuyez sur [EXIT/NO] pour annuler la commande. L'arrangement rythmique est effacé. Une fois l'opération terminée, "Complete!" s'affiche.

NOTE

- Il n'est pas possible d'effacer les arrangements rythmiques d'usine.
- Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons de bien vérifier si vous avez choisi la bonne mémoire ou d'archiver les données internes avant de procéder.

Spécifier le tempo/la métrique pour chaque mesure (Tempo Map/Beat Map)

Le BR-1600CD permet non seulement de spécifier le tempo et la métrique globaux d'un arrangement rythmique mais aussi de modifier ces paramètres pour chaque mesure.

MEMO

Il va de soi que vous n'avez pas besoin de cette fonction si le tempo et la métrique restent inchangés du début jusqu'à la fin d'un morceau.

Spécifier le tempo des mesures (Tempo Map)

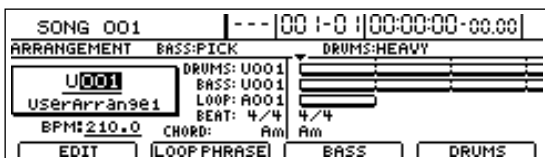
Le canevas de tempo (Tempo Map) permet de programmer des valeurs de tempo pour chaque mesure. Il s'agit, en quelque sorte, d'une liste (d'une carte) avec des indications de tempo qui sont exécutées pendant la reproduction de l'arrangement rythmique.

1. En cas de besoin, allumez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Arrangement).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint, vous vous trouvez en mode Pattern. Il faut donc activer le bouton.

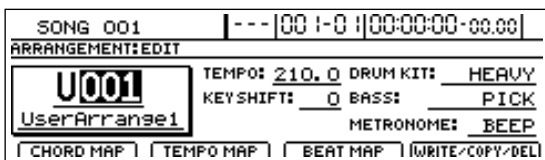
2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Rhythm Arrangement Selection" apparaît.



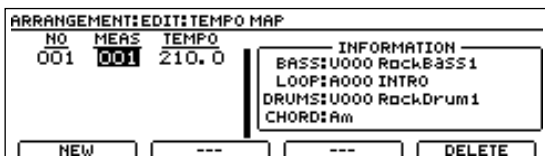
3. Appuyez sur [F1] (EDIT).

La page "Rhythm Arrangement Edit" apparaît.



4. Appuyez sur [F2] (TEMPO MAP).

La page "Tempo Map" s'affiche.



S'il n'existe pas encore de canevas de tempo pour le morceau choisi, il est créé et ne contient qu'une seule valeur de tempo (pour le début du morceau).

5. Amenez le curseur sur l'entrée du canevas de tempo que vous souhaitez éditer.
6. Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez éditer et changez-en la valeur avec la molette TIME/VALUE.

MEAS:

Ce paramètre spécifie l'endroit où le changement de tempo intervient (mesure 1~999). La position de la première entrée ("1") ne peut pas être modifiée.

TEMPO:

Ce paramètre permet de spécifier le tempo sous forme d'une valeur BPM (temps par minute, 25.0~250.0).

● Ajouter de nouvelles entrées de tempo

Appuyez sur [F1] (NEW). Une nouvelle entrée est ajoutée derrière la position du curseur.

● Effacer des entrées de tempo

Appuyez sur [F4] (DELETE). L'entrée de tempo indiquée par le curseur est supprimée. Songez qu'il n'est pas possible de supprimer la toute première entrée du canevas de tempo.

7. Après avoir modifié le canevas de tempo à votre guise, appuyez sur [EXIT/NO] pour retrouver la page "Rhythm Arrangement Edit".

8. Pour conserver les modifications, sauvegardez l'arrangement rythmique (p. 194).

NOTE

- Songez que l'arrangement rythmique ne sera vraiment fixé que si vous sauvegardez le morceau avant de choisir un autre arrangement ou avant de charger un autre morceau. N'oubliez pas de sauvegarder les données avant de mettre le BR-1600CD hors tension.
- Retenez bien qu'en choisissant une valeur de tempo fixe pour l'arrangement, vous effacez les entrées du canevas de tempo.
- Pendant l'utilisation de la piste de synchronisation (SYNC TRACK), les changements du canevas de tempo sont ignorés. Pour exploiter votre "feuille de route", veillez à régler "SYNC SOURCE" sur "TEMPO MAP" ("Synchronisation d'un appareil MIDI sur base d'un code enregistré avec le BR-1600CD (Sync Track)" (p. 228)).

Spécifier la métrique pour chaque mesure (Beat Map)

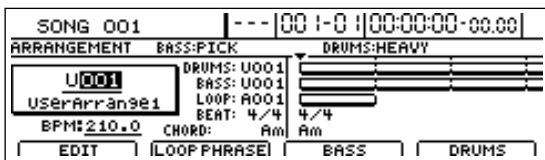
Le canevas de métrique (Beat Map) permet de programmer des changements de mesures dans le courant de l'arrangement rythmique. Il s'agit d'une liste (d'une carte) avec des indications de métrique qui sont exécutées pendant la reproduction de l'arrangement rythmique.

1. En cas de besoin, allumez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Arrangement).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est éteint, vous vous trouvez en mode Pattern. Il faut donc activer le bouton.

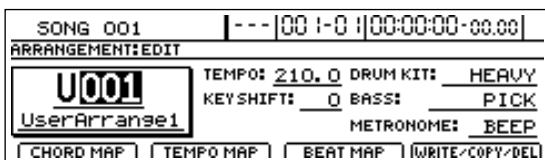
2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].

La page "Rhythm Arrangement Selection" apparaît.



3. Appuyez sur [F1] (EDIT).

La page "Rhythm Arrangement Edit" apparaît.



4. Appuyez sur [F3] (BEAT MAP).

La page "Beat Map" s'affiche.



S'il n'existe pas encore de canevas de métrique pour le morceau choisi, il est créé et ne contient qu'une seule valeur de mesure (pour le début du morceau).

5. Amenez le curseur sur l'entrée du canevas de métrique tempo que vous souhaitez éditer.
6. Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez éditer et changez-en la valeur avec la molette TIME/VALUE.

MEAS:

Ce paramètre spécifie l'endroit où le changement de métrique intervient (mesure 1~999). La position de la première entrée ("1") ne peut pas être modifiée.

BEAT:

Ce paramètre permet de spécifier la métrique (mesure, 1/1~1/8).

● Ajouter des changements de métrique

Appuyez sur [F1] (NEW). Une nouvelle entrée est ajoutée derrière la position du curseur.

● Effacer des changements de métrique

Appuyez sur [F4] (DELETE). L'entrée de métrique indiquée par le curseur est supprimée. Songez qu'il n'est pas possible de supprimer la toute première entrée du canevas de métrique.

7. Après avoir modifié le canevas de métrique à votre guise, appuyez sur [EXIT/NO] pour retrouver la page "Rhythm Arrangement Edit".
8. Pour conserver les modifications, sauvegardez l'arrangement rythmique (p. 194).

NOTE

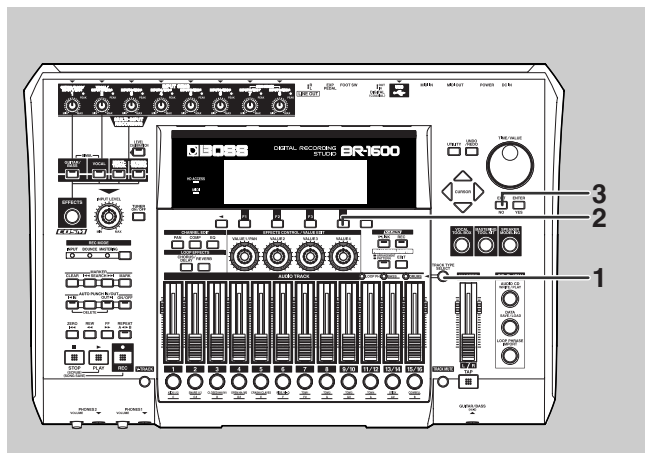
Songez que l'arrangement rythmique ne sera vraiment fixé que si vous sauvegardez le morceau avant de choisir un autre arrangement ou avant de charger un autre morceau. N'oubliez pas de sauvegarder les données avant de mettre le BR-160CD hors tension.

Utilisation du métronome

Le BR-1600CD propose aussi un métronome dont vous pourriez vous servir pendant l'enregistrement si un accompagnement de batterie vous gêne plus qu'il ne vous aide.

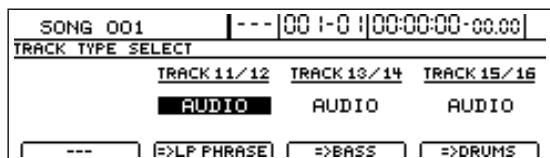
Définition du type de piste

Pour pouvoir utiliser le métronome, vous devez définir les pistes 15/16 comme des pistes de métronome.



1. Appuyez sur [TRACK TYPE SELECT].

La page "Track Type Select" apparaît.



2. Appuyez sur [F4].

Le type des pistes 15/16 change à chaque fois que vous appuyez sur ce bouton.



Types de piste

AUDIO:

La piste peut être utilisée comme piste audio normale.

DRUMS:

La piste peut être utilisée pour la partie de batterie.

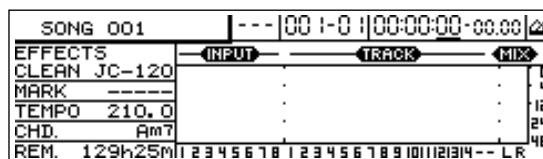
METRONOME:

La piste pilote un son de métronome.

Ici, il convient de choisir "METRONOME".

Le témoin DRUMS du pavé TRACK TYPE SELECT s'allume pour vous signaler que les pistes 15/16 pilotent le métronome.

3. Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.



L'icône du métronome apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran.

Vous voilà prêt à utiliser le métronome.

4. Pour conserver la définition du type de cette piste, sauvegardez le morceau (p. 72).

Lancer le métronome

Le seul choix du bon type de piste ne garantit pas encore que vous entendrez effectivement le métronome. Dans ce cas, procédez comme suit.

1. Appuyez plusieurs fois sur le bouton de piste [15/16] jusqu'à ce qu'il s'allume.

Chaque pression sur ce bouton change le réglage comme suit: Clignote → allumé → éteint.

Eteint:

Le métronome ne sonne jamais.

Clignote en rouge:

Le métronome sonne uniquement lorsque le BR-1600CD enregistre.

Clignote en vert:

Le métronome sonne pendant l'enregistrement et la reproduction du BR-1600CD.

Allumé:

Le métronome sonne même quand le BR-1600CD est à l'arrêt.

2. Amenez le curseur de la piste 15/16 sur la position correspondant au volume voulu.

Vous devriez à présent entendre le métronome.

Sélection du son de métronome

Le métronome étant audible, nous pouvons passer à la sélection du son voulu.

1. En cas de besoin, éteignez le témoin du bouton PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] (pour passer en mode Pattern).

Si le témoin PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé, vous vous trouvez en mode Arrangement. Il faut donc l'éteindre.

2. Appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [EDIT].
La page "Pattern Selection" apparaît.



3. Amenez le curseur sur "METRONOME" et choisissez le son voulu avec la molette TIME/VALUE.

Sonorités disponibles

BEEP:

Un son de métronome électronique (bip). Le premier temps de chaque mesure est indiqué par un son plus aigu.

CLICK:

Un son de métronome électronique "clic". Le premier temps de chaque mesure est indiqué par un son plus fort.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] après avoir choisi le son de métronome pour retourner à la page principale.
5. Pour conserver le choix du son, sauvegardez le morceau (p. 72).



Le son que vous choisissez ici est utilisé aussi bien en mode Arrangement qu'en mode Pattern.

Assignation du métronome aux sorties voulues

Le signal du métronome peut être transmis à la prise PHONES 1 ou PHONES 2, voire aux deux.

MEMO

A la livraison, le BR-1600CD transmet ce signal aux deux prises casque.

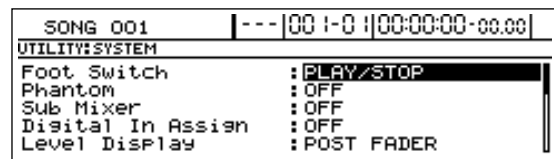
1. Appuyez sur [UTILITY].
La page "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur "SYSTEM" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est déjà affichée.

Le menu "System" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "LINE OUT/Phones1" (sous "Metronome") et utilisez la molette TIME/VALUE pour définir le comportement des prises LINE OUT et PHONES 1.

LINE OUT/Phones1: OFF, ON, METRONOME ONLY OFF:

Le signal du métronome n'est pas transmis aux prises LINE OUT et PHONES 1.

Ces prises transmettent donc uniquement les signaux des sources externes, des pistes, des motifs de batterie/basse et des phrases de boucle.

ON:

Le signal du métronome est transmis aux prises LINE OUT et PHONES 1.

Ces prises transmettent donc les signaux des sources externes, des pistes, des motifs de batterie/basse et des phrases de boucle ainsi que le signal du métronome.

METRONOME ONLY:

Seul le signal du métronome est transmis aux prises LINE OUT et PHONES 1.

Ces prises ne transmettent donc pas les signaux des sources externes, des pistes, des motifs de batterie/basse ni des phrases de boucle.

4. Amenez le curseur sur "Phones2" (sous "Metronome") et utilisez la molette TIME/VALUE pour définir le comportement de la prise PHONES 2.

Phones2: OFF, ON, METRONOME ONLY
OFF:

Le signal du métronome n'est pas transmis à la prise PHONES 2.

Cette prise transmet donc uniquement les signaux des sources externes, des pistes, des motifs de batterie/basse et des phrases de boucle.

ON:

Le signal du métronome est transmis à la prise PHONES 2.

Cette prise transmet donc les signaux des sources externes, des pistes, des motifs de batterie/basse et des phrases de boucle ainsi que le signal du métronome.

METRONOME ONLY:

Seul le signal du métronome est transmis à la prise PHONES 2.

Cette prise ne transmet donc plus les signaux des sources externes, des pistes, des motifs de batterie/basse ni des phrases de boucle.

MEMO

A la livraison, LINE OUT/PHONES 1 et PHONES 2 sont réglés sur "ON".

Section 4

Utilisation du graveur CD-R/RW

Utilisation du graveur CD-R/RW pour échanger des données

Le graveur CD-R/RW interne du BR-1600CD peut être utilisé des manières suivantes:

- Sauvegarde de morceaux et d'autres données sur CD-R/RW ("Backup").
- Copie de morceaux et d'autres données archivées sur le disque dur interne ("Recover").
- Echange de données audio avec un PC.

Sauvegarde de morceaux et d'autres données sur CD-R/RW (Backup)

Les morceaux et données résidant sur le disque dur du BR-1600CD devraient être archivés pour éviter leur perte en cas de dysfonctionnement du disque dur interne. Nous vous recommandons d'utiliser des CD-R/RW pour cet archivage (Backup).

Notez toutefois que des données archivées doivent être copiées du CD-R/RW vers le BR-1600CD si vous comptez les modifier ultérieurement.

NOTE

Précautions pour l'archivage

- Si vous utilisez un CD-R qui contient déjà des données, le message "Not Blank Disc!" apparaît et l'archivage est impossible. Servez-vous toujours d'un disque vierge. D'autre part, si vous utilisez un CD-RW qui contient déjà des données, le message "Erase Disc?" (effacer le disque?) apparaît. Si vous appuyez sur [ENTER/YES], le BR-1600CD efface les données du disque.
- Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît avant l'archivage. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées, les réglages de mixage et autres données sont effacés.
- Si la taille des morceaux et autres données que vous comptez sauvegarder est supérieure à la capacité d'un CD-R/RW, l'archive sera gravée sur plusieurs disques. Cela nécessite bien évidemment la disponibilité du nombre requis de CD-R/RW. Un message vous informe quand il est temps d'insérer le disque suivant.
- Pour arrêter la gravure d'un CD-R/RW, appuyez sur [EXIT/NO]. Lorsque le message "Cancel?" apparaît, appuyez sur [ENTER/YES] pour confirmer l'annulation. (Il peut s'écouler un certain temps entre la pression sur [EXIT/NO] et l'apparition de la demande de confirmation.) Il est impossible de garantir l'état des données gravées avant l'annulation.

Archiver un morceau (Song Backup)

1. Insérez un CD-R/RW vierge dans le graveur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

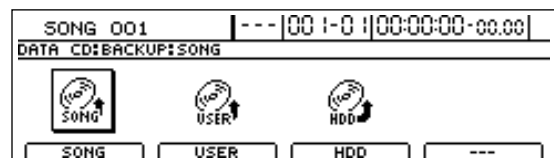
2. Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

La page "Data CD" s'affiche.



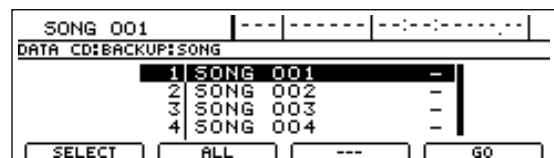
3. Appuyez sur [F1] (BACKUP) ou amenez le curseur sur "BACKUP" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Backup" s'affiche.



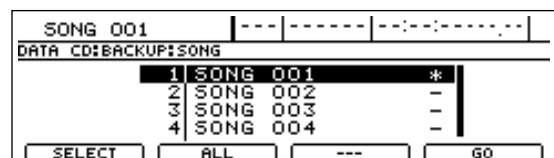
4. Appuyez sur [F1] (SONG) ou amenez le curseur sur "SONG" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Song Backup" s'affiche.



5. Amenez le curseur sur le morceau que vous voulez archiver et appuyez sur [F1] (SELECT).

Le morceau est sélectionné pour l'archivage.



En cas de besoin, vous pouvez encore choisir d'autres morceaux pour l'archivage. Les morceaux ainsi sélectionnés sont reconnaissables à l'astérisque (*). Appuyez une fois de plus sur [F1] pour annuler une sélection. Pour archiver tous les morceaux du disque dur, appuyez sur [F2] (ALL), afin de sélectionner tous les morceaux pour l'archivage.

Appuyez une fois de plus sur [F2] pour annuler la sélection. Ce faisant, vous désélectionnez tous les morceaux.

- 6.** Après avoir choisi tous les morceaux à archiver, appuyez sur [F4] (GO).

Le message "Write Speed?" s'affiche.



- 7.** Utilisez la molette TIME/VALUE pour définir la vitesse de gravure.

Write Speed:

- x2 (352 Kbps) Deux fois la vitesse de lecture.
- x4 (704 Kbps) Quatre fois la vitesse de lecture.
- x8 (1408 Kbps) Huit fois la vitesse de lecture.

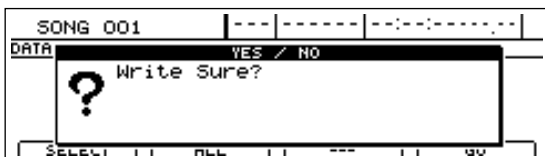
NOTE

- Les vitesses de gravure disponibles sont parfois limitées par le type de support utilisé. Dans ce cas, le BR-1600CD ne propose que les vitesses acceptées par le support lorsque vous tournez la molette TIME/VALUE.
- Si vous utilisez des CD-R/RW conçus pour la gravure à grande vitesse, le nombre d'erreurs de gravure peut être plus important lorsque vous choisissez la vitesse x2 ou x4. Choisissez la vitesse x8 pour ce type de disque.

- 8.** Appuyez sur [ENTER/YES].

Si vous désirez annuler l'archivage, appuyez sur [EXIT/NO].

Le message "Write Sure?" s'affiche.



- 9.** Appuyez une fois de plus sur [ENTER/YES].

Le BR-1600CD commence à graver les données choisies sur le CD-R/RW.

Une fois l'archivage terminé, "Complete!" s'affiche.

Archiver des données utilisateur (User Backup)

Le BR-1600CD permet d'archiver les données suivantes sur CD-R/RW.

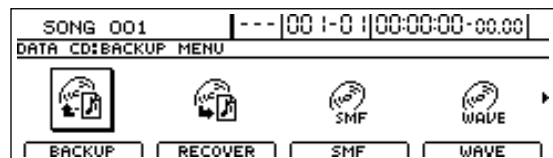
- Patches d'effets d'insertion
- Patches Mastering Tool Kit
- Patches Speaker Modeling
- Patches Vocal Tool Box
- Arrangements rythmiques, motifs de batterie et de basse, boucles

- 1.** Insérez un CD-R/RW vierge dans le graveur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

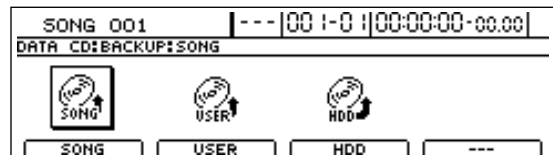
- 2.** Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

La page "Data CD" s'affiche.



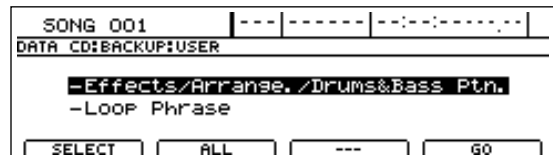
- 3.** Appuyez sur [F1] (BACKUP) ou amenez le curseur sur "BACKUP" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Backup" s'affiche.



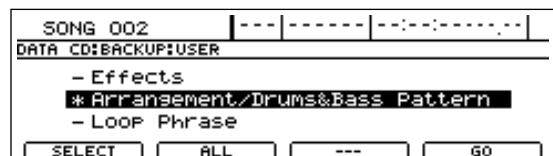
- 4.** Appuyez sur [F2] (USER) ou amenez le curseur sur "USER" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "User Backup" s'affiche.



- 5.** Amenez le curseur sur le type de données que vous voulez archiver et appuyez sur [F1] (SELECT).

Le fichier est sélectionné pour l'archivage.



En cas de besoin, vous pouvez encore choisir d'autres fichiers pour l'archivage. Les données ainsi sélectionnées sont reconnaissables à l'astérisque (*). Appuyez une fois

de plus sur [F1] pour annuler la sélection.

Données pouvant être archivées:

Effects/Arrangement/Drums&Bass Pattern:

- Patches utilisateur des effets d'insertion
- Patches utilisateur Vocal Tool Box
- Patches utilisateur Mastering Tool Kit
- Patches utilisateur Speaker Modeling
- Arrangements rythmiques User (utilisateur)
- Motifs de batterie utilisateur
- Motifs de basse utilisateur

Les données décrites plus haut sont sauvegardées.

Loop Phrase:

Les phrases de boucle sont toutes sauvegardées.

Pour archiver toutes les données résidant sur le disque dur, appuyez sur [F2] (ALL) afin de sélectionner tous les types de données pour l'archivage.

Appuyez une fois de plus sur [F2] pour annuler la sélection. Ce faisant, vous désélectionnez toutes les données.

6. Après avoir choisi tous les fichiers à archiver, appuyez sur [F4] (GO).

Le message "Write Speed?" s'affiche.



7. Utilisez la molette TIME/VALUE pour définir la vitesse de gravure.

Write Speed:

- x2 (352 Kbps) Deux fois la vitesse de lecture.
- x4 (704 Kbps) Quatre fois la vitesse de lecture.
- x8 (1408 Kbps) Huit fois la vitesse de lecture.

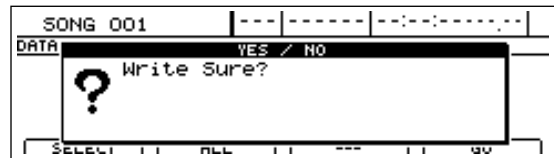
NOTE

- Les vitesses de gravure disponibles sont parfois limitées par le type de support utilisé. Dans ce cas, le BR-1600CD ne propose que les vitesses acceptées par le support lorsque vous tournez la molette TIME/VALUE.
- Si vous utilisez des CD-R/RW conçus pour la gravure à grande vitesse, le nombre d'erreurs de gravure peut être plus important lorsque vous choisissez la vitesse x2 ou x4. Choisissez la vitesse x8 pour ce type de disque.

8. Appuyez sur [ENTER/YES].

Si vous désirez annuler l'archivage, appuyez sur [EXIT/NO].

Le message "Write Sure?" s'affiche.



9. Appuyez une fois de plus sur [ENTER/YES].

Le BR-1600CD commence à graver les données choisies sur le CD-R/RW. Une fois l'archivage terminé, "Complete!" s'affiche.

Archivage de toutes les données du disque dur (HDD Backup)

Le BR-1600CD permet aussi d'archiver toutes les données du disque dur interne sur CD-R/RW. Pour cette opération, il ne faut pas choisir de morceaux ou de données. Les données ainsi archivées peuvent être rechargées ultérieurement.

Cette opération ne s'applique qu'au disque dur ou à la partition actuellement choisi(e). Pour archiver les données des autres disques durs/partitions, il faut d'abord les choisir et ensuite relancer l'opération. Lors du chargement de données archivées, ces dernières sont copiées vers le lecteur actuellement choisi.

1. Insérez un CD-R/RW vierge dans le graveur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

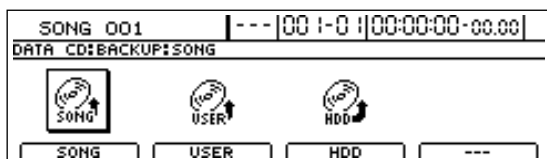
2. Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

La page "Data CD" s'affiche.



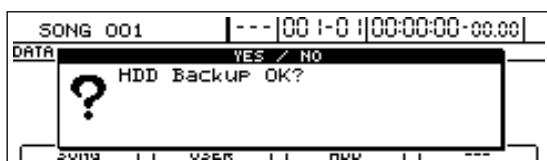
3. Appuyez sur [F1] (BACKUP) ou amenez le curseur sur "BACKUP" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Backup" s'affiche.



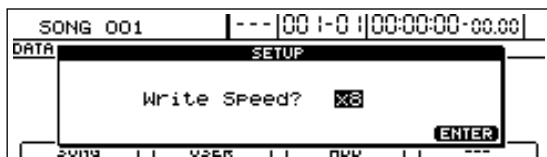
4. Appuyez sur [F3] (HDD) ou amenez le curseur sur "HDD" et appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "HDD Backup OK?" s'affiche.



5. Appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "Write Speed?" s'affiche.



6. Utilisez la molette TIME/VALUE pour définir la vitesse de gravure.

Write Speed:

- x2 (352 Kbps) Deux fois la vitesse de lecture.
- x4 (704 Kbps) Quatre fois la vitesse de lecture.
- x8 (1408 Kbps) Huit fois la vitesse de lecture.

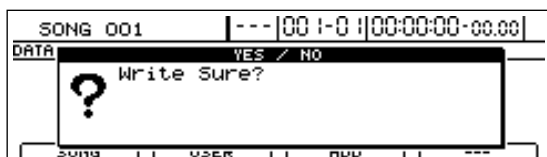
NOTE

- Les vitesses de gravure disponibles sont parfois limitées par le type de support utilisé. Dans ce cas, le BR-1600CD ne propose que les vitesses acceptées par le support lorsque vous tournez la molette TIME/VALUE.
- Si vous utilisez des CD-R/RW conçus pour la gravure à grande vitesse, le nombre d'erreurs de gravure peut être plus important lorsque vous choisissez la vitesse x2 ou x4. Choisissez la vitesse x8 pour ce type de disque.

7. Appuyez sur [ENTER/YES].

Si vous désirez annuler l'archivage, appuyez sur [EXIT/NO].

Le message "Write Sure?" s'affiche.



8. Appuyez une fois de plus sur [ENTER/YES].

Le BR-1600CD commence à graver les données choisies sur le CD-R/RW. Une fois l'archivage terminé, "Comple-te!" s'affiche.

Copier de morceaux et d'autres données archivées sur le disque dur interne (Recover)

NOTE

Remarques concernant le chargement de données archivées

- Il n'est pas possible de travailler directement avec des morceaux ou des données résidant sur un CD-R/RW.
- Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît avant le chargement des données archivées. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées, les réglages de mixage etc. sont effacés.
- Pour arrêter le chargement de données d'un CD-R/RW, appuyez sur [EXIT/NO]. Lorsque le message "Cancel?" apparaît, appuyez sur [ENTER/YES] pour confirmer l'annulation. (Il peut s'écouler un certain temps entre la pression sur [EXIT/NO] et l'apparition de la demande de confirmation.)
- Si la taille des morceaux et autres données que vous comptez charger est supérieure à la capacité résiduelle du disque dur, le message "HDD Full!" apparaît pour signaler que les données ne peuvent pas être lues. Dans ce cas, réduisez le nombre de données et/ou de réglages à charger ou effacez des fichiers du disque dur.

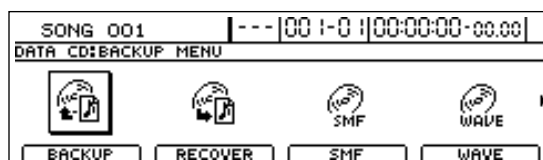
Chargement de morceaux archivés (Song Recover)

1. Insérez le CD-R/RW avec le(s) morceau(x) à charger dans le lecteur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

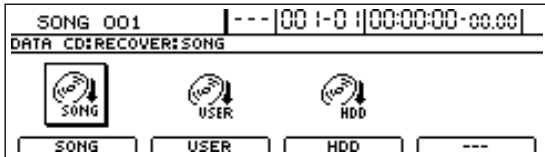
2. Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

La page "Data CD" s'affiche.



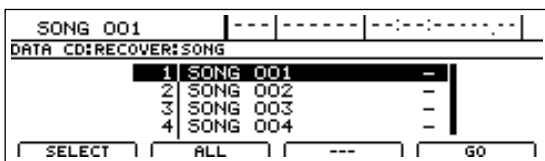
- Appuyez sur [F2] (RECOVER) ou amenez le curseur sur "RECOVER" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Recover" s'affiche.



- Appuyez sur [F1] (SONG) ou amenez le curseur sur "SONG" et appuyez sur [ENTER/YES].

Une liste des morceaux archivés disponibles sur le CD-R/RW est affichée.



- Amenez le curseur sur le morceau que vous voulez charger et appuyez sur [F1] (SELECT).

Le morceau est sélectionné.

En cas de besoin, vous pouvez encore choisir d'autres morceaux. Les morceaux ainsi sélectionnés sont reconnaissables à l'astérisque (*). Appuyez une fois de plus sur [F2] pour annuler la sélection.

Pour charger tous les morceaux du CD-R/RW, appuyez sur [F2] (ALL) afin de sélectionner tous les morceaux pour le chargement.

Appuyez une fois de plus sur [F2] pour annuler la sélection. Ce faisant, vous désélectionnez tous les morceaux.

- Après avoir choisi tous les morceaux à charger, appuyez sur [F4] (GO).

Le BR-1600CD lance le chargement. Une fois le rétablissement de données terminé, "Complete!" s'affiche.

MEMO

Les morceaux sont chargés de façon séquentielle dans des mémoires Song encore vierges.

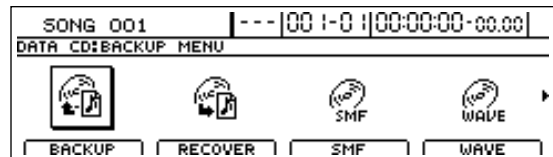
Copier des données archivées sur le disque dur interne (User Recover).

- Insérez le CD-R/RW contenant les données à charger dans le graveur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

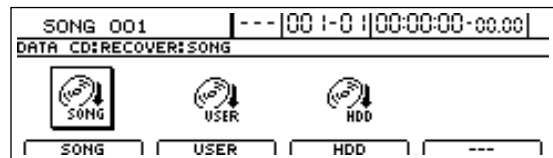
- Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

La page "Data CD" s'affiche.

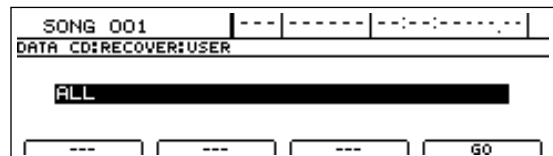


- Appuyez sur [F2] (RECOVER) ou amenez le curseur sur "RECOVER" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Recover" s'affiche.



- Appuyez sur [F2] (USER) ou amenez le curseur sur "USER" et appuyez sur [ENTER/YES].



- Utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir les données à charger.

Si vous choisissez un fichier qui ne contient pas de données d'archive, le message "*EMPTY" apparaît.

Données pouvant être chargées:

ALL

Toutes les données utilisateur du CD-R/RW.

EFFECTS

Tous les Patches utilisateur des effets d'insertion.

MASTERING TOOL KIT

Tous les Patches utilisateur Mastering Tool Kit.

SPEAKER MODELING

Tous les Patches utilisateur Speaker Modeling.

VOCAL TOOL BOX

Tous les Patches utilisateur Vocal Tool Box.

ARRANGEMENT/DRUMS/BASS/LOOP PHRASE

Les arrangements rythmiques, les motifs utilisateur de batterie et de basse ainsi que les phrases de boucle.

ARRANGEMENT

Uniquement les arrangements rythmiques utilisateur.

DRUM&BASS PATTERN

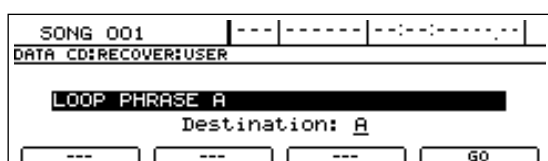
Uniquement les motifs utilisateur de batterie et de basse.

LOOP PHRASE ALL

Uniquement des boucles des banques A~H.

LOOP PHRASE A~H

Uniquement des boucles de la banque choisie.



Si vous choisissez "LOOP PHRASE A~H", la partie inférieure de l'écran affiche une plage vous permettant de choisir la mémoire d'arrivée. Pour choisir une autre mémoire, amenez le curseur sur "Destination" et sélectionnez-la avec la molette TIME/VALUE.

- Une fois toutes les données à charger choisies, appuyez sur [F4] (GO).

Le BR-1600CD lance le chargement. Une fois le rétablissement de données terminé, "Complete!" s'affiche.

NOTE

Si le disque dur contient déjà des données du type choisi, elles sont écrasées pendant le rétablissement. Comme il n'est pas possible de faire marche arrière, nous vous conseillons d'archiver les données internes avant d'en charger d'autres.

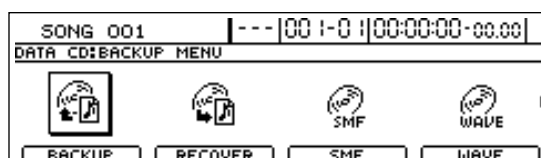
Chargement de toutes les données archivées d'un disque dur (HDD Recover)

- Insérez le CD-R/RW avec le fichier "HDD Backup" voulu dans le lecteur CD-R/RW du HDD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

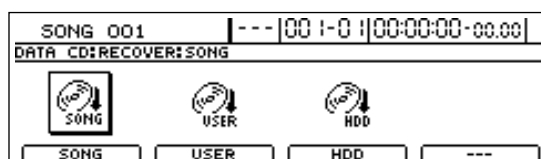
- Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

La page "Data CD" s'affiche.



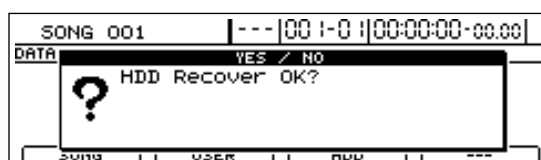
- Appuyez sur [F2] (RECOVER) ou amenez le curseur sur "RECOVER" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Recover" s'affiche.



- Appuyez sur [F3] (HDD) ou amenez le curseur sur "HDD" et appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "HDD Recover OK?" s'affiche.



- Appuyez sur [ENTER/YES].

Le disque dur est d'abord initialisé, après quoi les données d'archive sont chargées. Une fois le rétablissement de données terminé, "Complete!" s'affiche.

NOTE

L'opération "HDD Recover" remplace toutes les données du disque dur par les données du CD-R/RW. C'est pourquoi nous vous conseillons de bien réfléchir si le disque dur ne contient plus de données auxquelles vous tenez avant d'exécuter cette commande.

Copier et sauvegarder des formes d'onde

NOTE

La procédure suivante est uniquement possible avec un ordinateur capable de graver des CD-R/RW.

Si vous disposez d'un ordinateur doté d'un lecteur CD-R/RW, vous pouvez utiliser des CD-R/RW pour transférer des formes d'onde d'un BR-1600CD à un autre.

Cela vous permet aussi de copier des formes d'onde créées avec un logiciel audio pour les utiliser au sein d'un morceau. Inversement, vous pouvez transférer des données de piste du BR-1600CD sur votre ordinateur et les éditer.

Copier des formes d'onde vers une piste audio (WAV/AIFF Import)

NOTE

Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît avant l'exécution de cette commande.

Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO].

Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées ou importées, les réglages de mixage et autres données sont effacés.

NOTE

Songez que seules les données de formes d'onde suivantes peuvent être importées. D'autres types de données ne peuvent généralement pas être importés.

- Choisissez "ISO 9660 Level 2, Mode 1" lors de la gravure des formes d'onde sur le CD-R/RW.
- Les données audio doivent utiliser le format WAV ou AIFF (mono ou stéréo, 8 ou 16 bits) et ne peuvent pas être comprimées. Leur fréquence d'échantillonnage doit être de 44.1kHz.
- La durée des données audio doit s'élever à 500ms ou plus.
- Les noms de fichiers ne peuvent pas dépasser huit caractères et leur extension doit se composer de trois caractères.
- Les repères de boucle des fichiers AIFF sont ignorés.

1. Utilisez un PC pour graver les formes d'onde voulues sur un CD-R/RW. Ce dernier doit ensuite être finalisé.

Voyez les manuels du logiciel utilisé et du CD-R/RW connecté à votre ordinateur pour plus de détails concernant la gravure.

2. Insérez le CD-R/RW avec les données voulues dans le lecteur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

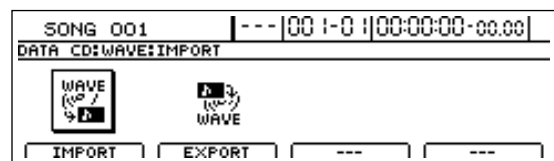
3. Appuyez sur [DATA SAVE/LOAD].

La page "Data CD" s'affiche.



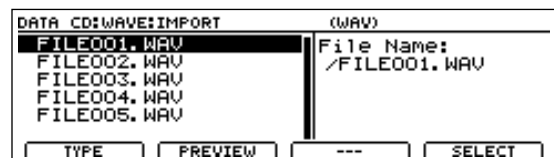
4. Appuyez sur [F4] (WAVE).


La page "WAV/AIFF" s'affiche.

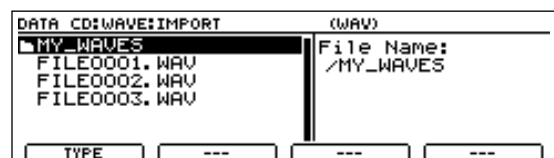


5. Appuyez sur [F1] (IMPORT).

L'écran affiche une liste des fichiers audio résidant sur le CD-R/RW.



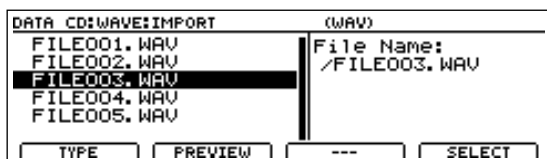
Si les fichiers WAV se trouvent dans un dossier, le nom et l'icône () de ce dernier sont affichés. Pour visionner les fichiers WAV contenus dans un dossier, amenez le curseur sur son nom et appuyez sur [ENTER/YES].



6. Appuyez sur [F1] (TYPE) pour choisir un autre format de formes d'onde à charger.

[F1] permet de commuter entre les formats "WAV" et "AIFF".

7. Amenez le curseur sur un fichier de forme d'onde que vous comptez importer.

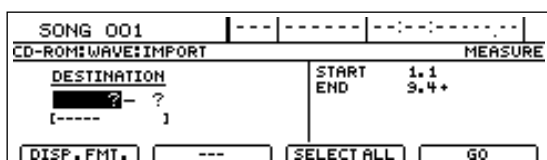


En cas de besoin, vous pouvez auditionner les données de forme d'onde en appuyant sur [F2] (PREVIEW) (WAVE Preview).

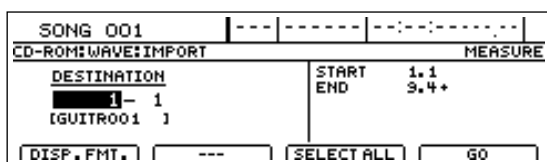
Appuyez de nouveau sur [ENTER/YES] pour arrêter l'audition.

8. Appuyez sur [F4] (SELECT).

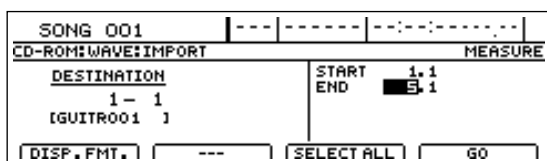
L'écran affiche la page vous permettant de choisir la mémoire d'arrivée.



9. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste d'arrivée.



10. Amenez le curseur dans la partie droite de l'écran et spécifiez la mémoire d'arrivée pour l'import.



Réglez les paramètres suivants

START (début):

Spécifie l'endroit de la piste choisie où les données importées commencent.

END (fin):

Spécifie jusqu'où les données importées continuent.

MEMO

- En cas de besoin, vous pouvez appuyer sur [F1] (DISP.FMT.) pour choisir la façon dont ces positions sont indiquées (mesures, unités temporelles ou marqueurs).
- Si vous choisissez l'indication de mesures ou de marqueurs après avoir spécifié la position au moyen d'une valeur temporelle, il se peut que le symbole "+" soit affiché. Il signifie que la position choisie ne peut pas être affichée de manière plus précise. Vous pouvez alors utiliser la molette TIME/VALUE pour choisir une position pouvant être sélectionnée selon le format actuel.
- Pour importer la forme d'onde telle quelle (du début jusqu'à la fin), appuyez sur [F3] (SELECT ALL).

11. Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [F4] (GO).

Les données de forme d'onde sont alors copiées.

Une fois l'import terminé, le message "Complete!" s'affiche.

Appuyez sur [EXIT/NO] pour interrompre l'import.

Lorsque le message "Cancel?" apparaît, appuyez sur [ENTER/YES]; l'import est annulé (il peut s'écouler un certain temps entre la pression sur [EXIT/NO] et l'apparition du message). Les données importées jusqu'à l'endroit où vous avez interrompu l'opération sont utilisables.

Copier les données audio d'une piste vers un ordinateur (WAV/AIFF Export)

Vous pouvez graver les données audio des pistes choisies sur un CD-R/RW et ensuite importer ces formes d'onde avec un logiciel externe à partir de ce CD-R/RW.

NOTE

Si votre ordinateur ne propose qu'un lecteur CD-ROM ou CD-R, il ne pourra pas lire un CD-RW. Nous vous conseillons dès lors d'utiliser des CD-R.

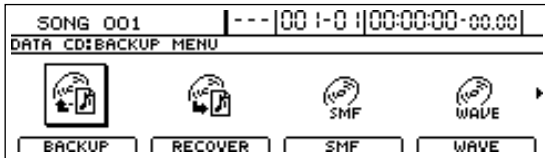
1. Insérez un CD-R/RW vierge dans le lecteur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

2. Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

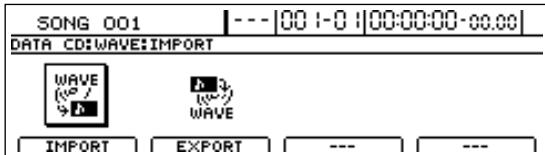
Copier et sauvegarder des formes d'onde

La page "Data CD" s'affiche.



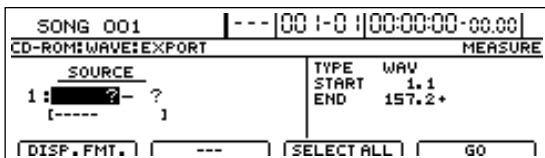
3. Appuyez sur [F4] (WAVE).

La page "WAV/AIFF" s'affiche.

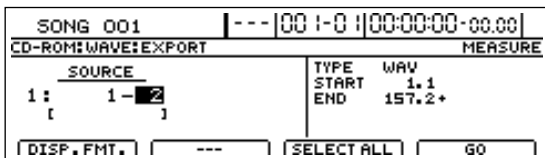


4. Appuyez sur [F2] (EXPORT).

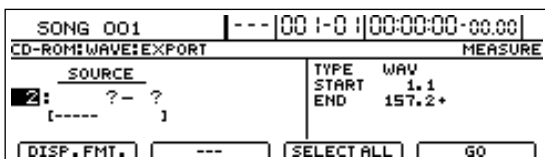
La page "Waveform Data Export" s'affiche.



5. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour choisir les pistes que vous souhaitez exporter.



Pour exporter le même passage (durée, endroit) d'autres pistes, amenez le curseur à la position suivante et effectuez le réglage avec la molette TIME/VALUE.



Le BR-1600CD est prêt pour la sélection d'une autre piste.

Ici, il n'est pas possible d'ajouter d'autres pistes aux pistes déjà choisies.

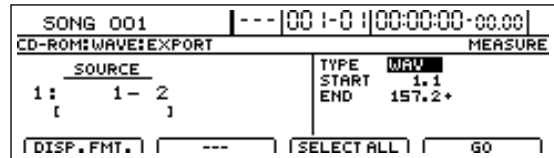
Pour annuler le choix d'une piste, tournez la molette TIME/VALUE vers la gauche et choisissez "?".

Les entrées figurant après le "?" ne sont pas exportées.

En choisissant "*" avec la molette TIME/VALUE, vous pouvez spécifier toutes les pistes ou toutes les pistes virtuelles.

Pour sélectionner toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes, choisissez "*-*".

6. Amenez le curseur sur "TYPE" et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le format de fichier pour l'export.



TYPE:

WAV Les données sont exportées en tant que fichiers WAV (le format audio le plus courant sous Windows).

AIFF Les données sont exportées en tant que fichiers AIFF (le format audio le plus courant sous MacOS).

7. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour spécifier le passage à exporter.

START (début):

Le début des formes d'onde à exporter.

END (fin):

La fin des formes d'onde à exporter.

MEMO

- En cas de besoin, vous pouvez appuyer sur [F1] (DISP.FMT.) pour choisir la façon dont ces positions sont indiquées (mesures, unités temporelles ou marqueurs).
- Si vous choisissez l'indication de mesures ou de marqueurs après avoir spécifié la position au moyen d'une valeur temporelle, il se peut que le symbole "+" soit affiché. Il signifie que la position choisie ne peut pas être affichée de manière plus précise. Vous pouvez alors utiliser la molette TIME/VALUE pour choisir une position pouvant être sélectionnée selon le format actuel.
- Pour exporter la forme d'onde telle quelle (du début jusqu'à la fin), appuyez sur [F3] (SELECT ALL).

8. Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [F4] (GO).

Le message "Write Speed?" s'affiche.



9. Utilisez la molette TIME/VALUE pour définir la vitesse de gravure.

Write Speed:

- x2 (352 Kbps) Deux fois la vitesse de lecture.
- x4 (704 Kbps) Quatre fois la vitesse de lecture.
- x8 (1408 Kbps) Huit fois la vitesse de lecture.

NOTE

Avec certains supports, la plage de vitesses de gravure peut être limitée. Dans ce cas, les valeurs disponibles avec la molette TIME/VALUE peuvent aussi être limitées.

10. Appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "Write Sure?" s'affiche.
 Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT/NO].

11. Appuyez à nouveau sur [ENTER/YES].

La gravure du CD-R/RW commence.
 Une fois l'export terminé, le message "Complete!" s'affiche.
 Le CD-R/RW est gravé selon le format "ISO9660 Level 2, Mode 1".

Piste 1, piste "V" 1	T01__01.WAV ou T01__01.AIF.
Piste 1, piste "V" 2	T01__02.WAV ou T01__02.AIF.
Piste 1, piste "V" 3	T01__03.WAV ou T01__03.AIF.
:	
Piste 2, piste "V" 15	T02__15.WAV ou T02__15.AIF.
Piste 2, piste "V" 16	T02__16.WAV ou T02__16.AIF.
:	
Piste 3/4, piste "V" 1	T0304_01.WAV ou T0304_01.AIF.
Piste 3/4, piste "V" 2	T0304_02.WAV ou T0304_02.AIF.
:	
Piste 15/16, piste "V" 15	T151615.WAV ou T151615.AIF.
Piste 15/16, piste "V" 16	T151616.WAV ou T151616.AIF.

12. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

13. Appuyez sur le bouton EJECT du graveur pour éjecter le CD-R/RW.

14. Utilisez un logiciel ad hoc sur votre ordinateur pour charger les fichiers du CD-R/RW.

NOTE

- Si vous chargez un disque CD-R contenant déjà des données, le message "Not Blank Disc" (disque non vierge) apparaît et empêche la gravure. Veillez à utiliser uniquement des disques vierges.
- Si vous chargez un disque CD-RW contenant déjà des données, le message "Erase Disc?" apparaît. Appuyez sur [ENTER/YES] pour effacer le disque. Une fois le disque effacé, l'export continue.
- Si vous choisissez une piste mono, ses données sont exportées sous forme d'un fichier de forme d'onde mono. Des pistes stéréo sont exportées en tant que formes d'onde stéréo.
- Les pistes 9/10~15/16 étant considérées comme des paires stéréo, vous ne pouvez pas en exporter les données en mono.
- Pour interrompre la gravure en cours, appuyez sur [EXIT/NO]. Lorsque le message "Cancel?" apparaît, appuyez sur [ENTER/YES]; l'export est annulé (il peut s'écouler un certain temps entre la pression sur [EXIT/NO] et l'apparition du message). Il est toutefois impossible de garantir que les données enregistrées jusque là seront utilisables.
- Songez qu'un CD-R dont vous interrompez la gravure devient inutilisable.

Reproduction de fichiers SMF avec des instruments MIDI externes (SMF Player)

Le BR-1600CD peut reproduire des fichiers SMF d'un CD-R/RW et transmettre ces données à un générateur de sons connecté à la prise MIDI OUT.

Seuls les fichiers SMF répondant aux critères suivants peuvent être lus.

Format:

"0" ou "1"

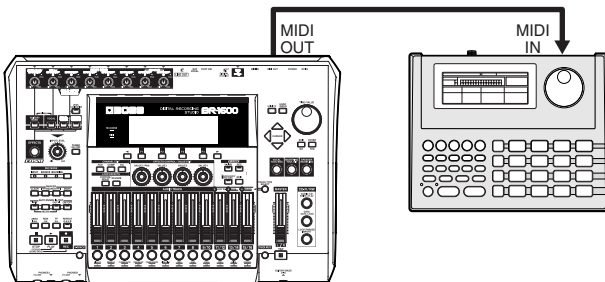
Taille de fichier:

Maximum 250Ko (cela dépend toutefois du contenu du fichier SMF choisi)

Messages SysEx:

paquets de données de 512 octets maximum

1. Servez-vous d'un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT du BR-1600CD à la prise MIDI IN du module externe.

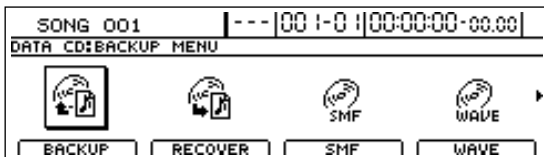


2. Insérez le CD-R/RW avec le(s) fichier(s) SMF à reproduire dans le lecteur CD-R/RW.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

3. Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

La page "Data CD" s'affiche.



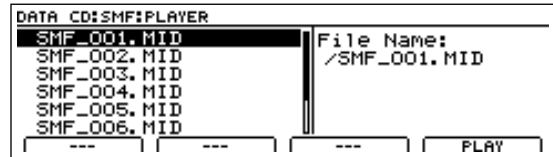
4. Appuyez sur [F3] (SMF).

La page contenant les options pour la reproduction de fichiers SMF s'affiche.



5. Appuyez sur [F1] (PLAYER).

L'écran affiche une liste des fichiers SMF résidant sur le CD-R/RW.



6. Amenez le curseur sur le fichier SMF à reproduire et appuyez sur [F4] (PLAY).



Le message "Now Loading..." apparaît et le fichier SMF est chargé du CD-R/RW.

Une fois les données chargées, le BR-1600CD lance la reproduction.

7. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [ENTER/YES].

NOTE

Si le fichier SMF contient beaucoup de données, la reproduction pourrait souffrir de retards occasionnels.

Effacer des données d'un CD-RW

Un CD-RW peut être réutilisé en effaçant les données qu'il contient.

NOTE

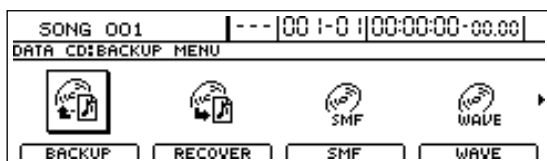
- Cette procédure efface toutes les données du disque.
- Cette fonction est seulement disponible pour des disques CD-RW. Il n'est pas possible d'effacer des CD-R.

1. Insérez le CD-RW que vous souhaitez effacer dans le graveur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

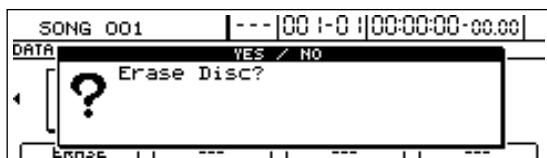
2. Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

La page "Data CD" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "ERASE" et appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "Erase Disc?" s'affiche.



4. Appuyez sur [ENTER/YES].

Appuyez sur [EXIT/NO] pour annuler la commande.

Les données sont effacées et l'écran vous informe de l'avancement de la procédure. Une fois l'effacement terminé, "Complete!" s'affiche.

NOTE

- La durée de l'effacement dépend du type de CD-RW et du volume de données qu'il contient.
- Vous ne pouvez pas arrêter une opération d'effacement en cours.

Spécifier le temps jusqu'à ce que le lecteur CD-R/RW s'arrête (CD Hold Time)

A chaque fois que le BR-1600CD accède au lecteur CD-R/RW, le moteur du lecteur continue à tourner brièvement après l'exécution de la commande choisie. Comme le bruit pourrait gêner vos enregistrements, il est possible de spécifier un intervalle plus bref avant la mise au repos du lecteur.

1. Appuyez sur [UTILITY].

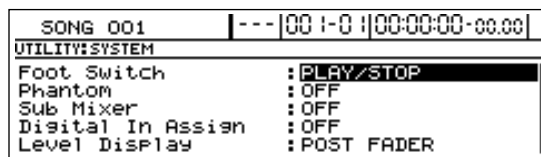
Le menu "Utility" s'affiche.



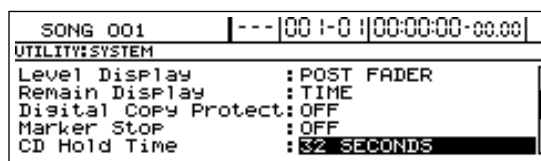
2. Amenez le curseur sur "SYSTEM" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est déjà affichée.

La page des paramètres système apparaît.



3. Amenez le curseur sur "CD Hold Time" et choisissez une valeur avec la molette TIME/VALUE.



L'intervalle de mise au repos du lecteur CD peut être réglé sur 1~32 secondes. A la livraison, cette durée s'élève à 32 secondes.

MEMO

Quand le moteur du lecteur CD-R/RW est à l'arrêt, il faut un certain temps avant qu'il n'atteigne à nouveau sa vitesse de croisière pour la gravure ou la lecture de données. Si vous comptez accéder fréquemment au lecteur, nous vous conseillons d'augmenter l'intervalle de mise au repos.

Fonctions utiles pour la création de CD audio

Ici, vous trouverez des consignes pour la création de CD audio ainsi qu'une présentation de plusieurs fonctions pratiques.



Voyez "Graver le morceau sur CD (Audio CD Write)" (Opérations élémentaires, p. 62) pour les fonctions de base liées à la création de CD audio.

Précautions

Vous pouvez créer des CD à partir de disques CD-R et CD-RW. Songez cependant que certains lecteurs CD ne peuvent pas reproduire des CD-RW.

Retenez en outre qu'il existe aussi des lecteurs CD incapables de restituer des CD-R. Si un CD-R ne peut pas être reproduit par un lecteur CD, essayez avec un autre lecteur.

Le graveur CD-R/RW du BR-1600CD peut reproduire des CD audio disponibles dans le commerce, des CD-R et des CD-RW.

Spécifier les blancs entre les plages (Pre-Gap)

Lors de la reproduction d'un CD audio sur un lecteur CD standard, vous remarquerez parfois l'affichage "-3, -2, -1" avant le début de la plage suivante. Ce blanc est ce que nous appelons ici le "Pre-Gap". Sa durée étant variable, vous pouvez la spécifier pour chaque morceau lors de la création d'un nouveau CD.

1. Appuyez sur [AUDIO CD WRITE/PLAY].

La page "Audio CD" s'affiche.



2. Appuyez sur [F1] (WRITE).

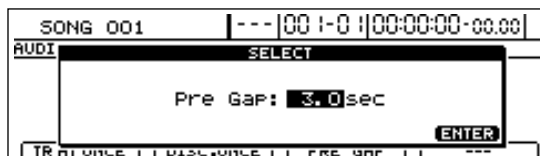
La page "Audio CD Write" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "PRE GAP" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (PRE GAP) si l'icône PRE GAP est déjà affichée.

L'écran affichant les paramètres d'intervalle apparaît.



4. Utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier la durée des blancs.

NOTE

Lors de la création d'un CD avec la fonction "Disc At Once By Marker" (voyez Opérations élémentaires, p. 66), la durée des blancs spécifiée ici est ignorée (l'intervalle sera alors de 0 secondes).

MEMO

Le blanc est ajouté à la fin du morceau précédent. Si ce dernier contient déjà un silence plus ou moins long, l'intervalle spécifié ici y est ajouté lors de la reproduction avec un lecteur CD. Voyez "Effacer des données audio (Track Erase)" (p. 63) pour effacer des silences à la fin d'un morceau.

Effacer des disques CD-RW (CD-RW Erase)

Un CD-RW peut être réutilisé en effaçant les données qu'il contient.

NOTE

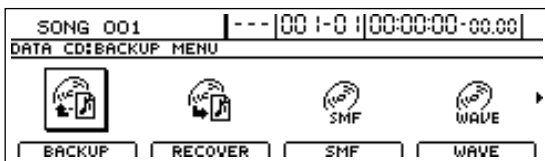
- Cette procédure efface toutes les données du disque. Soyez donc prudent et vérifiez le contenu du CD-RW avant de l'effacer.
- Cette fonction est seulement disponible pour des disques CD-RW. Il n'est pas possible d'effacer des CD-R.

1. Insérez le CD-RW que vous souhaitez effacer dans le graveur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

2. Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

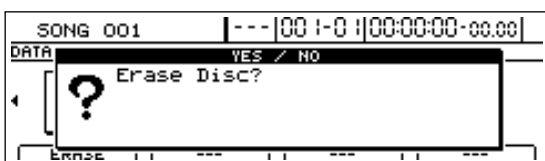
La page "Data CD Save/Load" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "ERASE" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton FUNCTION associé si l'icône ERASE est déjà affichée.

Le message "Erase Disc?" s'affiche.



4. Appuyez sur [ENTER/YES]. (Si vous renoncez à effacer le disque, appuyez sur [EXIT/NO].)

Les données sont effacées et l'écran vous informe de l'avancement de la procédure. Quand le disque est complètement effacé, le message "Complete" s'affiche et les boutons des pistes se mettent à clignoter.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

6. Appuyez sur le bouton EJECT du graveur pour éjecter le CD-R/RW.

NOTE

- L'éjection du disque peut prendre quelques secondes.
- Vous ne pouvez pas arrêter une opération d'effacement en cours.
- La durée de l'effacement dépend du type de CD-RW et du volume de données qu'il contient.

Préparer un CD pour un lecteur conventionnel (Finalize)

Un CD généré avec le graveur CD-R/RW du BR-1600CD peut uniquement être reproduit par un lecteur CD conventionnel s'il est finalisé. Vous pouvez finaliser un CD-R/RW audio à n'importe quel moment.

MEMO

Vous avez dit "finaliser"?

Outre les données audio, un "vrai" CD contient des données de position et de durée des plages devant être insérées. Cette préparation est appelée "finalisation."

Si vous finalisez un disque:

Un CD audio finalisé peut être lu par un lecteur CD conventionnel. Cependant, il ne sera plus possible d'ajouter des plages à un CD finalisé.

Attendez donc qu'un CD contienne plusieurs plages avant de le finaliser pour ne pas gaspiller de place et d'argent.

C'est la raison pour laquelle il vaut mieux attendre qu'un disque CD-R soit pratiquement plein avant de le finaliser.

Si vous ne finalisez pas le disque:

Il est impossible d'écouter un CD audio sur un lecteur CD standard tant qu'il n'a pas été finalisé; cependant, vous pouvez continuer à y ajouter des morceaux. Avant d'espérer pouvoir reproduire votre CD audio avec un lecteur CD conventionnel, il faut le finaliser.

1. Insérez le CD-R/RW que vous souhaitez finaliser dans le graveur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

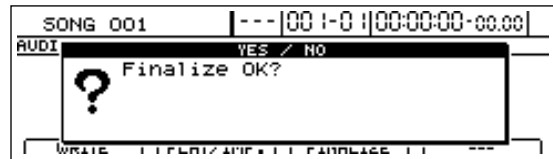
2. Appuyez sur [AUDIO CD WRITE/PLAY].

La page "Audio CD" s'affiche.



3. Appuyez sur [F3] (FINALIZE).

Le message "Finalize OK?" s'affiche.



4. Appuyez sur [ENTER/YES].

Si vous désirez annuler l'opération, appuyez sur [EXIT/NO].

Le disque est finalisé et l'écran vous informe de l'avancement de la procédure. Quand le disque est finalisé, le message "Complete" s'affiche et les boutons des pistes se mettent à clignoter.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

6. Appuyez sur le bouton EJECT du graveur pour éjecter le CD-R/RW.

NOTE

- Vous ne pouvez pas arrêter une finalisation en cours.
- L'éjection du disque peut prendre quelques secondes.

Importer des plages d'un CD dans des pistes audio (Audio CD Import)

Le BR-1600CD permet d'importer des plages d'un CD audio et de copier ces données vers une piste audio.

NOTE

Remarque importante

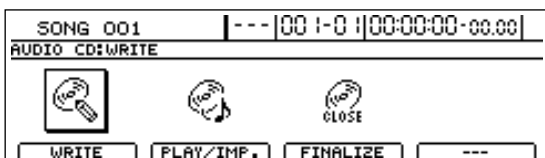
- Le BR-1600CD et son graveur CD-R/RW sont conçus pour vous permettre de reproduire des données dont vous détenez les droits ou pour lesquelles vous avez obtenu, auprès du détenteur des droits, l'autorisation de faire une copie. De ce fait, la reproduction de CD disponibles dans le commerce ou de matériel protégé en contournant le système de prévention technologique (SCMS ou autre) visant à empêcher l'utilisateur de créer des copies numériques de seconde génération et ultérieures, constitue une infraction à la législation régissant les droits d'auteur et risque d'entraîner des poursuites même si ces copies sont à usage personnel. Veuillez consulter un spécialiste en droits d'auteur ou des publications spécialisées afin de savoir comment obtenir la permission de reproduire des données auprès des détenteurs des droits.
- Le BR-1600CD ne permet pas d'importer toutes les plages d'un CD en une fois. Les morceaux doivent être importés un à un.

1. Insérez le CD audio dans le lecteur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

2. Appuyez sur [AUDIO CD WRITE/PLAY].

La page "Audio CD" s'affiche.

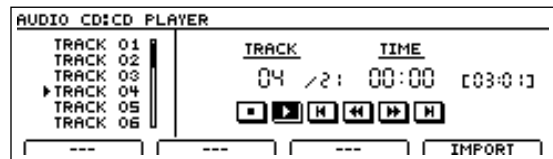


3. Appuyez sur [F2] (PLAY/IMP.).

La page "Audio CD Import" s'affiche.



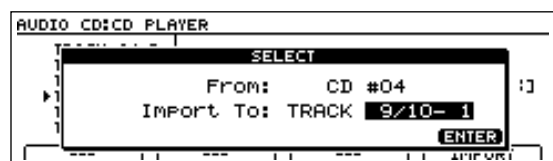
4. Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le numéro de la plage à importer.



En cas de besoin, vous pouvez vous servir de la procédure habituelle pour auditionner la plage choisie du CD (Opérations élémentaires, p. 70).

5. Appuyez sur [F4] (IMPORT).

La page "Audio CD Import" s'affiche.



6. Utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir la destination des données et appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "Now Importing..." apparaît et l'import des données audio commence. Une fois l'import terminé, "Complete!" s'affiche.

Section 5

Utilisation du MIDI

Les rudiments du MIDI

En reliant votre BR-1600CD à d'autres appareils compatibles au MIDI, vous pouvez...

- Utiliser un générateur de sons pour la reproduction d'un accompagnement rythmique.
- Synchroniser la reproduction avec un séquenceur ou une boîte à rythmes externe.
- Télécommander des appareils compatibles au format MMC à partir du BR-1600CD.
- Télécommander le volume des pistes/canaux avec des commandes MIDI ("MIDI Fader").
- Enregistrer des motifs de batterie et de basse au moyen d'un contrôleur MIDI externe ("MIDI Recording").

Cette section présente les notions de base du MIDI et les différentes applications envisageables.

Qu'est-ce que le MIDI?

MIDI est le sigle de "Musical Instrument Digital Interface". Il s'agit d'une norme universelle permettant l'échange de données de jeu, de changements de programme et d'autres informations entre instruments de musique électroniques et ordinateurs. Tout appareil compatible MIDI peut échanger des données avec des appareils compatibles MIDI de différents types et marques.

Prises MIDI

Les commandes MIDI (les données pouvant être transmises) passent par trois types de prises MIDI.

MIDI IN:

Cette prise reçoit les messages venant d'autres appareils MIDI.

MIDI OUT:

Cette prise transmet les messages MIDI du BR-1600CD.

MIDI THRU:

Cette prise retransmet les messages MIDI reçus via la prise MIDI IN à d'autres appareils.

NOTE

Le BR-1600CD dispose de prises MIDI IN et MIDI OUT (la prise MIDI THRU fait donc défaut).

Canaux MIDI

La norme MIDI permet de transmettre différents messages à plusieurs appareils via un seul câble. Pour que chaque unité reçoive les données qui lui sont destinées, le MIDI utilise des canaux.

Un canal MIDI ressemble fort à un canal de télévision. Un poste reçoit en effet les signaux de tous les canaux disponibles mais ne montre que les images du canal que vous choisissez. Pour cela, il faut régler le récepteur sur le canal voulu. Le MIDI utilise un principe semblable: si l'émetteur transmet ses messages sur le canal "1", le récepteur ne peut les exécuter que s'il reçoit sur le canal "1".

Tableaux d'équipement MIDI

Le MIDI a été conçu de façon à permettre une communication valable entre bon nombre de dispositifs. Cela ne signifie cependant pas que tous les appareils MIDI comprennent toutes les commandes MIDI disponibles. Un message MIDI ne sera donc exécuté que si le récepteur le "supporte".

Afin de vous permettre de vérifier rapidement si une commande MIDI transmise par un appareil peut être exécutée par un autre, chaque mode d'emploi contient un "tableau d'équipement MIDI" spécifiant, sous forme de liste, les messages transmis et reçus par l'appareil en question.

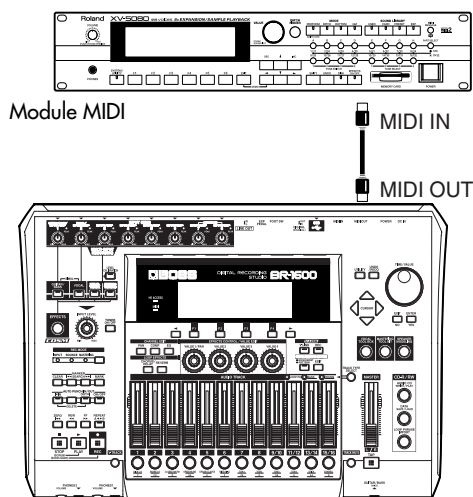
Il importe donc de comparer les tableaux des deux unités pour déterminer si le transfert de certaines commandes MIDI a des chances d'aboutir.

Pour en savoir plus sur les fonctionnalités MIDI du BR-1600CD, voyez "Guide d'équipement MIDI (en anglais)" (p. 288).

Reproduction de motifs de basse/de batterie avec un module MIDI

Les motifs de batterie et de basse, les arrangements rythmiques etc. sont reproduits par les sonorités de basse et de batterie du BR-1600CD. Vous pouvez cependant faire appel aux sonorités d'un autre instrument en reliant la prise MIDI OUT à l'entrée de l'instrument externe. Cela vous permettra notamment d'utiliser des sons plus appropriés pour le genre musical en question.

1. Utilisez un câble MIDI pour relier le BR-1600CD au générateur externe comme illustré ci-dessous.



2. Appuyez sur [UTILITY].

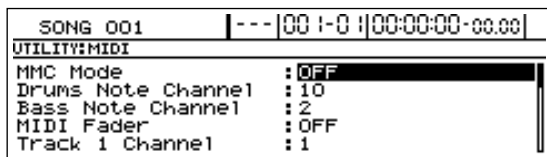
Le menu "Utility" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "MIDI" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (MIDI) si l'icône MIDI est déjà affichée.

La page "MIDI" s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "Drums Note Channel" et spécifiez le canal MIDI avec la molette TIME/VALUE.

OFF: Les commandes de note de la batterie ne sont pas transmises.

1~16: Les commandes de note de la batterie sont transmises sur le canal MIDI choisi.

MEMO

Le canal MIDI choisi ici doit correspondre au canal de réception du module MIDI. La plupart des modules compatibles GS et/ou GM ainsi que des boîtes à rythmes BOSS utilisent le canal MIDI "10" pour les parties de batterie. Ce serait donc une bonne idée de commencer par ce canal-là. Sinon, voyez le mode d'emploi du module externe pour savoir comment modifier son canal de réception.

5. Amenez le curseur sur "Bass Note Channel" et spécifiez le canal MIDI avec la molette TIME/VALUE.

OFF: Les commandes de note de la basse ne sont pas transmises.

1~16: Les commandes de note de la basse sont transmises sur le canal MIDI choisi.

MEMO

Le canal MIDI choisi ici doit correspondre au canal de réception du module MIDI. La plupart des modules compatibles GS et/ou GM utilisent le canal MIDI "2" pour les parties de basse. Ce serait donc une bonne idée de commencer par ce canal-là. Sinon, voyez le mode d'emploi du module externe pour savoir comment modifier son canal de réception.

6. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale après avoir réglé ces paramètres.

7. Lancez la reproduction du rythme.

Le module externe joue alors les parties de basse et de batterie.

En cas de besoin, changez le volume du module externe.

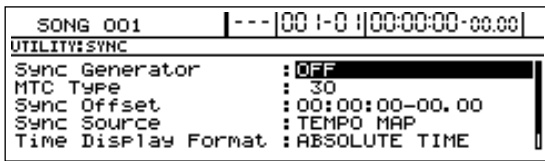
Sons de batterie et numéros de note

Le tableau ci-dessous indique la correspondance entre les sons de batterie et les numéros de note.

Nom du son	Numéro de note
Kick 1	C 2 (36)
Snare 1	D 2 (38)
Charleston fermé	F#2 (42)
Charleston ouvert	A#2 (46)
Cymbale crash	C#3 (49)
Cymbale ride	D#3 (51)
Tom 1	F 2 (41)
Tom 2	A 2 (45)
Tom 3	C3 (48)
Tom 4	D 3 (50)
Stick	G 1 (31)
Cloche	G#3 (56)
Kick 2	B 1 (35)
Snare 2	E 2 (40)
Métronome (clic)	A 1 (33)
Métronome (cloche)	A#1 (34)
Claves	D#5 (75)
Hi-Q	D#1 (27)

Si le module MIDI externe utilise d'autres numéros de note pour les sonorités reprises plus haut, vous devez en changer l'affectation.

Voyez le mode d'emploi du module pour en savoir plus.



- Amenez le curseur sur "Sync Generator" et sélectionnez "MIDI CLOCK" avec la molette TIME/VALUE.

Sync Generator:

Ce paramètre permet de choisir le type de signal de synchronisation devant être transmis à la prise MIDI OUT.

La synchronisation du dispositif externe ne fonctionnera que si vous choisissez le signal approprié.

OFF:

Aucun signal de synchro n'est transmis.

MTC:

Transmission de signaux MTC ("MIDI Time Code").

MIDI CLOCK:

Transmission de signaux MIDI Clock sur base du tempo actuellement choisi.

- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
- Lancez la reproduction sur le BR-1600CD.

Le séquenceur démarre quasi au même moment et se synchronise avec les signaux entrants.

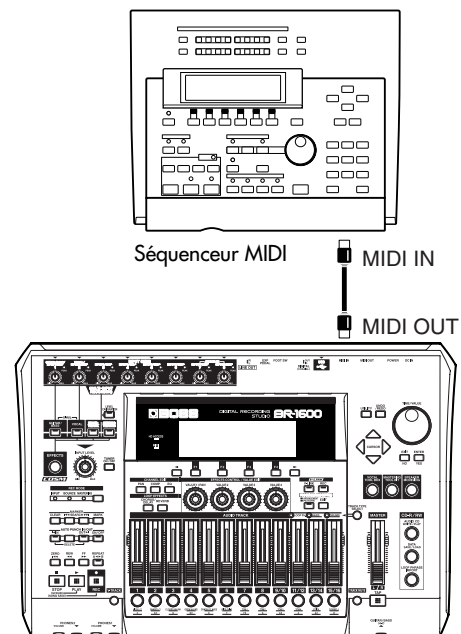
Synchronisation d'un séquenceur MIDI avec des signaux MTC

Le terme "MIDI Time Code" (MTC) renvoie à un signal de synchronisation qui est la version MIDI d'un code utilisé dans le monde du cinéma. Un signal MTC contient des informations relatives à la position et non au tempo; il est donc plus précis qu'un signal MIDI Clock. Bien que ce signal soit monnaie courante dans les studios, il existe toujours des séquenceurs qui n'acceptent pas le code MTC.

- Faites d'abord le nécessaire pour que le séquenceur MIDI reçoive des signaux MTC.

Voyez le mode d'emploi du séquenceur pour savoir comment vous y prendre.

- Utilisez un câble MIDI pour relier le BR-1600CD au séquenceur MIDI comme illustré ci-dessous.



- Appuyez sur [UTILITY].

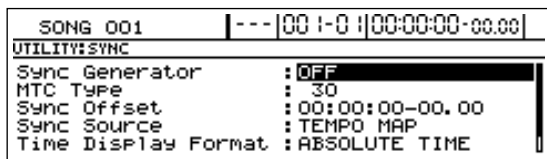
Le menu "Utility" s'affiche.



- Amenez le curseur sur "SYNC" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SYNC) si l'icône SYNC est déjà affichée.

La page "Sync Parameter" s'affiche.



5. Amenez le curseur sur "Sync Generator" et sélectionnez "MTC" avec la molette TIME/VALUE.

Voilà le BR-1600CD préparé pour transmettre des signaux MTC.

6. Amenez le curseur sur "MTC Type" et choisissez un format MTC avec la molette TIME/VALUE.

Veillez à choisir un format MTC sur le BR-1600CD que le séquenceur MIDI accepte. Voyez le mode d'emploi du séquenceur pour savoir comment vous y prendre. Pour en savoir plus sur les formats MTC, voyez "A propos des formats MTC".

7. Lancez la reproduction sur le BR-1600CD.

Le séquenceur démarre quasi au même moment et se synchronise avec les signaux entrants.

8. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale après avoir réglé ces paramètres.

N'oubliez pas de spécifier sur le séquenceur externe qu'il doit se synchroniser avec des signaux MTC (les signaux MIDI Clock n'ont rien à voir avec le code MTC).

MEMO

Format MTC "drop" et "non-drop"

Les magnétoscopes NTSC peuvent utiliser l'un de deux types de signal MTC: "drop" et "non-drop". La différence entre les deux est que le format MTC "non-drop" représente un flux d'images continu. Les appareils NTSC utilisant le format "drop", par contre, laissent tomber ("drop") une image par minute, à l'exception de la 10^e, 20^e, 30^e, 40^e et 50^e minute.

Le format "Non-Drop" sert dans la majorité des productions audio et vidéo car sa vitesse continue facilite son utilisation. En revanche, pour les applications comme la diffusion radio ou télévision où le code temporel doit correspondre au temps de synchronisation, on utilise le format MTC "Drop".

MEMO

A propos des formats MTC

Le BR-1600CD propose les formats MTC suivants. Vérifiez d'abord les formats MTC reconnus par le séquenceur et choisissez-en un sur le BR-1600CD.

30	30 images par seconde, format "Non-Drop". C'est la vitesse utilisée pour les appareils audio comme les enregistreurs à bande analogiques et pour le format de télévision NTSC noir et blanc (au Japon et aux E.-U.).
29N	29,97 images par seconde, format "Non-Drop". Format utilisé par des appareils vidéo NTSC couleurs (au Japon et aux E.-U.).
29D	29,97 images par seconde, format "Drop". Format utilisé par les télévisions fonctionnant en NTSC (au Japon et aux E.-U.).
25	25 images par seconde. Format utilisé pour les appareils vidéo SECAM et PAL (en Europe et ailleurs), pour des appareils audio ainsi qu'au cinéma.
24	24 images par seconde. Format utilisé pour des longs-métrages américains.

Changer l'affichage de la plage TIME

Lorsque le BR-1600CD transmet des signaux MTC pour synchroniser des appareils MIDI externes, vous pouvez spécifier comment la position est affichée dans la plage TIME.

1. A la page "Sync Parameter", amenez le curseur sur "Time Display Format" et sélectionnez le format voulu avec la molette TIME/VALUE.

Time Display Format

Ce paramètre permet de spécifier la façon dont les indications temporelles sont affichées dans la plage TIME. Le mode "ABS" est choisi par défaut. Vous pouvez cependant choisir "REL" lorsque le BR-1600CD transmet des signaux MTC à un appareil MIDI externe.

ABSOLUTE TIME

La position réelle (affichée à l'écran) peut être décalée au moyen d'une valeur "offset".

RELATIVE TIME

Le début du morceau est toujours indiqué comme étant "00:00:00-00.00".

2. Amenez le curseur sur "Time Offset" et choisissez le décalage ad hoc avec la molette TIME/VALUE.

Vous pouvez spécifier un décalage entre la position MTC du BR-1600CD et la valeur MTC transmise au récepteur MIDI pour assurer la correspondance entre les données audio et la séquence MIDI.

Pour calculer ce décalage, il suffit de soustraire la position du BR-1600CD de la position MTC correspondante du séquenceur.

Pour faire en sorte que les appareils MIDI externes démarrent à partir des positions MTC indiquées quand le BR-1600CD se trouve à la position "01h00m00s00", il faut entrer les décalages suivants:

Position du BR-1600CD	Position MTC des appareils MIDI	Décalage (Offset)
01h00m00s00	01h30m00s00	00h30m00s00
01h00m00s00	00h30m00s00	23h30m00s00

3. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Synchronisation d'un appareil MIDI sur base d'un code enregistré avec le BR-1600CD (Sync Track)

Avec la procédure suivante, vous pouvez enregistrer des signaux MIDI Clock avec le BR-1600CD, ce qui présente l'avantage que d'éventuels changements de tempo sont également pris en compte.

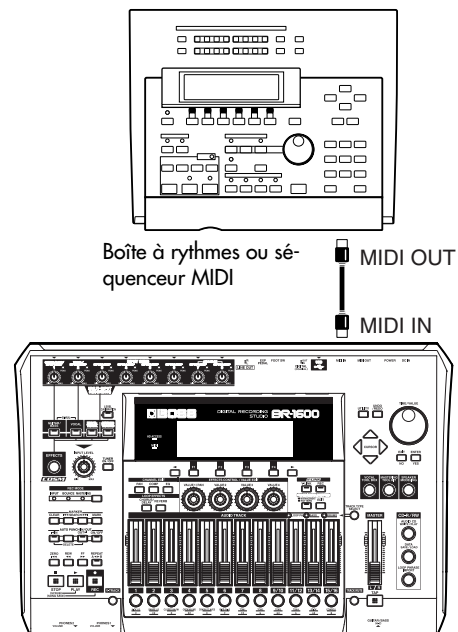
Ces signaux sont enregistrés sur la piste de synchronisation ("Sync Track") du BR-1600CD et renvoyés au séquenceur etc. qui se synchronise dès lors (en quelque sorte) avec son propre code.

- Cette approche ne fonctionne que si vous créez d'abord une piste de synchronisation.

1. Effectuez tous les réglages nécessaires pour définir le séquenceur MIDI ou la boîte à rythmes comme source de synchronisation (maître) et activer la transmission de signaux MIDI Clock.

Voyez le mode d'emploi du séquenceur ou de la boîte à rythmes pour savoir comment vous y prendre.

2. Utilisez un câble MIDI pour relier le BR-1600CD au séquenceur comme illustré.



3. Appuyez sur [UTILITY].

Le menu "Utility" s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "SYNC TRACK" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (SYNC TRACK) si l'icône SYNC TRACK est déjà affichée.

Le message "Waiting for Clock..." apparaît et le BR-1600CD passe en mode d'attente de signaux MIDI Clock.



5. Lancez la reproduction du séquenceur ou de la boîte à rythmes.

Le BR-1600CD enregistre les signaux MIDI Clock reçus. Pendant l'enregistrement de ces signaux, vous ne pouvez ni lancer la reproduction, ni l'enregistrement audio. Vous ne pouvez d'ailleurs pas non plus reproduire des accompagnements rythmiques.

Les valeurs de tempo 25~250 BPM peuvent être enregistrées. Un tempo supérieur à 250 BPM sera considéré comme du 250 BPM et enregistré comme tel. Des valeurs inférieures à 25 BPM sont considérées comme 25 BPM.

La piste de synchronisation peut enregistrer jusqu'à ±4.000 notes (soit ±500 mesures en 4/4). Au-delà de cette limite, le BR-1600CD arrête automatiquement l'enregistrement.

6. Quand que le séquenceur MIDI/la boîte à rythmes atteint la fin du morceau, arrêtez sa reproduction.

L'enregistrement de signaux MIDI Clock s'arrête et l'écran retourne à la page principale.

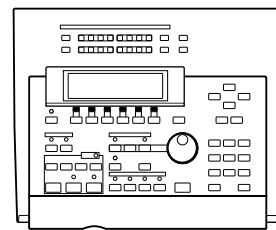
La piste de synchronisation est à présent prête à l'emploi.

7. Pour conserver les signaux de la piste de synchronisation, sauvegardez le morceau (p. 72).

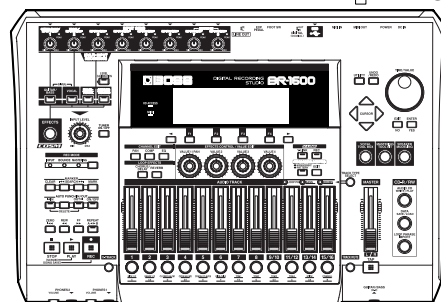
Vous pouvez enregistrer une piste de synchronisation par morceau.

- **Voyons maintenant comment on fait pour synchroniser le séquenceur MIDI ou la boîte à rythmes avec la piste de synchro du BR-1600CD.**

1. Effectuez tous les réglages nécessaires pour définir le séquenceur MIDI ou la boîte à rythmes comme esclave de synchronisation et activer la réception de signaux MIDI Clock.
2. Effectuez les connexions illustrées ci-dessous.

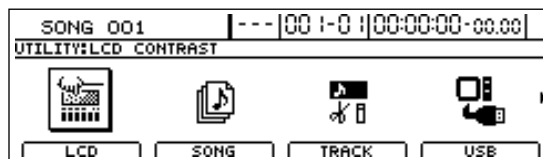


Boîte à rythmes ou séquenceur MIDI
MIDI IN
MIDI OUT



3. Appuyez sur [UTILITY].

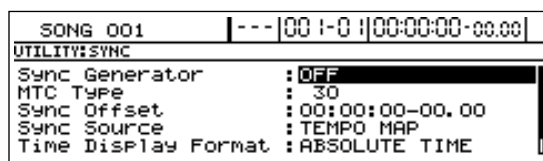
Le menu "Utility" s'affiche.



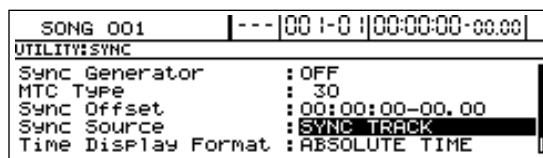
4. Amenez le curseur sur "SYNC" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SYNC) si l'icône SYNC est déjà affichée.

La page avec les paramètres de synchronisation apparaît.



5. Amenez le curseur sur "Sync Source" et sélectionnez "SYNC TRACK" avec la molette TIME/VALUE.



TEMPO MAP: Utilisation du canevas de tempo de l'arrangement rythmique.

SYNC TRACK: Utilisation de la piste de synchronisation.

NOTE

"SYNC TRACK" est uniquement disponible lorsque la piste de synchronisation contient des données.

6. Amenez le curseur sur "Sync Generator" et sélectionnez "MIDI CLOCK" avec la molette TIME/VALUE. Voilà le BR-1600CD prêt pour transmettre des signaux MIDI Clock.
7. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
8. Assurez-vous que PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] est allumé. Si le bouton est éteint, appuyez sur PROGRAMMABLE RHYTHM [ARRANGEMENT/PATTERN] pour l'allumer.

NOTE

La piste de synchronisation ne peut être utilisée qu'en mode Arrangement. En mode Pattern, par contre, la piste de synchronisation n'est pas sollicitée.

9. Lancez la reproduction sur le BR-1600CD.

Le séquenceur MIDI ou la boîte à rythmes démarre quasi au même moment et se synchronise avec les signaux entrants.

NOTE

- Si vous avez choisi "SYNC TRACK", les changements de tempo du canevas de tempo (p. 197) ne sont pas pris en compte.
- Les réglages de la piste de synchronisation s'appliquent à tous les arrangements rythmiques.

Réglage d'un décalage pour la synchro (Sync Offset)

Si vous souhaitez synchroniser un séquenceur MIDI ou une boîte à rythmes à partir d'une autre position que le début du morceau, procédez comme suit:

1. Appuyez sur [UTILITY].

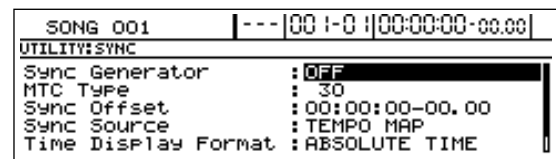
Le menu "Utility" s'affiche.



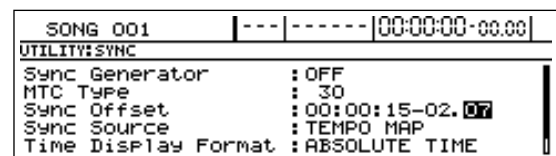
2. Amenez le curseur sur "SYNC" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SYNC) si l'icône SYNC est déjà affichée.

La page avec les paramètres de synchronisation apparaît.



3. Amenez le curseur sur "Sync Offset" et utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier l'endroit à partir duquel la synchronisation doit commencer.



4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Lancez la reproduction du BR-1600CD. Vous remarquerez que le séquenceur MIDI ou la boîte à rythmes ne démarre qu'à l'endroit défini pour "Sync Offset".

NOTE

Les phrases de batterie/basse/boucles du BR-1600CD ne sont reproduites qu'à partir de la position spécifiée avec "Sync Offset".

Télécommander des appareils MMC à partir du BR-1600CD

MEMO

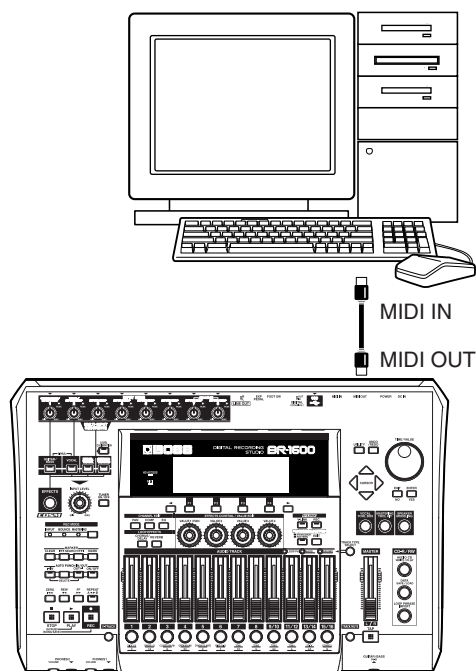
Qu'est-ce que MMC?

Sigle de "MIDI Machine Control", le code MMC est un protocole MIDI permettant de commander/piloter plusieurs appareils d'enregistrement à partir d'une unité. Le protocole repose sur des messages SysEx. Comme le BR-1600CD se conforme à ce protocole, il peut être utilisé pour démarrer, arrêter, rebobiner et télécommander d'autres fonctions liées à l'enregistrement d'un appareil MIDI externe. Bien que le protocole MMC soit standardisé, il arrive que les unités externes ne reconnaissent pas toutes les commandes du BR-1600CD, ce qui peut entraver la commande à distance, voire la rendre impossible. Pour en savoir plus sur les fonctions MMC du BR-1600CD, voyez "Guide d'équipement MIDI (en anglais)" (p. 288).

Ici, vous apprendrez comment vous y prendre pour synchroniser un logiciel séquenceur tournant sur un PC avec des signaux MTC et comment le commander à distance via MMC.

Dans ce système, le BR-1600CD fait office de source MMC et MTC, ce qui veut dire qu'il transmet les signaux de synchronisation et qu'il faut utiliser les commandes BR-1600CD pour télécommander le transport du logiciel.

1. Utilisez un câble MIDI pour relier le BR-1600CD au PC comme illustré ci-dessous.



2. Appuyez sur [UTILITY].

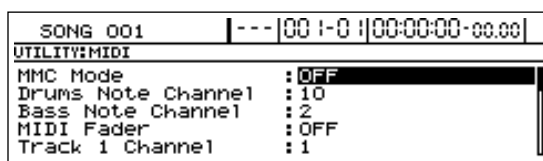
Le menu "Utility" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "MIDI" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (MIDI) si l'icône MIDI est déjà affichée.

La page "MIDI" s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "MMC Mode" et sélectionnez "MASTER" avec la molette TIME/VALUE.

MMC Mode

Ce paramètre permet de spécifier le mode MMC utilisé par le BR-1600CD.

OFF: Aucun signal MMC n'est transmis.

MASTER: Le BR-1600CD transmet des signaux MMC et fait donc office d'unité maître.

Pour en savoir plus sur les fonctions MMC du BR-1600CD, voyez "Guide d'équipement MIDI (en anglais)" (p. 288).

5. Appuyez sur [EXIT/NO], amenez le curseur sur "SYNC" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous venez d'activer la transmission de signaux de synchronisation MTC.

Voyez aussi l'étape 4 et les suivantes sous "Synchronisation d'un appareil MIDI avec la fonction rythmique (MIDI Clock)" (p. 225).

6. Faites le nécessaire pour que le logiciel exécute les commandes MMC.

Voici les réglages à effectuer au sein du logiciel séquenceur. Voyez le mode d'emploi du logiciel pour savoir comment vous y prendre.

MTC: Doit être reçu

Type MTC: Choisissez le format MTC utilisé par le BR-1600CD.

MMC: Doit être reçu

7. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Télécommander le volume via MIDI (MIDI Fader)

Le BR-1600CD peut transmettre et recevoir des commandes MIDI décrivant le réglage des curseurs ("MIDI Fader").

Outre les volumes des curseurs, il peut aussi transmettre et recevoir des messages d'expression (CC11). Les deux types de messages peuvent être enregistrés avec un séquenceur externe et retransmis au BR-1600CD, ce qui correspond à une automatisation des changements de niveaux.

Les curseurs suivants sont capables de transmettre et de recevoir ce type de commande.

- Curseurs des pistes 1~8 et 9/10~15/16
- Curseur MASTER
- Une pédale d'expression

NOTE

Les réglages des commandes INPUT SENS et INPUT LEVEL ne sont ni transmis, ni reçus via MIDI.

Activation/coupure de la fonction 'MIDI Fader'

Voici comment activer et couper la transmission et la réception des commandes MIDI relatives aux mouvements des curseurs. A la livraison, "MIDI Fader" est désactivé. Il faut donc enclencher cette fonction si vous comptez vous en servir.

1. Appuyez sur [UTILITY].

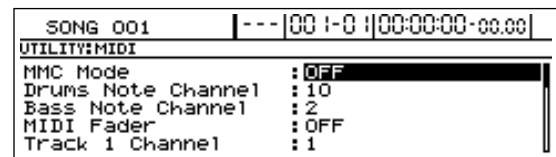
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur "MIDI" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (MIDI) si l'icône MIDI est déjà affichée.

La page "MIDI" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "MIDI Fader" et sélectionnez "ON" avec la molette TIME/VALUE.

Les mouvements des curseurs sont maintenant transmis et reçus sous forme de commandes de contrôle CC07 (volume).

NOTE

Le réglage de la fonction "MIDI Fader" est mémorisé à la mise hors tension du BR-1600CD. Si vous oubliez de couper le BR-1600CD selon la procédure préconisée, par contre, le statut de cette fonction n'est pas mémorisé.

Réglage du canal MIDI pour 'MIDI Fader'

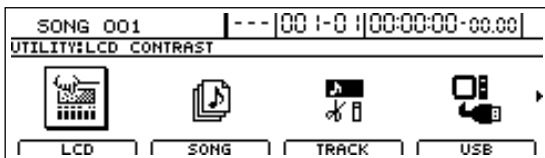
A la livraison, les curseurs du BR-1600CD et la pédale d'expression optionnelle utilisent les canaux MIDI suivants.

Pistes 1~8:	Canaux 1~8:
Piste 9/10:	Canal 9
Piste 11/12:	Canal 11
Piste 13/14:	Canal 13
Piste 15/16:	Canal 15
Curseur MASTER:	Canal 16
Pédale d'expression:	OFF

Vous pouvez cependant changer l'assignation des canaux MIDI en procédant comme suit.

1. Appuyez sur [UTILITY].

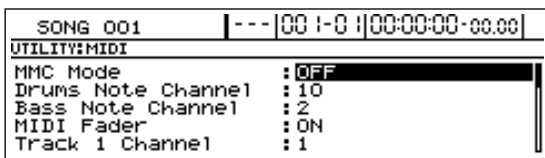
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur "MIDI" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (MIDI) si l'icône MIDI est déjà affichée.

La page "MIDI" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur un paramètre de canal ("Track 1 Channel" ~ "Track 15&16 Channel", "Master Fader Channel" ou "EXP Pedal Channel") et choisissez un autre canal MIDI avec la molette TIME/VALUE.

OFF:

Les mouvements du curseur en question ne sont pas communiqués via MIDI.

1~16:

Le canal choisi est utilisé pour transmettre et recevoir des changements de curseur. Si vous affectez un même canal MIDI à plusieurs curseurs, ils exécutent tous les changements de volume reçus via MIDI.

NOTE

L'assignation des canaux MIDI est mémorisée à la mise hors tension du BR-1600CD. Si vous oubliez de couper le BR-1600CD selon la procédure préconisée, par contre, le réglage de cette fonction n'est pas mémorisé.

Vérifier les réglages en vigueur

A chaque fois qu'un curseur reçoit une commande MIDI, le canal en question change le volume. Les curseurs ne bougent cependant pas (ils ne sont pas motorisés), si bien que la position physique d'un curseur ne correspond pas nécessairement au volume en vigueur.

Avec la procédure suivante vous pouvez cependant vérifier les valeurs de volume actuellement en vigueur.

1. Appuyez sur [UTILITY].

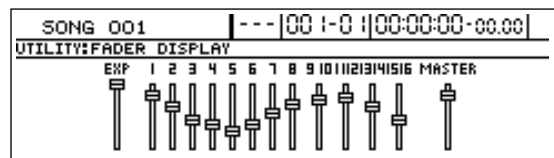
Le menu "Utility" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur "FADER" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (FADER) si l'icône FADER est déjà affichée.

L'écran affiche une page montrant les positions des curseurs.



— : Position du curseur (c.-à-d. le volume indiqué)

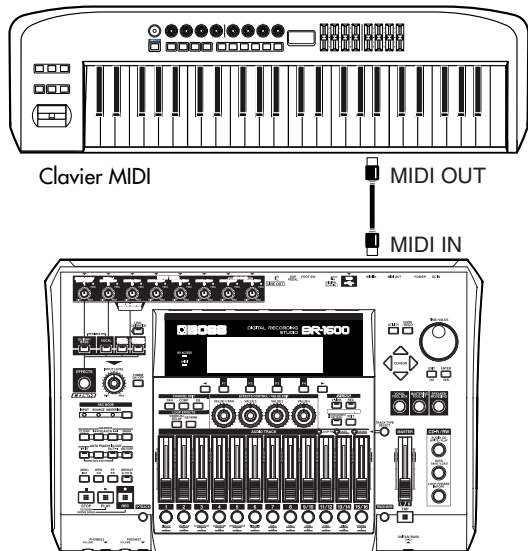
□ : Valeur de volume en vigueur

Quand vous déplacez un curseur, le volume du canal est aligné sur la position physique du curseur en question. Cette correspondance est indiquée au moyen d'un symbole "□".

Enregistrer des motifs de batterie/basse via MIDI (MIDI Recording)

Bien que les boutons de piste et les curseurs du BR-1600CD vous permettent de programmer des motifs de basse et de batterie, vous pouvez travailler encore plus vite en utilisant un clavier MIDI externe.

1. Connectez un contrôleur MIDI comme illustré ci-dessous.



2. Lancez l'enregistrement d'un motif de basse ou de batterie (p. 153, p. 167).

Vous pouvez jouer les notes à enregistrer sur le clavier MIDI.

NOTE

- Dans certains cas, le BR-1600CD ne reproduit pas les notes que jouez sur le clavier MIDI. C'est dû au fait que les sonorités des basse et de batterie ont une tessiture prédéfinie. Evitez dès lors de jouer de notes trop aiguës.
Pour en savoir plus, voyez "Sons de batterie et numéros de note" (p. 224).
Les sonorités de basse peuvent être pilotées dans la plage comprise entre le C-1 (00) et le C5 (72). La plage "utile" (donnant la meilleure qualité) se situe cependant entre le C1 (24) et le C4 (60).
- Notez qu'il peut aussi arriver que les sons de basse ou de batterie ne soient pas pilotés malgré le fait que vous vous limitiez à la plage préconisée. Vérifiez alors si le clavier externe est réglé de façon à transmettre des commandes de note (voyez son mode d'emploi).

Pilotage d'appareils vidéo avec le BR-1600CD (V-LINK)

Qu'est-ce que V-LINK?

V-LINK (**V-LINK**) est une fonction vous permettant de piloter aussi bien l'audio que des événements vidéo. En travaillant avec un appareil vidéo compatible V-LINK, vous pouvez contrôler toute une panoplie d'effets vidéo en manipulant votre BR.

Que peut faire le V-LINK?

En combinant le BR-1600CD avec un DV-7PR Edirol, vous pouvez vous servir des fonctions V-LINK pour piloter les effets suivants depuis votre BR-1600CD:

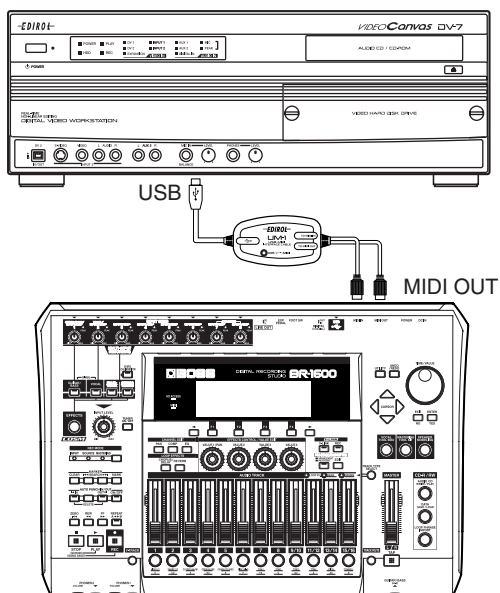
- Choisir les données requises pour la reproduction du DV-7PR.
- Sélectionner d'autres séquences vidéo ("clips" ou "palette") avec les boutons de piste.
- Contrôler la luminosité et la teinte avec les commandes VALUE.
- Automatiser le contrôle vidéo en enregistrant l'actionnement des boutons de piste et des commandes VALUE.

NOTE

Il vous faut une interface UM-1 ou UM-1S Edirol (disponible en option) pour relier le BR-1600CD au DV-7PR.

Connexion d'appareils V-LINK

Pour éviter tout dysfonctionnement, des dommages aux enceintes etc. pendant la connexion des unités, réglez le volume de tous les appareils concernés au minimum puis mettez les appareils hors tension.

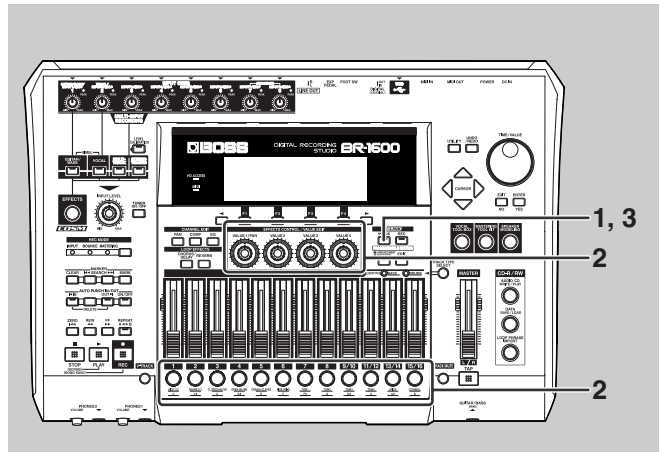


Reliez la prise MIDI OUT du BR-1600CD à l'interface UM-1 et connectez cette dernière à la prise REMOTE du DV-7PR.

NOTE

Activez le mode "Presentation" du DV-7PR.

Utiliser la fonction V-LINK



1. Appuyez sur [V-LINK].

Le bouton s'allume, la fonction V-LINK est activée et la page V-LINK apparaît.



Le BR-1600CD transmet maintenant des commandes V-LINK à sa prise MIDI OUT et le DV-7PR passe en mode de commande à distance.

2. Manipulez les boutons de piste et les commandes VALUE tout en tenant le DV-7PR à l'œil.

Vous remarquerez que les séquences vidéo changent sous l'influence de vos manipulations.

A la livraison, les boutons de piste et les commandes VALUE du BR-1600CD ont les fonctions suivantes.

Boutons de piste:

Le DV-7PR et tout autre appareil vidéo reproduit la séquence (clip) dont le numéro correspond au bouton de piste que vous avez pressé.

Pression d'un bouton de piste en maintenant [V-TRACK]:

Permet de choisir une palette pour le dispositif vidéo connecté.

Utilisation des commandes VALUE 1~4.

Le DV-7PR et tout autre appareil vidéo change la lecture conformément à la fonction assignée à la commande que actionnez.

3. Pour arrêter la reproduction vidéo du DV-7PR, appuyez sur [F2] (STOP CLIP).

La reproduction vidéo s'arrête.

4. Appuyez sur [V-LINK] pour désactiver la fonction V-LINK.

Le bouton s'éteint et l'écran retourne à la page principale.

NOTE

- Songez qu'il y a un léger retard (de 200~300ms) entre le moment où vous appuyez sur une touche et celui où la séquence vidéo change.
- Tant que la fonction V-LINK est active, vous pouvez uniquement passer à la page principale (les autres pages sont bloquées).
- Si vous appuyez sur un autre bouton de piste pendant que vous maintenez [V-TRACK], les Palettes 1~12 sont affectées aux boutons des pistes 1~8 et 9/10~15/16. Notez qu'il n'est pas possible de sélectionner les Palettes 13 et suivantes.
- Le simple fait de choisir une autre palette n'entraîne encore aucun changement de la reproduction vidéo. Le choix ne s'applique en effet qu'au prochain clip que vous choisissez.

MEMO

Le BR-1600CD permet de modifier l'assignation des clips aux boutons de piste et d'affecter d'autres fonctions aux commandes VALUE1~VALUE4. Voyez "Modifier les assignations V-LINK" pour en savoir plus.

Modifier les assignations V-LINK

1. Appuyez sur [F1] (ASSIGN).

La page avec les assignations V-LINK s'affiche.



2. Servez-vous de [CURSOR] et de la molette TIME/VALUE pour modifier les assignations des boutons de piste.

Vous pouvez assigner les clips 1~32 (CL1~32) aux boutons de piste.

A la livraison, CL1~CL12 sont assignés aux boutons de piste 1~8 et 9/10~15/16.

MEMO

Les clips 1~32 sont choisis au moyen des numéros de programme MIDI 00H~1FH transmis à la prise MIDI OUT.

3. Servez-vous de [CURSOR] et de la molette TIME/VALUE pour modifier les assignations des commandes VALUE.

Voici les fonctions pouvant être assignées aux commandes VALUE.

Fonction V-LINK	Affichage	Messages MIDI transmis
Vitesse de reproduction	PLAY SPEED	CC 10 (panoramique)
Dissolve Time (vitesse de transition)	DISSOLVE	CC 5 (Portamento Time)
Niveau audio	AUDIO LVL	CC 7 (volume)
Color Cb (signal de différence de couleur)	COLOR CB	CC 72 (release)
Color Cr (signal de différence de couleur)	COLOR CR	CC 71 (resonance)
Luminosité	BRIGHTNESS	CC 74 (cut-off)
Effet visuel 1 (VFX1)	VFX1	CC 1 (modulation)
Effet visuel 2 (VFX2)	VFX2	CC 91 (reverb)
Effet visuel 3 (VFX3)	VFX3	CC94 (celeste)
Effet visuel 4 (VFX4)	VFX4	CC95 (phaser)
Curseur maître	MASTER	CC 73 (attack)
T Bar	T BAR	CC 11 (expression)
Flux double	DUAL STREAM	CC 64 (hold 1)

4. Lorsque les réglages sont terminés, appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page "V-LINK".

Enregistrer et reproduire des commandes V-LINK

En enregistrant et en reproduisant les manipulations des boutons de piste et des commandes VALUE, vous pouvez synchroniser les images vidéo avec la reproduction audio du BR-1600CD.

Enregistrer des commandes de contrôle

Activez la fonction V-LINK et procédez comme suit.

1. Appuyez sur V-LINK [REC].

V-LINK [REC] clignote et indique que le BR-1600CD est prêt à enregistrer des commandes V-LINK.

"PLAYBACK: ON" s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran pour signaler que l'enregistrement et la reproduction du contrôle V-LINK sont actifs.

NOTE

Lorsque vous appuyez sur V-LINK [REC], toutes les commandes enregistrées préalablement sont effacées.

2. Appuyez sur [ZERO] pour retourner au début du morceau puis appuyez sur [PLAY].

L'enregistrement V-LINK et la reproduction du BR-1600CD commencent simultanément.

Utilisez les boutons de piste et les commandes VALUE pour effectuer les manipulations V-LINK souhaitées. Toutes vos actions sont enregistrées.

3. Appuyez sur [STOP] à l'endroit où vous souhaitez arrêter l'enregistrement V-LINK.

Le bouton V-LINK [REC] arrête de clignoter et reste allumé pour signaler que le BR-1600CD n'enregistre plus de commandes V-LINK.

Reproduction des commandes enregistrées

Si V-LINK [REC] est allumé, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [ZERO] pour retourner au début du morceau puis appuyez sur [PLAY].

La reproduction des commandes V-LINK et celle des données audio du BR-1600CD commencent et l'appareil vidéo est piloté.

Vous pourriez toujours utiliser les boutons de piste et les commandes VALUE pendant la reproduction mais sachez que les signaux générés ainsi sont ajoutés aux signaux enregistrés et peuvent donc perturber la "séquence" enregistrée et/ou le récepteur lui-même.

2. Pour arrêter le contrôle V-LINK automatique, appuyez sur [F4] (ON/OFF). "PLAYBACK" est alors remis sur "OFF".

"PLAYBACK: OFF" s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran pour signaler que l'enregistrement et la reproduction du contrôle V-LINK sont désactivés.

Le contrôle V-LINK automatique est arrêté temporairement et seul le pilotage en temps réel fonctionne encore.

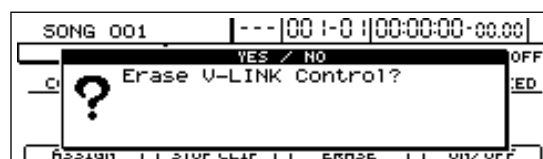
3. Pour relancer le contrôle V-LINK automatique, appuyez sur [F4] (ON/OFF). "PLAYBACK" est alors remis sur "ON".

Effacer des commandes enregistrées

Utilisez la procédure suivante pour effacer toutes les manipulations enregistrées.

1. Appuyez sur [F3] (ERASE) à la page "V-LINK".

Le message "Erase V-LINK Control?" s'affiche.



2. Appuyez sur [ENTER/YES].

Si vous renoncez à effacer les données, appuyez sur [EXIT/NO].

Les données enregistrées sont supprimées et, une fois l'opération terminée, "Complete!" s'affiche.

Section 6

Utiliser la fonction USB

Avant d'utiliser l'USB (présentation)

Le BR-1600CD est doté d'une prise USB vous permettant de relier le BR-1600CD directement à votre ordinateur afin d'y archiver vos morceaux et réglages importants ou d'échanger des fichiers entre le BR-1600CD et l'ordinateur.

Sigle de "Universal Serial Bus", l'USB est un type d'interface pour la connexion de divers périphériques à un ordinateur.

Une connexion USB permet d'utiliser un même câble pour relier plusieurs dispositifs USB. De plus, ce protocole garantit une vitesse de transfert relativement élevée.

D'autre part, vous pouvez connecter et déconnecter des périphériques sans mettre l'ordinateur hors tension (certains appareils ne sont cependant reconnus qu'après une manipulation de votre part).



Important

- Lorsque vous reliez le BR-1600CD à votre PC via un câble USB, tous les dossiers et fichiers sur le disque dur du BR-1600CD apparaissent sur le bureau du PC. Vous pouvez même les modifier et les effacer, voire y ajouter des données depuis votre ordinateur. Il est même possible d'initialiser le disque dur du BR-1600CD depuis votre PC.

Retenez cependant que toute manipulation du disque dur du BR-1600CD depuis votre PC peut occasionner des dysfonctionnements ou rendre certains fichiers illisibles.

Nous vous recommandons dès lors de n'effectuer que les opérations USB décrites plus loin. De plus, BOSS/Roland décline toute responsabilité pour des dysfonctionnements du BR-1600CD ou la perte de données résultant d'erreurs dues au non-respect de cette précaution.

- N'effectuez jamais les opérations suivantes tant que le mode USB est actif ou tant qu'un transfert de données est en cours. Ces opérations peuvent en effet empêcher l'ordinateur d'accepter les données.

Les données d'une carte de mémoire pourraient également être endommagées.

N'effectuez jamais les actions suivantes:

- Déconnecter le câble USB
- Mise en veille, redémarrage ou arrêt de l'ordinateur
- Mise hors tension du BR-1600CD

Opérations pouvant être effectuées via USB

Le BR-1600CD permet l'utilisation de l'USB pour les tâches suivantes:

- Archiver les données du BR-1600CD
- Recharger des données archivées sur le PC dans le BR-1600CD ("Recover").
- Sauvegarde des données de piste du BR-1600CD sous forme de fichiers WAV/AIFF ("WAV/AIFF Export")
- Chargement de fichiers WAV/AIFF pour les pistes du BR-1600CD ("WAV/AIFF Import")



La prise USB du BR-1600CD ne permet pas de transfert en temps réel de données audio ou MIDI.

Systèmes d'exploitation compatibles

Windows:

Windows Me/2000/XP ou plus récent

Macintosh:

Mac OS 9.1.x/9.2.x



La fonction USB du BR-1600CD n'est prévue pour Mac OS X. Consultez cependant aussi le site web Roland pour rester au courant d'éventuelles mise à jour.

Pilote:

Le BR-1600CD se sert du pilote standard proposé par le système d'exploitation. Ce pilote est installé automatiquement la première fois que vous établissez une connexion USB avec l'ordinateur.



Précautions pour le travail avec Windows XP ou Windows 2000

Si vous travaillez sous Windows XP/2000, connectez-vous avec l'un des privilèges suivants:

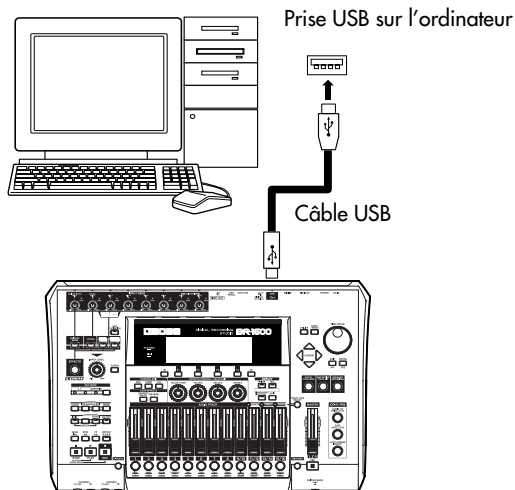
- Administrateur ou tout autre utilisateur avec les mêmes privilèges qu'un administrateur
- Compte utilisateur dont le type correspond à celui de l'administrateur de l'ordinateur

Notez que la connexion USB ne peut pas être sevrée de manière définitive si vous ne disposez pas des privilèges spécifiés ci-dessus. Consultez aussi l'administrateur de l'ordinateur que vous comptez utiliser.

Connexion à un ordinateur

Utilisez un câble USB pour brancher le BR-1600CD à l'ordinateur.

Procurez-vous un câble USB adéquat chez votre revendeur informatique ou dans un autre espace spécialisé.



MEMO

Si le disque dur du BR-1600CD contient plusieurs partitions, seule la partition actuellement choisie est reconnue par le PC.

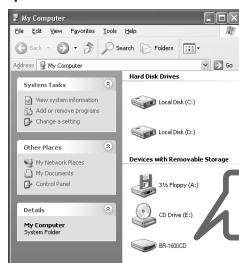
Structure des données sur le disque dur du BR-1600CD

Quand vous reliez la prise USB du BR-1600CD à votre PC, tous les dossiers et fichiers du disque dur peuvent être visionnés à l'écran du PC.

NOTE

Certaines versions de Windows affichent éventuellement l'icône "Disque amovible (*:)"

(Exemple) Windows XP



(Exemple) Windows 2000



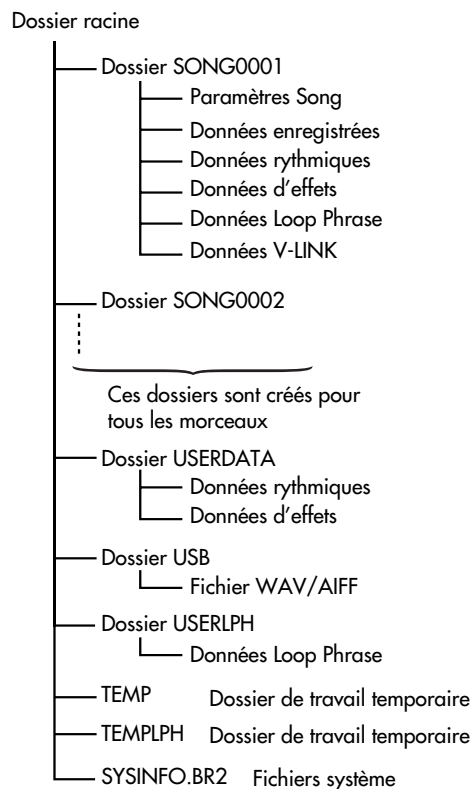
Disque amovible (*:)

(Exemple) Macintosh



Lorsque vous double-cliquez sur l'icône BR-1600CD ou "Disque amovible (*:)" sous Windows, voire l'icône BR-1600CD sous Mac OS, tous les fichiers et dossiers présents sur le disque dur du BR-1600CD sont affichés.

La structure des fichiers et dossiers sur le disque dur se présente comme suit.



Archiver les données du BR-1600CD

Sous Windows

1. Reliez le BR-1600CD à la prise USB de l'ordinateur.
2. Arrêtez l'enregistreur et appuyez sur [UTILITY].

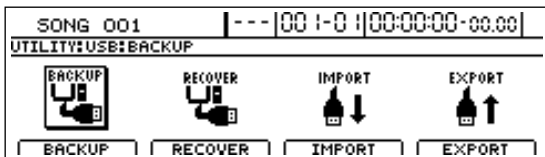
Le menu "Utility" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (USB) si l'icône USB est déjà affichée.

La page "USB" s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "BACKUP" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (BACKUP).

"Waiting..." apparaît à l'écran, suivi de "Connecting...".



Une fois la connexion avec le PC établie, le message change en "Copy Song/Data Files to computer".



Quelques instants après l'établissement de la connexion, l'icône BR-1600CD (ou "Disque amovible (*:)" s'affiche à l'écran.

(Exemple)



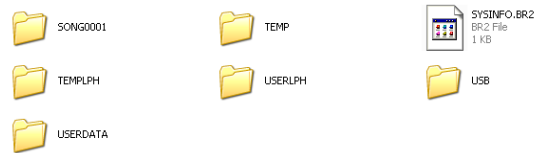
BR-1600CD



Disque amovible (*:)

5. Double-cliquez sur l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)").

Les fichiers et dossiers sur le disque dur du BR-1600CD apparaissent à l'écran du PC.



6. Choisissez tous les fichiers/dossiers et copiez-les vers un dossier de votre PC pour les archiver.

Il vaut mieux créer un nouveau dossier pour le stockage de vos archives.

NOTE

Veillez à n'oublier aucun fichier ou dossier. Si vous oubliez l'un ou l'autre fichier ou dossier, l'archive sera incomplète et pourrait ne pas être rétablie.

7. Sevrer la connexion avec votre ordinateur.

Sous Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)" pour "Ejecter" le disque.

MEMO

Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit:

- 1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Stop USB Disk-drive (*:)" qui y apparaît.




Barre des tâches ↑

↑ Niveau des tâches

- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

Sous Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)" pour "Ejecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



Barre des tâches ↑ ↑ Niveau des tâches

- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

8. Appuyez sur le bouton [EXIT/NO] du BR-1600CD.

La page "USB" réapparaît.

MEMO

- Si vous appuyez sur [EXIT/NO] sans sevrer la connexion avec l'ordinateur, le message "Disconnect USB, OK?" apparaît. Si vous répondez en appuyant sur [ENTER/YES], le menu "USB" apparaît à l'écran.
 - Si vous utilisez un système d'exploitation autre que Windows Me, le BR-1600CD retourne automatiquement à la page "USB" lorsque vous retirez le matériel.
9. Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-1600CD et de l'ordinateur.

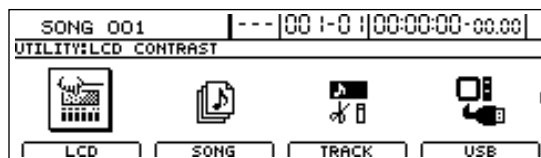
NOTE

Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît avant l'archivage. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées, les réglages de mixage et autres données sont effacés.

Avec un Macintosh

1. Reliez le BR-1600CD à la prise USB de l'ordinateur.
2. Arrêtez l'enregistreur et appuyez sur [UTILITY].

Le menu "Utility" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (USB) si l'icône USB est déjà affichée.

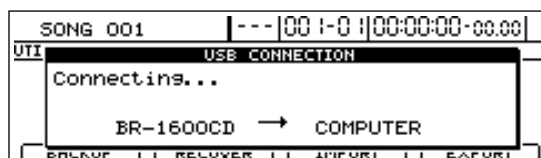
La page "USB" s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "BACKUP" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (BACKUP).

"Waiting..." apparaît à l'écran, suivi de "Connecting..."



Une fois la connexion avec l'ordinateur établie, le message change en "Copy Song/Data Files To Computer".



Archiver les données du BR-1600CD

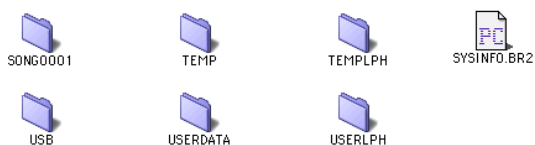
Quelques instants après l'établissement de la connexion, l'icône BR-1600CD s'affiche à l'écran.

(Exemple)



5. Double-cliquez sur "BR-1600CD".

Les fichiers et dossiers sur le disque dur du BR-1600CD apparaissent à l'écran de l'ordinateur.



6. Choisissez tous les fichiers/dossiers et copiez-les vers un dossier de votre ordinateur pour les archiver.

Il serait une bonne idée de créer un nouveau dossier pour le stockage de vos archives.

NOTE

Veillez à n'oublier aucun fichier ou dossier. Si vous oubliez l'un ou l'autre fichier ou dossier, l'archive sera incomplète et pourrait ne pas être rétablie.

7. Sevrer la connexion avec votre ordinateur.

Glissez l'icône "BR-1600CD" dans la corbeille.

8. Appuyez sur le bouton [EXIT/NO] du BR-1600CD.

La page "USB" réapparaît.

MEMO

Si vous appuyez sur [EXIT/NO] sans sevrer la connexion avec l'ordinateur, le message "Disconnect USB, OK?" apparaît. Si vous répondez en appuyant sur [ENTER/YES], le menu "USB" apparaît à l'écran.

9. Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-1600CD et de l'ordinateur.

NOTE

Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît avant l'archivage. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées, les réglages de mixage et autres données sont effacés.

Recharger des données archivées sur le PC (Recover)

Sous Windows

1. Initialisez le disque dur du BR-1600CD. (p. 270)

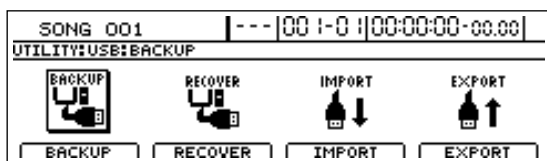
NOTE

Ce faisant, vous effacez toutes les données contenues sur le disque dur du BR-1600CD. Veillez donc à archiver tous les fichiers auxquels vous tenez avant de continuer.

2. Reliez le BR-1600CD à la prise USB de l'ordinateur.
3. Arrêtez l'enregistreur et appuyez sur [UTILITY].
Le menu "Utility" s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (USB) si l'icône USB est déjà affichée.
La page "USB" s'affiche.



5. Amenez le curseur sur "RECOVER" et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (RECOVER).
"Waiting..." apparaît à l'écran, suivi de "Connecting...".



Une fois la connexion avec le PC établie, le message change en "Copy Song/Data Files to BR-1600CD".



Quelques instants après l'établissement de la connexion, l'icône BR-1600CD (ou "Disque amovible (*:)" s'affiche à l'écran.

(Exemple)



6. Ouvrez le dossier du PC qui contient les données archivées.
Tous les fichiers et dossiers de l'archive apparaissent à l'écran.
7. Sélectionnez tous les fichiers et dossiers.

NOTE

Veillez à n'oublier aucun fichier ou dossier. Si vous oubliez l'un ou l'autre fichier ou dossier, l'archive sera incomplète et pourrait ne pas être rétablie.

8. Copiez les données vers "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)"").
Tous les fichiers et dossiers copiés à l'étape 7 sont renvoyés au BR-1600CD.

NOTE

Pendant le rétablissement, vous rencontrerez parfois des messages vous demandant si certains fichiers peuvent être écrasés. Choisissez "YES" pour chaque question. Une seule sélection de "NO" suffit en effet pour rendre le rétablissement incomplet, ce qui peut provoquer des dysfonctionnements du BR-1600CD.


9. Sevrez la connexion avec votre ordinateur.

Sous Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)" pour "Ejecter" le disque.

MEMO

Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit:


- 1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB (*:)" qui y apparaît.



Barre des tâches ↑ ↑ Niveau des tâches

- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue “Le matériel peut être retiré en toute sécurité” qui apparaît alors.

Sous Windows 2000/Me

- 1) Dans “Poste de travail”, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l’icône “BR-1600CD” (ou “Disque amovible (*:”)” pour “Ejecter” le disque.
- 2) Cliquez sur l’icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message “Arrêter le lecteur USB (*:”)” qui y apparaît.



Barre des tâches ↑ Niveau des tâches

- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue “Le matériel peut être retiré en toute sécurité” qui apparaît alors.

10. Appuyez sur le bouton [EXIT/NO] du BR-1600CD.

Le message “Now Re-Loading...” apparaît à l’écran du BR-1600CD et le morceau choisi en dernier lieu est chargé.

Une fois les données rétablies, la page “USB” s’affiche.

MEMO

- Si vous utilisez un autre système que Windows Me, le message “Now Re-Loading...” apparaît à l’écran du BR-1600CD quand vous retirez le matériel. Ensuite, le morceau choisi en dernier lieu est chargé. Une fois les données rétablies, la page “USB” s’affiche.
- Si vous appuyez sur [EXIT/NO] sans sevrer la connexion avec l’ordinateur, le message “Disconnect USB, OK?” apparaît. Si vous répondez en appuyant sur [ENTER/YES], le menu “USB” apparaît à l’écran.

11. Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-1600CD et de l’ordinateur.

NOTE

Si les dernières modifications du morceau actuel n’ont pas encore été sauvegardées, le message “Save Current?” apparaît pendant le rétablissement des données archivées. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées, les réglages de mixage et autres données sont effacés.

Avec un Macintosh

1. Initialisez le disque dur du BR-1600CD. (p. 270)

NOTE

Ce faisant, vous effacez toutes les données contenues sur le disque dur du BR-1600CD. Veillez donc à archiver tous les fichiers auxquels vous tenez avant de continuer.

2. Reliez le BR-1600CD à la prise USB de l’ordinateur.

3. Arrêtez l’enregistreur et appuyez sur [UTILITY].

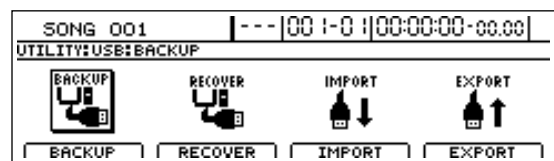
Le menu “Utility” s’affiche.



4. Amenez le curseur sur “USB” et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (USB) si l’icône USB est déjà affichée.

La page “USB” s’affiche.



5. Amenez le curseur sur “RECOVER” et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (RECOVER).

“Waiting...” apparaît à l’écran, suivi de “Connecting...”.

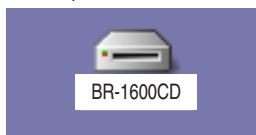


Une fois la connexion avec l’ordinateur établie, le message change en “Copy Song/Data Files To BR-1600CD”.



Quelques instants après l'établissement de la connexion, l'icône BR-1600CD s'affiche à l'écran.

(Exemple)



6. Ouvrez le dossier de l'ordinateur qui contient les données archivées.

Tous les fichiers et dossiers de l'archive apparaissent à l'écran.

7. Sélectionnez tous les fichiers et dossiers.

NOTE

Veillez à n'oublier aucun fichier ou dossier. Si vous oubliez l'un ou l'autre fichier ou dossier, l'archive sera incomplète et pourrait ne pas être rétablie.

8. Copiez les données vers "BR-1600CD".

Tous les fichiers et dossiers copiés à l'étape 7 sont renvoyés au BR-1600CD.

NOTE

Pendant le rétablissement, vous rencontrerez parfois des messages vous demandant si certains fichiers peuvent être écrasés. Choisissez "YES" pour chaque question. Une seule sélection de "NO" suffit en effet pour rendre le rétablissement incomplet, ce qui peut provoquer des dysfonctionnements du BR-1600CD.

9. Sevrez la connexion avec votre ordinateur.

Glissez l'icône "BR-1600CD" dans la corbeille.

10. Appuyez sur le bouton [EXIT/NO] du BR-1600CD.

Le message "Now Re-Loading..." apparaît à l'écran du BR-1600CD et le morceau choisi en dernier lieu est chargé.

Une fois les données rétablies, la page "USB" s'affiche.

MEMO

Si vous appuyez sur [EXIT/NO] sans sevrer la connexion avec l'ordinateur, le message "Disconnect USB, OK?" apparaît. Si vous répondez en appuyant sur [ENTER/YES], le menu "USB" apparaît à l'écran.

11. Appuyez sur [EXIT/NO] pour revenir à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-1600CD et de l'ordinateur.

NOTE

Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît pendant le rétablissement des données archivées. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées, les réglages de mixage et autres données sont effacés.

Sauvegarde des données sous forme de fichiers WAV/AIFF (WAV/AIFF Export)

Les données des pistes du BR-1600CD peuvent être converties en fichiers WAV ou AIFF et sauvegardées sur votre ordinateur. Vous pourriez vous servir de cette fonction pour exporter le mixage final sous forme de fichier WAV ou AIFF afin de graver des CD audio sur votre ordinateur ou d'utiliser les données dans d'autres logiciels.

Sous Windows

1. Reliez le BR-1600CD à la prise USB de l'ordinateur.

2. Arrêtez l'enregistreur et appuyez sur [UTILITY].

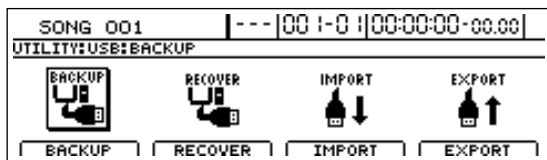
Le menu "Utility" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (USB) si l'icône USB est déjà affichée.

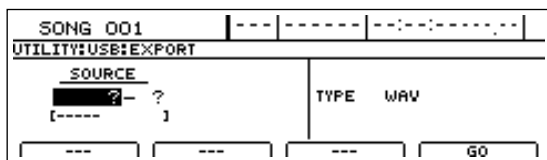
La page "USB" s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "EXPORT" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (EXPORT).

La page "USB Export" s'affiche.



5. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste "V" à exporter.

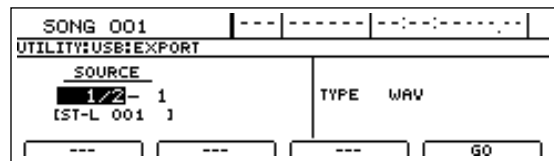
Sauvegarde en mono

Choisissez une piste 1~8.



Sauvegarde en stéréo

Choisissez une paire de pistes 1/2~15/16.



6. Utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir le format de fichier.

WAV: Format audio principalement utilisé sous Windows.

AIFF: Format audio principalement utilisé sur Macintosh.

7. Appuyez sur [F4] (GO).

La conversion du fichier WAV ou AIFF commence.

Voici la correspondance entre les pistes et les noms de fichiers:

(Mono)	(Stéréo)
Piste 1, piste "V" 1	Piste 1/2, piste "V" 1
T01__01.WAV ou	T0102_01.WAV ou
T01__01.AIF	T0102_01.AIF

Piste 1, piste "V" 2	Piste 1/2, piste "V" 2
T01__02.WAV ou	T0102_02.WAV ou
T01__02.AIF	T0102_02.AIF

:	:
Piste 8, piste "V" 15	Piste 15/16, piste "V" 15
T08__15.WAV ou	T1516_15.WAV ou
T08__15.AIF	T1516_15.AIF

Piste 8, piste "V" 16	Piste 15/16, piste "V" 16
T08__16.WAV ou	T1516_16.WAV ou
T08__16.AIF	T1516_16.AIF

Une fois la conversion terminée, le message "Copy 1 Wave File In BR-1600CD's USB Folder To Computer" s'affiche.

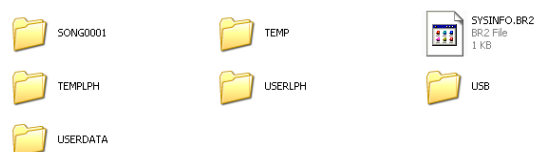
Peu après, l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)") apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Exemple)



8. Double-cliquez sur l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)").

Tous les fichiers et dossiers sur le disque dur du BR-1600CD apparaissent à l'écran du PC.



9. Cliquez sur le dossier USB.



10. Faites glisser le fichier WAV ou AIFF voulu sur un dossier de votre ordinateur.

11. Sevrez la connexion avec votre ordinateur.

Sous Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)" pour "Ejecter" le disque.

MEMO


Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit:

- 1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Stop USB Disk-drive (*:)" qui y apparaît.



- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

Sous Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)" pour "Ejecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Stop USB Disk-drive (*:)" qui y apparaît.



- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

12. Appuyez sur le bouton [EXIT/NO] du BR-1600CD.

La page de sélection de types de fichiers réapparaît. Les fichiers WAV ou AIFF sont automatiquement effacés du disque dur du BR-1600CD.

MEMO

- Si vous utilisez un système d'exploitation autre que Windows Me, le BR-1600CD retourne automatiquement à la page "USB" lorsque vous avez retiré le matériel sur l'ordinateur.
- Si vous appuyez sur [EXIT/NO] sans sevrer la connexion avec l'ordinateur, le message "Disconnect USB, OK?" apparaît. Dans ce cas, appuyez sur [ENTER/YES] pour retourner à la page de sélection de format de fichier.

13. Après avoir exporté tous les fichiers WAV ou AIFF voulus, appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-1600CD et de l'ordinateur.

NOTE

Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît pendant l'export. Pour sauvegarder le morceau avant l'export, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées, les réglages de mixage et autres données sont effacés.

Avec un Macintosh

1. Reliez le BR-1600CD à la prise USB de l'ordinateur.

2. Arrêtez l'enregistreur et appuyez sur [UTILITY].

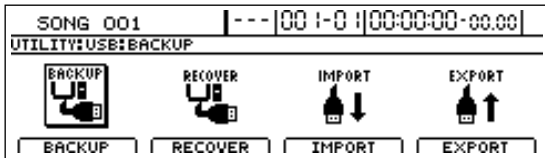
Le menu "Utility" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (USB) si l'icône USB est déjà affichée.

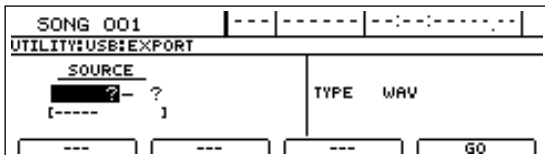
La page "USB" s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "EXPORT" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (EXPORT).

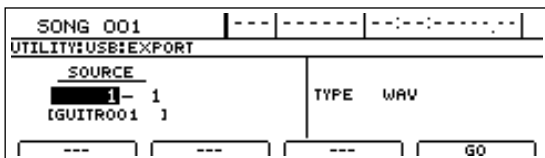
La page "USB Export" s'affiche.



5. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste "V" à exporter.

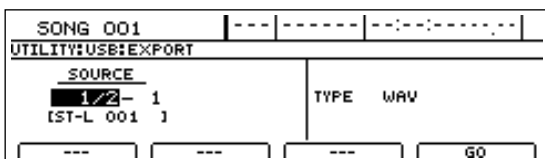
Sauvegarde en mono

Choisissez une piste 1~8.



Sauvegarde en stéréo

Choisissez une paire de pistes 1/2~15/16.



6. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour choisir le format de fichier.

WAV: Format audio principalement utilisé sous Windows.

AIFF: Format audio principalement utilisé sur Macintosh.

7. Appuyez sur [F4] (GO).

La conversion du fichier WAV ou AIFF commence.

Voici la correspondance entre les pistes et les noms de fichiers:

(Mono)	(Stéréo)
Piste 1, piste "V" 1	Piste 1/2, piste "V" 1
T01__01.WAV ou	T0102_01.WAV ou
T01__01.AIF	T0102_01.AIF

Piste 1, piste "V" 2	Piste 1/2, piste "V" 2
T01__02.WAV ou	T0102_02.WAV ou
T01__02.AIF	T0102_02.AIF

:	:
Piste 8, piste "V" 15	Piste 15/16, piste "V" 15
T08__15.WAV ou	T1516_15.WAV ou
T08__15.AIF	T1516_15.AIF
Piste 8, piste "V" 16	Piste 15/16, piste "V" 16
T08__16.WAV ou	T1516_16.WAV ou
T08__16.AIF	T1516_16.AIF

Une fois la conversion terminée, le message "Copy 1 Wave File In BR-1600CD's USB Folder To Computer" s'affiche.

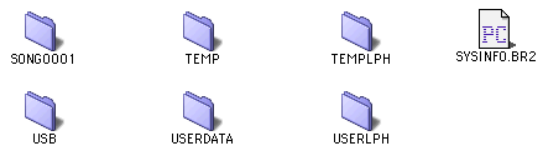
Peu après, l'icône "BR-1600CD" apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Exemple)



8. Double-cliquez sur l'icône "BR-1600CD".

Tous les fichiers et dossiers sur le disque dur du BR-1600CD apparaissent à l'écran du PC.



9. Double-cliquez sur le dossier USB.



10. Faites glisser le fichier WAV ou AIFF voulu sur un dossier de votre ordinateur.

11. Sevrer la connexion avec votre ordinateur.

Glissez l'icône "BR-1600CD" dans la corbeille.

12. Appuyez sur le bouton [EXIT/NO] du BR-1600CD.

La page de sélection de types de fichiers réapparaît.

Les fichiers WAV ou AIFF sont automatiquement effacés du disque dur du BR-1600CD.

MEMO

Si vous appuyez sur [EXIT/NO] sans sevrer la connexion avec l'ordinateur, le message "Disconnect USB, OK?" apparaît. Dans ce cas, appuyez sur [ENTER/YES] pour retourner à la page de sélection de format de fichier.

13. Après avoir exporté tous les fichiers WAV ou AIFF voulus, appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-1600CD et de l'ordinateur.

NOTE

Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît pendant l'export. Pour sauvegarder le morceau avant l'export, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées, les réglages de mixage et autres données sont effacés.

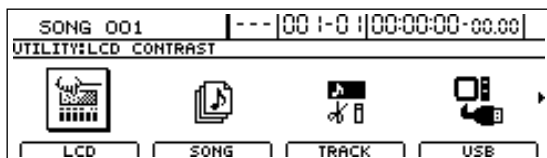
Chargement de fichiers WAV/AIFF pour les pistes (WAV/AIFF Import)

Vous pouvez importer des fichiers WAV ou AIFF créés avec un logiciel audio pour les utiliser au sein d'un morceau du BR-1600CD.

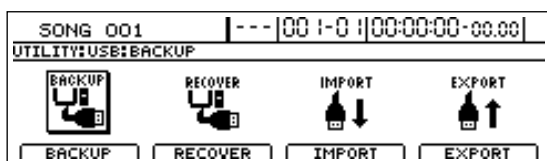
- **Seules les formes d'onde des types suivants peuvent être importées. Les formes d'onde d'autres formats ne peuvent pas être importées.**
 - Format WAV ou AIFF
 - Mono ou stéréo
 - 8 bits ou 16 bits
 - Fréquence d'échantillonnage: 44.1kHz
- Les noms de fichiers WAV doivent contenir l'extension "WAV", les noms de fichiers AIFF doivent se terminer en "AIF".
- Il n'est pas possible de charger des fichiers WAV ou AIFF.
- Les fichiers que vous comptez charger doivent avoir une durée minimale d'une seconde.
- Les repères de boucle des fichiers AIFF sont ignorés.

Sous Windows

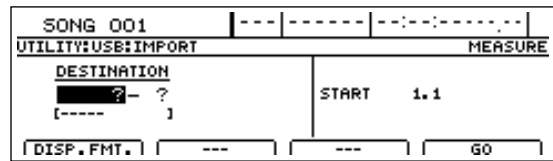
1. Reliez le BR-1600CD à la prise USB de l'ordinateur.
2. Arrêtez l'enregistreur et appuyez sur [UTILITY].
Le menu "Utility" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (USB) si l'icône USB est déjà affichée.
La page "USB" s'affiche.



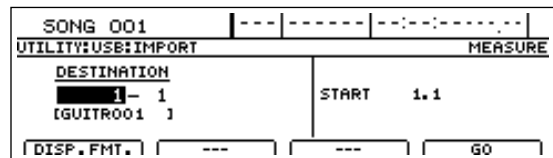
4. Amenez le curseur sur "IMPORT" et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (IMPORT).
La page "USB Import" s'affiche.



5. Sélectionnez la piste et la piste virtuelle devant accueillir les données avec les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE.

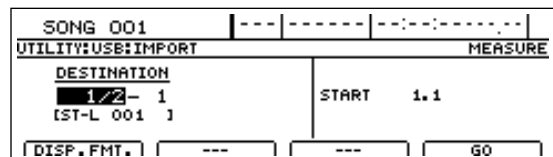
Lors du chargement pour une piste mono

Choisissez une piste 1~8.



Lors du chargement pour une piste stéréo

Choisissez une paire de pistes 1/2~15/16.



6. Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour spécifier la mesure ou la position de la piste où les données importées doivent commencer.
Si vous appuyez sur [F1] (DISP.FMT.), vous pouvez choisir la façon dont les positions sont définies (par mesures, par unités temporelles ou par marqueur).



7. Appuyez sur [F4] (GO).

Une fois la connexion établie, le message "Copy 1 Wave File In Computer To BR-1600CD's USB Folder" s'affiche. Quelques instants après l'établissement de la connexion, l'icône BR-1600CD (ou "Disque amovible (*)" s'affiche à l'écran du PC.

(Exemple)



8. Double-cliquez sur l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*)").
Les fichiers et dossiers sur le disque dur du BR-1600CD apparaissent à l'écran du PC.

NOTE

Dans certains cas, l'affichage du disque dur peut prendre quelques instants.

Chargement de fichiers WAV/AIFF pour les pistes (WAV/AIFF Import)

9. Double-cliquez sur le dossier USB.

Le dossier USB s'ouvre. Vérifiez si le dossier USB est vide. La présence de certains fichiers dans le dossier USB peut entraver l'importation des fichiers WAV ou AIFF. Il faut dès lors écarter tous les fichiers superflus.

10. Faites glisser le fichier WAV ou AIFF de l'ordinateur vers le dossier USB.

NOTE

Vous pouvez importer un fichier par opération. Ne déposez jamais plusieurs fichiers dans ce dossier. Si le dossier USB contient plusieurs fichiers, l'importation est vouée à l'échec.

11. Sevrez la connexion avec votre ordinateur.

Sous Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)" pour "Ejecter" le disque.

MEMO

Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit:


- 1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Stop USB Disk-drive (*:)" qui y apparaît.



Barre des tâches ↑ Niveau des tâches

- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

Sous Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BR-1600CD" (ou "Disque amovible (*:)" pour "Ejecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Stop USB Disk-drive (*:)" qui y apparaît.



Barre des tâches ↑ Niveau des tâches

- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

12. Appuyez sur le bouton [EXIT/NO] du BR-1600CD.

Le(s) fichier(s) WAV et/ou AIFF sont convertis en données audio et importés dans des pistes.

A la fin de l'opération, la page "USB Import" apparaît à nouveau. Les fichiers WAV et/ou AIFF sont alors effacés automatiquement.

MEMO

Avec certains systèmes, la conversion commence automatiquement. Inutile donc d'appuyer sur [EXIT/NO].

13. Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT/NO] du BR-1600CD pour retourner à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-1600CD et de l'ordinateur.

MEMO

Si vous appuyez sur [EXIT/NO] sans sevrer la connexion avec l'ordinateur, le message "Disconnect USB, OK?" apparaît. Dans ce cas, appuyez sur [ENTER/YES].

NOTE

Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît avant l'importation de données. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées, les réglages de mixage et autres données sont effacés.

Avec un Macintosh

1. Reliez le BR-1600CD à la prise USB de l'ordinateur.

2. Arrêtez l'enregistreur et appuyez sur [UTILITY].

Le menu "Utility" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F4] (USB) si l'icône USB est déjà affichée.

La page "USB" s'affiche.



Chargement de fichiers WAV/AIFF pour les pistes (WAV/AIFF Import)

4. Amenez le curseur sur "IMPORT" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F3] (IMPORT).

La page "USB Import" s'affiche.

SONG 001		---	-----	----	-----
UTILITY:USB:IMPORT		MEASURE			
DESTINATION		START 1.1			
[--- ?- ?]					
[-----]					
DISP. FMT.	---	---	---	---	GO

5. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste devant accueillir les données importées.

Lors du chargement pour une piste mono

Choisissez une piste 1~8.

SONG 001		---	-----	----	-----
UTILITY:USB:IMPORT		MEASURE			
DESTINATION		START 1.1			
[--- 1- 1]					
[GUITR001]					
DISP. FMT.	---	---	---	---	GO

Lors du chargement pour une piste stéréo

Choisissez une paire de pistes 1/2~15/16.

SONG 001		---	-----	----	-----
UTILITY:USB:IMPORT		MEASURE			
DESTINATION		START 1.1			
[--- 1/2- 1]					
[ST-L 001]					
DISP. FMT.	---	---	---	---	GO

6. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour spécifier la mesure ou la position de la piste où les données importées doivent commencer.

Si vous appuyez sur [F1] (DISP.FMT.), vous pouvez choisir la façon dont les positions sont définies (par mesures, par unités temporelles ou par marqueur).

SONG 001		---	-----	----	-----
UTILITY:USB:IMPORT		MEASURE			
DESTINATION		START 1.1			
[--- 1- 1]					
[GUITR001]					
DISP. FMT.	---	---	---	---	GO

7. Appuyez sur [F4] (GO).

Une fois la connexion établie, le message "Copy 1 Wave File In Computer To BR-1600CD's USB Folder" s'affiche. Quelques instants après l'établissement de la connexion, l'icône BR-1600CD s'affiche à l'écran de l'ordinateur.

(Exemple)



8. Double-cliquez sur l'icône "BR-1600CD".

Les fichiers et dossiers sur le disque dur du BR-1600CD apparaissent à l'écran de l'ordinateur.

NOTE

Dans certains cas, l'affichage du disque dur peut prendre quelques instants.

9. Double-cliquez sur le dossier USB.

Le dossier USB s'ouvre.

Vérifiez si le dossier USB est vide. La présence de certains fichiers dans le dossier USB peut entraver l'import des fichiers WAV ou AIFF. Il faut dès lors écarter tous les fichiers superflus.

10. Faites glisser le fichier WAV ou AIFF de l'ordinateur vers le dossier USB.

NOTE

Vous pouvez importer un fichier par opération. Ne déposez jamais plusieurs fichiers dans ce dossier. Si le dossier USB contient plusieurs fichiers, l'import proprement dit est voué à l'échec.

11. Sevrer la connexion avec votre ordinateur.

Glissez l'icône "BR-1600CD" dans la corbeille.

12. Appuyez sur le bouton [EXIT/NO] du BR-1600CD.

Le(s) fichier(s) WAV et/ou AIFF sont convertis en données audio et importés dans des pistes.

A la fin de l'opération, la page "USB Import" apparaît à nouveau. Les fichiers WAV et/ou AIFF sont alors effacés automatiquement.

13. Appuyez plusieurs fois sur le bouton [EXIT/NO] du BR-1600CD pour retourner à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-1600CD et de l'ordinateur.

MEMO

Si vous appuyez sur [EXIT/NO] sans sevrer la connexion avec l'ordinateur, le message "Disconnect USB, OK?" apparaît. Dans ce cas, appuyez sur [ENTER/YES].

NOTE

Si les dernières modifications du morceau actuel n'ont pas encore été sauvegardées, le message "Save Current?" apparaît avant l'import de données proprement dit. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder le morceau, les données audio fraîchement enregistrées, les réglages de mixage et autres données sont effacés.

Section 7

Autres fonctions pratiques

Accorder des instruments (Tuner)

Le BR-1600CD est doté d'un accordeur chromatique vous permettant d'accorder pratiquement n'importe quel instrument acoustique.

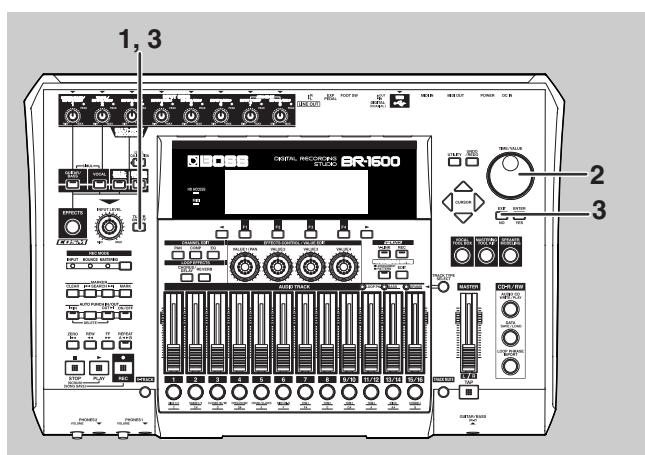
Réglage du diapason

Avant d'utiliser l'accordeur, vous devez en définir la hauteur de référence (le "diapason").

Cette fréquence renvoie à la fréquence de la note A4 (soit le La au-dessus du Do médian sur un clavier de piano). A la livraison du BR-1600CD, la fréquence de la note A4 est réglée sur 440Hz car c'est l'accordage le plus répandu.

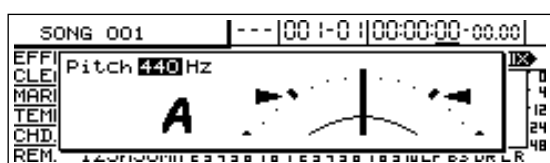
Dans d'autres cas (notamment lorsque vous enregistrez un piano acoustique en premier lieu), il faut peut-être modifier le diapason et accorder les autres instruments, puisque le piano n'utilise pas 440Hz.

Voici comment modifier le diapason du BR-1600CD.



1. Appuyez sur [TUNER ON/OFF].

La page "Tuner" s'affiche.



2. Utilisez la molette TIME/VALUE pour modifier le diapason.

Plage de réglage: 435~445Hz

A la livraison la fréquence du diapason s'élève à 440Hz.

3. Appuyez sur [TUNER ON/OFF] ou [EXIT/NO] après avoir effectué le réglage souhaité.

L'accordeur est alors désactivé.

4. Pour conserver le nouveau réglage, sauvegardez le morceau (p. 72).

MEMO

- La fréquence du diapason est sauvegardée pour chaque morceau.
- Le diapason de l'accordeur est aussi adopté par les motifs de basse des arrangements rythmiques (p. 163).

Accord

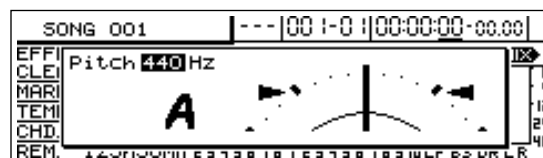
Voici comment procéder pour accorder une guitare ou une basse.

1. Reliez la guitare ou la basse à une entrée du BR-1600CD et faites le nécessaire pour que le son soit audible.

Voyez "Connexions" (Opérations élémentaires, p. 6).

2. Appuyez sur [TUNER ON/OFF].

La page "Tuner" s'affiche.



Le nom de la note reconnue apparaît dans la moitié gauche de l'écran et la fréquence de référence est affichée juste au-dessus. Les guides d'accordage à gauche et à droite de l'étalon indiquent la différence entre la note visée et l'accord de la note jouée.

3. Pincez la corde que vous souhaitez accorder.

L'écran affiche la note reconnue.

4. Si le nom de la note ne correspond pas à la corde pincée, faites d'abord le nécessaire pour que le nom voulu soit affiché.

Pour un accordage standard, les noms des notes suivants doivent être affichés.

	7è corde	6è corde	5è corde	4è corde	3è corde	1è corde	1ère corde
Guitare	B	E	A	D	G	B	E
Basse			B	E	A	D	G

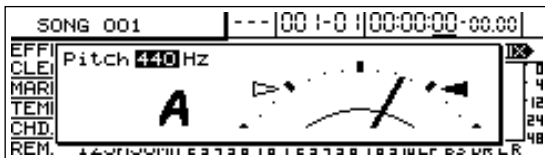
5. Observez les indications d'accord à l'écran pendant que vous affinez l'accordage des cordes. Il faut que les deux indicateurs s'allument simultanément.

Si l'écart entre la note jouée et la note reconnue est de moins de ± 50 cents, les indicateurs d'accord vous guideront vers la hauteur juste.

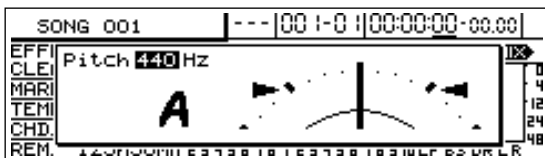
Voici un exemple: si l'indicateur droit s'allume, l'accord

de la corde est trop élevé. Il faut donc le diminuer en tournant la mécanique en question. Si, par contre, l'indicateur gauche s'allume, l'accord de la corde est trop grave et doit être augmenté.

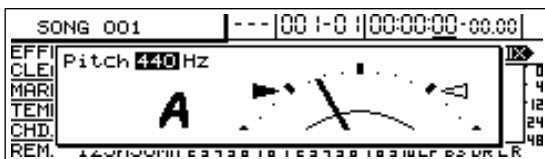
La corde est trop haute par rapport à la note affichée



L'accord de la corde correspond à la note affichée



La corde est trop basse par rapport à la note affichée



6. Répétez les étapes 4 et 5 pour accorder les autres cordes.

7. Une fois votre instrument accordé, appuyez sur [TUNER ON/OFF] ou [EXIT/NO].

L'accordeur est alors désactivé.

NOTE

Précautions pour l'utilisation de l'accordeur

- Tant que l'accordeur est actif, vous ne pouvez ni lancer la reproduction, ni l'enregistrement. Les effets sont également désactivés.
- Veillez à ne pincer qu'une corde à la fois. Un amalgame de notes ne peut en effet pas être détecté de façon correcte.
- Si le niveau du signal est trop faible ou trop élevé, l'accordeur ne peut pas en détecter la hauteur. Si l'accordeur ne se comporte pas comme prévu, modifiez le niveau d'entrée du signal avec la commande INPUT SENS en question.

MEMO

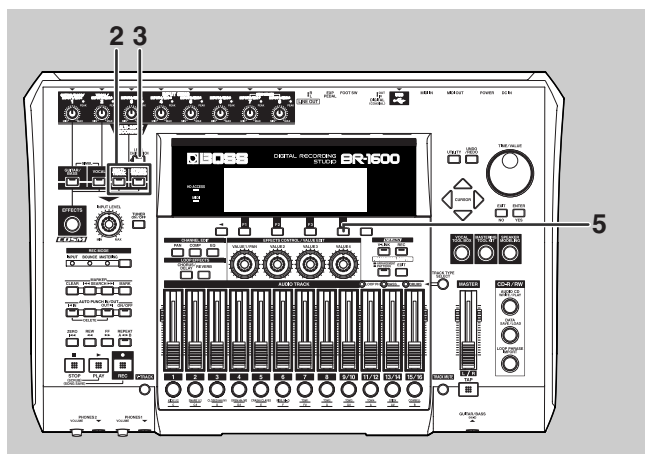
- Si vous préférez ne pas envoyer le signal de l'instrument aux prises LINE OUT ou à celle du casque pendant l'accordage, réglez la commande INPUT LEVEL ou le curseur MASTER au minimum. Retenez cependant que l'accordage peut ne pas fonctionner quand la commande INPUT SENS se trouve en position minimum.
- Sachez que l'accordage d'une guitare avec trémolo peut entraîner des glissements de hauteur des autres cordes lorsque vous changez la hauteur de l'une d'entre elles. Dans des cas pareils, il est préférable de d'abord régler la hauteur de toutes les cordes de manière approximative pour ensuite en affiner l'accordage.

Correction automatique de la balance d'entrée (Level Calibration)

Les commandes INPUT SENS (p. 24) servent à régler le niveau d'entrée des signaux entrants. Souvent, ces commandes ne suffisent cependant pas à établir une bonne balance. Si vous captez une batterie avec plusieurs micros, par exemple, le timbre des différents instruments peut produire de sérieuses différences de volume malgré un réglage correct des niveaux d'entrée.

Dans des cas pareils, vous pouvez faire appel à la fonction Level Calibration du BR-1600CD qui se charge d'optimiser la balance des signaux entrants.

Correction automatique de la balance



1. Réglez d'abord le niveau d'entrée des différentes sources de signal (voyez "Réglage du niveau d'entrée (Input Sens)" (Opérations élémentaires, p. 25)).

2. Appuyez sur [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS].

MULTI-TRACK:

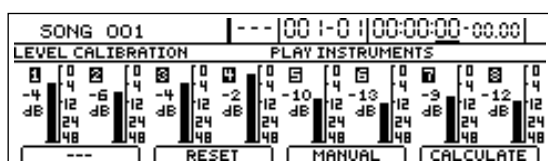
En mode MULTI-TRACK, toutes les entrées sont activées et assignées aux pistes correspondantes (donc 1~8 ou 9/10~15/16).

STEREO TRACKS:

En mode STEREO TRACKS, toutes les entrées sont activées et mixées en stéréo, ce qui vous permet d'enregistrer ce mixage sur une piste stéréo.

3. Appuyez sur [LEVEL CALIBRATION].

Le bouton s'allume et le message "PLAY INSTRUMENTS" s'affiche.



4. Jouez pendant 2~3 secondes sur les instruments reliés aux différentes entrées.

Veillez à jouer au même volume "de croisière" que pendant l'enregistrement.

Vous pouvez aussi jouer sur toutes les sources de signal simultanément.

5. Après avoir joué sur tous les instruments, appuyez sur [F4] (CALCULATE).

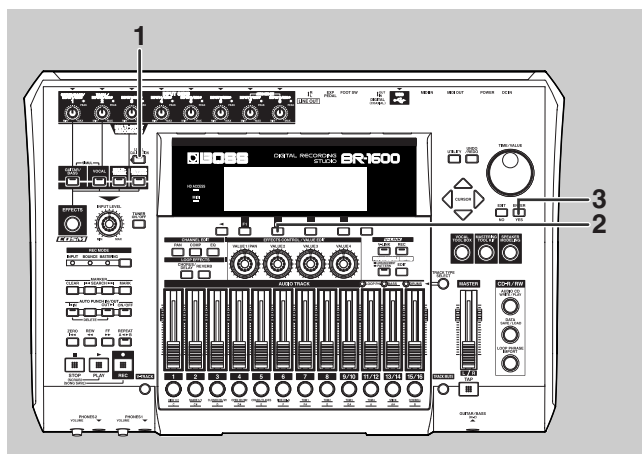
Une fois l'opération terminée, le message "Complete!" apparaît et vous retrouvez la page principale.

6. Jouez une fois de plus sur les instruments et écoutez si la balance vous séduit.

7. Si vous êtes satisfait, commencez l'enregistrement.

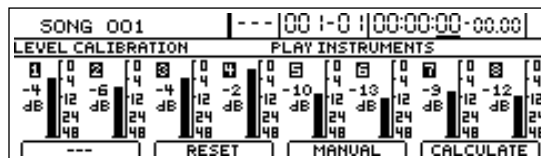
Rétablir la balance originale de volume

Si vous n'êtes pas satisfait de la balance automatique, vous pouvez retrouver la balance originale en procédant comme suit.



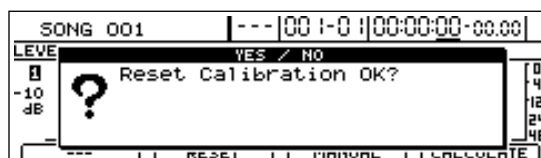
1. Appuyez sur [LEVEL CALIBRATION].

Le bouton s'allume et le message "PLAY INSTRUMENTS" s'affiche.



2. Appuyez sur [F2] (RESET).

Le message "Reset Calibration OK?" s'affiche.



3. Appuyez sur [ENTER/YES].

Correction automatique de la balance d'entrée (Level Calibration)

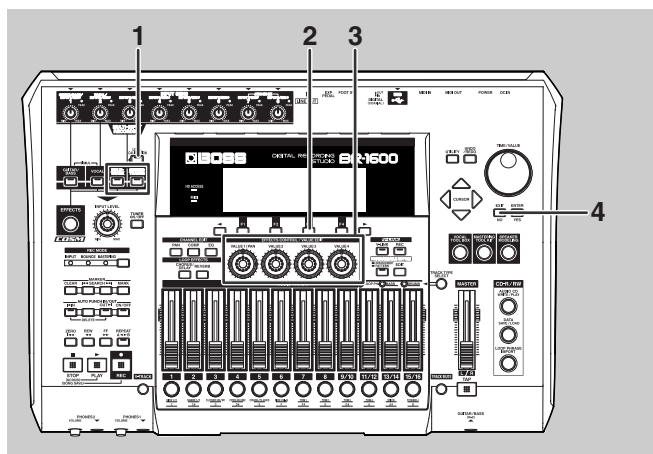
Le message "Complete!" apparaît et les volumes retrouvent leurs valeurs en vigueur avant la balance automatique.

4. Pour refaire une balance automatique, répétez les étapes décrites sous "Correction automatique de la balance".

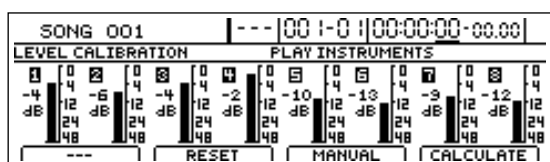
Réglage manuel de la balance

L'exécution de la fonction Level Calibration peut améliorer la balance sans, pour autant, vous satisfaire tout à fait. Il peut même arriver que vous préféreriez vous passer de la fonction Level Calibration et établir la balance vous-même.

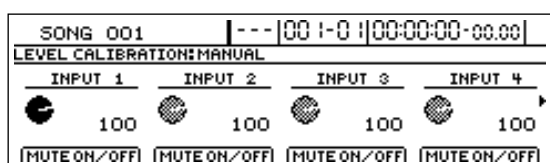
Dans ces cas, procédez comme suit pour corriger la balance manuellement.



1. Activez le bouton [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS] (INPUT SELECT) si ce n'est déjà fait et appuyez sur [LEVEL CALIBRATION].
[LEVEL CALIBRATION] s'allume et le message "PLAY INSTRUMENTS" s'affiche.



2. Appuyez sur [F3] (MANUAL).
Les niveaux de toutes les entrées sont affichés.



3. Réglez les niveaux d'entrée avec les commandes VALUE1~VALUE4.

La valeur "0" signifie que le volume est au minimum. "100" signifie que le niveau d'entrée du signal reçu par le BR-1600CD reste inchangé. "127" double le niveau d'entrée (l'augmentant de 6dB).

Pour régler le niveau des entrées INPUT 5~INPUT 8, appuyez sur le bouton [▶] PAGE SCROLL afin d'afficher leurs vumètres.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

NOTE

- La balance ne peut être réglée que si vous activez [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS] dans le pavé INPUT SELECT.
- Les réglages de niveau sont perdus à la mise hors tension du BR-1600CD.

NOTE

Précautions pour l'utilisation Level Calibration

- La fonction Level Calibration augmente les niveaux d'entrée trop faibles et réduit les niveaux élevés pour obtenir une balance égale. Si les sources traitées présentent de fortes différences de niveau, une balance satisfaisante devient plus difficile, voire impossible.
- Malgré l'utilisation de Level Calibration pour des instruments présentant de fortes différences acoustiques, voire des instruments basés sur une génération sonore mathématique (comme des synthétiseurs), vous remarquerez peut-être encore des différences de volume trop importantes à votre goût. Il faut en effet savoir que nos oreilles se basent sur plus que l'amplitude des sons pour en déterminer le volume.
- La fonction Level Calibration de la page du même nom ne fonctionne pas pour des volumes inférieurs à -30dB. C'est là un choix conscient du BR-1600CD pour éviter que le bruit capté par un microphone ou un câble de guitare soit amplifié de façon insupportable.
- Les réglages effectués par la fonction Level Calibration sont perdus à la mise hors tension du BR-1600CD.
- De plus, si vous réglez INPUT SELECT sur "REC DRY" (p. 82), la fonction Level Calibration s'applique uniquement au signal d'écoute mais n'influence pas le niveau d'enregistrement.

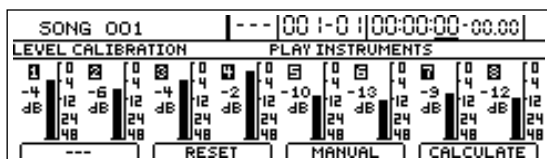
Etouffer certaines entrées

Comme vous le savez, les modes INPUT SELECT [MULTI-TRACK] et [STEREO TRACKS] activent les huit entrées. Sans n'avez-vous pas toujours besoin de toutes ces entrées.

Utilisez alors la fonction d'étouffement de la fonction Level Calibration.

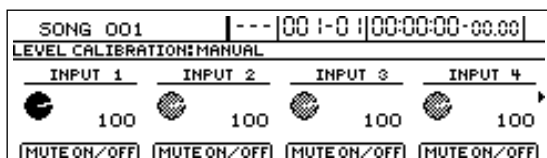
1. Activez le bouton [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS] (INPUT SELECT) si ce n'est déjà fait et appuyez sur [LEVEL CALIBRATION].

[LEVEL CALIBRATION] s'allume et le message "PLAY INSTRUMENTS" s'affiche.



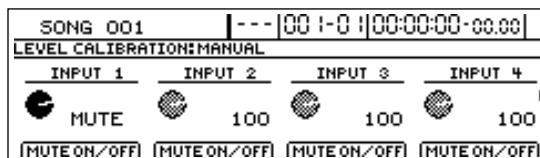
2. Appuyez sur [F3] (MANUAL).

Les niveaux de toutes les entrées sont affichés.



3. Coupez les entrées que vous ne voulez pas utiliser en appuyant sur les boutons FUNCTION [F1]~[F4].

Un message "MUTE" signifie que l'entrée en question est coupée.



Appuyez à nouveau sur le bouton FUNCTION pour retrouver l'affichage du niveau et activer l'entrée.

Pour couper ou activer une prise INPUT 5~INPUT 8, appuyez sur le bouton [▶] PAGE SCROLL afin d'afficher leurs niveaux.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

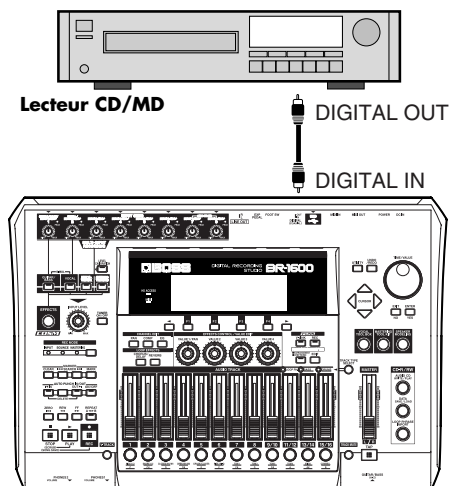
NOTE

Ces réglages sont temporaires et annulés à la mise hors tension du BR-1600CD. A la remise sous tension du BR-1600CD, toutes les entrées seront à nouveau actives.

Utilisation de l'entrée numérique (Digital In Assign)

Le BR-1600CD est équipé d'une prise numérique DIGITAL IN coaxiale. Vous pouvez vous en servir pour des signaux venant d'un GT-6 BOSS, d'un lecteur CD ou MD, voire de tout autre appareil doté d'une sortie numérique coaxiale. L'avantage de cette approche est que le signal ne subit aucune dégradation liée à la conversion analogique/numérique.

1. Reliez la sortie numérique de la source de signal à la prise DIGITAL IN du BR-1600CD.



2. Appuyez sur [UTILITY].

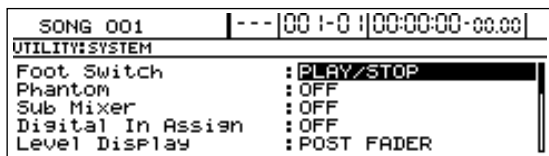
Le menu "Utility" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "SYSTEM" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est déjà affichée.

La page des paramètres système apparaît.



4. Amenez le curseur sur "Digital In Assign" et utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir la destination de l'entrée numérique.

Digital In Assign

OFF:

Le signal venant de la prise DIGITAL IN n'est envoyé nulle part.

INPUT:

Le signal de la prise DIGITAL IN est envoyé aux entrées choisies avec "Input Select" (Opérations élémentaires, p. 24).

Si [GUITAR/BASS] ou [VOCAL] du pavé INPUT SELECT est actif, les canaux gauche et droit de la prise DIGITAL IN sont combinés et utilisés en mono.

Si, par contre, [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS] du pavé INPUT SELECT est actif, les canaux gauche et droit de la prise DIGITAL IN sont envoyés à INPUT 1 et INPUT 2.

Notez qu'une entrée desservie par la prise DIGITAL IN ne reçoit plus de signaux analogiques.

SUB-MIX

Les signaux reçus via la prise DIGITAL IN sont ajoutés aux signaux transmis par les prises LINE OUT.

Comme cet acheminement s'effectue de manière directe, il n'est pas possible de traiter le signal en question avec des effets ou de les enregistrer.

De plus, il est impossible de régler le volume de ces signaux avec les commandes INPUT SENS, INPUT LEVEL ou le curseur MASTER.

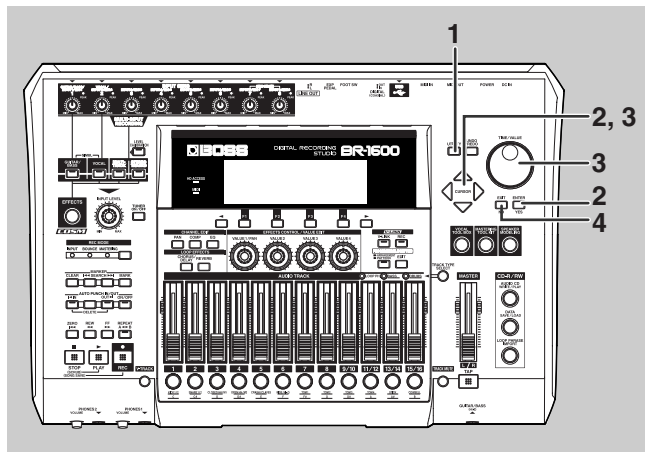
5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.
6. Réglez le volume du signal entrant avec la commande INPUT LEVEL.

NOTE

- La prise DIGITAL IN du BR-1600CD accepte uniquement des câbles coaxiaux. Les câbles optiques ne fonctionnent donc pas.
- Il n'est pas possible de régler le volume de l'entrée numérique avec les commandes INPUT SENS.
- Le signal numérique entrant doit se conformer au format S/PDIF et utiliser la fréquence d'échantillonnage 44.1kHz. Aucun autre signal numérique ne peut être reçu.
- Le BR-1600CD synchronise son horloge avec le signal numérique entrant. Vous ne devez donc effectuer aucun réglage Wordclock ou autre. Toutefois, la qualité des signaux entrants peut être tellement douteuse que le BR-1600CD peut perdre la synchro et donc émettre des bruits ou du souffle.

Enregistrement de la version mère avec protection numérique

Lors de l'enregistrement numérique de votre mixage final avec une platine DAT etc., vous pouvez faire en sorte que le BR-1600CD ajoute un code de protection numérique aux données empêchant les copies numériques ultérieures de votre bande mère.



1. Appuyez sur [UTILITY].

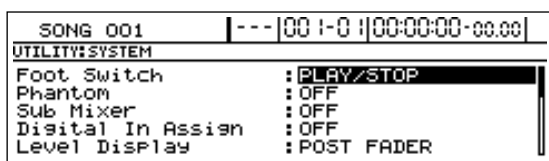
La page "Utility" apparaît.



2. Amenez le curseur sur "SYSTEM" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est déjà affichée.

La page des paramètres système apparaît.



3. Amenez le curseur sur "Digital Copy Protect" et sélectionnez "ON" avec la molette TIME/VALUE.



Digital Copy Protect

Ce paramètre détermine si le mixage final peut ou non être copié dans le domaine numérique.

OFF: Il est possible de faire des copies numériques.

ON: Il n'est pas possible de faire des copies numériques.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

5. Mixez votre/vos morceau(x) sur le BR-1600CD et enregistrez le résultat avec une platine DAT ou un autre enregistreur numérique.

La bande mère ainsi confectionnée ne peut pas être copiée dans le domaine numérique.

NOTE

Certaines platines DAT ne reconnaissent pas les signaux SCMS ou ne permettent pas de connecter un lecteur CD. Si vous réglez "Digital Copy Protect" sur "ON", une telle platine DAT n'enregistrera donc pas le signal numérique du BR-1600CD. Vous devriez alors désactiver la protection ("Digital Copy Protect" = "OFF").

MEMO

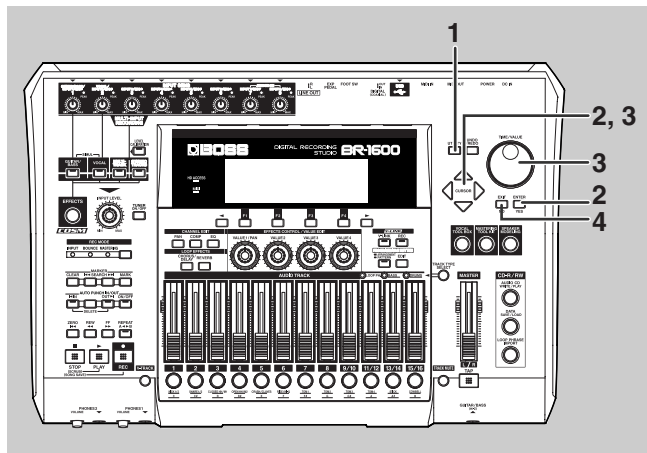
Qu'est-ce que SCMS?

Sigle de "Serial Copy Management System", SCMS est une fonction proposée par des appareils numériques grand public (platine DAT, MD etc.) pour empêcher les copies numériques de la deuxième génération, protégeant ainsi les droits d'auteur de l'artiste etc. Lorsqu'un enregistrement est effectué à travers une connexion numérique sur un enregistreur numérique disposant de cette fonction, il ajoute des données SCMS aux signaux audio numériques. De telles données ne peuvent plus être copiées dans le domaine numérique.

Changement du point de mesure des vumètres (Pre/Post Fader)

Au départ, les vumètres des pistes affichés à la page principale indiquent le niveau des différents canaux derrière le curseur en question ("Post-Fader").

Vous pouvez cependant utiliser la procédure suivante pour mesurer les niveaux juste avant les curseurs ("Pre-Fader").



1. Appuyez sur [UTILITY].

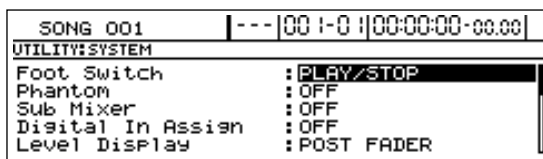
La page "Utility" apparaît.



2. Amenez le curseur sur "SYSTEM" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est déjà affichée.

La page des paramètres système apparaît.



3. Amenez le curseur sur "Level Display" et sélectionnez "PRE FADER" avec la molette TIME/VALUE.



PRE FADER:

Les niveaux des signaux sont mesurés avant les curseurs et affichés comme tels.

POST FADER:

Les niveaux des signaux sont mesurés après les curseurs. C'est là le réglage qu'utilise le BR-1600CD à la livraison.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.

Utilisation d'un micro à condensateur (alimentation fantôme)

La plupart des microphones à condensateur ont besoin d'une alimentation électrique pour fonctionner.

Le BR-1600CD peut fournir cette alimentation (+48V) via la les prises XLR INPUT 1~INPUT 8. Comme elle ne se voit pas, cette alimentation est appelée "fantôme".

MEMO

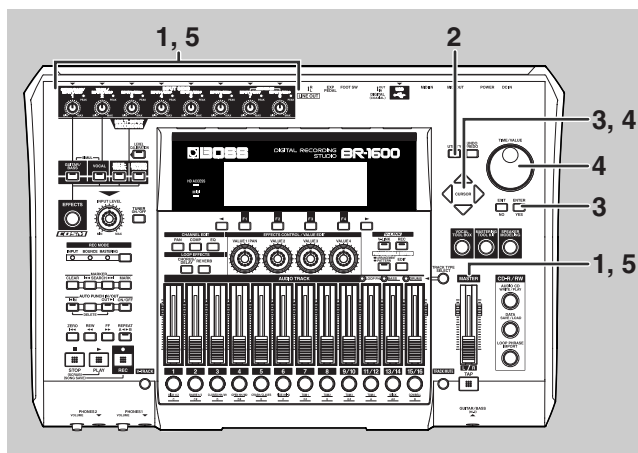
Alimentation fantôme

Les microphones à condensateur contiennent souvent une paire d'électrodes opposées. Lorsqu'un voltage est appliqué à ces électrodes, toute vibration produite par un signal audio est captée et transmise sous forme d'ondes électriques. Comme ces ondes sont très faibles, il faut déjà les amplifier au avant même qu'elles n'atteignent l'entrée à laquelle est branchée le microphone. Cet amplificateur au sein du microphone est alimenté par la fameuse alimentation fantôme.

Certains types de microphones à condensateur peuvent contenir une pile servant d'alimentation, si bien qu'ils n'ont pas besoin d'alimentation fantôme.

NOTE

- Veillez à désactiver l'alimentation fantôme avant de brancher toute source de signal qui ne requiert aucune alimentation au BR-1600CD. Cette alimentation risque en effet d'endommager des microphones dynamiques, instruments de musique et autres sources de signal. Consultez toujours le mode d'emploi du microphone utilisé pour voir s'il convient pour l'alimentation fantôme du BR.
- Avant d'activer ou de couper l'alimentation fantôme du BR-1600CD, réglez le curseur MASTER, les commandes INPUT SENS 1~8 et les commandes INPUT LEVEL au minimum. Sinon, vous risquez d'être surpris par le bruit généré et même d'endommager votre amplificateur ou votre système d'écoute.



1. Avant de continuer, songez à tourner les commandes INPUT SENS 1~8 tout à fait à gauche pour réduire le volume d'entrée. Ensuite, mettez le curseur MASTER et les commandes INPUT LEVEL en position minimum. Si vous oubliez de mettre une de ces commandes à zéro, vous entendez un clic relativement fort lors de la commutation de l'alimentation fantôme.

2. Appuyez sur [UTILITY].

La page "Utility" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "SYSTEM" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est déjà affichée.

La page "System Parameter" s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "Phantom" et sélectionnez "ON" avec la molette TIME/VALUE.



ON: L'alimentation fantôme est active.

OFF: L'alimentation fantôme est coupée.

Le réglage de l'alimentation fantôme s'applique toujours à toutes les prises XLR (INPUT 1~INPUT 8).

5. Augmentez doucement les réglages des commandes INPUT SENS, du curseur MASTER et des commandes INPUT LEVEL puis vérifiez si le ou les micros à condensateur transmettent un signal.
6. Pour couper l'alimentation fantôme, répétez les étapes 1~3 et réglez "Phantom" sur "OFF" (étape 4).

NOTE

Précautions pour l'alimentation fantôme

- L'alimentation fantôme s'applique toujours à toutes les prises INPUT 1~INPUT 8.
- Les prises jack 1/4" (INPUT 1~INPUT 8) et GUITAR/BASS ne sont jamais alimentées.
- A la mise hors tension du BR-1600CD, l'alimentation fantôme est remise sur "OFF". N'oubliez donc pas de la réactiver si vous en avez besoin.
- Certains microphones à condensateur (ceux munis d'une pile, des microphones "electret" etc.) ne requièrent aucune alimentation externe. Veillez dès lors à régler ce paramètre sur "OFF" lorsque vous travaillez avec ce type de microphone.
- Si vous utilisez un préamplificateur de microphone ou une source fantôme externe, vous n'avez pas besoin de l'alimentation fantôme du BR-1600CD. Aussi, songez à régler ce paramètre sur "OFF".

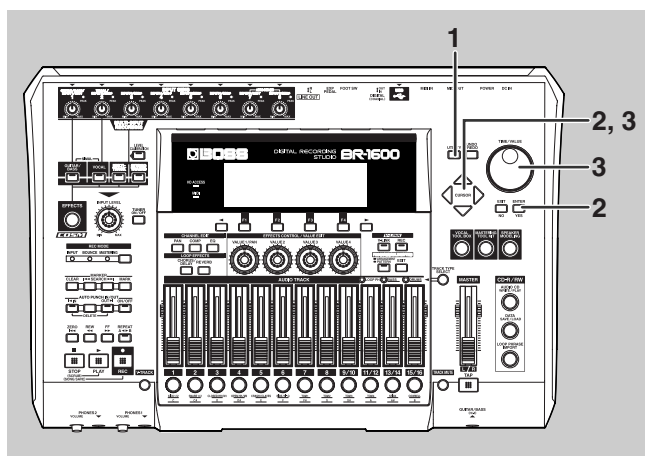
Ajouter des signaux externes à ceux du BR-1600CD (Audio Sub Mix)

La fonction Audio Sub Mix permet d'utiliser les prises INPUT 7 et INPUT 8 comme entrées stéréo et donc d'ajouter des signaux externes aux signaux transmis aux prises LINE OUT.

Servez-vous en pour combiner les signaux venant d'un autre mélangeur à ceux générés par le BR-1600CD.

Notez que quand la fonction Audio Sub Mix est active, il n'est pas possible de traiter les signaux présents aux prises INPUT 7 et INPUT 8 avec les effets. De plus, ces signaux ne peuvent pas être enregistrés.

La fonction Audio Sub Mix peut être réglée comme suit.



1. Appuyez sur [UTILITY].

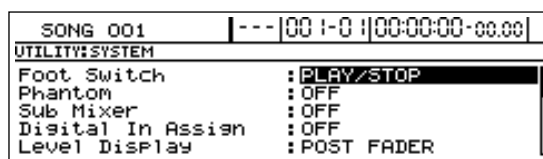
La page "Utility" apparaît.



2. Amenez le curseur sur "SYSTEM" et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez aussi appuyer sur [F1] (SYSTEM) si l'icône SYSTEM est déjà affichée.

La page des paramètres système apparaît.



3. Amenez le curseur sur "Sub Mixer" et sélectionnez "ON" avec la molette TIME/VALUE.



NOTE

Précautions pour l'utilisation d'Audio Sub Mix

- A la mise hors tension du BR-1600CD, la fonction Audio Sub Mix est remise sur "OFF".
- Si vous avez choisi [MULTI-TRACK] ou [STEREO TRACKS] dans le pavé INPUT SELECT, INPUT 7 et INPUT 8 sont utilisés pour l'enregistrement. De ce fait, la fonction Audio Sub Mix ne donne aucun résultat.

Initialiser les réglages du BR-1600CD (Initialize)

La fonction Initialize permet de retrouver les réglages d'usine pour tous les paramètres du BR-1600CD suivants:

● Paramètres Global

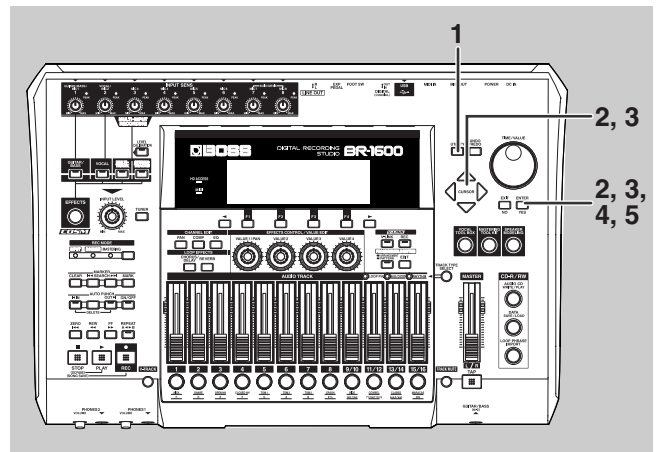
- Fréquence de référence de l'accordeur
- Paramètres système
- Paramètres de synchronisation
- Paramètres MIDI
- Paramètres des marqueurs
- Paramètres de scène
- Paramètres Scrub et Preview

● Paramètres Mixer

- Compresseur, égaliseur, panoramique des pistes
- Effets Loop
- Input Select
- Level Calibration
- Mode d'enregistrement

● Mémoires d'effets

- Patches utilisateur de toutes les banques d'effets d'insertion
- Patches utilisateur Vocal Tool Box
- Patches utilisateur Mastering Tool Kit
- Patches utilisateur Speaker Modeling



1. Appuyez sur [UTILITY].

La page "Utility" apparaît.



2. Amenez le curseur sur "INITIALIZE" et appuyez sur [ENTER/YES].

L'écran affiche une série d'icônes renvoyant aux paramètres que vous pouvez initialiser.



icône GLOBAL



Si vous choisissez cette icône...

- Fréquence de référence de l'accordeur
- Paramètres système
- Paramètres de synchronisation
- Paramètres MIDI
- Paramètres des marqueurs
- Paramètres de scène
- Paramètres Scrub et Preview

Ces paramètres retrouvent leurs réglages d'origine.

Initialiser les réglages du BR-1600CD (Initialize)

Icône MIXER



Si vous choisissez cette icône...

- Compresseur, égaliseur, panoramique des pistes
- Effets Loop
- Input Select
- Level Calibration
- Mode d'enregistrement

Ces paramètres retrouvent les réglages en vigueur après la création d'un nouveau morceau (New Song, Opérations élémentaires, p. 22).

Icône EFFECTS



Si vous choisissez cette icône...

- Patches utilisateur de toutes les banques d'effets d'insertion
- Patches utilisateur Vocal Tool Box
- Patches utilisateur Mastering Tool Kit
- Patches utilisateur Speaker Modeling

Ces paramètres retrouvent leur réglages d'origine (et correspondent donc à ceux des différentes mémoires Preset).

Icône ALL



Choisissez cette icône pour initialiser tous les paramètres globaux, d'effet et Mixer.

De plus, cette opération efface les marqueurs, les canevas de tempo ("Tempo Map"), les pistes de synchronisation, les scènes etc. Même le contraste de l'écran retrouve sa valeur d'origine.

3. Amenez le curseur sur l'icône des paramètres devant être initialisés et appuyez sur [ENTER/YES].

Vous pouvez cependant aussi appuyer sur le bouton FUNCTION sous l'icône voulue.

Le message "Initialize ** OK?" s'affiche.

Exemple: Si vous choisissez l'icône GLOBAL



4. Appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "Sure?" s'affiche.



5. Appuyez une fois de plus sur [ENTER/YES].

Le BR-1600CD lance l'initialisation. Une fois l'opération terminée, le message "Complete!" apparaît et vous retrouvez la page principale.

NOTE

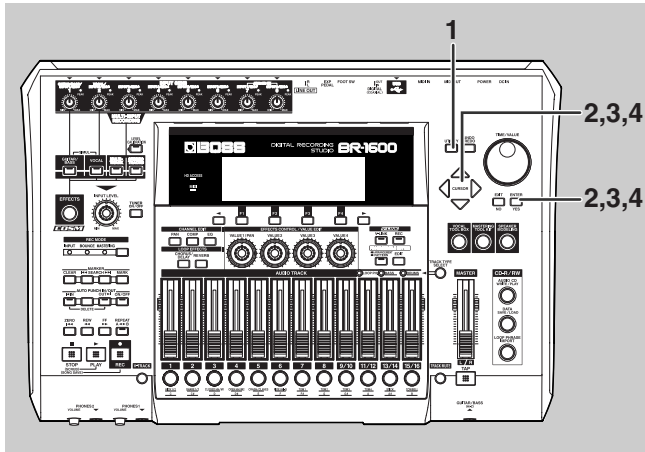
Précautions pour l'initialisation

- Si vous désirez annuler l'opération, appuyez sur [EXIT/NO].
- Dans certains cas, le message "Save Current?" apparaît pendant l'initialisation. Il signifie que le morceau en cours contient des données audio ou des réglages que vous n'avez pas encore sauvegardés. Pour sauvegarder le morceau avant de lancer l'initialisation, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder les changements, toutes les modifications non encore sauvegardées sont effacées.

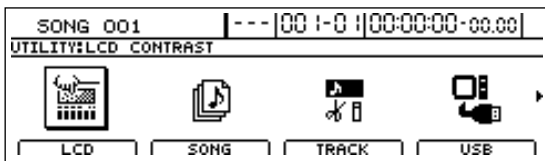
Gestion du disque dur

Consulter les informations relatives au disque dur (Hard Disk Information)

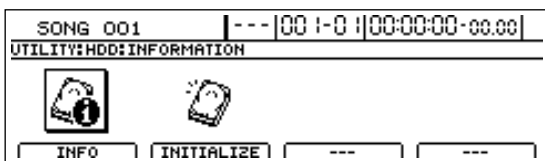
Voici comment afficher les informations relatives au disque dur.



1. Appuyez sur [UTILITY].
La page "Utility" apparaît.



2. Amenez le curseur sur "HDD" et appuyez sur [ENTER/YES].
La page "Hard Disk" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "INFO" et appuyez sur [ENTER/YES].

L'écran affiche la taille des différentes partitions.

SONG 001		--- 00 1-0 00:00:00-00.00	
UTILITY:HDD:INFORMATION			
*	1	DRIVE 1	4883.9MB
	2	DRIVE 2	4883.9MB
	3	DRIVE 3	4883.9MB
	4	DRIVE 4	4883.9MB

La capacité du disque dur est affichée par unités d'1Mo (soit 1.04.576 octets).

La partition sélectionnée est indiquée par un astérisque ("*").

A la livraison, le disque dur du BR-1600CD ne contient qu'une partition.

4. Pour sélectionner une autre partition (pour autant qu'elle existe), amenez-y le curseur et appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "Now Loading..." s'affiche.

Une fois le basculement effectué, le message "Complete!" s'affiche.

NOTE

- Dans certains cas, le message "Save Current?" apparaît pendant cette procédure. Il signifie que le morceau en cours contient des données audio ou des réglages que vous n'avez pas encore sauvegardés. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER/YES]; sinon, appuyez sur [EXIT/NO]. Si vous choisissez de ne pas sauvegarder les changements, toutes les modifications non encore sauvegardées sont effacées.
- Vous ne pouvez alterner entre les partitions que si le disque dur en propose plusieurs.

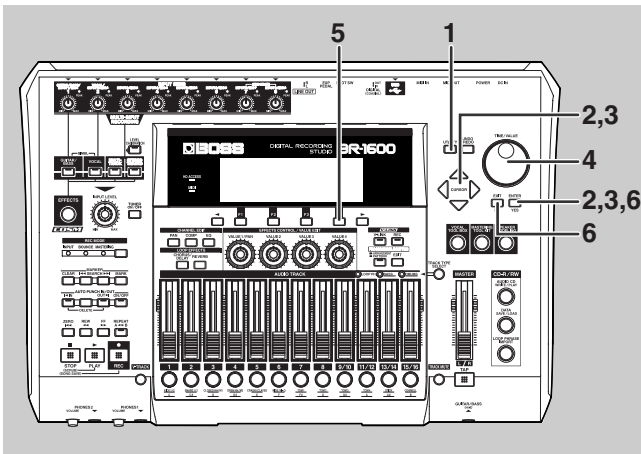
Initialiser le disque dur (Disk Initialize)

A la livraison du BR-1600CD, son disque dur est déjà prêt à l'emploi et ne doit donc pas être initialisé.

Si le disque ne sauvegarde plus de données ou si vous souhaitez rapidement effacer toutes les données qu'il contient, vous pouvez faire appel à la fonction Disk Initialize.

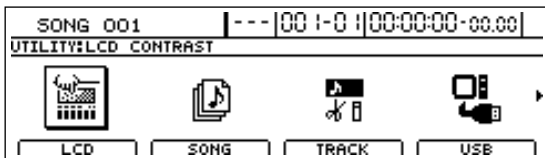
NOTE

- Retenez bien qu'en initialisant le disque dur, vous effacez toutes les données qu'il contient. Même les morceaux de démonstration sont effacés.
- C'est pourquoi nous vous recommandons de d'abord archiver son contenu sur CD-R/RW ou un autre support.



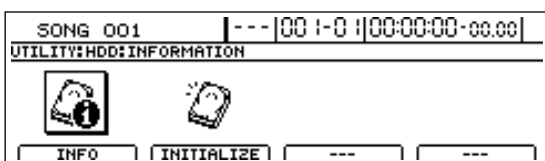
1. Appuyez sur [UTILITY].

La page "Utility" apparaît.



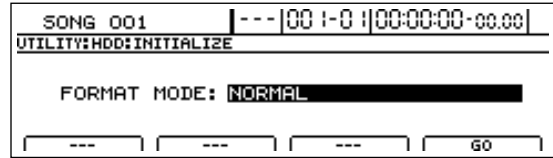
2. Amenez le curseur sur "HDD" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Hard Disk" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur "INITIALIZE" et appuyez sur [ENTER/YES].

Le message "FORMAT MODE: NORMAL" s'affiche.



4. Utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir le mode d'initialisation voulu.

NORMAL

C'est le format normal. Le disque dur ne contiendra qu'une seule partition dont la taille peut s'élever à 40Go maximum.

SURFACE SCAN

Le disque dur est d'abord formaté en mode "NORMAL". Ensuite, ses secteurs de stockage sont vérifiés.

Notez que la vérification prend 2~3 pour un disque dur de 40Go.

Si vous appuyez sur [EXIT/NO] alors que la vérification est toujours en cours, le formatage continue en mode "NORMAL".

DIV 2~8

Cette opération divise le disque dur en plusieurs partitions de taille égale. Il n'est pas possible de régler la taille de chaque partition individuellement.

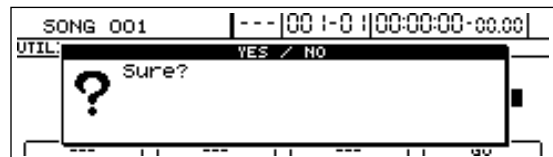
Exemple: choix de "DIV 5" pour un disque dur de 40Go.
 $40\text{Go}/5 = 8\text{Go}$

Cette opération crée donc cinq partitions de 8Go chacune. La taille maximale d'une partition est de 40Go.

A la livraison, le disque dur est formaté en mode "NORMAL".

5. Appuyez sur [F4] (GO).

Le message "Sure?" s'affiche.



- Appuyez sur [ENTER/YES]. (Appuyez sur [EXIT/NO] pour renoncer à l'initialisation.)

"Now Initializing..." apparaît à l'écran et l'initialisation commence.

Quand le processus est terminé, le message "Complete!" signale la fin de l'opération et vous retournez à la page principale.

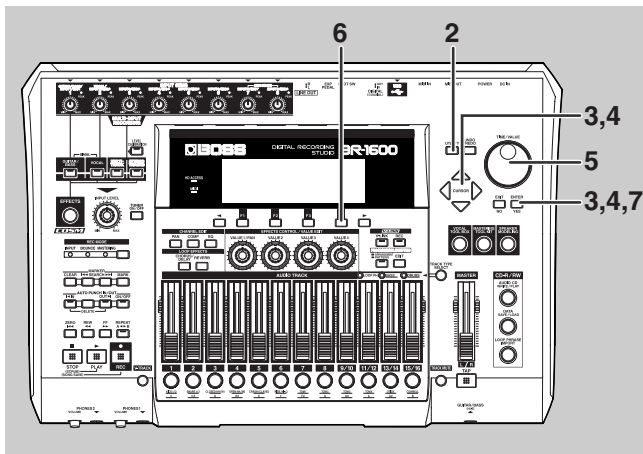
Le disque dur contiendra alors un nouveau morceau du nom de "SONG 001".

NOTE

L'écran vous tient au courant quant à l'évolution du processus. Evitez de mettre le BR-1600CD hors tension tant que cette information est affichée, sous peine d'endommager le disque dur et de le rendre inutilisable.

Initialiser une seule partition

Si le disque dur contient plusieurs partitions, vous pouvez choisir de n'en initialiser qu'une seule.

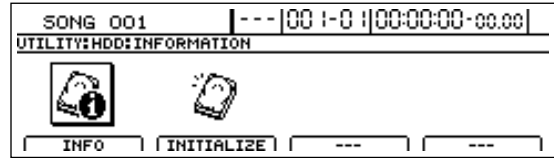


- Sélectionnez d'abord la partition à initialiser.
Voyez l'étape 4 sous "Consulter les informations relatives au disque dur (Hard Disk Information)" (p. 269).
- Appuyez sur [UTILITY].
La page "Utility" apparaît.



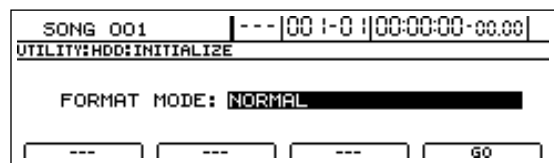
- Amenez le curseur sur "HDD" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Hard Disk" s'affiche.



- Amenez le curseur sur "INITIALIZE" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Hard Disk Initialize" s'affiche.



- Utilisez la molette TIME/VALUE pour régler "Format Mode" sur "ONLY CURRENT PARTITION".

NOTE

Attention: si vous sélectionnez une autre option que "ONLY CURRENT PARTITION", tout le disque dur sera initialisé.

- Appuyez sur [F4] (GO).
Le message "Sure?" s'affiche.
- Appuyez sur [ENTER/YES].
"Now Initializing..." (en cours d'initialisation) apparaît et l'initialisation commence. L'opération est terminée lorsque "Complete!" apparaît.

NOTE

Si vous utilisez les réglages d'usine, il est inutile de faire appel à cette fonction.

Appendices

Dépannage

Si le BR-1600CD ne se comporte pas de la manière escomptée, veuillez d'abord vérifier les points suivants avant de vous adresser à l'assistance technique. Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème, veuillez contacter votre revendeur ou le centre de service après-vente Roland le plus proche.

Problèmes avec le son

Vous n'entendez rien

- **Les appareils branchés au BR-1600CD sont-ils sous tension?**
- **Le câble optique est-il correctement connecté?**
- **Est-ce qu'un câble audio serait endommagé?**
- **Avez-vous réduit le volume de l'ampli ou du système d'écoute?**
- **Avez-vous réglé le curseur MASTER ou la commande de volume du casque (BR-1600CD) au minimum?**
- **Avez-vous enfoncé l'arrière (talon) de la pédale d'expression à fond?**
- **Peut-être la phrase audio que vous essayez de reproduire est-elle plus courte que 0,5 secondes. (Il n'est pas possible de reproduire des passages de moins de 0,5 secondes.)**
- **Avez-vous réglé la fonction "Auto Fade In/Out" du bloc Mastering Tool Kit sur "ON" et le BR-1600CD se trouve-t-il en mode Mastering?**

Si la fonction "Auto Fade In/Out" est active (ON), le volume est mis sur zéro à partir d'un certain endroit.
- **Avez-vous effectué le bon choix pour le paramètre système "Metronome"?**

Si vous avez choisi "METRONOME ONLY", il est normal que vous entendiez uniquement le métronome.

Le volume de l'instrument branché à l'entrée INPUT/MIC ou GUITAR BASS est trop faible.

- **Utilisez-vous un câble contenant une résistance?**

Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance.

Une certaine piste n'est pas audible

- **Avez-vous diminué le volume de la piste?**

Dans certains cas, le volume en vigueur peut ne pas correspondre à la position du curseur en question (notamment après le chargement d'une scène). Augmentez et diminuez la position du curseur puis réglez le volume voulu.
- **Avez-vous étouffé la piste? (Le témoin REC TRACK clignote en vert.)**

- **Avez-vous choisi la bonne piste virtuelle ("V")?**
- **Le type de la piste en question est-il correct?**
- **Le BR-1600CD est-il en mode Mastering?**

En mode Mastering, seules les pistes 9/10 transmettent des signaux.

Le signal entrant est inaudible

- **La connexion de la source à l'entrée est-elle correcte?**

Si vous branchez une fiche à la prise jack 1/4" mono et à la prise XLR, la prise jack 1/4" a priorité.
La prise jack INPUT 1/MIC 1 (ou XLR) et la prise GUITAR/BASS partagent le même circuit interne; si ces deux prises sont utilisées, la prise GUITAR/BASS est automatiquement sélectionnée.
- **Avez-vous réglé la commande SENS?**
- **Avez-vous étouffé INPUT SELECT? (Le témoin INPUT SELECT est éteint.)**
- **Avez-vous réglé la commande INPUT LEVEL sur "MIN"?**
- **Si vous avez choisi [F3] (MANUAL) à la page "Level Calibration" ("Réglage manuel de la balance" (p. 259)), êtes-vous sûr que tous les niveaux d'entrée sont corrects?**

Vérifiez si le niveau d'entrée est réglé sur "0" ou si le statut de la piste en question est réglé sur "MUTED".
- **Si vous utilisez un microphone à condensateur, avez-vous songé à activer l'alimentation fantôme?**
- **Le BR-1600CD est-il en mode Mastering?**

En mode Mastering, les signaux des sources externes ne sont pas reproduits. Choisissez le mode Input du BR-1600CD.
- **Avez-vous enfoncé l'arrière (talon) de la pédale d'expression à fond?**

Impossible d'utiliser la pédale d'expression pour piloter un effet

- **Avez-vous réglé le volume sur "0" ou une valeur appropriée? (p. 83)**
- **L'effet que vous comptez piloter (Foot Volume, Pitch Shifter, Wah, Vibrato) doit être activé.**

La pédale d'expression peut aussi piloter tous les effets susmentionnés à la fois.
- **Avez-vous réglé le type (P.Shift Type, Wah Type) de l'effet que vous souhaitez piloter sur "PEDAL" ?**

Impossible d'enregistrer

- **Peut-être la capacité résiduelle du disque dur est-elle insuffisante.**

- Avez-vous choisi le bon mode d'enregistrement (INPUT, BOUNCE, MASTERING)?
- La fonction "Scrub" est-elle active?

Le signal numérique voulu n'est pas reçu/l'appareil externe ne reçoit pas de signal numérique

- La fréquence d'échantillonnage de l'appareil externe correspond-elle à celle du BR-1600CD?
L'appareil externe doit utiliser 44.1kHz.
- Le format numérique est-il correct?
Peut-être l'unité externe utilise-t-elle un autre format. Le BR-1600CD utilise le format CP-1201 (alias S/P DIF).
- Si le signal numérique n'est néanmoins pas reçu: Avez-vous réglé "Digital In Assign" (p. 261) sur "OFF"?

Les sons enregistrés comportent des bruits parasites ou de la distorsion

- Avez-vous choisi le bon niveau d'entrée?
Si le niveau d'entrée est excessif, le signal enregistré sature. Si le niveau est trop bas, le seuil du bruit est excessivement élevé. Réglez la commande SENS de sorte que le vumètre bouge le plus possible. Le témoin PEAK ne peut cependant jamais s'allumer.
- Les réglages d'effets sont-ils corrects?
L'utilisation d'un effet overdrive, distorsion ou compresseur (qui fait du zèle) utilisé comme effet d'insertion engendre de la distorsion.
- Les réglages d'égalisation sont-ils corrects?
Certains réglages d'égalisation peuvent engendrer de la distorsion qui n'est pas signalée par le témoin PEAK. Modifiez le réglage de l'égaliseur.
- Le niveau de sortie des pistes est-il correct?
Si vous entendez du bruit ou de la distorsion lors de la fusion de pistes, le niveau des pistes sources est excessif ou trop faible.
- Avez-vous relié un micro à haute impédance de sortie au BR-1600CD?
La marge de niveau ("headroom") du BR-1600CD est relativement grande. Comme les prises MIC 1 et MIC 2 sont des entrées à faible impédance, le niveau d'enregistrement pourrait être trop bas avec certains types de microphones. Dans ce cas, il vaut mieux brancher le micro à un préampli externe et relier ce dernier au BR-1600CD pour obtenir un niveau correct.

Problèmes liés au disque dur

Les données du disque dur sont endommagées

L'endommagement des données sur le disque dur peut provenir des causes suivantes. Initialisez le disque dur (formatage physique). (p. 270)

- Peut-être avez-vous mis l'appareil hors tension alors que le disque travaillait encore.
- Peut-être le disque dur a-t-il subi un choc.

La capacité résiduelle du disque dur est insuffisante

- Avez-vous déjà enregistré un grand nombre de morceaux et de phrases de boucle?
- Avez-vous réglé INPUT SELECT sur [SIMUL], [STEREO TRACKS] ou [MULTI-TRACK] ou activé une piste stéréo pour l'enregistrement?

Songez que les pistes stéréo occupent deux fois plus de place qu'une piste mono (le temps résiduel affiché à l'écran doit donc être divisé par "2").

Si vous avez choisi [MULTI-TRACK] pour enregistrer sur 8 pistes à la fois, le temps affiché doit être divisé par "8".

- Avez-vous partitionné le disque dur lors du formatage?

Problèmes liés au lecteur CD-R/RW

Impossible de retirer le CD-R/RW.

- L'appareil est-il sous tension?
Pour pouvoir retirer le CD-R/RW, il faut mettre l'appareil sous tension.
- L'écran affiche-t-il une page vous permettant de lire ou d'écrire sur le CD-R/RW?
Il n'est pas possible d'éjecter le CD-R/RW tant qu'une page de lecture ou d'écriture est affichée. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale puis actionnez à nouveau le bouton EJECT.

Impossible de lire/graver un CD-R/RW

- Le BR-1600CD se trouve-t-il en position parfaitement horizontale?
- Peut-être le graveur CD-R/RW a-t-il subi un choc.
- Etes-vous sûr d'avoir placé le CD-R/RW correctement dans le chariot?
- Utilisez-vous un type de CD-R/RW reconnu?

- Utilisez-vous un CD-R qui contient déjà des données ou un CD-RW trop vétuste?
- Avez-vous éjecté un CD-R/RW selon la procédure d'urgence?
En utilisant un trombone ou tout autre objet adéquat pour ouvrir le chariot du graveur CD-R/RW, vous pouvez retirer le CD-R/RW qu'il contient. Toutefois, cette intervention peut provoquer des dysfonctionnements du graveur CD-R/RW. Souvent, vous pouvez résoudre le problème en mettant l'appareil hors tension pour ensuite le rallumer.

Problèmes de synchronisation

La synchro ne fonctionne pas

Si vous comptez utiliser des signaux MTC pour synchroniser le BR-1600CD avec un séquenceur MIDI, le BR-1600CD doit servir d'unité maître.

- Le câble MIDI est-il correctement connecté?
- Peut-être le câble MIDI est-il endommagé.
- Etes-vous sûr d'avoir choisi le bon signal de synchronisation (MTC ou MIDI Clock)? (p. 226)
- Si vous utilisez le signal MTC, songez à choisir le même format/type MTC sur l'unité externe. (p. 227)
- Les réglages du séquenceur MIDI sont-ils corrects?
- Le séquenceur est-il prêt à lancer sa reproduction?
- L'appareil externe reconnaît-il les messages MMC du BR-1600CD?

Impossible d'enregistrer des signaux MIDI Clock (la piste de synchro ne fonctionne pas)

- L'appareil externe est-il configuré pour transmettre des messages MIDI Clock/Start/Stop?

Impossible de piloter les curseurs via MIDI

- Le câble MIDI est-il correctement connecté?
- Avez-vous fait le nécessaire pour que le séquenceur enregistre les commandes de contrôle venant du BR-1600CD que vous souhaitez reproduire?
Les curseurs transmettent des messages CC07 (volume). Le séquenceur MIDI doit recevoir et transmettre ces messages (désactivez le filtre en question).

Problèmes liés à l'USB

Le message "Waiting..." ne disparaît jamais

- Le câble USB est-il correctement branché?
- Etes-vous sûr que le système d'exploitation de votre ordinateur peut reconnaître le BR-1600CD?
Windows: Windows Me/2000/XP ou version ultérieure
Macintosh: Mac OS 9.1.x, 9.2.x

Autres problèmes

A la remise sous tension, il s'avère que vous avez perdu des données

Peut-être avez-vous utilisé un autre moyen que le bouton POWER pour mettre le BR-1600CD hors tension. Les données perdues ne peuvent pas être rétablies.

Messages d'erreur

Blank Disc!

Cause: Le CD-R/RW dans le graveur ne contient pas de données.

Solution: Utilisez un CD-R/RW qui contient des données.

Cannot Select Same Track!

Cause: Vous avez choisi deux fois la même piste pendant l'édition (p. 56~p. 63), l'export WAV/AIFF (p. 248) ou une autre procédure.

Solution: Choisissez une autre piste.

CD Full!

Cause: Le CD-R/RW est plein et ne peut donc plus recevoir de données. Sinon: Lors de la gravure d'un CD, il s'avère que la durée totale dépasse la capacité du CD-R/RW.

Solution: Réduisez le nombre de morceaux et réessayez.

CD Read Error!

Cause: Une erreur est survenue lors de la lecture du CD-R/RW inséré.

Solution: Cela peut être dû à la piètre qualité ou à la vétusté du disque. Essayez avec un autre CD-R/RW.

CD Write Error!

Cause: Une erreur est survenue lors de la gravure d'une CD-R/RW inséré.

Solution: Cela peut être dû à la piètre qualité ou à la vétusté du disque. Essayez avec un autre CD-R/RW.

Clock Error!

Cause: Il y a un blanc dans le signal MIDI Clock résidant sur la piste de synchronisation.

Solution: Vérifiez la connexion MIDI et enregistrez le signal à nouveau.

Data Too Large!

Cause 1: Vous essayez d'importer un fichier SMF dont le volume dépasse les 250Ko.

Solution 1:Faites le nécessaire pour réduire le volume du fichier SMF en dessous de 250Ko.

Cause 2: La boucle que vous essayez de créer est plus longue que 30 minutes.

Solution 2:Utilisez une forme d'onde plus courte.

Data Too Short!

Cause 1: Vous essayez de charger une forme d'onde dont la durée est inférieure à 0,5 secondes.

Solution 1:Faites le nécessaire pour que la forme d'onde dure au moins 0,5 secondes.

Cause 2: Vous essayez de graver une plage de CD de moins de 4 secondes.

Solution 2:Les normes des CD audio exigent qu'une plage dure au moins quatre secondes.

Cause 3: La boucle que vous essayez de créer est plus courte que 0,5 secondes.

Solution 3:Utilisez des données de forme d'onde d'une durée minimale de 0,5 secondes.

Data Type Not Supported!

Cause: Vous essayez de charger des données d'un fichier ou d'un disque utilisant un format non reconnu.

Solution: Utilisez un fichier d'un format compatible.

Digital In Unlock.

Cause: La synchro numérique avec l'unité externe a été interrompue.

Solution: Vérifiez la connexion du câble numérique et mettez l'unité externe sous tension si elle est coupée.

Disc Not Ready!

Cause: Le graveur CD-R/RW ne contient pas de disque.

Solution: Insérez un CD-R/RW dans le graveur.

Drive Busy!

Cause: Les données du disque dur sont fragmentées et provoquent des ralentissements pendant la lecture ou la gravure.

Solution 1:Reproduisez moins de pistes à la fois. Faites appel à la fusion de pistes (ou une autre fonction) pour combiner plusieurs pistes, étouffez les pistes dont vous n'avez pas besoin et effacez les passages que vous n'utiliserez de toute manière pas.

Solution 2:Enregistrez sur moins de pistes à la fois.

Solution 3:Si vous utilisez les motifs de batterie/basse et les phrases de boucle, éteignez les boutons de piste correspondants.

* Il peut arriver que l'édition de pistes et de fréquents enregistrements en mode Punch In créent un tel désordre sur le disque dur qu'il devient très ardu de localiser les bonnes données au bon moment.

Event Memory Full!

Cause: Le BR-1600CD a épuisé le nombre maximum d'événements disponibles pour un morceau.

Solution: Exécutez la fonction "Song Optimize". (p. 70)

Finalized Disc!

Cause: Le CD-R/RW inséré contient données et a d'ailleurs déjà été finalisé.

Solution: Utilisez un CD-R/RW qui n'a pas encore été finalisé.

HDD Damaged! Can't Access HDD.

Cause: Impossible de lire certaines données du disque dur ou d'en sauvegarder.

Solution: Peut-être le disque dur est-il endommagé. Mettez le BR-1600CD hors tension dans les règles de l'art et adressez-vous à un centre SAV.

HDD Full!

Cause: La capacité résiduelle du disque dur est insuffisante.

Solution 1: Effacez toutes les données superflues.

Solution 2: Exécutez la fonction "Song Optimize". (p. 70)

HDD Read Error!

Cause: Une erreur est survenue lors de la lecture des données du disque dur.

Solution: Initialisez le disque dur (p. 270).

HDD Write Error!

Cause: Une erreur est survenue lors de la sauvegarde sur le disque dur.

Solution: Initialisez le disque dur. Le morceau actuellement choisi ne peut pas être sauvegardé.

Insert Disc #***!

Cause: Vous avez inséré le mauvais CD-R/RW pendant le chargement d'une archive de données.

Solution: Insérez le disque avec le bon numéro dans le lecteur.

Lack of Events!

Cause: Undo et Redo ne sont pas disponibles s'il reste moins de 200 événements allouables.

Solution: Exécutez la fonction "Song Optimize". (p. 70)

Marker Memory Full!

Cause: Le BR-1600CD a épuisé le nombre maximum marqueurs disponibles (100) pour un morceau.

Solution: Supprimez les marqueurs superflus.

Medium Error!

Cause: Il y a un problème avec le CD-R/RW ou le disque dur. Sinon: Le CD-R/RW ne peut pas être lu.

Solution 1: Vérifiez si vous avez bien inséré le bon CD-R/RW dans le lecteur.

Solution 2: Essayez avec un autre CD-R/RW.

Solution 3: Utilisez la méthode suivante pour initialiser le disque dur.

MIDI Error!

Cause 1: La vérification "Active Sensing" est active et cela fait plus de 400ms qu'aucun message MIDI n'a été détecté.

Solution 1: Vérifiez si l'instrument relié à la prise MIDI IN est sous tension et s'il utilise les bons réglages. Assurez-vous en outre que le câble MIDI n'a pas été débranché.

Cause 2: La mémoire tampon vient de déborder en raison d'un volume de données MIDI trop important venant de l'instrument externe.

Solution 2: Réduisez le volume des données MIDI transmises par l'unité externe.

No Data!

Cause 1: Vous essayez de modifier des réglages de marqueur ou de scène alors que ce genre de données n'existe pas encore.

Cause 2: Vous essayez de graver un CD audio ou d'exporter un fichier WAV/AIFF alors que les pistes choisies ne contiennent pas de données.

Solution: Créez d'abord des données.

No File!

Cause 1: Malgré la connexion USB, aucun fichier n'a été copié du PC vers le dossier USB.

Solution 1: Réessayez de copier le fichier du PC dans le dossier USB.

Cause 2: Le fichier choisi n'utilise pas le format WAV ou AIFF.

Solution 2: Réessayez avec un fichier WAV ou AIFF.

Not Blank Disc!

Cause: Le CD-R/RW contient déjà des données.

Solution: Insérez un CD-R/RW vierge dans le lecteur CD-R/RW. Si vous utilisez un CD-RW, vous pouvez effacer toutes les données qu'il contient (p. 215).

Not CD-RW Disc!

Cause: Le disque inséré n'est pas un CD-RW et ne peut donc être effacé.

Solution: Utilisez un CD-RW.

Pattern Memory Full!

Cause: Le nombre de notes à jouer par les parties de basse et de batterie est supérieur à 10.000.

Solution: Supprimez les motifs superflus (p. 160, p. 174).

Protected Song!

Cause: Comme "Song Protect" est réglé sur "ON", l'opération demandée ne peut pas être effectuée.

Solution: Désactivez le verrouillage (Song Protect). (p. 71)

Select Track!

Cause: Vous essayez d'utiliser une fonction d'édition de piste mais vous avez oublié de spécifier à quelle piste elle doit s'appliquer.

Solution: Choisissez une piste et réessayez.

Select Data!

Cause: Vous avez oublié de choisir les données ou le fichier que vous souhaitez modifier.

Solution: Choisissez des données ou un fichier et recommencez.

Set Location!

Cause: Vous avez oublié de choisir une destination.

Solution: Choisissez les données avant de continuer.

Stop Recorder!

Cause: L'opération que vous tentez d'effectuer n'est pas possible tant que l'enregistreur reproduit ou enregistre des données.

Solution: Appuyez sur [STOP] pour enregistrer la reproduction ou l'enregistrement.

Sync Track Full!

Cause: La piste de synchronisation occupe toute la mémoire qui lui est allouée.

Solution: Il n'est alors plus possible d'enregistrer davantage de données. Écoutez le morceau et réenregistrez les données.

Too Many Songs!

Cause 1: En créant ce morceau, vous dépasseriez la limite de 999 morceaux.

Solution 1: Effacez les morceaux dont vous n'avez plus besoin (p. 69) et réessayez de créer le nouveau morceau.

Cause 2: En important ce morceau, vous dépasseriez la limite de 999 morceaux.

Solution 2: Effacez les morceaux dont vous n'avez plus besoin (p. 69) et réessayez d'importer le nouveau morceau.

Too Long Name!

Cause: Les noms des fichiers et/ou dossiers sur le CD-R/RW sont trop longs.

Solution: Faites le nécessaire pour que les noms contiennent moins de 236 caractères.

Too Many Tracks!

Cause: Vous essayez de graver plus de 99 plages sur le CD audio.

Solution: Réduisez le nombre de plages (le maximum est de 99).

Wrong Disc!

Cause: Le disque CD-R/RW inséré n'est pas celui dont vous avez besoin.

Solution: Insérez un CD-R/RW dans le graveur.

Fonctions des boutons INPUT SELECT

Les boutons INPUT SELECT permettent de choisir les sources d'entrée connectées au BR-1600CD. Lors de la sélection d'une source d'entrée, le BR sélectionne automatiquement un effet d'insertion convenant à cette source.

- En appuyant sur un bouton INPUT SELECT illuminé, vous l'éteignez, coupant la source de signal correspondante par le même biais. Si vous l'actionnez de nouveau, le bouton s'allume et l'étouffement de la source d'entrée est annulé.
- En appuyant sur un bouton INPUT SELECT, alors qu'un autre est allumé, vous changez l'assignation de la source d'entrée.

La section suivante décrit le comportement du BR-1600CD en fonction des différentes sources d'entrée.

[GUITAR/BASS]

[GUITAR/BASS] s'allume pour signaler que la source reliée à la prise GUITAR/BASS ou INPUT 1/MIC 1 est sélectionnée. (Si vous connectez une source à l'entrée GUITAR/BASS, cette dernière est automatiquement choisie.)

De plus, un effet est automatiquement sélectionné de la banque d'effets d'insertion de guitare et appliqué à l'entrée GUITAR/BASS ou INPUT 1/MIC 1. Si le processeur était coupé, il est automatiquement activé.

Une piste mono est automatiquement choisie comme piste d'enregistrement. (Si vous avez travaillé avec une piste stéréo jusque là, le BR choisit cependant une piste stéréo.)

* La conversion des signaux reçus est effectuée avec la technologie Adaptive Focus (AF).



Qu'est-ce 'Adaptive Focus' (AF)?

"Adaptive Focus" est une technologie Roland destinée à optimiser le rapport signal/bruit (S/N) des convertisseurs A/N et N/A.

[VOCAL]

[VOCAL] s'allume pour signaler que la source reliée à la prise INPUT 2/MIC 2 est sélectionnée.

De plus, un effet est automatiquement sélectionné dans la banque d'effets d'insertion de microphone et appliqué à l'entrée INPUT 2/MIC 2. Si le processeur était coupé, il est automatiquement activé.

Une piste mono est automatiquement choisie comme piste d'enregistrement. (Si vous avez travaillé avec une piste stéréo jusque là, le BR choisit cependant une piste stéréo.)

[SIMUL]

[GUITAR/BASS] et [VOCAL] s'allument pour signaler que la source reliée à la prise GUITAR/BASS ou INPUT 1/MIC 1 et celle connectée à l'entrée INPUT 2/MIC 2 sont sélectionnées.

(Si un instrument est branché à la prise GUITAR/BASS, l'entrée INPUT 1/MIC 1 est désactivée.)

De plus, un effet est automatiquement sélectionné de la banque d'effets d'insertion SIMUL de microphone et appliqué à l'entrée GUITAR/BASS ou INPUT 1/MIC 1 ainsi qu'à l'entrée INPUT 2/MIC 2. Si le processeur était coupé, il est automatiquement activé.

De plus, deux pistes sont automatiquement sélectionnées pour l'enregistrement. (Si vous avez travaillé avec une piste mono jusque là, le BR choisit cependant une seule piste.)

Si vous appuyez sur un bouton de la paire de pistes, le nombre de pistes d'enregistrement est ramené à "1". Si, par contre, vous appuyez sur le bouton de la simple piste qui est choisie automatiquement, le nombre de pistes d'enregistrement est porté à "2".

[MULTI-TRACK]

[MULTI-TRACK] s'allume pour signaler que les sources reliées à aux prises INPUT 1/MIC 1~INPUT 8/MIC 8 sont sélectionnées. (Si un instrument est branché à la prise GUITAR/BASS, cette entrée est prioritaire et l'entrée INPUT 1/MIC 1 est désactivée.)

Dans ce mode, chaque source est enregistrée sur la piste correspondant au numéro de son entrée (donc 1~8 ou 9/10~15/16). (Les boutons de piste 1~8 ou 9/10~15/16 se mettent à clignoter en rouge.)

De plus, un effet est automatiquement sélectionné dans la banque d'effets d'insertion multi-canaux et appliqué aux entrées. Si le processeur était coupé, il est automatiquement activé.

La commande INPUT LEVEL peut être utilisée pour régler le volume global des sources d'entrée tout en maintenant leur balance. Si vous souhaitez néanmoins modifier le niveau d'une source spécifique, utilisez plutôt sa commande INPUT SENS.

[STEREO TRACKS]

[STEREO TRACKS] s'allume pour signaler que les sources reliées à aux prises INPUT 1/MIC 1~INPUT 8/MIC 8 sont sélectionnées. (Si un instrument est branché à la prise GUITAR/BASS, cette entrée est prioritaire et l'entrée INPUT 1/MIC 1 est désactivée.)

Les signaux reçus via les différentes entrées sont mixés et enregistrés sur une piste stéréo. (Si vous avez travaillé avec une piste mono jusque là, le BR choisit cependant une piste mono.)

De plus, un effet est automatiquement sélectionné dans la banque d'effets d'insertion stéréo et appliqué au mixage stéréo. Si le processeur était coupé, il est automatiquement activé.

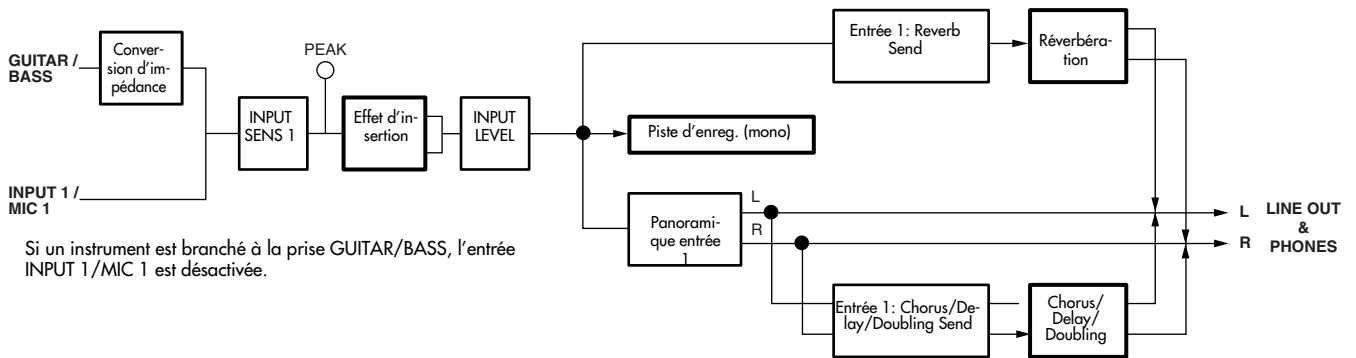
Utilisez la commande INPUT LEVEL pour régler le volume des sources audio mixées. Si vous souhaitez néanmoins modifier le niveau d'une source spécifique, utilisez plutôt sa commande INPUT SENS.

Schémas logiques internes des différents statuts INPUT SELECT

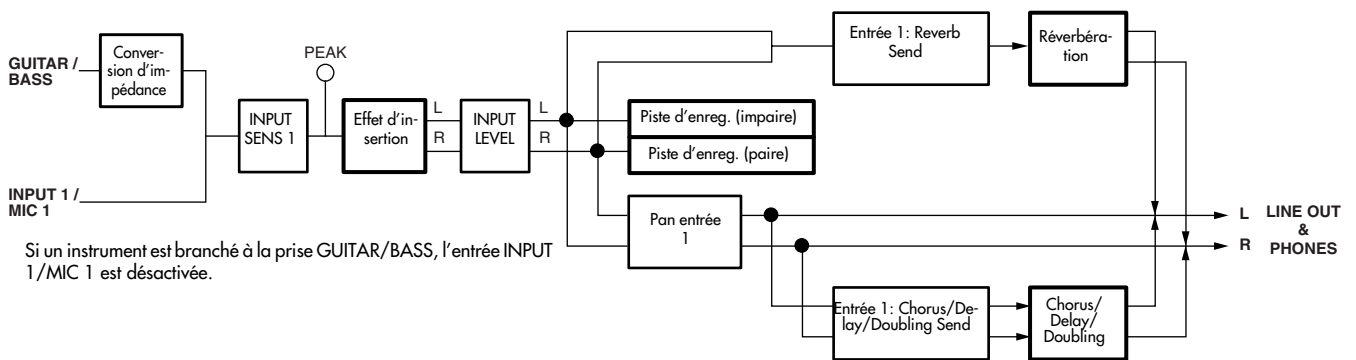
Voici les différentes connexions internes pouvant être établies via le choix du mode INPUT SELECT.

Si vous choisissez [GUITAR/BASS]

Piste mono



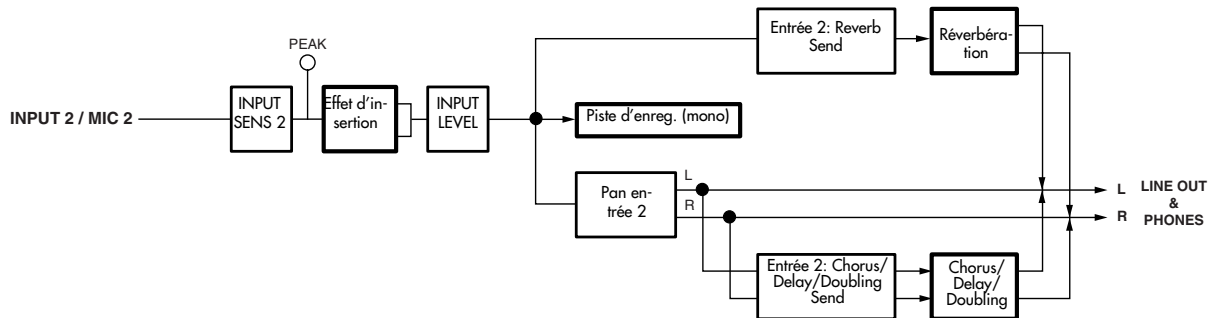
Piste stéréo



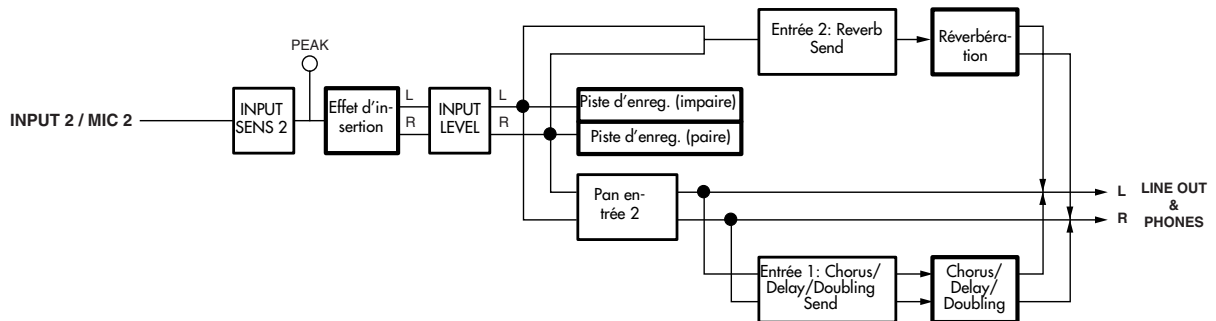
Fonctions des boutons INPUT SELECT

Si vous choisissez [VOCAL]

Piste mono

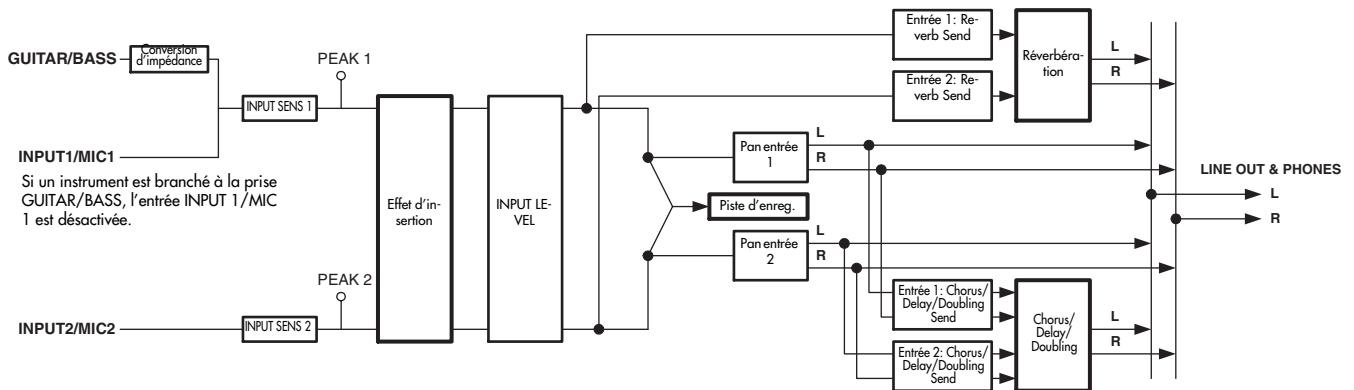


Piste stéréo

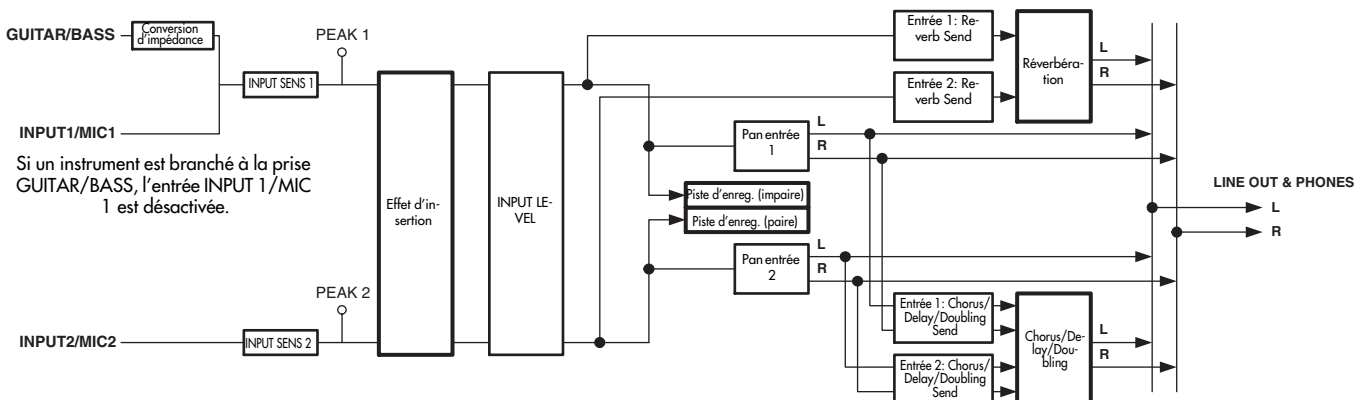


Si vous choisissez [SIMUL]

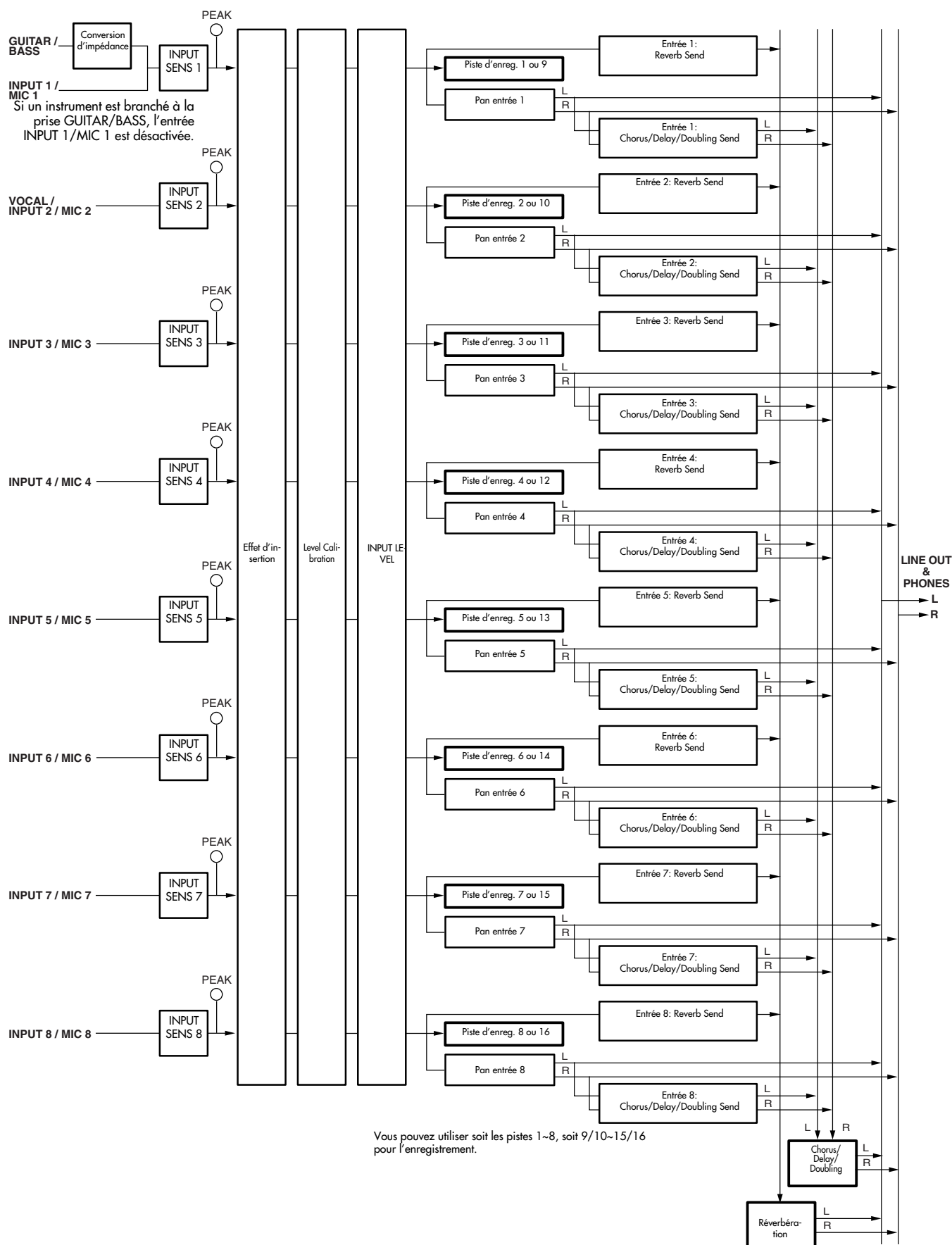
Piste mono



Piste stéréo

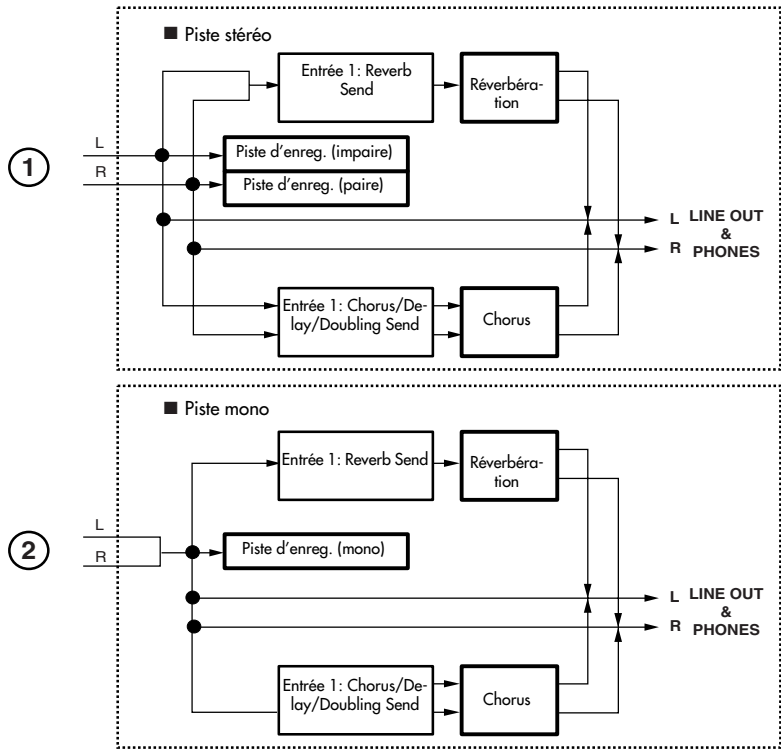
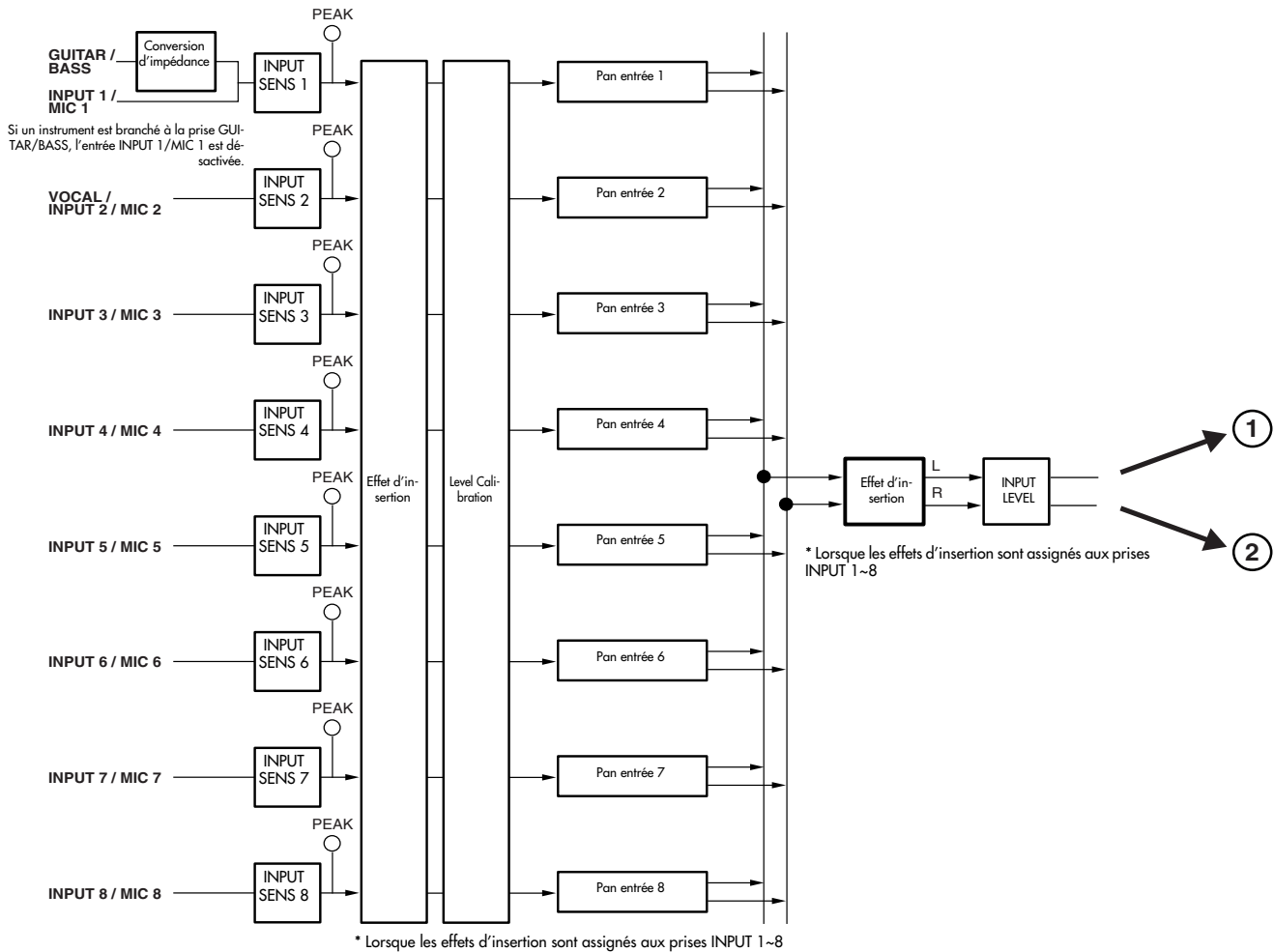


Si vous choisissez [MULTI-TRACKS]



Fonctions des boutons INPUT SELECT

Si vous choisissez [STEREO TRACKS]



Fonctionnement du bouton REC MODE (Recording Mode)

Le BR-1600CD propose trois modes d'enregistrement pour différentes applications.

● Mode INPUT:

Dans ce mode, les signaux entrants sont enregistrés sur les pistes.

● Mode BOUNCE:

Dans ce mode, vous pouvez mixer les signaux de plusieurs pistes et enregistrer le résultat sur d'autres pistes.

● Mode MASTERING:

Dans ce mode, vous pouvez affiner le volume et appliquer un compresseur aux pistes stéréo contenant la version mixée d'un morceau. Cela vous permettra de perfectionner la qualité des plages audio que vous comptez graver sur un CD.

Ces trois modes constituent ce que nous appelons les "modes d'enregistrement".

En appuyant plusieurs fois sur le bouton [REC MODE], vous choisissez chaque fois le mode suivant.

INPUT → BOUNCE → MASTERING.

Le témoin REC MODE du mode actuellement choisi s'allume.

NOTE

Lors du passage à un autre mode, les entrées sont brièvement étouffées. Retenez qu'il n'est pas possible de changer de mode tant que le BR-1600CD reproduit ou enregistre des données.

Voici le comportement du BR-1600CD dans les différents modes:

INPUT

En mode INPUT, les signaux entrants sont enregistrés sur les pistes.

Vous pouvez reproduire les signaux d'autres pistes pendant une telle prise, mais leurs signaux ne sont pas enregistrés sur les pistes activées.

Vous pouvez ajouter un effet d'insertion aux signaux entrants et enregistrer ces derniers avec effet. Bien que les effets envoi/retour ("loop") puissent être utilisés pendant l'enregistrement, ils n'ont aucune incidence sur les signaux qui sont enregistrés.

BOUNCE

En mode BOUNCE, vous pouvez mixer les signaux de plusieurs pistes et enregistrer le résultat sur d'autres pistes. (Cette fusion est aussi connue sous le nom de "ping-pong".)

Tous les signaux transmis aux prises LINE OUT et PHONES 1 (soit tous les signaux que vous entendez) sont enregistrés. Le niveau d'enregistrement de ce mixage peut être réglé avec le curseur MASTER. Si le métronome est actif pendant la fusion de pistes, son signal est également enregistré.

Pendant l'enregistrement en mode BOUNCE, les entrées du BR sont étouffées. Vous pouvez cependant appuyer sur un bouton INPUT SELECT pour activer la/les entrée(s) en question et ajouter leur signal au "mix de fusion" qui est enregistré.

MASTERING

En mode MASTERING, les effets du bloc Mastering Tool Kit sont utilisés pour le traitement des signaux des pistes 9/10. Cela vous permet d'en régler le volume, d'ajouter un effet de compresseur etc. Le résultat traité est enregistré sur les mêmes pistes.

En mode MASTERING, les entrées sont étouffées et ne peuvent pas être activées. Les sources internes (pistes, fonctions d'accompagnement etc.) autre que les pistes 9/10 sont également étouffées.

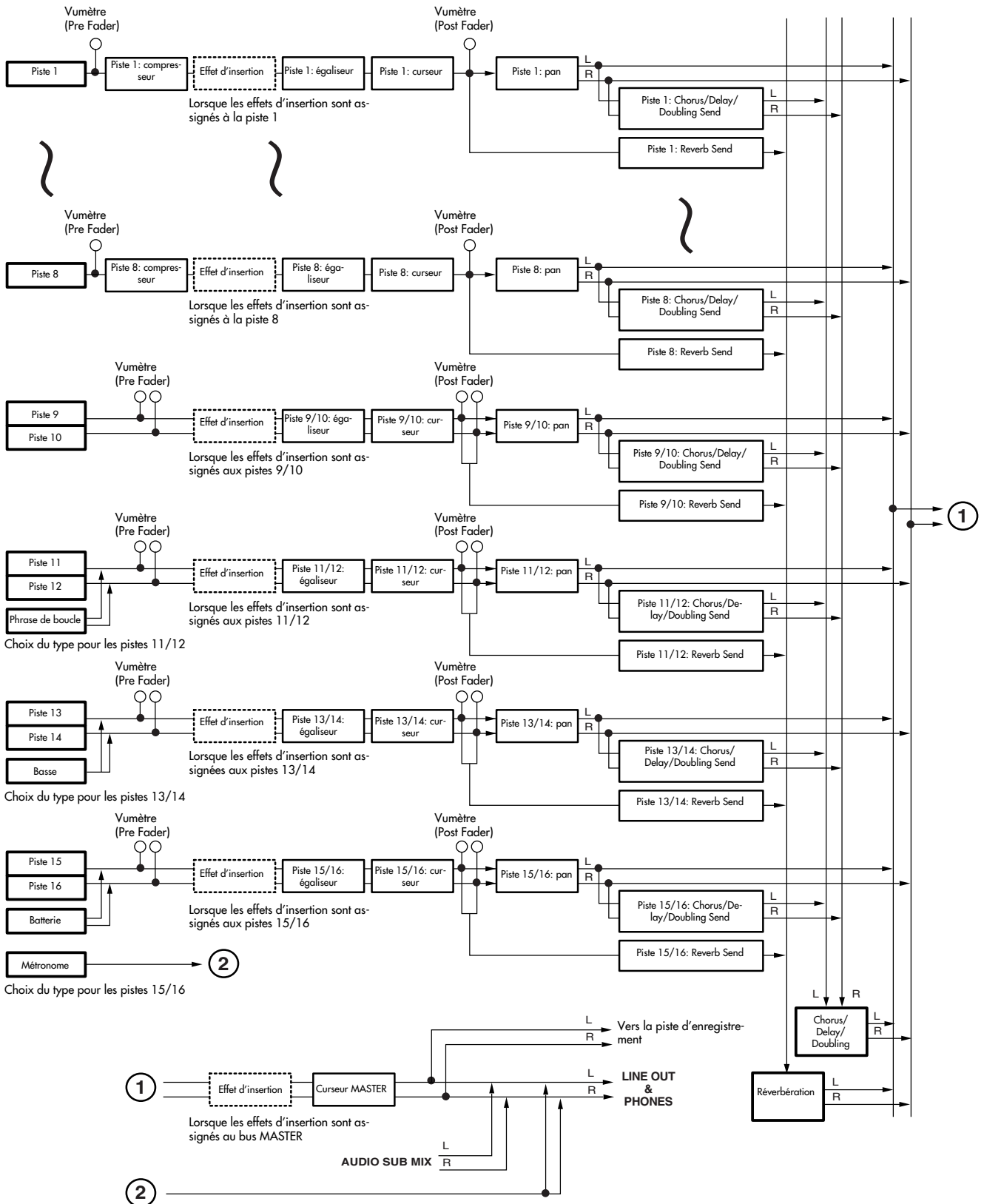
Lors du réenregistrement, les signaux des pistes 9/10 sont envoyés au bloc Mastering Tool Kit, traités et renvoyés à d'autres pistes "V" des pistes 9/10. La piste virtuelle créée à cet occasion est indiquée comme étant la piste "mastérisée", ce qui vous permettra de la localiser rapidement quand vous vous mettrez à graver votre CD.

Songez que ce mode est en quelque sorte un bonus vous permettant de peaufiner vos mixages avant de les graver sur un CD. Vous pouvez cependant aussi graver des CD à partir de pistes stéréo qui n'ont été "mastérisées". Aussi, la fusion (et le mixage) de ces pistes en mode BOUNCE ne nécessite donc pas forcément un passage par le mode MASTERING. Libre à vous donc de décider si la mastérisation s'impose ou non.

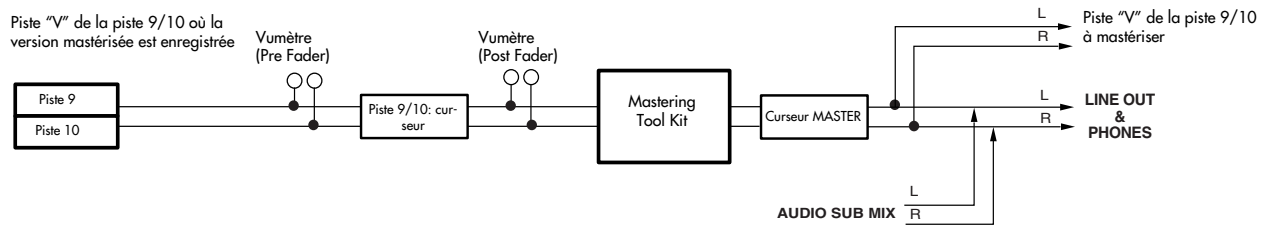
Schémas logiques internes des modes d'enregistrement

Voici les différentes connexions internes pouvant être effectuées avec le bouton REC MODE.

Si vous choisissez INPUT= BOUNCE



Si vous choisissez MASTERING



1. Receive data

■ Channel Voice Messages

● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

kk = Note number: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = Note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

kk = Note number: 00H - 7FH (0 - 127)

vv = Note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

* Received via drums MIDI channel when the MIDI parameter "Drums Note Ch." is set to 1-16; plays drum sound.

* Received via bass MIDI channel when the MIDI parameter "Bass Note Ch." is set to 1-16; plays bass sound.

* Drum sounds correspond to note numbers as follows.

Drum name	Note number
Hi-Q	D#1 (27)
Stick	G 1 (31)
Metronome (click)	A 1 (33)
Metronome (bell)	A#1 (34)
Kick 2	B 1 (35)
Kick 1	C 2 (36)
Snare 1	D 2 (38)
Snare 2	E 2 (40)
Tom 1	F 2 (41)
Closed hi-hat	F#2 (42)
Tom 2	A 2 (45)
Open hi-hat	A#2 (46)
Tom 3	C3 (48)
Crash cymbal	C#3 (49)
Tom 4	D 3 (50)
Ride cymbal	D#3 (51)
Cow bell	G#3 (56)
Claves	D#5 (75)

● Control Change

○ Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* Received via each track's MIDI channel when the MIDI parameter "MIDI Fader SW" is set to ON; controls the track volume.

○ Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

* Received via the MIDI channel set for the EXP PEDAL when the MIDI parameter "MIDI Fader SW" is set to ON; controls the effects in the same manner as operating the EXP PEDAL.

■ Channel Mode Messages

○ All Sound OFF (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Received via drums MIDI channel when the MIDI parameter "Drums Note Ch." is set to 1-16; mutes the playing drum sounds.

* Received via bass MIDI channel when the MIDI parameter "Bass Note Ch." is set to 1-16; mutes the playing drum sounds.

○ Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Received via each track's MIDI channel and the MIDI channel set for the EXP PEDAL when the MIDI parameter "MIDI Fader SW" is set to ON.

* When this message is received, the track volume and EXP PEDAL are reset as shown below.

Track volume: 100

EXP PEDAL: 127

○ All Note Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* Received via bass MIDI channel when the MIDI parameter "Bass Note Ch." is set to 1-16; turns the playing bass note off.

■ System Realtime Message

● Timing Clock

Status
F8H

* Received during creation of sync tracks in the Sync Track screen.

● Start

Status
FAH

* Received when creation of the sync track begins in the Sync Track screen.

● Stop

Status
FCH

* Received when creation of the sync track is finished in the Sync Track screen.

● Active Sensing

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds approximately 400 ms, the same processing will be carried out as when Reset All Controllers is received, and message interval monitoring will be halted.

■ System Exclusive Message

Status	Data byte	Status
F0H	iiH,ddH,.....eeH	F7H

F0H: System Exclusive Message status

ii = ID number: an ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.

ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).

dd,.....ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of Exclusive)

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

○ Identity Request Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- * Only a device ID of 7FH or message matching the BR-1600CD's device ID is received.
- * When this message is received, Identity Reply message (p. 292) will be transmitted.

About Device ID

Exclusive messages are not assigned to any particular MIDI channel. Instead, they have their own special control parameter called device ID. The Roland exclusive messages use device IDs to specify various devices.

How to set the device ID:

1. Press [UTILITY], move the cursor to [MIDI], then press [ENTER/YES].
The MIDI settings screen appears.
2. Move the cursor to "Device ID," then rotate the TIME/VALUE dial to set the device ID.
The Device ID can be set to any number from 17 to 32. It was set to 17 at the factory.

2. Data Transmission

■ Channel Voice Messages

● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

- n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
- kk = Note number: 00H - 7FH (0 - 127)
- vv = Note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

- n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
- kk = Note number: 00H - 7FH (0 - 127)
- vv = Note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

- * Transmitted by drum pattern using the selected MIDI channel number when the MIDI parameter "Drums Note Ch." is set to 1-16.
- * Transmitted by bass pattern using the selected MIDI channel number when the MIDI parameter "Bass Note Ch." is set to 1-16.
- * Transmitted according to the content of the SMF during playback of SMFs.
- * Notes sounded by the drum pattern correspond to note numbers as follows.

Rhythm Guide Tone	Note Number
Hi-Q	D#1 (27)
Stick	G 1 (31)
Metronome (click)	A 1 (33)
Metronome (bell)	A#1 (34)
Kick 2	B 1 (35)
Kick 1	C 2 (36)
Snare 1	D 2 (38)
Snare 2	E 2 (40)
Tom 1	F 2 (41)
Closed hi-hat	F#2 (42)
Tom 2	A 2 (45)
Open hi-hat	A#2 (46)
Tom 3	C3 (48)
Crash cymbal	C#3 (49)
Tom 4	D 3 (50)
Ride cymbal	D#3 (51)
Cow bell	G#3 (56)
Claves	D#5 (75)

● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

- n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
- kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
- vv = Polyphonic Key Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

- * Transmitted according to the content of the SMF during playback of SMFs.

● Control Change

- * Transmitted according to the content of the SMF during playback of SMFs.

○ Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

- n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
- mm, ll = Bank number: 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

○ Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

- n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
- vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

○ Breath type (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH

- n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
- vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

Guide d'équipement MIDI (en anglais)

○Foot Type (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Portamento Time: 00H - 7FH (0 - 127)

○Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN
 mm = MSB, ll = LSB

○Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* When the MIDI parameter "MIDI Fader SW" is set to ON, this is transmitted via the MIDI channel set for a track when the corresponding track fader is moved, even if the SMF is not played.

○Balance (Controller number 8)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	08H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Balance: 00H - 7FH (0 - 127)

○Panpot (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Panpot: 00H - 40H - 7FH (left - center - right)

○Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

* When the MIDI parameter "MIDI Fader SW" is set to ON, this is transmitted via the MIDI channel set for the EXP PEDAL when the EXP PEDAL is operated, even if the SMF is not played.

○Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0- 63 =OFF,64- 127 =ON

○Portamento (Controller number 65)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	41H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0- 63 =OFF,64- 127 =ON

○Sostenuto (Controller number 66)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	42H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0- 63 =OFF,64- 127 =ON

○SOFT (Controller number 67)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	43H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0- 63 =OFF,64- 127 =ON

○Legato Foot Switch (Controller number 68)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	44H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0- 63 =OFF,64- 127 =ON

○HOLD 2 (Controller number 69)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	45H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○Resonance (Controller number 71)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	47H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Resonance value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○Release Time (Controller number 72)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	48H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Release Time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○Attack time (Controller number 73)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	49H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Attack time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Cutoff value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○Decay Time (Controller number 75)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Decay Time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○Vibrate Rate (Controller number 76)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4CH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Vibrate Rate value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○Vibrate Depth (Controller number 77)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Vibrate Depth value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○Vibrate Delay (Controller number 78)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	4EH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Vibrate Delay value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

○General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	50H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	51H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	52H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	53H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

○Portamento control (Controller number 84)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	54H	kkH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 kk = source note number: 00H - 7FH (0 - 127)

○Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = reverb send level: 00H - 7FH (0 - 127)

○Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	5DH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = chorus send level: 00H - 7FH (0 - 127)

○RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = upper byte (MSB) of parameter number specified by RPN
 ll = lower byte (LSB) of parameter number specified by RPN

●Program Change

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Transmitted according to the content of the SMF during playback of SMFs.

●Channel Pressure

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>
DnH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 vv = Channel Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

* Transmitted according to the content of the SMF during playback of SMFs.

●Pitch Bend Change

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (- 8192 - 0 - +8191)

* Transmitted according to the content of the SMF during playback of SMFs.

■Channel Mode Messages

* Transmitted according to the content of the SMF during playback of SMFs.

●All Sound Off (Controller number 120)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

●Reset All Controllers (Controller number 121)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

●All Notes Off (Controller number 123)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

●Omni Off (Controller number 124)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

●Omni On (Controller number 125)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

●Mono (Controller number 126)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

●Poly (Controller number 127)

<u>Status</u>	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

■System Common Messages

●Quarter Frame Messages

<u>Status</u>	<u>Second</u>
FlH	mmH (= 0nnndddd)

nnn = Message type :
 0 = Frame count LS nibble
 1 = Frame count MS nibble
 2 = Seconds count LS nibble
 3 = Seconds count MS nibble
 4 = Minutes count LS nibble
 5 = Minutes count MS nibble
 6 = Hours count LS nibble
 7 = Hours count MS nibble

dddd = 4 bit nibble data: 0H - FH (0 - 15)

* If the Sync parameter "Sync Generator" is set to "MTC," quarter frame messages of the time code type specified by "MTC Type" will be transmitted when the BR-1600CD is running (recording or playing). The transmitted time counts are summed to "SMPTE (MTC) Offset Time" as the song top is "00:00:00:00".

Bit Field is assigned as follows.

Frame Count	xxxxxyyy
xxx	Reserved (000)
yyyyy	Frame No. (0-29)
Seconds Count	xyyyyyyy
xx	Reserved (00)
yyyyyy	Seconds (0-59)
Minutes Count	xyyyyyyy
xx	Reserved (00)
yyyyyy	Minutes (0-59)
Hours Count	xyzzzzzz
x	Reserved (0)
yy	Time Code Type

Guide d'équipement MIDI (en anglais)

* The time code types defined by the MIDI specification correspond to the BR-1600CD Sync parameter "MTC Type" as follows.

MIDI specification setting	"MTC Type" setting
0 = 24 Frames / Sec	24
1 = 25 Frames / Sec	25
2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)	29D
3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame)	29N or 30
zzzzz	Hours

●Song Position Pointer

Status	2nd byte	3rd byte
F2H	mmH	nnH

mm, nn=Song position point: 00H 00H - 7FH 7FH

* The current position is transmitted by the Song Position Pointer Message when the BR-1600CD is stopped, or the locate operation has been performed, if the SYNC parameter "Sync Generator" is set to "MIDI CLOCK."

■System Realtime Messages

●Timing Clock

Status
F8H

* Transmitted when "Sync Generator" is "MIDI CLOCK" in the SYNC parameter.

●Start

Status
FAH

* Transmitted when "Sync Generator" is "MIDI CLOCK" in the SYNC parameter.

●Continue

Status
FBH

* Transmitted when "Sync Generator" is "MIDI CLOCK" in the SYNC parameter.

●Stop

Status
FCH

* Transmitted when "Sync Generator" is "MIDI CLOCK" in the SYNC parameter.

●Active Sensing

Status
FEH

* This is transmitted at intervals of approximately 200 msec.

■System Exclusive Messages

●Universal System Exclusive Message

○Identity Reply Message

* Receiving Identity Request Message, the Fantom send this message.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 71H, 01H	F7H
	00H, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H	

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
02H	Sub ID#2 (Identity Reply)
41H	ID number (Roland)
71H 01H	Device family code
00H 00H	Device family number code
00H 00H 00H 00H	Software revision level
F7H	EOX (End of Exclusive)

For instructions on setting the device ID, refer to "How to set the device ID:" (p. 289).

○MIDI Machine Control Command

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, aaH, ..., bbH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive Status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC command message
aaH	command
:	:
bbH	command
F7H	EOX (End of Exclusive)

○STOP (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC command message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

* If the transport switch [STOP] was pressed, the BR-1600CD transmits this message.

○DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC command message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive)

* If the transport switch [PLAY] was pressed, the BR-1600CD transmits this message.

○RECORD STROBE

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 06H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC command message
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (End of Exclusive)

* Transmitted when recording to the audio tracks begins.

○RECORD EXIT

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 07H	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC command message
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (End of Exclusive)

* Transmitted when recording to the audio tracks ends.

○MMC RESET

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 0DH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC command message
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (End of Exclusive)

* When powered on the BR-1600CD transmits this message.

○LOCATE [MCP]

Format2---LOCATE [TARGET]

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Universal System Exclusive Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC command message
44H	LOCATE (MCP)
06H	Byte count
01H	"TARGET" sub-Command
hrH, mnH, scH, frH, ffH	Standard Time Specification with subframes
F7H	EOX (End of Exclusive)

* If the efficient Maker of the locate switch is pressed or when moved, the BR-1600CD transmits this message.

●MIDI Time Code Command

○Full Message

Basic operation of quarter frame messages will be handled.

Status	Data Byte	Status
F0H	7FH, Dev, 01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH	F7H

Byte	Remarks
F0H	Exclusive status
7FH	Realtime Universal System Exclusive Header
Dev	Device ID (7FH)
01H	sub-ID #1 (MIDI Time code)
01H	sub-ID #2 (Full message)
hrH	hours and type: 0 yy zzzzz
yy	type: 00 = 24 Flame/sec 01 = 25 Flame/sec 10 = 30 Flame/sec (Drop Format) 11 = 30 Flame/sec (Non Drop Format)
zzzzz :	Hours (00 - 23)
mnH	Minutes (00 - 59)
scH	Seconds (00 - 59)
frH	Frames (00 - 29)
F7H	EOX (End of Exclusive)

* This message is transmitted when the song position moves.

3. Supplementary material

●Decimal/Hexadecimal table

(hexadecimal values are indicated by a following "H")

MIDI uses 7-bit hexadecimal values to indicate data values and the address and size of exclusive messages. The following table shows the correspondence between decimal and hexadecimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal

H: hexadecimal

Decimal expressions such as used for MIDI channel, Bank Select, and Program Change will be the value 1 greater than the decimal value given in the above table.

Since each MIDI byte carries 7 significant data bits, each byte can express a maximum of 128 different values. Data for which higher resolution is required must be transmitted using two or more bytes. For example a value indicated as a two-byte value of aa bb HH would have a value of $aa \times 128 + bb$.

For a signed number (+/-), 40H = -64, 00H = 0, and 3FH = +63. (i.e., the decimal equivalent will be 64 less than the decimal value given in the above table.) For a two-byte signed number, 40 00H = -8192, 00 00H = 0, and 3F 7FH = +8191.

Hexadecimal notation in two 4-bit units is used for data indicated as 'nibbled'. The nibbled two-byte value of 0a 0b H would be $a \times 16 + b$.

<Example1>

What is the decimal equivalent of 5AH?

From the above table, 5AH = 90.

<Example2>

What is the decimal equivalent of the 7-bit hexadecimal values 12 34H?

From the above table, 12H = 18 and 34H = 52

Thus, $18 \times 128 + 52 = 2356$

<Example3>

What is the decimal equivalent of the nibbled expression 0A 03 09 0DH?

From the above table, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13

Thus, the result is $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

<Example4>

What is the nibbled equivalent of the decimal number 1258?

```

16 ) 1258
   ) 78...10
16 ) 4...14
   ) 0... 4
    
```

From the above table, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH

Thus the result is 00 04 0E 0AH

Guide d'équipement MIDI (en anglais)

DIGITAL RECORDING STUDIO

Date : Oct. 1, 2003

Model BR-1600CD

MIDI Implementation Chart

Version : 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized
Mode Default Messages Altered	X X *****	X X X	
Note Number : True Voice	0-127 *****	0-127 DRUMS: 27-75, BASS: 0-72	
Velocity Note On Note Off	1-127 64 1-127 *1	1-127 X X	
After Key's Touch Channel's	O *1 O *1	X X	
Pitch Bend	O *1	X	
Control 0-119 Change 7 11	O *1 O *2 O *2	X O *2 O *2	Volume Expression
Program Change : True Number	0-127 *1 *****	0-99 *7	
System Exclusive	O	O *3	
System : Quarter Frame Common : Song Position : Song Select : Tune Request	O *4 O *5 X X	X X X X	
System : Clock Real Time Start : Commands Continue Stop	O *5 O *5 O *5 O *5	O *6 O *6 X O *6	
Aux : All Sound Off Messages : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Omni On/Off : Mono/Poly : Active Sensing : System Reset	O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O *1 O X	O *8 O *2 X O *8 X X O X	
Notes	* 1 When SMF playbacked, transmit in case of SMF. * 2 MIDI: MIDI Folder SW = ON only * 3 Identity Request only * 4 Sync: Sync Generator = MTC only * 5 Sync: Sync Generator = MIDI CLOCK only * 6 Sync Track Recording only * 7 Effects PS Ch, Rhythm Ch or Bass Ch only * 8 Bass = ON and Bass Ch only		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Fiche technique

BR-1600CD: Studio d'enregistrement numérique

● Pistes

Pistes: 16 Pistes virtuelles: 256 (16 pistes virtuelles par piste)

* Il est possible d'enregistrer simultanément sur 8 pistes et de reproduire jusqu'à 16 pistes simultanément.

● Capacité utile/durée d'enregistrement maximum

Disque dur interne:

40 Go (temps d'enregistrement: 120 heures, 1 piste)

* Le temps d'enregistrement mentionné ci-dessus est approximatif. La durée peut varier légèrement en fonction du nombre de morceaux créés et de la taille des boucles importées.

* La durée d'enregistrement indiquée représente le temps d'enregistrement total de toutes les pistes. Par conséquent, si vous travaillez avec 16 pistes, il faut diviser cette durée par 16.

● Traitement des signaux

Conversion A/N: 24 bits, méthode AF (Guitare/Basse)
24 bits, modulation $\Delta\Sigma$ (VOCAL)
24 bits, modulation $\Delta\Sigma$ (MULTI-TRACK)
24 bits, modulation $\Delta\Sigma$ (STEREO TRACKS)

Conversion N/A: 24 bits, modulation $\Delta\Sigma$

Traitement interne: 24 bits (mélangeur numérique)

Enregistrement des données: 16 bits, linéaire

● Fréquence d'échantillonnage

44.1kHz

● Plage de fréquences

20Hz~20kHz (+1/-3dB)

● Distorsion harmonique totale:

0,025 % ou moins

(INPUT SENS : milieu, 1kHz au niveau de sortie nominal)

● Niveau d'entrée nominal (variable)

Prise GUITAR/BASS: -10dBu

Prises MIC 1~8 (XLR): -40dBu

Prises INPUT 1~8: -10dBu

● Impédance d'entrée

Prise GUITAR/BASS: 1M Ω

Prises MIC 1~8 (XLR): 12,5k Ω (CHAUD-FROID)
6,5k Ω (CHAUD-MASSE, FROID-MASSE)

Prises INPUT 1~8: 22k Ω

● Niveau de sortie nominal

Prise LINE OUT: -10dBu

● Impédance de sortie

Prise LINE OUT: 2k Ω

Prises PHONES 1, 2: 100 Ω

● Impédance de charge recommandée

Prise LINE OUT: 20k Ω ou plus

Prises PHONES 1, 2: 8~50 Ω

● Niveau de bruit résiduel

Prise LINE OUT: -90dBu ou moins

(INPUT SELECT: GUITAR/BASS, entrée court-circuitée avec 1k Ω , INPUT SENS: milieu, IHF-A, typ.)

● Interface

DIGITAL IN: S/PDIF 16~24 bits (coaxial)

DIGITAL OUT: S/PDIF 16~24 bits (coaxial)

Connecteur USB (type B)

● Ecran

130 x 36mm (LCD rétro-éclairé)

● Connecteurs

Prise MIDI IN

Prise MIDI OUT

Prise USB

Prise DIGITAL IN (coaxial)

Prise DIGITAL OUT (coaxial)

Prise FOOT SW (jack 1/4")

Prise EXP PEDAL (jack stéréo 1/4")

Prises LINE OUT (RCA/cinch)

Prises INPUT 1~8 (jacks 1/4" asymétriques)

Prises MIC 1~8 (XLR symétriques)

Prise PHONES 1 (jack stéréo 1/4")

Prise PHONES 2 (jack stéréo 1/4")

Prise GUITAR/BASS (jack 1/4")

● Alimentation

Adaptateur secteur DC 12V (Roland PSB-3U)

● Consommation

3 A

● Dimensions

494 (L) x 339 (P) x 99 (H) mm

19-1/2 (L) x 13-3/8 (P) x 3-15/16 (H) pouces

● Poids

4,9kg/10 lbs 13 oz (sans adaptateur)

● Accessoires

Adaptateur secteur: PSB-3U

Manuel ("Opérations élémentaires", "Mode d'emploi").

Listes de données (Liste des patches d'effets d'insertion, etc.)

Service après-vente Roland (feuillet "Information")

CD-ROM "DISCRETE DRUMS"

● Options

Pédale d'expression: EV-5 (Roland)

Pédale de volume/expression: FV-300L

Commutateur au pied: FS-5U

Commutateur au pied: DP-2 (Roland)

* $0dBu = 0,775 V_{rms}$

NOTE

En vue d'améliorer le produit, les caractéristiques techniques et/ou l'aspect de cet appareil peuvent être modifiés sans avis préalable.

Index

Symboles

*TMP	125
*TMP(CURRENT)	80–81, 121, 125–126, 131
+	57, 59, 62–63, 193, 211
=>COPY	160, 173
=>DELETE	160, 174, 196
=>PRM.	77, 120, 124, 130

Chiffres

123...	80
12STAGE	100
1-PEDAL	101
1-VOICE	101
1x10"	95
1x12"	95
2-MONO	101
2-ST (2-stereo)	101
2x12"	95
2x2 Chorus	84, 91
3 Band Equalizer	90
3Band Equalizer	88
4 Band Equalizer	90
4Band Equalizer	84–88
4Band Equalizer/Wah	85–87
4STAGE	100
4x12"	95
5150DRV	94
60S FUZ	93
7STRING	105
8CH COMP EQ	88
8STAGE	100
8x12"	95

A

A<=>a	80
ABSOLUTE TIME	228
AC	102–103
ac	103
ACC	157, 169–170
Accent	169
Accord	256
Effacer	190
Entrée	189
Insérer	190
Accordeur	256
Accords	165
ACOUSTIC GUITAR	85
Acoustic Guitar Simulator	84, 88–89
Acoustic Processor	85, 88–89
ACOUSTIC SIM	84
Adaptive Focus	24
AF	24
Affichage temporel	31
AIFF	180, 210, 212, 248, 250
AKGC3K	99
Algorithme	76, 84
Alimentation	37
Alimentation fantôme	264

ALL	181, 185, 208, 268
Amb Density	95
Amb HF Damp	95
Amb Level	95
Amb Pre-Dly	95
Amb Size	95
Ambience	95
AMERCAN	93
AMG	102–103
amg	103
Amp Type	102
Archivage	6, 204
ARRANGEMENT	209
Arrangement rythmique	148, 186
Arrangement/Drums&Bass Pattern	206
ARRANGEMENT/DRUMS/BASS/LOOP PHRASE	209
ARRANGEMENT/PATTERN	28, 148, 186
ATTACK	108
Attack	92–93, 95, 98, 136
Attack Time	93
AUDIO	149, 163, 176, 199
Audio CD	216, 219
Audio CD Import	219
Audio CD Write	216
AUDIO CD WRITE/PLAY	29, 216
Audio Level	236
AUDIO LVL	236
Audio Sub Mix	266
AUDIO TRACK MIXER 1~8, 9/10~15/16	27
AUTO FADE	132
AUTO FADE IN	132
Auto Fade In/Out	131–132
AUTO FADE OUT	132
AUTO PUNCH [ON/OFF]	44
AUTO PUNCH IN/OUT	26
Auto Punch In/Out	43
AUTO PUNCH IN/OUT [IN]	43
AUTO PUNCH IN/OUT [OUT]	43
Auto Scene	50, 52–53
Auto Wah	105
AW	105–106

B

BACKUP	204, 242
Backup	204
Balance	120
BANK	
GUITAR	84
MIC	86
MULTI-CHANNEL	88
SIMUL	87
Banque	76–77
Banque Guitar	76
Banque Multi-channel	76
Banque Simul	76
Banque Stereo	76
Barre de défilement	39
BASS	163, 188

Index

- Bass 93–94, 102
 Bass Cut Filter 87, 91, 127, 135
 BASS MULTI 85
 BASS SIM 84
 Bass Simulator 84, 91
 Basse 146, 163
 Batterie 146, 149, 152
 BD-2 93
 BEAT 183, 198
 BEAT MAP 198
 Beat Map 197–198
 BEEP 200
 BG DRV 94
 BG LEAD 94, 102
 BG RHY 94
 BG STK 103
 bg stk 103
 BIPHASE 100
 Bit 99
 Bloc d'effet 76, 123, 129
 BLOCK<= 77, 124, 130
 BLUES 94, 102
 BLUES OD 93
 Body 89
 Boîte à rythmes 225
 BoomBox 127
 BoomLoB 127
 BOOSTER 93
 Borne de mise à la terre 33
 BOSSComp 93
 BOTTOM 191
 Boucles 176
 BOUNCE 25, 285
 Bouton CLEAR 48
 Bouton DELETE 43
 Bouton MARK 48
 Bouton SEARCH 48
 Boutons 1~8, 9/10~15/16 27
 Boutons de fonction 38
 BPF 99, 106
 BPM 151, 153, 167, 178, 187
 BRIGHT 95, 112
 Bright 94, 102
 BRIGHTNESS 236
 Brightness 236
 BR-1600CD, icône 241
 BUTTON ASSIGN 183
 BY TRACK 179
- C**
- Cadenas de sécurité (SECURITY LOCK) 33
 CALCULATE 258
 Calibrage 258
 CANCEL 79
 Canevas de tempo 197
 Capacité du disque dur 70
 Capacité utile maximum 295
 Caractère de la voix 105
 CD audio 216
 CD d'échantillons 147
 CD Hold Time 215
 CD Track 49
 CD-R 8
 CD-R/RW 8, 29–30, 203
 Compatibilité 9
 Insertion 9
 Précautions 8
 Retirer 9
 CD-RW 8
 CENTER 95, 103
 Character 89, 91
 Chœur 118
 Chord 165
 CHORD MAP 189
 CHORUS 113
 Chorus 74, 84, 86–87, 91, 111, 113
 Chorus Edit 113
 Chorus Send 120
 CHORUS/DELAY 27, 113–114
 Chorus/Delay Edit 113
 Clavier MIDI 234
 CLEAN 102
 CLEANTW 94
 CLEAR 25
 CLEAR ALL 189, 192
 CLICK 200
 Clip 235
 CmpH Attack 136
 CmpH Ratio 136
 CmpH Release 136
 CmpH Thres 136
 CmpL Attack 136
 CmpL Ratio 136
 CmpL Release 136
 CmpL Thres 136
 CmpM Attack 136
 CmpM Ratio 136
 CmpM Release 136
 CmpM Thres 136
 COLOR CB 236
 Color Cb 236
 COLOR CR 236
 Color Cr 236
 Color Difference 236
 Combinaison d'effets 75
 COMMON 120
 Commutateur au pied 43
 COMP 27, 108
 Compresseur 74, 107
 Compresseur 3 bandes 129
 Compressor 84, 87–88, 92, 108, 136
 Compressor Edit 108
 Compressor/Defretter 84–85
 Condensateur, microphone 264
 Connecteurs 35
 Connexion de blocs d'effet 78
 Connexion des effets d'insertion 81
 Copie 219
 Copier 56, 81
 Arrangement rythmique 195

- Motif de basse 173
 Motif de batterie 160
 Phrase de boucle 184
 COPY 57, 68, 184
 COPY + INS 57
 Copyright 5, 219
 COSM 74
 COSM BASS AMP 85
 COSM COMP BASS AMP 86
 COSM COMP GUITAR AMP 85
 COSM Comp/Limiter 85–86, 93
 COSM OD GUITAR AMP 84
 COSM Overdrive/Distortion 84, 93
 COSM PreAmp&Speaker 84, 94
 COSM VOCAL COMP 86
 Create By Track 179
 Crochet pour cordon 32
 CRUNCH 94, 102
 CRY WAH 105
 CS 92
 Curseur 39
 Curseur maître 236
 Curseur, position 233
 Curseurs 27
 CURSOR 29
 CURVE 132
 CUT 62
 Cut Off Freq 127, 135
 Cutoff Freq 99
- D**
- D E Balance 98, 101
 DARK 95, 112
 Data CD 204
 DATA SAVE/LOAD 29, 204
 DC IN 32, 37
 D-Comp 93
 Décalage de hauteur 101
 De-esser 86, 95
 DEFAULT 112–114
 Defretter 84–85, 95
 DELAY 113
 Delay 75, 84–88, 96, 111, 113
 Delay Time 96, 103, 135
 DELAY TYPE 114
 DELETE 26, 80, 158, 171, 188, 190, 192
 Delete
 Motif de basse 174
 Motif de batterie 160
 DENSITY 112
 Dépannage 274
 Déplacer 58
 DEPTH 113
 Depth 91, 95, 97, 100, 104–106
 Description des commandes 24
 Detect HPF 98
 Deux fois plus rapide 205
 Diapason 256
 DIGITAL 98
 Digital Copy 262
 Digital Copy Protect 262
 DIGITAL IN 32, 35, 261
 Digital In Assign 261
 DIGITAL OUT 32, 36
 Direct Level 95, 97, 99–101, 103, 105
 Disc At Once By Marker 49
 Disk Initialize 270
 DISP.FMT. 57, 59, 61, 63–64, 180, 193, 211, 252
 Disque amovible 241
 Disque dur 6, 275
 Dépannage 7
 Installation 6
 Précautions 6
 DISSOLVE 236
 Dissolve Time 236
 Distance 87, 96
 DISTORT 93
 Dither 136
 DIV 270
 Données superflues 70
 DOUBLING 114
 Doubling 75, 84, 86–87, 96, 111
 DOWN 106
 DR-20 99
 Drive 93
 Drive Busy! 192
 Droit d'auteur 219
 Drop 227
 Drum Kit 150, 156
 DRUM&BASS PATTERN 209
 DRUMS 149, 188, 199
 Drums Note Channel 223
 DRV STK 94
 DS-30A 123, 127
 DS-50A 127
 DS-90A 127
 DST+ 93
 DUAL STREAM 236
 Dual Stream 236
 DV-7PR 235
- E**
- Echanger 60
 Ecran 31
 EDIT 28, 77
 EDITED 67
 Edition 56
 Edition des effets 77
 Effacer 63, 174, 215, 217
 CD-RW 217
 Phrase de boucle 185
 Effacer des motifs de batterie 160
 Effect Level 91, 95–97, 99–100, 103
 Effect Level1 105
 Effect Level2 105
 Effect On/Off 89–91, 93–105, 134–136
 Effect Patch Copy 81
 Effect Patch Write 80
 Effect Type 105
 EFFECTS 25, 77, 208, 268

Index

- Effects 206
Effects Patch Write/Copy 80
Effet d'insertion 76
Effet de proximité 96
Effets 74
Effets d'insertion 74
Effets d'insertion, algorithmes 84
Effets GUITAR/BASS: 74
Effets Loop 74, 111
Egalisation 74, 107
Egalisation, édition 109
Egaliseurs 3 bandes 107
Egaliseurs 3 bandes: 74
Ejecter 242, 245, 249, 253
Ejection de secours 30
Ejection, bouton 30
END 211
END (fin) 57, 59, 63–64, 180, 193
ENHANCE 89
Enhancer 85–86, 97, 135
Enregistrement en boucle 45
Enregistrement en temps réel 152–153, 166–167
ENTER/YES 29
Entrées 35
EQ 27, 109
Equalizer 134
Equalizer/Wah 84
ERASE 63, 69, 185, 189, 192, 215, 217, 237
Erase
 CD-RW 215, 217
ERASE OFF 153, 167
ERASE ON 153, 167
Etouffer 260
EV-5 83
EXCHANGE 60
EXIT/NO 29
EXP PEDAL 33, 83
EXP Pedal Channel 233
Expander 135
ExpH Attack 135
ExpH Ratio 135
ExpH Release 135
ExpH Thres 135
ExpL Attack 135
ExpL Ratio 135
ExpL Release 135
ExpL Thres 135
ExpM Attack 135
ExpM Ratio 135
ExpM Release 135
ExpM Thres 135
Export 248
Expression 274
Extension 252
- F**
Façade 24
Fade in 131
Fade out 131
FADER 233
Faders 27
FAST 101
FAT 105
FAT MCH 94
FEEDBACK 113
Feedback 96, 101, 103
FF 26
Filter 98
FINALIZE 218
Finalize 218
Fine 101
FL 97
Flanger 84, 86–87, 97
Flat 96, 99
FOOT SW 33
Foot Volume 84–87
Foot Volume On/Off 97
Formant 105
Formant1 105
Formant2 105
Frame 227
Frames 31
Freq 91, 98
Frequency 97, 103, 106, 127, 135
Fretless 95
FROM 80–81, 121, 125–126, 131
FROM (point source) 57, 59
FULLRNG 94
FV-300L 83
FX 84
- G**
Gain 94, 99, 102, 127
Gain SW 94
GATE 157, 169, 171
GLOBAL 267
GM 162, 175, 223
Graveur CD-R/RW 275
Gravure haut débit 205–207
Grooves 176
GS 162, 175, 223
GUITAR/BASS 24, 34–35, 280
GUV DS 93
- H**
H TO HF 101
H TO S 100
HALL 112
HARD 92, 108
Hard Disk 269
Hard Disk Information 269
Harmony Sequence 75, 116, 118
Harmony Sequence Edit 120
HD ACCESS 29
HDD 207, 209, 269
HDD Backup 206
HDD Recover 209
Hed.Dy 99
HF DAMP 112–113
Hi Cut Freq 91, 96

HI.FEML	118, 120
HI.MALE	118, 120
HIGH	102, 109
High Depth	92
High Freq	90, 134
High Freq Trimmer	127
HIGH FREQUENCY	110
HIGH GAIN	110
High Gain	90, 104, 134
High Level	92, 136
High Pre-Dly	92
HIGH Q	110
High Q	90, 134
High Rate	92
HIGH TYPE	109
High Type	90, 134
Hi-Mid Freq	90, 104, 134
Hi-Mid Gain	90, 104, 134
Hi-Mid Q	90, 104, 134
HPF	99
HU	97
Hum to Half-tone	101
Hum to Single	100
Human Feel	120
Humanizer	84, 97
Humbucker	100
HVY MTL	93

I

Icône USB	242
IMPORT	161, 175, 181, 210, 219, 252, 254
IN	26
INFO	67, 269
Informations	31
INITIALIZE	267
Initialize	267
INPUT	25, 261, 285
Input	93, 99, 135
INPUT 1	82
INPUT 1/MIC 1	35
INPUT 1~8	82
INPUT 2/MIC 2	35
INPUT 3/MIC 3~INPUT 8/MIC 8	35
Input Gain	134~135
INPUT LEVEL	25
INPUT MIX (NORMAL)	82
INPUT MIX (REC DRY)	82
INPUT SELECT	24, 280
INPUT SENS	24
Input Type	120
INPUT/MIC (1~8)	33
Insérer	61
Phrase de boucle	192
INSERT	61, 79~80, 158, 171, 189
Insert Location	81
INVERSE	99, 127
Invert	98
ISO9660	161, 174, 180, 213

J

JAZZCMB	94
JC-120	94, 102~103
JUMBO	89

K

Kit de batterie	150
KNEE	108
Knee	92

L

Le matériel peut être retiré en toute sécurité	242, 246, 249, 253
LEADSTK	94
LEN	191
LENGTH	61, 132, 188
LEVEL	114
Level	89~95, 97~98, 101, 104~106, 128
LEVEL CALIBRATION	24, 258
Level Calibration	258
Level Display	263
LIGHT	105
Limiter	84, 87, 93, 98, 128, 136
LINE OUT	33, 36
LINE OUT/Phones 1	200
Link (lien stéréo)	79, 109
LINK OFF	80
LINK ON	80, 109
LO.FEML	118, 120
LO.MALE	118, 120
LOCATION	81, 119
Location	49
LO-FI BOX	87
Lo-Fi Box	87, 98
Loop	147
LOOP PHRASE	176, 191
Loop Phrase	176, 179, 206
LOOP PHRASE A~H	209
LOOP PHRASE ALL	209
Loop Phrase Edit	183
Loop Phrase Erase	185
LOOP PHRASE IMPORT	29, 179
Loop Phrase Import	180
LOW	102, 109
LOW CUT	112~113
Low Cut Filter	98
Low Depth	91
Low Freq	90, 134
Low Freq Trimmer	127
LOW FREQUENCY	110
LOW GAIN	110
Low Gain	90, 104, 134
Low Level	92, 136
Low Mix Level	97
Low Pre-Dly	91
LOW Q	110
Low Q	90, 134
Low Rate	91
LOW TYPE	110
Low Type	90
Low-Cut Filter	88

Index

Low-Mid Freq 90, 104, 134
Low-Mid Gain 90, 104, 134
Low-Mid Q 90, 104, 134
LowType 134
LPF 99, 106
Lrg.Cn 99
Lrg.Dy 99

M

Macintosh 240, 243, 246, 250, 253
MANUAL 101, 105, 259–260
Manual 97, 100
MARK 25
MARKER 25, 49
Marker 48
Marker Stop 50
MARKER, page 49–50
Marqueur 31
MASTER 29, 82, 231, 236
Master 102
Master Fader Channel 233
Master Sync 225
MASTERING 25, 285
MASTERING TOOL KIT 27, 208
Mastering Tool Kit 75, 129
 Patch Copy 131
 Patch Write 130
Mastering Tool Kit (édition) 130
Mastering Tool Kit Patch Write/Copy 130
Mastering Tool Kit, paramètres 134
MATCH 102–103
MAX 112–114
MCH DRV 94
MCH LEAD 94
MEAS 183, 197–198
MEASURE 188, 191
MEDIUM 92, 101, 108
Messages d'erreur 277
Mesure 31, 197–198
METAL 102–103
METAL D 102
Métrique 197–198
METRO.LVL 153, 167
METRONOME 149, 199–200
Métronome 31, 199
 Son 200
 Sortie 200
METRONOME ONLY 200–201
MIC 74, 76
Mic Converter 87, 99
Mic Distance 89
Mic Level 95, 103
MIC MODELING 87
Mic Setting 95, 103
Microphone 264
Microphone dynamique 264
Microphone electret 265
MICROSCOPE 157, 170
Microscope 157, 170
MID 109
Mid Freq 90
MID FREQUENCY 110
MID GAIN 110
Mid Gain 90
Mid Level 136
MID Q 110
Mid Q 90
MIDDLE 102–103
Middle 94, 102
MIDI 29, 36, 222, 231
 Câble 222
 Canal 222, 233
 Clock 225
 Icône 223
 Module 223
 Page 223
 Séquenceur 225
 Tableau d'équipement 222
 Time Code 226
MIDI CLOCK 226
MIDI Fader 232
MIDI IN 32, 36, 222
MIDI OUT 32, 36, 222
MIDI THRU 222
MIDI, icône 231
MIDI, prise 222
MIN 112–114
Min.Cn 99
Mix Level 97, 135
MIXER 268
Mixer 136
MMC 231
MMC Mode 231
Mode 91, 101, 104, 106
Mode Arrange 148
Mode d'enregistrement 285
Mode Pattern 148
Model 127
Modify Filter 99
Modulation 86–87
MONO 91
Moteur du CD-R/RW 215
Motif de basse 146, 164
Motif de batterie 146, 150, 152
MOVE 58, 79, 157, 171
MOVE + INS 58
MS 102
MS (1) 94
MS (1+2) 94
MS HI-G 94
MS STK 103
ms stk 103
MT-2 93
MTC 226–227
MTC Type 227
MTL STK 94
MTLEAD 94
MUF FUZ 93
MULTI-CHANNEL 74
MULTI-TRACK 25, 280

- Mute 260
- N**
- N.C. 119, 189
- NAME 72, 80, 125, 130
- Name 49
- NEW 190
- NO. 191–192
- No. 49
- No. du morceau 67
- Noise 98
- Noise Suppressor 84–88, 99
- Nom
- Arrangement rythmique 195
 - Motif de basse 173
 - Motif de batterie 159
- Nom (marqueur) 49
- Nom de motif 159, 173
- Nom de patch 80, 121, 130
- Nom de piste 47
- Nom du morceau 31, 67
- Non-chord (- -) 189
- Non-Drop 227
- NORMAL 95, 99, 112, 127, 270
- NORMALIZE 65
- Normalize 65
- Normalize, page 65
- NOTE 170
- Numérique 261
- Numéro de patch 77
- O**
- OCT FUZ 93
- Octave 85, 100
- Octave Level 100
- OD-1 93
- OD-2 93
- ON/OFF 26, 124
- On/Off 92, 120, 127
- ONLY CUR. PARTITION 271
- OPTIMIZE 70
- ORG 95
- OUT 26
- Output 99, 136
- Output Level 135
- Output Sp. 127
- P**
- P.SHIFT 101
- P.Shift Type 101
- Page principale 38
- PAGE SCROLL 39
- Palette 235
- PAN 27
- Pan 84, 96, 100, 120
- Panneau arrière 32
- Panneau avant 34
- PAN-SQR 104
- PAN-TRI 104
- Paramétrique 104
- Partition 269, 271
- Pas à pas 152, 155, 166, 169
- Patch d'effet 76–77
- Patch de morceau 76, 117
- Patch Preset 117
- Patch Speaker Modeling 123
- Patch utilisateur 76, 117
- Patches Preset 76
- PATTERN 188
- Pattern Selection 150, 164
- Pattern Setup 150
- PEAK 24, 90, 110, 134
- Peak 106
- PEDAL 101, 105–106
- Pedal Pos 105
- Pedal Wah 105
- Pédale d'expression 83, 274
- Pédale de volume 83
- Pédale Pitch Shifter 83
- Pédale vibrato 83
- Pédale wah 83
- PERCENT 66
- PH 100
- Phantom 264
- Phase 99, 127
- Phaser 84, 86–87, 100
- PHONES 1 34
- PHONES 1 VOLUME 34
- PHONES 1/2 36
- PHONES 2 34
- PHONES 2 VOLUME 34
- Phones2 201
- Phrase de boucle 147
- PIC 100
- Pickup Simulator 84, 100
- Pickup Type 89
- PIEZO 89
- Pilote 240
- Piste de mastérisation 46–47
- Piste, édition 56
- Pitch 101
- PITCH CORRECTION 117
- Pitch Correction 75, 116–117
- Pitch Correction Edit 118
- Pitch Shifter 84, 86–87, 101
- Pitch Shifter (pédale) 101
- Plage 234
- PLATE 112
- PLAY 26, 214
- PLAY SPEED 236
- PLAY/IMP. 219
- PLAYBACK 237
- PLAYER 98, 214
- Polarity 106
- POS 191
- Position 191
- Position actuelle 38
- POST FADER 263
- Post Filter 99
- Post-Fader 263

Index

POWER 32
Pre Delay 91, 101, 120
PRE FADER 263
Pre Filter 98
PRE GAP 216
PreAmp 85–87
Preamp 102
Préamplificateur de microphone 265
PRE-DELAY 112–113
Pre-Fader 263
Pre-gap 216
Presence 94, 102
Preset, arrangement rythmique 148, 186
Preset, motif de basse 146
Preset, motif de batterie 146
PREVIEW 181, 183–185, 211
Preview 54
Preview Switch 55
Prises 35
PROCRNC 94
PROGRAMMABLE RHYTHM 186
Programmation d'accords 189
PROTECT 71
PROTECTED 67
Protection du morceau 67, 71
Protéger 71
Prox.Fx 96
PS 101
Punch In 42
Punch In/Out 42
Punch In/Out manuel 42
Punch Out 42
Pwd. BLK 127
Pwd. E-B 127
Pwd. MAC 127

Q

QTZ 154, 168
Quantification 154
Quantize 154, 168

R

Rack160 93
RADIO 98
Radio 127
RATE 113
Rate 91, 97, 100, 104–106, 158, 172
RATIO 108
Ratio 92–93
REALTIME 153
REC 27
REC MODE 25, 285
RECOVER 208, 245
Recover 207–208
Régler l'effet doubling 114
Rehearsal 154, 168
REHEARSAL OFF 154, 168
REHEARSAL ON 154, 168
RELATIVE TIME 228
RELEASE 108

Release 92, 99, 128, 136
Release Time 93
REPEAT 26
Repeat 45
RES 155, 169
RESET 258
Resonance 95, 97, 99–100
REST 169
Retard 113
Retard bref 114
REVERB 27, 112
Reverb 74, 111
Reverb Edit 112
REVERB SEND 114
Reverb Send 112, 120
Réverbération 112
REW 26
RF ORNG 94
RF RED 94
RF VNTG 94
Ring Modulator 84, 87, 103
Rise Time 103
R-MAN 93
ROOM 112
Rouge 27
Rythmes programmables 146

S

S TO H 100
S/PDIF 261
Sample Rate 98
Sauvegarder 72, 80
SCENE 51
Scene 50
Scène 51
Schémas logiques 281, 286
SCMS 5, 219, 262
Scrub 54
Scrub FROM/TO
FROM 55
TO 55
Scrub/Preview 55
SCRUB/PRV. 55
SDD 103
SEARCH 25
SELECT ALL 58–59, 63–64, 193, 211
Sensitivity 95, 97, 103, 106, 135
Separation 96–97, 101
SEQ 104
SETUP 156, 164
SG 103
SHLV 90, 110, 134
Short Delay 84, 103
Sibilant Level 95
Silence 119
Simple bobinage 100
SIMUL 24, 74, 280
SINGLE 96
Single to Hum 100
SLDN 94, 102

- SLOW 101
- Slow Gear 84, 103
- SMALL 103
- SmallTV 127
- SMF 161, 174, 214
- SMF Import 161, 174–175
- SMF Player 214
- SMF, reproduction 214
- Sml.Cn 99
- Sml.Dy 99
- SmlCUBE 127
- Smooth 118
- SOFT 92, 108
- Soft Clip 136
- Son de basse 164
- SONG 67
- Song Backup 204
- Song Copy 68
- Song Erase 69
- Song Information 67
- Song Information, page 67
- Song Name 72
- Song Name, page 72
- Song Optimize 70
- Song Protect 71
- Song Recover 207
- Song Save 72
- Song, arrangement rythmique 148, 186
- Song, menu 67
- Song, motif de basse 146
- Song, motif de batterie 146
- Song, phrase de boucle 147, 177
- Sorties 36
- SP Modeling 127
- SPEAKER MODELING 28, 208
- Speaker Modeling 75, 123, 127
- Patch Copy 125
- Patch Write 125
- Speaker Modeling (patch) 124
- Speaker Modeling Edit 124
- Speaker Modeling Patch Write/Copy 125
- Speaker Simulator 85–87, 103
- Speaker SW 94
- Speaker Type 95, 103
- Split Freq H 135
- Split Freq L 135
- Spr Flat 127
- Standard MIDI File 214
- START 132, 211
- START (début) 57, 59, 61, 63–64, 180, 193
- Statut 27
- STD 89
- STEP 155, 169
- Step 100
- STEP BACK 169
- Step Rate 100
- STEREO 74, 91
- Stereo Link 110
- STEREO MULTI 87
- STEREO TRACKS 25, 280
- STKCRNC 94
- STOP 26
- Sub Equalizer 84, 104
- Sub Mixer 266
- SUB-MIX 261
- Suite d'accords 148, 189
- Supprimer 62
- SURFACE SCAN 270
- Sustain 92–93
- Swing 158, 172
- Swing Pos 172
- Swing Pos. 158
- SYNC 225–226
- Sync Generator 226
- Sync Offset 230
- Sync Source 229
- SYNC TRACK 229
- Sync Track 228
- Synchronisation 225, 276
- Systèmes d'exploitation compatibles 240
- T**
- T BAR 236
- T Bar 236
- Taille du morceau (mémoire) 67
- TAP 28, 151, 178, 187
- Tap Tempo 151, 178, 187
- Tap Time 96
- Témoin d'accès 30
- TEMPO 151, 178, 187, 197
- Tempo 156, 197
- Arrangement rythmique 186
- Map 197
- Motif de basse 165
- Motif de batterie 151
- Phrase de boucle 178
- TEMPO MAP 197
- TEMPO MATCH 191
- Temps d'enregistrement 295
- Tessiture 234
- THRESHOLD 108
- Threshold 92–93, 98–99, 128, 136
- THRU 98
- TIME 112–113
- Time 96
- Time Display Format 228
- Time Offset 228
- TIME/VALUE 29, 39
- TIMES (nombre de copies) 57
- Tiroir 30
- TMP 77, 130
- TO 80–81, 121, 125–126, 131
- TO (point de destination) 57, 59
- TO TRACK 193
- TONE 112
- Tone 92–93, 95, 98, 101
- TOP 191
- Top 89
- Top-Hi 89
- Top-Mid 89

Index

- TOUCH 106
 Touch Wah 105
 Tourne-disque 98
 TRACK 56
 TRACK 1 82
 Track 1 Channel 233
 TRACK 1/2 82
 TRACK 1~8 82
 Track 15&16 Channel 233
 TRACK 9~16 82, 109
 Track Copy 56
 Track Copy, page 57
 Track Cut 62
 Track Cut, page 62
 Track EQ 109
 Track Erase 63
 Track Erase, page 63
 Track Exchange 60
 Track Exchange, page 60
 Track Insert 61
 Track Insert, page 61
 Track Level 51
 FADER 51
 SCENE 51
 Track Move 58
 Track Move, page 59
 TRACK MUTE 28
 TRACK TYPE 29
 Track Type 29, 149, 163, 176, 199
 TRACK TYPE SELECT 29, 149, 163, 176, 199
 Track Type Select 149, 163, 176, 199
 Track, page 56
 Treble 94, 102
 Tremolo 84, 104
 Tremolo/Pan 84, 86–87, 104
 TRM/PAN 104
 TRM-SQR 104
 TRM-TRI 104
 TSCREAM 93
 Tuner 256
 TUNER ON/OFF 25, 256
 Tuning 98
 TURBO OD 93
 TWEED 94
 TWIN 103
 TYPE 112–114
 Type 93–94, 96, 100, 105, 118
 Type d'accord 189
 Types de piste 29
- U**
- UM-1 235
 UM-1S 235
 UNDO/REDO 29
 Uni-V 84, 104
 Universal Serial Bus 240
 UP 106
 USB 32, 37, 240, 242, 276
 Hôte 37
 Hub 37
- User Backup 205
 User Recover 208
 User, arrangement rythmique 148, 186
 User, phrase de boucle 147, 177
 Utilisateur, motif de basse 146
 Utilisateur, motif de batterie 146
 UTILITY 29
 UV 104
- V**
- VALUE 29, 78
 VB 105
 VFX1 236
 VFX2 236
 VFX3 236
 VFX4 236
 Vibrato 84, 105
 Vidéo, appareil 235
 Visual Effects 1 236
 Visual Effects 2 236
 Visual Effects 3 236
 Visual Effects 4 236
 Vitesse de reproduction 236
 V-LINK 28, 235
 V-LINK REC 28, 237
 V-LINK, enregistrement 237
 Vnt.Cn 99
 VO CLEAN 94
 VO DRV 94, 102–103
 vo drv 103
 VO LEAD 94
 VO WAH 105
 VO+AC.SIM 88
 VO+ACOUSTIC 88
 VO+GT.AMP 87
 Voc.Dy 99
 VOCAL 24, 280
 VOCAL MULTI 86
 VOCAL TOOL BOX 27, 117, 119, 208
 Vocal Tool Box 75, 116
 Patch Copy 121
 Patch Write 121
 Vocal Tool Box Write/Copy 121
 Voice 101
 VOICE TRANSFORMER 86
 Voice Transformer 86, 105
 VOICE1 120
 VOL 191
 Volume 102, 258
 Vowel1 97
 Vowel2 97
 Voyelle 97
 VtgRack 93
 V-TRACK 28
 V-Track 46
 Vumètre Master 31
 Vumètres d'entrée/de pistes 31
- W**
- WAH 105

Wah	84-87, 105
Wah Type	106
WAV	180, 210, 212, 248, 250
WAV/AIFF	210
WAV/AIFF Export	211, 248
WAV/AIFF Import	210, 252
Wave Shape	100, 104
Waveform Data Export	212
Wh.CONE	127
WhTISUE	127
Windows	240, 242, 245, 248, 252
Wow Flutter	98
WRITE	216
Write Speed	205-207, 213
WRITE/COPY	80-81, 121, 125, 130
WRITE/COPY/DEL	153, 195
Write/Copy/Delete	153
X	
XG	162, 175
Xover Freq	91
Z	
ZERO	26





Ce produit répond aux normes de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour l'Union Européenne

Pour les Etats-Unis

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

Pour le Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Remarques concernant les microphones

Veillez à n'activer l'alimentation fantôme que si vous branchez un microphone à condensateur qui a besoin d'une alimentation externe. L'alimentation fantôme peut en effet endommager des dispositifs tels que des microphones dynamiques, des appareils audio etc. qui ne requièrent pas cette alimentation.

Consultez aussi le mode d'emploi du microphone que vous utilisez et vérifiez s'il convient pour l'alimentation de cette unité.

(Alimentation fantôme du BR-1600CD: +48V DC, 7mA max.)

L'alimentation fantôme est toujours appliquée à toutes les prises XLR (INPUT 1/MIC 1~INPUT8/MIC 8). Vous ne pouvez donc pas l'activer ou la couper pour chaque prise individuellement.

Si vous êtes obligés d'utiliser à la fois des microphones devant être alimentés et d'autres qui n'en ont pas besoin, reliez ces derniers aux prises jack 1/4". L'alimentation fantôme est en effet uniquement transmise par les prises XLR.

Il peut être nécessaire de passer par un câble adaptateur XLR/jack pour relier certains microphones à une prise jack.

Liste des morceaux de démonstration

Nom du morceau	Compositeur
Baby Calls	Musique de Jerry Barnes Copyright © 2001 Jareese Music BMI, Licspiffy Music BMI
IF I FALL	Musique d'Igor Len Copyright © 2003 Igor Len/BMI & Bouy Music/BMI
WIDE STRETCH	Musique de Gregg Lee Henry Copyright © 2003 Gregg Lee Henry
Golden	Musique de Linus Bernal & Dave Watkins, Paroles de Linus Bernal, Dustin Chavis, James Jenkins & Rhena Santos Copyright © 2003 Linus Bernal

Copyright © 2003 BOSS CORPORATION

Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de BOSS CORPORATION.

Liste des effets d'insertion

GUITAR

No.	Nom	Algorithme
P001	CLEAN JC-120	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P002	JAZZ TONE AM	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P003	CLASIC DIST	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P004	FAT CRNC AMB	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P005	FUZZ+MS1959	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P006	R-FIER METAL	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P007	HiGain BG	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P008	SOLID DRIVE	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P009	VO CHORD!	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P010	METAL LD AMB	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P011	WARM DRIVE	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P012	70s US ROCK	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P013	Studio Amp M	COSM COMP GUITAR AMP
P014	DIRTY FUZZ	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P015	BG CLEAN AMB	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P016	EARLY 60s UK	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P017	MATCH LEAD	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P018	MsHigain AMB	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P019	CRUNCH AMBI	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P020	PRE FLANGER	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P021	ST DETUNE CR	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P022	HEAVY!!	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P023	D-Comp Lead	COSM COMP GUITAR AMP
P024	SMOOTH LEAD	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P025	SLDN STACK	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P026	R&R DRIVE	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P027	FAT DRIVE	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P028	60s UK	COSM COMP GUITAR AMP
P029	HEAVY FLANGE	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P030	OCT AW LEAD	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P031	CountryCOMP	COSM COMP GUITAR AMP
P032	TREMOLO TWIN	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P033	PEDAL VIBRT	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P034	LFO FILTER	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P035	MS1959 LEAD	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P036	SPACY CLEAN	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P037	BIG FUNK	COSM COMP GUITAR AMP
P038	UNI-V FUZZ	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P039	HiGain Boost	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P040	VO STACK	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P041	STACK DIST	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P042	DETUNE BG	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P043	UK StudioGTR	COSM COMP GUITAR AMP
P044	FAT STRAT	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P045	COMPRES-BILLY	COSM COMP GUITAR AMP
P046	HEAVY RECT	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P047	COOL AC DRIV	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P048	DS+MS HiGain	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P049	Scoop'dMetal	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P050	WAH STACK	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP

No.	Nom	Algorithme
P051	OCT FUZZ	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P052	WOMAN TONE	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P053	SCREAM TWEED	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P054	WAH LEAD	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P055	BIG!	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P056	PEDAL OCT UP	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P057	Clean Lead	COSM COMP GUITAR AMP
P058	FUNK CRY WAH	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P059	ANOTHER BRIC	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P060	COOL CRUNCH	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P061	Fat Clean	COSM COMP GUITAR AMP
P062	R'BILLY CRUN	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P063	TOUCH WAH	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P064	AUSTIN BOOGI	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P065	SPACE PHASER	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P066	DELAY GATE	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P067	SLOW GEAR	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P068	FRETLESS	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P069	PEDAL OCT EC	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P070	SPACE ECHO	COSM OVERDRIVE GUITAR AMP
P071	ACOUSTY	ACOUSTIC SIM
P072	Brite Acustc	ACOUSTIC SIM
P073	ACO w/PZO	ACOUSTIC SIM
P074	AC Sim4Slide	ACOUSTIC SIM
P075	Dream Acustc	ACOUSTIC SIM
P076	Tight Bass	BASS SIM
P077	Loose Bass	BASS SIM
P078	BASS SIMw/Ch	BASS SIM
P079	UPRT PHSD!	BASS SIM
P080	GT>FRETLESS!	BASS SIM
P081	Natural AG	ACOUSTIC GUITAR
P082	AcousticSolo	ACOUSTIC GUITAR
P083	MIC'D ACUSTC	ACOUSTIC GUITAR
P084	NICE ACUSTC	ACOUSTIC GUITAR
P085	WIDE ACUSTC	ACOUSTIC GUITAR
P086	SLAP 'n POP	BASS MULTI
P087	Phase Bass	BASS MULTI
P088	FLIPTOP SOUL	COSM BASS AMP
P089	SQUEEZ BASS	COSM COMP BASS AMP
P090	C-StudioBASS	COSM COMP BASS AMP
P091	COSMBsTUBES	COSM BASS AMP
P092	PUNK BASS	COSM BASS AMP
P093	SUSTAIN BASS	COSM COMP BASS AMP
P094	BIG 8-STG BS	BASS MULTI
P095	MIAMI FRETLS	BASS MULTI
P096	STADIUM BASS	COSM COMP BASS AMP
P097	OCTAVE BASS	BASS MULTI
P098	NO FRET SOLO	BASS MULTI
P099	DRIVIN' BASS	COSM BASS AMP
P100	GRUNGE BASS	COSM BASS AMP

MIC

No.	Nom	Algorithme
P001	VOCAL COMP 1	COSM VOCAL COMP
P002	VOCAL COMP 2	COSM VOCAL COMP
P003	KICK COMP	COSM VOCAL COMP
P004	SNARE COMP	COSM VOCAL COMP
P005	BRASS COMP	COSM VOCAL COMP
P006	VOCAL EFX 1	VOCAL MULTI
P007	VOCAL EFX 2	VOCAL MULTI
P008	VOCAL EFX 3	VOCAL MULTI
P009	VOCAL EFX 4	VOCAL MULTI
P010	NARRATION	VOCAL MULTI
P011	VOX DOUBLER	VOCAL MULTI
P012	VOX DETUNE	VOCAL MULTI
P013	KARAOKE VOX	VOCAL MULTI
P014	UNISON VOX	VOICE TRANSFORMER
P015	STUTTER VOX	VOICE TRANSFORMER
P016	D. VADER	VOICE TRANSFORMER
P017	ALIEN VOX...	VOICE TRANSFORMER
P018	BULL HORN	VOCAL MULTI
P019	SEAGULLS?	VOICE TRANSFORMER
P020	SOOO DEEP!!!	VOICE TRANSFORMER
P021	BRIGHT CHOIR	VOCAL MULTI
P022	RICH BRASS	VOCAL MULTI
P023	CM+DARK EQ	VOCAL MULTI
P024	CM+VOCAL EQ	VOCAL MULTI
P025	CM+BRIGHT EQ	VOCAL MULTI
P026	ENH+BASS CUT	VOCAL MULTI
P027	ST.AUTOPAN	VOCAL MULTI
P028	SLOW FLANGE	VOCAL MULTI
P029	FAST FLANGE	VOCAL MULTI
P030	SLOW CHORUS	VOCAL MULTI
P031	SLAPBACK DLY	VOCAL MULTI
P032	BIG EQ+S.DLY	VOCAL MULTI
P033	BALLAD EFX	VOCAL MULTI
P034	PTCH FIX-1/2	VOCAL MULTI
P035	PTCH FIX+1/2	VOCAL MULTI
P036	CMP+DES+ENH	VOCAL MULTI
P037	CMP+ENH+EQ	VOCAL MULTI
P038	CMP+DES+EQ	VOCAL MULTI
P039	CMP+EQ+DBL	VOCAL MULTI
P040	CMP+EQ+DTUNE	VOCAL MULTI
P041	57 to 58	MIC MODELING
P042	57 to 421	MIC MODELING
P043	57 to 451	MIC MODELING
P044	DR20 to 421	MIC MODELING
P045	DR20 to 451	MIC MODELING
P046	DR20 to 87	MIC MODELING
P047	C3KB to 57	MIC MODELING
P048	C3KB to 58	MIC MODELING
P049	C3KB to 421	MIC MODELING
P050	C3KB to 451	MIC MODELING

STEREO

No.	Nom	Algorithme
P001	CMP+FAT EQ	STEREO MULTI
P002	CMP+THIN EQ	STEREO MULTI
P003	CMP+TIGHT EQ	STEREO MULTI
P004	CMP+BIG EQ	STEREO MULTI
P005	CMP+SMALL EQ	STEREO MULTI
P006	T'WAH : UP	STEREO MULTI
P007	T'WAH : DOWN	STEREO MULTI
P008	RING MOD:LO	STEREO MULTI
P009	RING MOD:HI	STEREO MULTI
P010	TOTAL RNGMOD	STEREO MULTI
P011	DEEP FLANGE	STEREO MULTI
P012	LO&SLOW FLNG	STEREO MULTI
P013	LO&FAST FLNG	STEREO MULTI
P014	HI&SLOW FLNG	STEREO MULTI
P015	HI&FAST FLNG	STEREO MULTI
P016	ST CHORUS	STEREO MULTI
P017	SLOW CHORUS	STEREO MULTI
P018	FAST CHORUS	STEREO MULTI
P019	PRE-DLY CHR	STEREO MULTI
P020	VNTG PHASER	STEREO MULTI
P021	MDRN PHASER	STEREO MULTI
P022	DEEP PHASE	STEREO MULTI
P023	PHAT PHASE	STEREO MULTI
P024	PS: DETUNE	STEREO MULTI
P025	PS: -1 OCTV	STEREO MULTI
P026	PS: +1 OCTV	STEREO MULTI
P027	ST DOUBLER	STEREO MULTI
P028	MONO>>STEREO	STEREO MULTI
P029	SLOW PANNER	STEREO MULTI
P030	FAST PANNER	STEREO MULTI
P031	CHORUS+DELAY	STEREO MULTI
P032	CHRS+TAP DLY	STEREO MULTI
P033	PHS+SLAPBACK	STEREO MULTI
P034	FLNG+TAP DLY	STEREO MULTI
P035	LO COMB FLTR	STEREO MULTI
P036	HI COMB FLTR	STEREO MULTI
P037	120BPM R-MOD	STEREO MULTI
P038	ST PAN+DELAY	STEREO MULTI
P039	ST TREMOLO	STEREO MULTI
P040	120BPM SLICE	STEREO MULTI
P041	1920's RADIO	LO-FI BOX
P042	1940's RADIO	LO-FI BOX
P043	1960's RADIO	LO-FI BOX
P044	EARLY EDISON	LO-FI BOX
P045	VINTAGE 45's	LO-FI BOX
P046	CLASSIC LP	LO-FI BOX
P047	VNTG SAMPLER	LO-FI BOX
P048	1985 SAMPLER	LO-FI BOX
P049	R-MOD SAMPLE	LO-FI BOX
P050	2-BIT DISTOR	LO-FI BOX

Liste des effets d'insertion

SIMUL

No.	Nom	Algorithme
P001	EQ + JC120	VO+GT.AMP
P002	DELAY+ JC120	VO+GT.AMP
P003	COMP +CLN TW	VO+GT.AMP
P004	EQ + DRV TW	VO+GT.AMP
P005	COMP +SM AMP	VO+GT.AMP
P006	EQ + CRUNCH	VO+GT.AMP
P007	EQ + MATCH	VO+GT.AMP
P008	DELAY+ match	VO+GT.AMP
P009	BRT. EQ + VO	VO+GT.AMP
P010	LITE CM + vo	VO+GT.AMP
P011	EQ&CMP+BLUES	VO+GT.AMP
P012	COMP&EQ + BG	VO+GT.AMP
P013	EQ&DELAY +bg	VO+GT.AMP
P014	EQ&DL+ML (1)	VO+GT.AMP
P015	CM&DL+ml (1)	VO+GT.AMP
P016	DELAY+ML 1+2	VO+GT.AMP
P017	CM&EQ+ml LD	VO+GT.AMP
P018	CHRS&DL+SLDN	VO+GT.AMP
P019	HVY CM+MTLms	VO+GT.AMP
P020	BIG EQ+METAL	VO+GT.AMP
P021	DIRECT+H-STD	VO+AC.SIM
P022	BRT.EQ+S-STD	VO+AC.SIM
P023	CMP&EQ+H-JUM	VO+AC.SIM
P024	CMP&EQ+S-JUM	VO+AC.SIM
P025	LNG DL+H-ENH	VO+AC.SIM
P026	BIG CM+S-ENH	VO+AC.SIM
P027	BIG EQ+H-PZO	VO+AC.SIM
P028	DL EFX+S-PZO	VO+AC.SIM
P029	CMP&EQ+PZO 1	VO+AC.SIM
P030	DL EFX+PZO 2	VO+AC.SIM
P031	DIRECT+SIM 1	VO+AC.SIM
P032	HVY CM+SIM 2	VO+AC.SIM
P033	HVY EQ+SIM 3	VO+AC.SIM
P034	50msDL+SIM 4	VO+AC.SIM
P035	CMP&EQ+SIM 5	VO+AC.SIM
P036	COMP +AC.MIC	VO+ACOUSTIC
P037	COMP+CLS.MIC	VO+ACOUSTIC
P038	COMP+DIS.MIC	VO+ACOUSTIC
P039	COMP+FAR.MIC	VO+ACOUSTIC
P040	COMP+DYN.MIC	VO+ACOUSTIC
P041	COMP+CDN.MIC	VO+ACOUSTIC
P042	COMP +DIRECT	VO+ACOUSTIC
P043	N.S.+VNT.CDN	VO+ACOUSTIC
P044	COMP +COMP 1	VO+ACOUSTIC
P045	D.I. +COMP 2	VO+ACOUSTIC
P046	COMP +COMP 3	VO+ACOUSTIC
P047	N.SUP+COMP 4	VO+ACOUSTIC
P048	COMP +COMP 5	VO+ACOUSTIC
P049	COMP+SML.MIC	VO+ACOUSTIC
P050	COMP+LRG.MIC	VO+ACOUSTIC

MULTI-CHANNEL (algorithme: 8CH COMP EQ)

No.	Nom	Source préconisée
P001	Rock Band	INPUT1: Ampli de guitare (micro)
		INPUT2: Chant (micro)
		INPUT3: Ampli de basse (micro)
		INPUT4: Effet de guitare (ligne)
		INPUT5: Clavier G (ligne)
		INPUT6: Clavier D (ligne)
		INPUT7: Batterie G (micro)
		INPUT8: Batterie D (micro)
P002	Jazz Band	INPUT1: Ampli de guitare 1 (micro)
		INPUT2: Chant (micro)
		INPUT3: Ampli de basse (micro)
		INPUT4: Ampli de guitare 2 (micro)
		INPUT5: Piano G (micro)
		INPUT6: Piano D (micro)
		INPUT7: Batterie G (micro)
		INPUT8: Batterie D (micro)
P003	Basic Drums	INPUT1: Grosse caisse (micro)
		INPUT2: Caisse claire (micro)
		INPUT3: Overhead G (micro)
		INPUT4: Overhead D (micro)
		INPUT5: –
		INPUT6: –
		INPUT7: –
		INPUT8: –
P004	Multi-Drum	INPUT1: Charleston (micro)
		INPUT2: Grosse caisse (micro)
		INPUT3: Caisse claire (micro)
		INPUT4: Tom aigu (micro)
		INPUT5: Tom grave (micro)
		INPUT6: Gros tom (micro)
		INPUT7: Overhead G (micro)
		INPUT8: Overhead D (micro)
P005	A Cappella	INPUT1: Chant 1 (micro)
		INPUT2: Chant 2 (micro)
		INPUT3: Chant 3 (micro)
		INPUT4: Chant 4 (micro)
		INPUT5: Chant 5 (micro)
		INPUT6: Chant 6 (micro)
		INPUT7: Totale G (micro)
		INPUT8: Totale D (micro)
P006	Doo-Wop	INPUT1: Percu vocale (micro)
		INPUT2: Chant solo (micro)
		INPUT3: Voix basse (micro)
		INPUT4: Chant 1 (micro)
		INPUT5: Chant 2 (micro)
		INPUT6: Chant 3 (micro)
		INPUT7: Totale G (micro)
		INPUT8: Totale D (micro)

No.	Nom	Source préconisée
P007	Horn Section	INPUT1: Trompette 1 (micro)
		INPUT2: Trompette 2 (micro)
		INPUT3: Trombone 1 (micro)
		INPUT4: Trombone 2 (micro)
		INPUT5: Saxo alto 1 (micro)
		INPUT6: Saxo alto 2 (micro)
		INPUT7: Saxo ténor (micro)
		INPUT8: Saxo baryton (micro)
P008	Mandrine Qrt	INPUT1: Mandoline (micro)
		INPUT2: Mandola (micro)
		INPUT3: Mandocello (micro)
		INPUT4: Mandobasse (micro)
		INPUT5: –
		INPUT6: –
		INPUT7: Ambiance G (micro)
		INPUT8: Ambiance D (micro)
P009	Str & Piano	INPUT1: Violon 1 (micro)
		INPUT2: Violon 2 (micro)
		INPUT3: Alto (micro)
		INPUT4: Violoncelle (micro)
		INPUT5: Piano acoustique G (micro)
		INPUT6: Piano acoustique D (micro)
		INPUT7: Ambiance G (micro)
		INPUT8: Ambiance D (micro)
P010	8ch Limiter	INPUT1: n'importe quel instrument
		INPUT2: n'importe quel instrument
		INPUT3: n'importe quel instrument
		INPUT4: n'importe quel instrument
		INPUT5: n'importe quel instrument
		INPUT6: n'importe quel instrument
		INPUT7: n'importe quel instrument
		INPUT8: n'importe quel instrument

- * Les effets ont été programmés de façon à s'adapter aux sources citées plus haut.
- * Notez toutefois que le résultat obtenu dépendra aussi du niveau d'entrée.

Effets 'Vocal Tool Box'

No.	Nom	Algorithme
P001	Smooth Alto	PITCH CORRECTION
P002	Smooth Sop.	PITCH CORRECTION
P003	Smooth Tenor	PITCH CORRECTION
P004	Smooth Bari.	PITCH CORRECTION
P005	Machine Tune	PITCH CORRECTION

No.	Nom	Algorithme
P006	Clean Harmny	HARMONY SEQUENCE
P007	Natural Cho.	HARMONY SEQUENCE
P008	Wide Chorus	HARMONY SEQUENCE
P009	Spacy Chorus	HARMONY SEQUENCE
P010	Bad Harmony	HARMONY SEQUENCE

Effets 'Speaker Modeling'

No.	Nom
P001	SuperFlt 90
P002	P.GenBlk 90
P003	P.E-Bs 90
P004	P.Mack 90
P005	SmalCube 90
P006	WhiteCon 90
P007	W.C+tiss 90
P008	S.Radio 90
P009	SmallTV 90
P010	BoomBox 90
P011	BB.LowBs 90

No.	Nom
P012	SuperFlt 50
P013	P.GenBlk 50
P014	P.E-Bs 50
P015	P.Mack 50
P016	SmalCube 50
P017	WhiteCon 50
P018	W.C+tiss 50
P019	S.Radio 50
P020	SmallTV 50
P021	BoomBox 50
P022	BB.LowBs 50

No.	Nom
P023	SuperFlt 30
P024	P.GenBlk 30
P025	P.E-Bs 30
P026	P.Mack 30
P027	SmalCube 30
P028	WhiteCon 30
P029	W.C+tiss 30
P030	S.Radio 30
P031	SmallTV 30
P032	BoomBox 30
P033	BB.LowBs 30

Effets 'Mastering Tool Kit'

No.	Nom
P001	Mix Down
P002	Pre Master
P003	Live Mix
P004	Pop Mix
P005	Dance Mix
P006	Jingl Mix
P007	Hard Comp
P008	Soft Comp
P009	Clean Comp
P010	Dance Comp

No.	Nom
P011	Orch Comp
P012	Vocal Comp
P013	Acoustic
P014	Rock Band
P015	Orchestra
P016	Low Boost
P017	Brighten
P018	DJs Voice
P019	Phone Vox

Arrangements rythmiques préprogrammés

No.	Nom	Tempo	Métri- que	Kit	Basse
P001	ARG.ROCK 01	130	4/4	HEAVY	FINGERED
P002	ARG.ROCK 02	88	4/4	ROOM	FINGERED
P003	ARG.ROCK 03	72	4/4	ROOM	PICK
P004	ARG.ROCK 04	92	4/4	ROOM	FINGERED
P005	ARG.ROCK 05	184	4/4	ROOM	FINGERED
P006	ARG.ROCK 06	120	4/4	HEAVY	PICK
P007	ARG.ROCK 07	236	4/4	HEAVY	PICK
P008	ARG.ROCK 08	76	4/4	ROOM	FINGERED
P009	ARG.ROCK 09	150	4/4	ROOM	PICK
P010	ARG.ROCK 10	168	4/4	ROOM	FINGERED
P011	ARG.ROCK 11	210	4/4	HEAVY	PICK
P012	ARG.ROCK 12	168	4/4	HEAVY	FINGERED
P013	ARG.ROCK 13	250	4/4	HEAVY	FINGERED
P014	ARG.ROCK 14	94	4/4	HEAVY	PICK
P015	ARG.ROCK 15	98	4/4	ROOM	PICK
P016	ARG.ROCK 16	108	4/4	ROOM	FINGERED
P017	ARG.ROCK 17	130	4/4	HEAVY	FINGERED
P018	ARG.ROCK 18	98	4/4	ROOM	FINGERED
P019	ARG.ROCK 19	126	4/4	ROOM	FINGERED
P020	ARG.ROCK 20	113	4/4	ROOM	PICK
P021	ARG.ROCK 21	126	4/4	ROOM	PICK
P022	ARG.ROCK 22	118	4/4	HEAVY	PICK
P023	ARG.ROCK 23	120	4/4	ROOM	FINGERED
P024	ARG.ROCK 24	114	4/4	ROOM	FINGERED
P025	ARG.ROCK 25	140	4/4	HEAVY	FINGERED
P026	ARG.ROCK 26	98	4/4	ROOM	SLAP
P027	ARG.ROCK 27	110	4/4	ROOM	PICK2
P028	ARG.ROCK 28	130	4/4	STD1	FINGERED
P029	ARG.ROCK 29	126	4/4	STD1	FINGERED
P030	ARG.ROCK 30	113	4/4	ROOM	FRETLESS
P031	ARG.ROCK 31	104	4/4	STD1	FINGERED
P032	ARG.ROCK 32	86	4/4	ROOM	PICK
P033	ARG.ROCK 33	137	5/4	HEAVY	FINGERED
P034	ARG.ROCK 35	128	4/4	ROOM	FINGERED
P035	ARG.ROCK 36	102	4/4	ROOM	PICK
P036	ARG.ROCK 37	138	4/4	STD1	FINGERED
P037	ARG.POP 01	120	4/4	ROOM	PICK
P038	ARG.POP 02	86	4/4	STD2	FINGERED
P039	ARG.POP 03	130	4/4	STD1	FINGERED
P040	ARG.POP 04	215	4/4	JAZZ	FINGERED2
P041	ARG.POP 05	124	4/4	HEAVY	PICK
P042	ARG.POP 06	92	5/4	ROOM	PICK
P043	ARG.POP 07	185	4/4	JAZZ	ACOUSTIC
P044	ARG.POP 08	100	4/4	JAZZ	FINGERED
P045	ARG.POP 09	96	4/4	STD1	ACOUSTIC
P046	ARG.POP 10	151	4/4	JAZZ	PICK
P047	ARG.POP 11	120	4/4	HEAVY	FINGERED
P048	ARG.POP 12	112	4/4	STD2	MUTED
P049	ARG.POP 13	110	4/4	ROOM	FINGERED
P050	ARG.BALAD 01	66	4/4	808	FRETLESS

No.	Nom	Tempo	Métri- que	Kit	Basse
P051	ARG.BALAD 02	70	4/4	STD2	FINGERED
P052	ARG.BALAD 03	60	4/4	JAZZ	FINGERED
P053	ARG.BALAD 04	58	4/4	STD2	FINGERED
P054	ARG.BALAD 05	64	4/4	ROOM	FINGERED
P055	ARG.BALAD 06	72	4/4	STD2	FRETLESS
P056	ARG.BALAD 07	89	6/8	STD2	FINGERED
P057	ARG.BALAD 08	50	6/8	ROOM	FINGERED
P058	ARG.BALAD 09	89	4/4	STD2	PICK
P059	ARG.BLUES 01	120	4/4	STD1	FINGERED
P060	ARG.BLUES 02	55	4/4	STD2	FINGERED
P061	ARG.BLUES 03	148	4/4	JAZZ	ACOUSTIC
P062	ARG.BLUES 04	192	4/4	STD1	FINGERED
P063	ARG.BLUES 05	160	4/4	ROOM	PICK2
P064	ARG.BLUES 06	178	4/4	STD1	FINGERED
P065	ARG.BLUES 07	124	4/4	STD1	PICK
P066	ARG.BLUES 08	124	4/4	ROOM	FINGERED
P067	ARG.R&B 01	100	4/4	ROOM	FINGERED2
P068	ARG.R&B 02	131	4/4	STD1	SLAP
P069	ARG.R&B 03	92	4/4	STD1	FINGERED
P070	ARG.R&B 04	145	4/4	STD1	FINGERED
P071	ARG.R&B 05	108	4/4	JAZZ	FINGERED2
P072	ARG.R&B 06	92	4/4	ROOM	PICK
P073	ARG.R&B 07	154	4/4	STD1	FINGERED
P074	ARG.R&B 08	148	4/4	STD1	FINGERED
P075	ARG.R&B 09	96	4/4	STD1	FINGERED
P076	ARG.JAZZ 01	140	4/4	JAZZ	ACOUSTIC
P077	ARG.JAZZ 02	180	5/4	JAZZ	ACOUSTIC
P078	ARG.JAZZ 03	168	4/4	JAZZ	FINGERED
P079	ARG.JAZZ 04	192	4/4	JAZZ	ACOUSTIC
P080	ARG.JAZZ 05	150	4/4	JAZZ	ACOUSTIC
P081	ARG.JAZZ 06	93	6/8	JAZZ	ACOUSTIC
P082	ARG.FUSON 01	126	4/4	ROOM	SLAP
P083	ARG.FUSON 02	148	4/4	ROOM	FINGERED
P084	ARG.FUSON 03	116	4/4	ROOM	SLAP
P085	ARG.FUSON 04	136	4/4	ROOM	SLAP
P086	ARG.FUSON 05	100	4/4	STD1	FINGERED
P087	ARG.DANCE 01	102	4/4	808	SOLID
P088	ARG.DANCE 02	93	4/4	HIP-HOP	SOLID
P089	ARG.DANCE 03	114	4/4	HOUSE	SOLID
P090	ARG.DANCE 04	165	4/4	808	PLUCK
P091	ARG.DANCE 05	117	4/4	HOUSE	SOLID
P092	ARG.LATIN 01	108	4/4	STD1	ACOUSTIC
P093	ARG.LATIN 02	125	4/4	JAZZ	ACOUSTIC
P094	ARG.LATIN 03	146	4/4	JAZZ	FINGERED
P095	ARG.LATIN 04	132	4/4	REGGAE	FRETLESS
P096	ARG.CNTRY 01	94	4/4	ROOM	FINGERED
P097	ARG.CNTRY 02	100	4/4	JAZZ	FINGERED
P098	ARG.CNTRY 03	72	4/4	STD1	FINGERED
P099	ARG.CNTRY 04	100	4/4	JAZZ	FINGERED
P100	ARG.CNTRY 05	144	4/4	JAZZ	FINGERED

Liste des motifs de batterie d'usine

Nom	Tempo pré-conisé	Métrique	Nombre de mesures					
			IN	V1	F1	V2	F2	END
ROCK 01	140	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK 02	88	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK 03	72	4/4	2	2	1	2	1	2
ROCK 04	92	4/4	4	4	1	2	1	1
ROCK 05	184	4/4	4	4	1	2	1	5
ROCK 06	120	4/4	2	2	1	2	1	2
ROCK 07	236	4/4	4	2	1	4	1	4
ROCK 08	76	4/4	4	4	1	4	1	5
ROCK 09	150	4/4	5	2	1	2	1	6
ROCK 10	168	4/4	4	4	1	4	1	5
ROCK 11	210	4/4	8	4	2	4	2	4
ROCK 12	168	4/4	4	2	1	2	1	3
ROCK 13	250	4/4	8	4	1	4	1	3
ROCK 14	94	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK 15	98	4/4	4	4	1	4	1	4
ROCK 16	108	4/4	4	2	1	2	1	3
ROCK 17	130	4/4	4	2	1	2	1	5
ROCK 18	98	4/4	4	2	1	2	1	3
ROCK 19	126	4/4	4	2	1	2	1	6
ROCK 20	113	4/4	4	2	1	2	1	2
ROCK 21	126	4/4	4	2	1	2	1	5
ROCK 22	118	4/4	5	2	1	2	1	3
ROCK 23	120	4/4	4	4	1	4	1	2
ROCK 24	114	4/4	4	2	1	2	1	6
ROCK 25	140	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK 26	98	4/4	4	4	1	4	1	3
ROCK 27	110	4/4	4	2	1	4	1	5
ROCK 28	130	4/4	6	2	1	2	1	5
ROCK 29	126	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK 30	113	4/4	4	4	1	4	1	5
ROCK 31	104	4/4	4	2	1	2	1	6
ROCK 32	86	4/4	1	4	1	4	1	2
ROCK 33	137	5/4	2	4	1	4	1	6
ROCK 34	128	4/4	4	4	1	4	1	6
ROCK 35	102	4/4	4	2	1	2	1	2
ROCK 36	138	4/4	4	2	1	2	1	4
POP 01	120	4/4	2	2	1	2	1	4
POP 02	86	4/4	4	4	1	4	1	7
POP 03	130	4/4	2	2	1	2	1	4
POP 04	215	4/4	2	2	1	2	1	4
POP 05	124	4/4	6	2	1	2	1	6
POP 06	92	5/4	5	2	1	2	1	4
POP 07	185	4/4	2	2	1	2	1	4
POP 08	100	4/4	4	1	1	2	1	3
POP 09	96	4/4	2	2	1	2	1	3
POP 10	151	4/4	4	2	1	4	1	4
POP 11	120	4/4	2	2	1	2	1	4
POP 12	112	4/4	4	2	1	2	1	6
POP 13	110	4/4	2	2	1	2	1	4
BALLAD01	66	4/4	4	4	1	4	1	8
BALLAD02	70	4/4	4	2	1	2	1	5
BALLAD03	60	4/4	8	4	1	4	1	8
BALLAD04	58	4/4	4	4	1	4	1	6
BALLAD05	64	4/4	2	2	1	2	1	2
BALLAD06	72	4/4	4	2	1	2	1	5
BALLAD07	89	6/8	8	2	1	2	1	5
BALLAD08	50	6/8	4	4	1	2	1	5
BALLAD09	89	6/8	3	2	1	2	1	3

Nom	Tempo pré-conisé	Métrique	Nombre de mesures					
			IN	V1	F1	V2	F2	END
BLUES 01	120	4/4	5	4	1	4	1	6
BLUES 02	55	4/4	4	4	1	4	1	4
BLUES 03	148	4/4	4	4	1	4	1	7
BLUES 04	192	4/4	4	4	1	4	1	6
BLUES 05	160	4/4	4	4	1	4	1	5
BLUES 06	178	4/4	4	4	1	4	1	6
BLUES 07	124	4/4	4	4	1	4	1	5
BLUES 08	124	4/4	4	4	1	4	1	5
R&B 01	100	4/4	4	2	1	2	1	2
R&B 02	131	4/4	4	2	1	2	1	5
R&B 03	92	4/4	4	2	1	2	1	4
R&B 04	145	4/4	4	2	1	2	1	5
R&B 05	108	4/4	4	2	1	2	1	5
R&B 06	92	4/4	4	2	1	2	1	4
R&B 07	154	4/4	2	2	1	2	1	5
R&B 08	148	4/4	4	2	1	2	1	5
R&B 09	96	4/4	4	2	1	2	1	3
JAZZ 01	140	4/4	4	4	1	4	1	5
JAZZ 02	180	5/4	4	2	1	2	1	8
JAZZ 03	168	4/4	8	8	1	8	1	6
JAZZ 04	192	4/4	8	8	1	8	1	7
JAZZ 05	150	4/4	4	4	1	4	1	4
JAZZ 06	93	6/8	4	4	1	4	1	6
FUSION01	126	4/4	4	2	1	2	1	4
FUSION02	148	4/4	6	2	1	2	1	6
FUSION03	116	4/4	5	2	1	2	1	3
FUSION04	136	4/4	4	2	1	2	1	2
FUSION05	100	4/4	4	4	1	4	1	5
DANCE 01	102	4/4	2	4	1	4	1	2
DANCE 02	93	4/4	1	4	1	4	1	1
DANCE 03	114	4/4	4	2	1	2	1	4
DANCE 04	165	4/4	4	4	1	4	1	4
DANCE 05	117	4/4	4	2	1	2	1	4
LATIN 01	108	4/4	4	2	1	2	1	2
LATIN 02	125	4/4	6	4	1	4	1	5
LATIN 03	146	4/4	1	2	1	2	1	3
LATIN 04	132	4/4	1	4	1	4	1	3
CNTRY 01	94	4/4	5	4	1	4	1	7
CNTRY 01	100	4/4	1	4	1	4	1	4
CNTRY 01	72	4/4	4	2	1	2	1	5
CNTRY 01	100	4/4	5	4	1	4	1	5
CNTRY 01	144	4/4	8	4	1	4	1	7

Liste des motifs de basse d'usine

Nom	Tempo pré-conisé	Métrique	Nombre de mesures					
			IN	V1	F1	V2	F2	END
ROCK 01	140	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK 02	88	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK 03	72	4/4	2	2	1	2	1	2
ROCK 04	92	4/4	4	4	1	2	1	1
ROCK 05	184	4/4	4	4	1	2	1	5
ROCK 06	120	4/4	2	2	1	2	1	2
ROCK 07	236	4/4	4	2	1	4	1	4
ROCK 08	76	4/4	4	4	1	4	1	5
ROCK 09	150	4/4	5	2	1	2	1	6
ROCK 10	168	4/4	4	4	1	4	1	5
ROCK 11	210	4/4	8	4	2	4	2	4
ROCK 12	168	4/4	4	2	1	2	1	3
ROCK 13	250	4/4	8	4	1	4	1	3
ROCK 14	94	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK 15	98	4/4	4	4	1	4	1	4
ROCK 16	108	4/4	4	2	1	2	1	3
ROCK 17	130	4/4	-	2	1	2	1	5
ROCK 18	98	4/4	4	2	1	2	1	3
ROCK 19	126	4/4	4	2	1	2	1	6
ROCK 20	113	4/4	-	2	1	2	1	2
ROCK 21	126	4/4	4	2	1	2	1	5
ROCK 22	118	4/4	5	2	1	2	1	3
ROCK 23	120	4/4	-	4	1	4	1	2
ROCK 24	114	4/4	4	2	1	2	1	6
ROCK 25	140	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK 26	98	4/4	4	4	1	4	1	3
ROCK 27	110	4/4	4	2	1	4	1	5
ROCK 28	130	4/4	6	2	1	2	1	5
ROCK 29	126	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK 30	113	4/4	4	4	1	4	1	5
ROCK 31	104	4/4	4	2	1	2	1	6
ROCK 32	86	4/4	1	4	1	4	1	2
ROCK 33	137	5/4	-	4	1	4	1	6
ROCK 34	128	4/4	4	4	1	4	1	6
ROCK 35	102	4/4	4	2	1	2	1	2
ROCK 36	138	4/4	4	2	1	2	1	4
POP 01	120	4/4	-	2	1	2	1	4
POP 02	86	4/4	4	4	1	4	1	7
POP 03	130	4/4	2	2	1	2	1	4
POP 04	215	4/4	-	2	1	2	1	4
POP 05	124	4/4	6	2	1	2	1	6
POP 06	92	5/4	5	2	1	2	1	4
POP 07	185	4/4	2	2	1	2	1	4
POP 08	100	4/4	4	1	1	2	1	3
POP 09	96	4/4	-	2	1	2	1	3
POP 10	151	4/4	-	2	1	4	1	4
POP 11	120	4/4	-	2	1	2	1	4
POP 12	112	4/4	4	2	1	2	1	6
POP 13	110	4/4	-	2	1	2	1	4
BALLAD01	66	4/4	4	4	1	4	1	8
BALLAD02	70	4/4	4	2	1	2	1	5
BALLAD03	60	4/4	8	4	1	4	1	8
BALLAD04	58	4/4	4	4	1	4	1	6
BALLAD05	64	4/4	2	2	1	2	1	2
BALLAD06	72	4/4	4	2	1	2	1	5
BALLAD07	89	6/8	8	2	1	2	1	5
BALLAD08	50	6/8	4	4	1	2	1	5
BALLAD09	89	6/8	3	2	1	2	1	3

Nom	Tempo pré-conisé	Métrique	Nombre de mesures					
			IN	V1	F1	V2	F2	END
BLUES 01	120	4/4	5	4	1	4	1	6
BLUES 02	55	4/4	4	4	1	4	1	4
BLUES 03	148	4/4	4	4	1	4	1	7
BLUES 04	192	4/4	4	4	1	4	1	6
BLUES 05	160	4/4	4	4	1	4	1	5
BLUES 06	178	4/4	4	4	1	4	1	6
BLUES 07	124	4/4	4	4	1	4	1	5
BLUES 08	124	4/4	4	4	1	4	1	5
R&B 01	100	4/4	4	2	1	2	1	2
R&B 02	131	4/4	4	2	1	2	1	5
R&B 03	92	4/4	-	2	1	2	1	4
R&B 04	145	4/4	4	2	1	2	1	5
R&B 05	108	4/4	4	2	1	2	1	5
R&B 06	92	4/4	4	2	1	2	1	4
R&B 07	154	4/4	2	2	1	2	1	5
R&B 08	148	4/4	4	2	1	2	1	5
R&B 09	96	4/4	4	2	1	2	1	3
JAZZ 01	140	4/4	4	4	1	4	1	5
JAZZ 02	180	5/4	4	2	1	2	1	8
JAZZ 03	168	4/4	8	8	1	8	1	6
JAZZ 04	192	4/4	8	8	1	8	1	7
JAZZ 05	150	4/4	4	4	1	4	1	4
JAZZ 06	93	6/8	4	4	1	4	1	6
FUSION01	126	4/4	4	2	1	2	1	4
FUSION02	148	4/4	6	2	1	2	1	6
FUSION03	116	4/4	5	2	1	2	1	3
FUSION04	136	4/4	4	2	1	2	1	2
FUSION05	100	4/4	4	4	1	4	1	5
DANCE 01	102	4/4	2	4	1	4	1	2
DANCE 02	93	4/4	-	4	1	4	1	1
DANCE 03	114	4/4	-	2	1	2	1	4
DANCE 04	165	4/4	-	4	-	4	1	-
DANCE 05	117	4/4	4	2	1	2	1	4
LATIN 01	108	4/4	4	2	1	2	1	2
LATIN 02	125	4/4	6	4	1	4	1	5
LATIN 03	146	4/4	1	2	1	2	1	3
LATIN 04	132	4/4	-	4	1	4	1	3
CNTRY 01	94	4/4	5	4	1	4	1	7
CNTRY 01	100	4/4	1	4	1	4	1	4
CNTRY 01	72	4/4	4	2	1	2	1	5
CNTRY 01	100	4/4	5	4	1	4	1	5
CNTRY 01	144	4/4	8	4	1	4	1	7

Phrases de boucle

No.	Nom du fichier WAV
A001	\\AIRBRUSH\B NOHAT.WAV
A002	\\AIRBRUSH\BRSH BT.WAV
A003	\\AIRBRUSH\CRASH.WAV
A004	\\AIRBRUSH\VERSE.WAV
A005	\\AIRBRUSH\VERSE2.WAV
A006	\\BASH IT\BRIDGE.WAV
A007	\\BASH IT\BRIDGE2.WAV
A008	\\BASH IT\CHORFILL.WAV
A009	\\BASH IT\CHORUS.WAV
A010	\\BASH IT\CRASH.WAV
A011	\\BASH IT\CRASH2.WAV
A012	\\BASH IT\VERSE.WAV
A013	\\BASH IT\VERSE2.WAV
A014	\\BIG STICK\BREAK1.WAV
A015	\\BIG STICK\BRIDGE1.WAV
A016	\\BIG STICK\CHORUS1.WAV
A017	\\BIG STICK\END CRASH1.WAV
A018	\\BIG STICK\INTRO1.WAV
A019	\\BIG STICK\VERSE1.WAV
A020	\\BIG STICK\VERSE2.WAV
A021	\\BUBBLE\DR & PERC\BREAK1.WAV
A022	\\BUBBLE\DR & PERC\CHORUS1.WAV
A023	\\BUBBLE\DR & PERC\END CRASH1.WAV
A024	\\BUBBLE\DR & PERC\LIGHT.WAV
A025	\\BUBBLE\DR & PERC\VERSE1.WAV
A026	\\BUBBLE\DR & PERC\VERSE2.WAV
A027	\\BUBBLE\DRUMS\BREAK1.WAV
A028	\\BUBBLE\DRUMS\CHORUS1.WAV
A029	\\BUBBLE\DRUMS\END CRASH1.WAV
A030	\\BUBBLE\DRUMS\LIGHT.WAV
A031	\\BUBBLE\DRUMS\VERSE1.WAV
A032	\\BUBBLE\DRUMS\VERSE2.WAV
A033	\\BUBBLE\PERC LOOP\FULL LOOP END.WAV
A034	\\BUBBLE\PERC LOOP\FULL LOOP.WAV
A035	\\BUBBLE\PERC LOOP\LOOP1 END.WAV
A036	\\BUBBLE\PERC LOOP\LOOP1.WAV
A037	\\BUBBLE\PERC LOOP\LOOP2 END.WAV
A038	\\BUBBLE\PERC LOOP\LOOP2.WAV
A039	\\BUBBLE\PERC LOOP\LOOP3.WAV
A040	\\BUBBLE\PERC LOOP\LOOP4 END.WAV
A041	\\BUBBLE\PERC LOOP\LOOP4.WAV
A042	\\BUBBLE\PERC LOOP\LOOP5 END.WAV
A043	\\BUBBLE\PERC LOOP\LOOP5.WAV
A044	\\EASY GO\DR & PERC\BREAK.WAV
A045	\\EASY GO\DR & PERC\BRIDGE.WAV
A046	\\EASY GO\DR & PERC\CHORUS.WAV
A047	\\EASY GO\DR & PERC\END
A048	\\EASY GO\DR & PERC\INTRO.WAV
A049	\\EASY GO\DR & PERC\SOLO.WAV
A050	\\EASY GO\DR & PERC\VERSE.WAV

No.	Nom du fichier WAV
B001	\\EASY GO\DRUMS\BREAK.WAV
B002	\\EASY GO\DRUMS\BRIDGE.WAV
B003	\\EASY GO\DRUMS\CHORUS.WAV
B004	\\EASY GO\DRUMS\END CRSH.WAV
B005	\\EASY GO\DRUMS\INTRO.WAV
B006	\\EASY GO\DRUMS\SOLO.WAV
B007	\\EASY GO\DRUMS\VERSE.WAV
B008	\\EASY GO\PERC\PERC END.WAV
B009	\\EASY GO\PERC\PERC.WAV
B010	\\FAST ONE\DR & PERC\BREAK.WAV
B011	\\FAST ONE\DR & PERC\BRIDGE.WAV
B012	\\FAST ONE\DR & PERC\CHORUS.WAV
B013	\\FAST ONE\DR & PERC\END CRSH.WAV
B014	\\FAST ONE\DR & PERC\INTRO.WAV
B015	\\FAST ONE\DR & PERC\VERSE.WAV
B016	\\FAST ONE\DRUMS\BREAK.WAV
B017	\\FAST ONE\DRUMS\BRIDGE.WAV
B018	\\FAST ONE\DRUMS\CHORUS.WAV
B019	\\FAST ONE\DRUMS\END CRSH.WAV
B020	\\FAST ONE\DRUMS\INTRO.WAV
B021	\\FAST ONE\DRUMS\VERSE.WAV
B022	\\FAST ONE\PERC\PERC END.WAV
B023	\\FAST ONE\PERC\PERC.WAV
B024	\\FLY\DRUMS\ALT BEAT.WAV
B025	\\FLY\DRUMS\CHORUS.WAV
B026	\\FLY\DRUMS\END CRASH.WAV
B027	\\FLY\DRUMS\END CRASH2.WAV
B028	\\FLY\DRUMS\FILL.WAV
B029	\\FLY\DRUMS\FILL10.WAV
B030	\\FLY\DRUMS\FILL9.WAV
B031	\\FLY\DRUMS\HAT END.WAV
B032	\\FLY\DRUMS\INTRO5.WAV
B033	\\FLY\DRUMS\LIGHT.WAV
B034	\\FLY\DRUMS\SAMPLE2.WAV
B035	\\FLY\DRUMS\TOM BEAT.WAV
B036	\\FLY\DRUMS\VERSE.WAV
B037	\\FLY\PERC LOOP\FULL LOOP END.WAV
B038	\\FLY\PERC LOOP\FULL LOOP.WAV
B039	\\FLY\PERC LOOP\LESLIE END.WAV
B040	\\FLY\PERC LOOP\LESLIE.WAV
B041	\\FLY\PERC LOOP\LOOP1 END.WAV
B042	\\FLY\PERC LOOP\LOOP1.WAV
B043	\\FLY\PERC LOOP\LOOP2 END.WAV
B044	\\FLY\PERC LOOP\LOOP2.WAV
B045	\\FLY\PERC LOOP\LOOP3 END.WAV
B046	\\FLY\PERC LOOP\LOOP3.WAV
B047	\\FLY\PERC LOOP\LOOP4 END.WAV
B048	\\FLY\PERC LOOP\LOOP4.WAV
B049	\\FLY\DR & PERC\ALT BEAT.WAV
B050	\\FLY\DR & PERC\CHORUS.WAV

No.	Nom du fichier WAV
C001	\\FLY\DR & PERC\END CRASH.WAV
C002	\\FLY\DR & PERC\END CRASH2.WAV
C003	\\FLY\DR & PERC\FILL.WAV
C004	\\FLY\DR & PERC\FILL10.WAV
C005	\\FLY\DR & PERC\FILL9.WAV
C006	\\FLY\DR & PERC\HAT END.WAV
C007	\\FLY\DR & PERC\INTRO5.WAV
C008	\\FLY\DR & PERC\LIGHT.WAV
C009	\\FLY\DR & PERC\SAMPLE2.WAV
C010	\\FLY\DR & PERC\TOM BEAT.WAV
C011	\\FLY\DR & PERC\VERSE.WAV
C012	\\HAIRY\CHORUS 1.WAV
C013	\\HAIRY\CHORUS 2.WAV
C014	\\HAIRY\END CRSH.WAV
C015	\\HAIRY\INTRO.WAV
C016	\\HAIRY\VER FILL.WAV
C017	\\HAIRY\VERSE.WAV
C018	\\HEAVY RAIN\BRIDGE.WAV
C019	\\HEAVY RAIN\CHORUS.WAV
C020	\\HEAVY RAIN\CHORUS2.WAV
C021	\\HEAVY RAIN\END CRASH.WAV
C022	\\HEAVY RAIN\FILL3.WAV
C023	\\HEAVY RAIN\INTRO.WAV
C024	\\HEAVY RAIN\VERSE.WAV
C025	\\HIGH STEP\BRIDGE.WAV
C026	\\HIGH STEP\BRIDGE2.WAV
C027	\\HIGH STEP\BRIDGE3.WAV
C028	\\HIGH STEP\BRIDGE4.WAV
C029	\\HIGH STEP\CHORUS.WAV
C030	\\HIGH STEP\CHORUS2.WAV
C031	\\HIGH STEP\END CRASH.WAV
C032	\\HIGH STEP\VERSE.WAV
C033	\\HIGH STEP\VERSE2.WAV
C034	\\ROCK HEAD\DR & PERC\ALT BEAT.WAV
C035	\\ROCK HEAD\DR & PERC\BRIDGE.WAV
C036	\\ROCK HEAD\DR & PERC\CHORUS.WAV
C037	\\ROCK HEAD\DR & PERC\END CRSH.WAV
C038	\\ROCK HEAD\DR & PERC\FILL.WAV
C039	\\ROCK HEAD\DR & PERC\FILL2.WAV
C040	\\ROCK HEAD\DR & PERC\INTRO.WAV
C041	\\ROCK HEAD\DR & PERC\TOM BEAT.WAV
C042	\\ROCK HEAD\DR & PERC\VERSE.WAV
C043	\\ROCK HEAD\DRUMS\ALT BEAT.WAV
C044	\\ROCK HEAD\DRUMS\BRIDGE.WAV
C045	\\ROCK HEAD\DRUMS\CHORUS.WAV
C046	\\ROCK HEAD\DRUMS\END CRSH.WAV
C047	\\ROCK HEAD\DRUMS\FILL.WAV
C048	\\ROCK HEAD\DRUMS\FILL2.WAV
C049	\\ROCK HEAD\DRUMS\INTRO.WAV
C050	\\ROCK HEAD\DRUMS\TOM BEAT.WAV

No.	Nom du fichier WAV
D001	\\ROCK HEAD\DRUMS\VERSE.WAV
D002	\\ROCK HEAD\PERC\LOOP1 END.WAV
D003	\\ROCK HEAD\PERC\LOOP1.WAV
D004	\\ROCK HEAD\PERC\LOOP2 END.WAV
D005	\\ROCK HEAD\PERC\LOOP2.WAV
D006	\\ROCK HEAD\PERC\LOOP3 END.WAV
D007	\\ROCK HEAD\PERC\LOOP3.WAV
D008	\\ROCK HEAD\PERC\PERC END.WAV
D009	\\ROCK HEAD\PERC\PERC.WAV
D010	\\STRAIGHT UP\BREAK.WAV
D011	\\STRAIGHT UP\BRIDGE.WAV
D012	\\STRAIGHT UP\CHORUS.WAV
D013	\\STRAIGHT UP\END CRASH.WAV
D014	\\STRAIGHT UP\INTRO.WAV
D015	\\STRAIGHT UP\SOLO.WAV
D016	\\STRAIGHT UP\TOM BEAT.WAV
D017	\\STRAIGHT UP\TOM BEAT2.WAV
D018	\\STRAIGHT UP\VERSE.WAV
D019	\\STRAIGHT UP\VERSE2.WAV
D020	\\TURBULENT FILTH\100_138.WAV
D021	\\TURBULENT FILTH\100_224A.WAV
D022	\\TURBULENT FILTH\100_231A.WAV
D023	\\TURBULENT FILTH\100_421A.WAV
D024	\\TURBULENT FILTH\100_422C.WAV
D025	\\TURBULENT FILTH\120_138.WAV
D026	\\TURBULENT FILTH\120_224A.WAV
D027	\\TURBULENT FILTH\120_231A.WAV
D028	\\TURBULENT FILTH\120_421A.WAV
D029	\\TURBULENT FILTH\120_422C.WAV
D030	\\TURBULENT FILTH\140_138.WAV
D031	\\TURBULENT FILTH\140_224A.WAV
D032	\\TURBULENT FILTH\140_231A.WAV
D033	\\TURBULENT FILTH\140_421A.WAV
D034	\\TURBULENT FILTH\140_422C.WAV
D035	\\YOUNG GUNS\BRIDGE.WAV
D036	\\YOUNG GUNS\CRASH.WAV
D037	\\YOUNG GUNS\ENDING.WAV
D038	\\YOUNG GUNS\TOM BEAT.WAV
D039	\\YOUNG GUNS\VERSE.WAV
D040	\\YOUNG GUNS\VERSE2.WAV

Accords de la fonction 'Harmony Sequence'

Les types des accords pouvant être convertis (26 types, plus "N.C.") comprennent les notes suivantes.

Le tableau part de la fondamentale "Do" (C).

— — —	(N.C)	6		mM7	
Maj		69		m7	
M7		m6		m7b5	
M9		m69		m9	
7		9		dim	
7b5		add9		sus4	
7(13)		madd9		7sus4	
* Le 13è degré de cet accord a été omis ici.					
7b9		mM9		aug	
7#9		m		aug7	

* Les accords subissent des inversions automatiques visant à assurer que les notes de l'accord se situent toujours dans la même octave que celles de la voix solo.

* Comme "Harmony Sequence" propose trois voix, il arrive que l'une ou l'autre note de l'accord soit omise.

Fonctions supplémentaires

Fonctions supplémentaires de la version 2

■ Algorithmes d'effets hérités du GT-6B BOSS

Le BR-1600CD inclut des algorithmes repris pratiquement tels quels du célèbre processeur multi-effets de basse GT-6B BOSS. Les bassistes peuvent ainsi enfin profiter de la modélisation d'amplis COSM, de l'overdrive/distorsion COSM et de bien d'autres effets modélisés d'une qualité sans pareille.

■ 'Vocal Tool Box' plus puissante que jamais

La correction de justesse vous permet d'ajuster la hauteur n'importe où dans le morceau. Harmony Sequence vous permet également de spécifier la hauteur et le timing de chaque voix de l'harmonie.

■ Réglages de mastérisation simplifiés avec les molettes VALUE

Vous pouvez effectuer les réglages de mastérisation (Mastering Tool Kit) et déterminer la nature de l'effet très facilement avec les molettes VALUE.

■ Fonction 'MIDI Slave Sync'

Vous pouvez asservir le BR-1600CD et synchroniser sa reproduction ainsi que sa vitesse avec le signal MIDI Time Code (MTC) arrivant via MIDI IN.

■ Importer des morceaux du BR-1180CD/1200CD

Vous pouvez maintenant convertir des données de morceaux du BR-1180CD/1200CD et les importer dans le BR-1600CD. Vous pouvez importer des morceaux du BR-1180CD/1200CD sous forme de morceaux de BR-1600CD en vous servant tout simplement des disques CD-R/CD-RW sur lesquels les morceaux du BR-1180CD/1200CD ont été archivés (il est à noter, pour les utilisateurs de la version 1.10, que la fonction de conversion de morceaux du BR-1180CD est déjà disponible avec la version 1.10).

■ Exporter toutes les pistes (fichiers de formes d'onde) à la fois via USB

Alors que, pour exporter des fichiers WAV ou AIFF via USB, il fallait exporter une piste après l'autre, la version 2 vous permet d'exporter toutes les pistes simultanément.

Autres améliorations

■ Sons de batterie plus accessibles

Vous alliez utiliser les boutons de piste pour écouter un son de batterie? Il suffit dorénavant d'afficher la page d'édition de batterie pour les écouter.

■ Importer des SMF de 999 mesures

Lorsque vous importez des fichiers standard MIDI (SMF) de CD-R/RW ou via USB, vous pouvez importer jusqu'à 999 mesures.

Sommaire

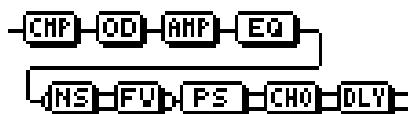
Algorithmes du GT-6B (COSM OD BASS AMP).....	2
Réglages détaillés pour la correction de justesse (Correction Event Map).....	3
Réglages de chœurs plus précis (Harmony Event Map)	5
Régler les effets 'Mastering Tool Kit' et le volume.....	7
Importer des morceaux du BR-1180CD/1200CD avec un CD-R/RW (BR-1180CD/1200CD Song Convert)....	8
Synchroniser le BR-1600CD avec un autre BR ou un séquenceur MIDI (esclave MTC).....	9
Sauvegarder les données de toutes les pistes simultanément en format WAV/AIFF.....	11

Algorithmes du GT-6B (COSM OD BASS AMP)

La version 2 contient des algorithmes d'effets venant du processeur multi-effets GT-6B BOSS pour basses. Ces algorithmes sont repris sous le nom "COSM OVERDRIVE BASS AMP (COSM OD BASS AMP)".

COSM OD BASS AMP propose la modélisation d'ampli ainsi que les effets overdrive et distorsion COSM du BOSS GT-6B et met à votre disposition toute une palette de distorsions et d'amplis de basse.

Les blocs d'effets suivants contiennent les algorithmes COSM OD BASS AMP.



- COSM Comp/Limiter
- COSM Overdrive/Distortion
- COSM PreAmp&Speaker
- Equalizer/Wah
 - 3 Band Equalizer
 - Wah
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- FX

- Octave
- Enhancer
- Slow Gear
- Defretter
- Ring Modulator
- Phaser
- Flanger
- Pitch Shifter
- 2x2 Chorus
- Short Delay
- Vibrato
- Humanizer
- Tremolo
- Pan

Chorus
Delay

Vous pouvez changer les connexions de ces effets comme vous le voulez. Ces réglages sont modifiés comme les autres algorithmes d'effets.

Pour en savoir plus, voyez la p. 77 dans le Mode d'emploi.

20 nouveaux patches utilisant ces algorithmes (P101~P120) ont été préprogrammés. Choisissez un de ces patches pour écouter les effets.

Liste de patches

No.	Nom de patch	Algorithme
P101	Mtown LoDown	COSM OD BASS AMP
P102	Liverpool	COSM OD BASS AMP
P103	B-M Exposed	COSM OD BASS AMP
P104	Geddy's	COSM OD BASS AMP
P105	No.1 Player	COSM OD BASS AMP
P106	Bare Bass360	COSM OD BASS AMP
P107	Brite Isle	COSM OD BASS AMP
P108	Roto Drive	COSM OD BASS AMP
P109	CloseSession	COSM OD BASS AMP
P110	Fieldy's	COSM OD BASS AMP
P111	Deep&Throaty	COSM OD BASS AMP
P112	Grunge GT-6B	COSM OD BASS AMP
P113	Anthony FLNG	COSM OD BASS AMP
P114	Pitch Double	COSM OD BASS AMP
P115	PseudoDefret	COSM OD BASS AMP
P116	Graham Slap	COSM OD BASS AMP
P117	Lowdown	COSM OD BASS AMP
P118	EnhancedSlap	COSM OD BASS AMP
P119	Demon Child	COSM OD BASS AMP
P120	Funkadelic	COSM OD BASS AMP

Réglages détaillés pour la correction de justesse (Correction Event Map)

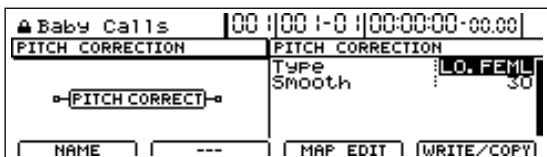
La version 2 permet de déterminer le moment précis et le niveau de correction de la hauteur quand vous utilisez la fonction Pitch Correction. Cela vous permet de sélectionner et de n'éditer qu'un passage donné du chant.

Pour une correction précise de la hauteur, le point de départ de la correction et la hauteur corrigée sont spécifiés ensemble. Ces informations sont appelées "**Correction Event Map**".

Pour ajuster la hauteur avec cette "Correction Map", procédez comme suit.

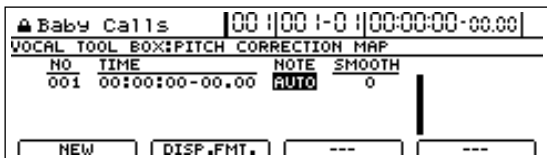
1. Choisissez le patch que vous souhaitez corriger.
2. A la page de sélection de hauteur "Vocal Tool Box", appuyez sur [F2] (EDIT).

La page "Pitch Correction Edit" apparaît.



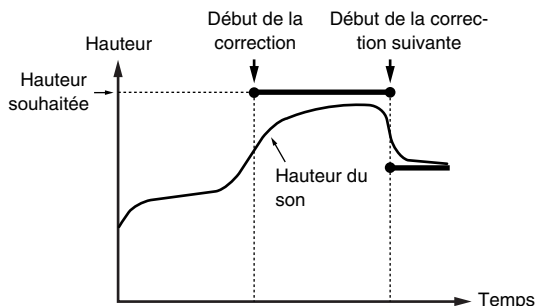
3. Appuyez sur [F3] (MAP EDIT).

La page "Pitch Correction Map" apparaît.



La page "Pitch Correction Map" permet de spécifier à quels moments la justesse doit être corrigée et indiquer la hauteur escomptée.

Ces interventions ponctuelles sont appelées des "**événements de correction**".



Grâce à ces événements de correction, vous pouvez donc limiter les interventions aux "cas graves".

Comme ces interventions suivent une séquence (un ordre), vous pouvez programmer une liste spécifiant les endroits devant subir une correction. Cette liste est appelée "**Correction Event Map**".

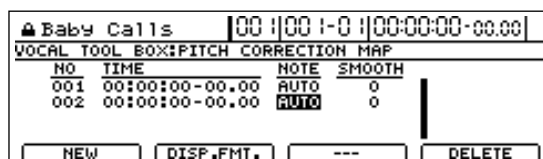
Au départ, la liste ne contient qu'une entrée ("AUTO").

AUTO:

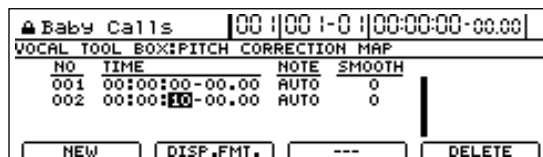
A partir de l'endroit spécifié, toutes les hauteurs changent par pas de demi-tons. (Le fonctionnement est le même que pour la correction de justesse des versions antérieures à la version 1.10.)

4. Appuyez sur [F1] (NEW).

Vous venez d'insérer un nouvel événement de correction.

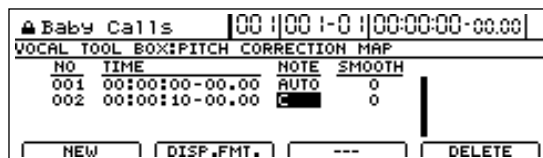


5. Amenez le curseur sur "TIME" et spécifiez l'endroit où cette correction doit entrer en vigueur avec la molette TIME/VALUE.



* L'événement se trouvant au début du morceau ne peut pas être déplacé.

6. Amenez le curseur sur "NOTE" et utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier la hauteur souhaitée.



NOTE:

OFF

Aucune correction n'est effectuée à partir de cet endroit. La partie de chant ne change donc pas.

AUTO

A partir de l'endroit spécifié, toutes les hauteurs changent par pas de demi-tons.

(Le fonctionnement est le même que pour la correction de justesse des versions antérieures à la version 1.10.)

C, C#, -A#, B

A partir de cette position, la partie de chant adopte la hauteur choisie ici.

Réglages détaillés pour la correction de justesse (Correction Event Map)

7. Amenez le curseur sur "SMOOTH" et spécifiez la vitesse de correction.

Baby Calls 00 00 1-0 00:00:00-00:00			
VOCAL TOOL BOX: PITCH CORRECTION MAP			
NO	TIME	NOTE	SMOOTH
001	00:00:00-00:00	AUTO	0
002	00:00:10-00:00	C	-5

NEW | DISP.FMT. | --- | DELETE

SMOOTH -100~+100

La valeur réglée ici est ajoutée à la valeur du paramètre du patch "Smooth" (p. 118 dans le Mode d'emploi).

Avec un réglage "0", la vitesse de correction est celle choisie avec le paramètre "Smooth" du patch.

Plus une valeur négative augmente, plus la correction est rapide par rapport à la vitesse réglée pour le patch.

Inversement, plus une valeur positive augmente, plus la correction est douce.

- * Réglez la valeur pour que la somme des valeurs soit située dans la plage 0~100. La correction de justesse est sans effet si la valeur est inférieure à 0 ou supérieure à 100.

8. Appuyez sur [F1] (NEW).

Vous venez d'insérer un nouvel événement de correction.

9. Amenez le curseur sur "TIME" et utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier l'endroit où la correction doit être désactivée.

Baby Calls 00 00 1-0 00:00:00-00:00			
VOCAL TOOL BOX: PITCH CORRECTION MAP			
NO	TIME	NOTE	SMOOTH
001	00:00:00-00:00	AUTO	0
002	00:00:10-00:00	C	+5
003	00:00:15-00:00	C	+5

NEW | DISP.FMT. | --- | DELETE

10. Amenez le curseur sur "NOTE" et choisissez "OFF".

Baby Calls 00 00 1-0 00:00:00-00:00			
VOCAL TOOL BOX: PITCH CORRECTION MAP			
NO	TIME	NOTE	SMOOTH
001	00:00:00-00:00	AUTO	0
002	00:00:10-00:00	C	+5
003	00:00:12-00:00	OFF	+5

NEW | DISP.FMT. | --- | DELETE

11. Lancez la reproduction du morceau à partir du début.

Quand un événement de correction spécifie le nom de note sous NOTE, la première correction intervient à l'endroit spécifié à l'étape 5 et s'arrête à la position entrée à l'étape 9.

12. Pour supprimer des événements de correction superflus, amenez-y le curseur et appuyez sur [F4] (DELETE).

L'événement choisi disparaît.

- * L'événement de correction au début du morceau ne peut pas être effacé. Au lieu d'effacer un événement dont vous n'avez pas besoin, vous pouvez aussi régler sa fonction sur "OFF".

13. Répétez les étapes 4~12 autant de fois que nécessaire pour délimiter tous les endroits nécessitant une correction.

14. Pour conserver les événements que vous venez d'entrer, sauvegardez le morceau (p. 72 dans le Mode d'emploi).

NOTE

Un morceau ne peut contenir qu'une seule "Correction Event Map". Le choix d'un autre patch pour la correction de hauteur ne change rien à la "Correction Event Map".

Réglages de chœurs plus précis (Harmony Event Map)

Quand vous utilisez des chœurs avec la version 2, vous pouvez spécifier avec précision les timings et hauteurs dans l'harmonie ainsi que l'état activé/coupé des chœurs. Cela vous permet notamment d'ajouter les harmonies que vous voulez au chant solo. Pour les chœurs détaillés, les moments auxquels ils démarrent et s'arrêtent ainsi que les hauteurs utilisées pour les harmonies sont spécifiés ensemble. Ces données de timing et de hauteur sont appelées des "Harmony Event Map".

Voici comment modifier les hauteurs avec la "Harmony Event Map".

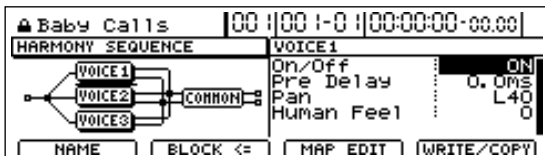
1. Choisissez le patch devant être piloté par la séquence d'harmonies.
2. A la page de sélection de hauteur "Vocal Tool Box", appuyez sur [F2] (EDIT).

La page "Harmony Sequence Edit" apparaît.



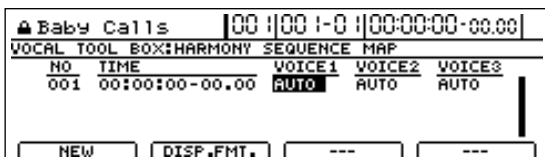
3. Appuyez sur [F3] (=> PRM.).

La page "Harmony Sequence Parameter" apparaît.



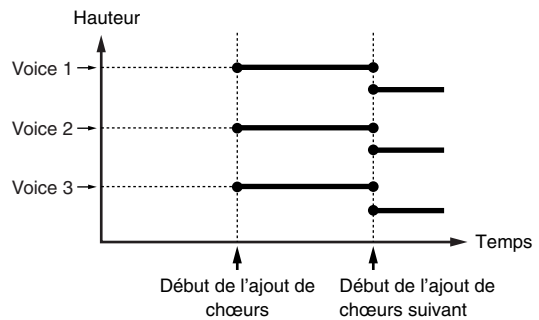
4. Appuyez sur [F2] (MAP EDIT).

La page "Harmony Sequence Map" apparaît.



La page "Harmony Sequence Map" permet de spécifier à quels moments les chœurs doivent chanter et comment les voix doivent être distribuées.

Ces données de timing et de hauteur sont appelées des "événements d'harmonie".



Grâce aux événements d'harmonie, vous pouvez spécifier où les chœurs doivent être audibles.

Comme ces interventions suivent une séquence (un ordre), vous pouvez programmer une liste spécifiant les endroits voulus. Cette liste est appelée "Harmony Event Map".

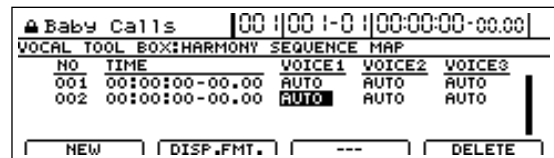
Au départ, il n'existe qu'un événement d'harmonie, "AUTO", qui se trouve au début de la liste.

AUTO:

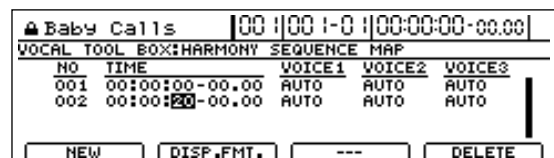
A l'endroit indiqué par l'événement, les chœurs s'exécutent en suivant les accords de l'arrangement rythmique.

5. Appuyez sur [F1] (NEW).

Vous venez d'insérer un nouvel événement d'harmonie.

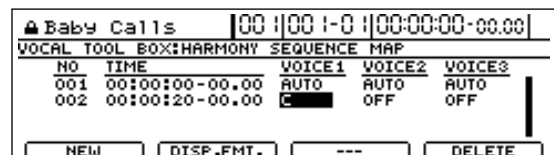


6. Amenez le curseur sur "TIME" et spécifiez l'endroit où les chœurs doivent commencer avec la molette TIME/VALUE.



* L'événement d'harmonie se trouvant au début du morceau ne peut pas être déplacé.

7. Amenez le curseur sur "VOICE1" et utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier la hauteur de la première voix de chœur.



Réglages de chœurs plus précis (Harmony Event Map)

VOICE1:

OFF

La première voix ne retentit pas à partir de cet endroit.

AUTO

À l'endroit indiqué par l'événement, cette voix retentit en suivant les accords de l'arrangement rythmique. (Le fonctionnement est le même que pour la séquence d'harmonies des versions antérieures à la version 1.10.)

C, C#, -A#, B

À l'endroit indiqué par l'événement, la voix en question chante la note choisie.

Si "+" est ajouté à "AUTO" ou à "NOTE", elle chante un octave plus haut.

Si "-" est ajouté à "AUTO" ou à "NOTE", elle chante un octave plus bas.

8. Répétez ces étapes pour préparer "VOICE2" et "VOICE3".
9. Appuyez sur [F1] (NEW).
Vous venez d'insérer un deuxième événement d'harmonie.
10. Amenez le curseur sur "TIME" et spécifiez l'endroit où les chœurs doivent s'arrêter avec la molette TIME/VALUE.

Baby Calls 00 00 1-0 00:00:00-00:00					
VOCAL TOOL BOX:HARMONY SEQUENCE MAP					
NO	TIME	VOICE1	VOICE2	VOICE3	
001	00:00:00-00:00	AUTO	AUTO	AUTO	
002	00:00:20-00:00	C	E	G	
003	00:00:30-00:00	C	E	G	

11. Amenez le curseur sur "VOICE1" et choisissez "OFF".

Baby Calls 00 00 1-0 00:00:00-00:00					
VOCAL TOOL BOX:HARMONY SEQUENCE MAP					
NO	TIME	VOICE1	VOICE2	VOICE3	
001	00:00:00-00:00	AUTO	AUTO	AUTO	
002	00:00:20-00:00	C	E	G	
003	00:00:30-00:00	OFF	E	G	

12. Répétez ces étapes pour régler "VOICE2" et "VOICE3" sur "OFF".
13. Lancez la reproduction du morceau à partir du début.
Quand l'événement d'harmonie spécifie le nom de note sous VOICE (1~3), les chœurs commencent à l'endroit spécifié à l'étape 5 et s'arrêtent à la position entrée à l'étape 10.

14. Pour supprimer des événements d'harmonie superflus, amenez-y le curseur et appuyez sur [F4] (DELETE).
L'événement choisi disparaît.

* L'événement d'harmonie au début du morceau ne peut pas être effacé. Si vous n'en avez pas besoin, réglez sa fonction sur "OFF".

15. Répétez les étapes 5~14 pour compléter votre partie de chœurs.
16. Pour conserver les événements que vous venez d'entrer, sauvegardez le morceau (p. 72 dans le Mode d'emploi).

NOTE

Chaque morceau ne peut contenir qu'une seule "Harmony Event Map". Le choix d'un autre patch pour la séquence d'harmonies ne change rien à la "Harmony Event Map".

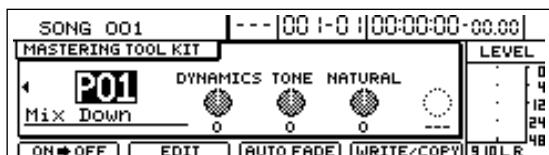
Régler les effets 'Mastering Tool Kit' et le volume

La version 2 vous permet non seulement de sélectionner les patches 'Mastering Tool Kit' mais aussi d'en changer les réglages avec les commandes VALUE 1~3.

1. Sélectionnez un patch "Mastering Tool Kit".

2. Appuyez sur le bouton PAGE SCROLL [►].

Les commandes d'écran VALUE (1~3) apparaissent.



3. Utilisez les commandes VALUE 1~3 pour conférer le son voulu à la piste 15/16.

Commande VALUE 1: DYNAMICS

Permet de spécifier la différence entre les niveaux les plus faibles et les plus élevés. Tournez la commande vers la droite pour obtenir un niveau plus égal. S'il est vrai que cela rend les passages calmes plus audibles, vous sacrifiez aussi une partie de la dynamique inhérente à la musique.

Tournez la commande vers la gauche pour augmenter les variations de niveau. Dans ce cas, la "pression sonore" semble diminuer. En échange, vous obtenez cependant un résultat plus naturel.

Mettez la commande au centre pour ne rien changer au mixage original.

Commande VALUE 2: TONE

Tournez la commande vers la droite pour accentuer les fréquences graves et aiguës.

En la tournant vers la gauche, vous obtenez un signal plus "discret" qui ne met pas les graves et aigus en exergue.

Mettez la commande au centre pour ne rien changer au mixage original.

Commande VALUE 3: NATURAL

Tournez cette commande vers la droite si le "Mastering Tool Kit" doit opérer de façon plus progressive afin d'obtenir un résultat plus naturel. Comme les sauts de volume ne sont pas toujours amortis, vous aurez sans doute tendance à diminuer le volume global, ce qui serait un peu dommage.

Tournez la commande vers la gauche si le "Mastering Tool Kit" doit rester sur le qui-vive et intercepter d'éventuels sauts de volume. Méfiez-vous cependant d'un effet trop perceptible qui apparaît souvent artificiel.

Mettez la commande au centre pour ne rien changer au mixage original.

* Les réglages des commandes VALUE 1~3 ne sont pas mémorisés dans les patches – ils s'appliquent à tous les patches.

NOTE

Il peut y avoir de la distorsion avec certains réglages. Une fois de plus, il importe de bien écouter pendant que vous manipulez les commandes VALUE 1~3 afin d'éviter tout soupçon de saturation.

Importer des morceaux du BR-1180CD/1200CD avec un CD-R/RW (BR-1180CD/1200CD Song Convert)

Avec la version 2, vous pouvez convertir, sans opération supplémentaire, des morceaux créés sur le BR-1180CD/1200CD et les importer dans le BR-1600CD.

NOTE

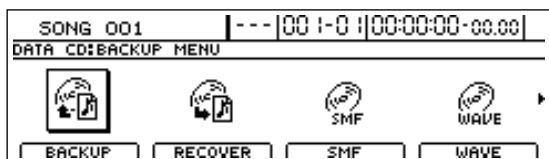
- Les utilisateurs de la version 1.10 noteront que la fonction de conversion des morceaux du BR-1180CD existe déjà pour la version 1.10).
- Pour importer des morceaux du BR-1180CD/1200CD, il faut que ces morceaux soient archivés sur un CD-R/RW avec la fonction "Song Backup". Il est impossible d'importer des morceaux de disques créés avec la fonction "HDD Backup".

1. Insérez le CD-R/RW contenant les morceaux archivés du BR-1180CD/1200CD dans le lecteur CD-R/RW du BR-1600CD.

Le témoin du lecteur se met à clignoter. Attendez qu'il s'éteigne avant de continuer.

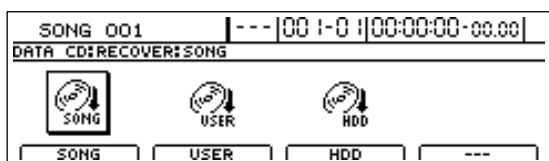
2. Appuyez sur CD-R/RW [DATA SAVE/LOAD].

La page "Data CD" apparaît.



3. Appuyez sur [F2] (RECOVER) ou amenez le curseur sur "RECOVER" et appuyez sur [ENTER/YES].

La page "Recover" apparaît.



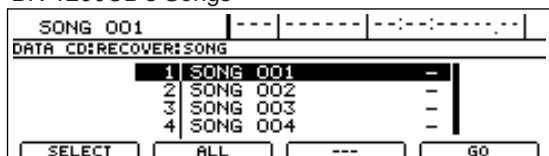
4. Appuyez sur [F1] (SONG) ou amenez le curseur sur "SONG" et appuyez sur [ENTER/YES].

Une liste des morceaux archivés disponibles sur le CD-R/RW est affichée.

BR-1180CD's Songs



BR-1200CD's Songs



5. Amenez le curseur sur le morceau que vous voulez convertir et appuyez sur [F1] (SELECT).

Le morceau est sélectionné pour la conversion.

Vous pouvez choisir plusieurs morceaux pour la conversion. Les morceaux ainsi sélectionnés sont reconnaissables à l'astérisque (*). Appuyez une fois de plus sur [F1] pour annuler la sélection.

Pour convertir tous les morceaux du CD-R/RW en une fois, appuyez sur [F2] (ALL).

Tous les morceaux sont sélectionnés pour la conversion.

Appuyez une fois de plus sur [F2] pour annuler la sélection. Ce faisant, vous désélectionnez tous les morceaux.

6. Après avoir choisi tous les morceaux à convertir, appuyez sur [F4] (CONVERT).

Le BR-1600CD lance la conversion.

Une fois la conversion terminée, "Complete!" apparaît.

NOTE

Si vous utilisez le BR-1180 (sans lecteur CD-R/RW), il est impossible d'archiver les morceaux sur CD-R/RW et donc de les importer.

Les données suivantes ne peuvent pas être importées du BR-1180CD.

■ Pistes individuelles

- Données enregistrées
- PAN/EQ
- CHORUS/REVERB SEND LEVEL

■ Les données suivantes de la banque de morceaux

- Patches d'effets (sauf les patches utilisant l'algorithme EG MULTI 1)
- Arrangements rythmiques (les arrangements utilisant des motifs préprogrammés/utilisateur sont vides)
- Motifs rythmiques
- Boucles

■ Marqueurs

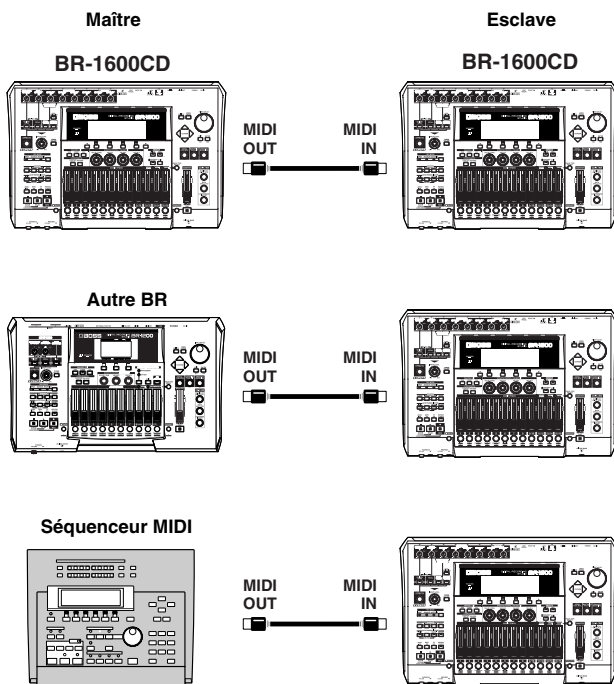
Les scènes et leurs liens sont effacés.

- * Les données enregistrées sur le BR-1180CD en mode MT1/MT2/LV1/LV2 sont converties en LIN.

Synchroniser le BR-1600CD avec un autre BR ou un séquenceur MIDI (esclave MTC)

Avec la version 2, le BR-1600CD peut recevoir des messages de synchronisation appelés "MIDI Time Code" (MTC). Ils vous permettent de synchroniser la reproduction avec un appareil externe. Avec de telles configurations, un autre BR (BR-8/532/864/900CD/1180/1180CD/1200CD) ou un séquenceur MIDI est l'élément maître et asservit le BR-1600CD.

1. Utilisez un câble MIDI pour brancher l'appareil maître au BR-1600CD (esclave) comme illustré.



2. Réglez l'appareil maître et le BR-1600CD (esclave) de la façon suivante.

■ Deux BR-1600CD servent de maître et d'esclave:

* Dans ce cas, le signal du BR-1600CD maître est envoyé via la prise DIGITAL OUT à la prise DIGITAL IN du BR-1600CD asservi.

● Maître:

- 1) Appuyez sur [UTILITY].
La page "Utility Menu" apparaît.
- 2) Amenez le curseur sur "SYNC" et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SYNC) si l'icône SYNC est affichée.
La page avec les paramètres de synchronisation (SYNC) apparaît.
- 3) Amenez le curseur sur "Sync Generator" et sélectionnez "MTC" avec la molette TIME/VALUE.

● Esclave:

Effectuez les mêmes opérations que sur l'élément maître mais réglez "MTC Type" pour qu'il corresponde au réglage de l'élément maître et "MTC Slave" sur "ON".

■ Un BR est l'élément maître:

● Maître:

Réglez "Sync Generator" sur "MTC".

● Esclave (BR-1600CD):

- 1) Appuyez sur [UTILITY].
La page "Utility Menu" apparaît.
- 2) Amenez le curseur sur "SYNC" et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SYNC) si l'icône SYNC est affichée.
La page avec les paramètres de synchronisation (SYNC) apparaît.
- 3) Amenez le curseur sur "MTC Type" et réglez-le avec la molette TIME/VALUE en fonction du réglage de l'appareil maître.
- 4) Amenez le curseur sur "MTC Slave" et sélectionnez "ON" avec la molette TIME/VALUE.

■ Un séquenceur MIDI est l'élément maître:

● Maître:

Consultez le mode d'emploi du séquenceur MIDI et réglez-le pour qu'il transmette des signaux MTC.

* Il est impossible de synchroniser les appareils si le séquenceur MIDI n'est pas compatible MTC.

● Esclave (BR-1600CD):

- 1) Appuyez sur [UTILITY].
La page "Utility Menu" apparaît.
- 2) Amenez le curseur sur "SYNC" et appuyez sur [ENTER/YES].
Vous pouvez aussi appuyer sur [F2] (SYNC) si l'icône SYNC est affichée.
La page avec les paramètres de synchronisation (SYNC) apparaît.
- 3) Amenez le curseur sur "MTC Type" et réglez-le avec la molette TIME/VALUE en fonction du réglage de l'appareil maître.
- 4) Amenez le curseur sur "MTC Slave" et sélectionnez "ON" avec la molette TIME/VALUE.

Esclave MTC

OFF:

Aucun signal MTC n'est reçu.

ON:

À la réception de signaux MTC, le type MTC est automatiquement détecté et l'appareil synchronisé.

- 3. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT/NO] pour retourner à la page principale.**

- 4. Pour enregistrer avec l'appareil asservi, appuyez sur le bouton [REC] du BR-1600CD asservi pour le faire cli-gnoter en rouge (attente d'enregistrement).**

N'appuyez pas encore sur [PLAY].

Il est inutile d'appuyer sur [REC] si vous voulez seulement reproduire (lire) les données.

- 5. Lancez la reproduction avec l'appareil maître (appuyez sur le bouton [PLAY] du BR).**

Dès qu'il reçoit des signaux MTC de l'appareil maître, le BR-1600CD asservi lance automatiquement la reproduction synchronisée des données. Si vous avez mis l'esclave en attente d'enregistrement à l'étape 4, l'enregistrement commence.

NOTE

La synchronisation peut mettre quelques secondes à se stabiliser après le démarrage de la reproduction. Durant cet intervalle, la hauteur des données enregistrées ou reproduites peut également être instable. Laissez donc environ une mesure vide avant le début de morceaux ou à tout autre endroit où la synchronisation doit commencer.

- 6. Pour arrêter la reproduction, arrêtez le séquenceur MIDI.**

Le BR-1600CD asservi s'arrête simultanément.

Sauvegarder les données de toutes les pistes simultanément en format WAV/AIFF

La version 2 permet de sauvegarder en une fois les données de toutes les pistes enregistrées sur ordinateur via USB en format WAV ou AIFF.

Avec Windows:

A l'étape 5 de la procédure de la p. 248 du mode d'emploi, tournez la molette TIME/VALUE vers la droite pour sélectionner *-* au lieu d'un numéro de piste. Le reste de la procédure est identique à celle de la p. 248~249.

Avec Macintosh:

A l'étape 5 de la procédure de la p. 250 du mode d'emploi, tournez la molette TIME/VALUE vers la droite pour sélectionner *-* au lieu d'un numéro de piste. Le reste de la procédure est identique à celle de la p. 250~251.

