

# DR-880

# Dr. Rhythm

## Mode d'emploi

Félicitations et merci d'avoir opté pour la boîte à rythme BOSS DR-880 Dr. Rhythm. Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement les sections intitulées:

- “**Consignes de sécurité**” à la page 2
- “**Remarques importantes**” à la page 4

Ces sections donnent des informations importantes concernant l'utilisation appropriée du produit.

En outre, pour maîtriser correctement chaque fonction de votre nouvelle acquisition, veuillez lire entièrement le mode d'emploi. Conservez ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

### ■ Conventions en vigueur dans ce mode d'emploi

- Les termes ou numéros entre crochets droits [ ] représentent des boutons.

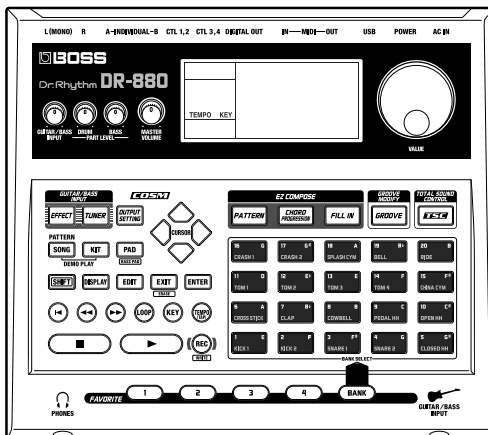
[EFFECT]      Bouton EFFECT

[PATTERN]    Bouton PATTERN

- Des renvois tels que (p. \*\*) indiquent les pages du mode d'emploi où vous trouverez des informations complémentaires.

### Copyright © 2004 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.






# CONSIGNES DE SECURITÉ

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

### A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Prudence


 <b>AVERTISSEMENT</b>	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
 <b>PRUDENCE</b>	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 ce produit, lisez les instructions données ci-dessous et dans le mode d'emploi. 

- N'ouvrez pas et ne modifiez d'aucune façon l'appareil ou son adaptateur secteur. 


- N'essayez pas de réparer ce produit 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 après-vente Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 


- Ne placez jamais ce produit 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.



- Veillez à placer ce produit 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 ce produit. 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. 

- 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! 

- Ce produit, 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 pèsent à l'intérieur de ce produit.   


## **AVERTISSEMENT**

- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez le cordon de l'adaptateur secteur 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 le produit
  - le produit a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon),
  - le produit 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 ce produit.

- Protégez ce produit contre tout coup ou impact important.  
(Ne le laissez pas tomber!)

- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de ce produit 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 puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et, éventuellement, entraîner une fusion.

- Avant d'utiliser ce produit 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 JAMAIS un 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(nt) d'être endommagé(s).

## **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. Si ce produit ne va pas être utilisé 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.

- Évitez 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 ce produit 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 un risque d'orage, débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale.

# Remarques importantes

Outre les informations de la section “Consignes de sécurité” à la page 2, veuillez lire et suivre les conseils suivants:

## Alimentation

- Ne connectez jamais ce produit 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 ce produit 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 ce produit à d'autres appareils, 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 ce produit 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 ce produit ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Ce produit peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- Il peut y avoir du bruit si vous utilisez des moyens de communication sans fil (tel qu'un téléphone mobile) à proximité de ce produit. 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 ce produit ou coupez-le.

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

## Entretien

- Pour nettoyer ce produit, 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 ce produit 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 ce produit sont perdues s'il doit subir une réparation. Archivez donc toujours vos données importantes avec un autre dispositif MIDI (un séquenceur, par exemple) ou un ordinateur; vous pouvez aussi les noter sur papier (si possible). Durant les réparations, les techniciens tentent, dans la mesure du possible, d'éviter toute perte de 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 ce produit. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil sur un autre appareil MIDI (un séquenceur, par exemple) ou un ordinateur.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données de la mémoire de ce produit une fois qu'elles ont été perdues. 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 ce produit. Un maniement trop brutal peut entraîner des dysfonctionnements.
- Vitez 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 ce produit, emballez-le, si possible, dans son emballage d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (EV-5, disponible en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager ce produit.
- 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 ce produit. 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 explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran. Notez toutefois que votre produit peut contenir une version plus récente du système (proposant de nouveaux sons, par exemple); dans ce cas, ce que vous voyez à l'écran peut différer de ce qui est indiqué dans le manuel.

## Maniement de CD-ROM

- Évitez 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.

\* 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: "Système d'exploitation Microsoft® Windows®".

\* Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.

\* Mac OS est une marque commerciale d'Apple Computer, Inc.

\* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leur détenteur respectif.

\* OMS est une marque déposée de Opcode Systems, Inc.

\* FreeMIDI est une marque commerciale de Mark of the Unicorn, Inc.

# Sommaire

<b>Consignes de sécurité</b> .....	<b>2</b>
<b>Remarques importantes</b> .....	<b>4</b>
<b>Caractéristiques principales</b> .....	<b>11</b>
<b>Faces avant et arrière</b> .....	<b>13</b>
Face avant .....	13
Face arrière.....	16
<b>Avant de commencer à jouer</b> .....	<b>17</b>
Connexions .....	17
Mise sous/hors tension.....	18
Réglage du contraste de l'écran .....	20

## **Démarrage rapide .....21**

---

<b>Écouter le morceau de démonstration</b> .....	<b>22</b>
<b>Jouer avec les pads</b> .....	<b>23</b>
Utiliser différents sons (changer de banque de pads).....	23
<b>Écouter les motifs</b> .....	<b>24</b>
Sélection et reproduction de motifs .....	24
Changer le tempo.....	26
Transposer le motif.....	27
Reproduire un motif avec d'autres sons (changer de kit).....	28
Changer le timbre et la réverbération avec la fonction TSC.....	30
<b>Accompagner les motifs à la guitare/basse</b> .....	<b>32</b>
Effets spéciaux pour guitare/basse.....	33

## **Chapitre 1 Survol de la DR-880 .....35**

---

<b>Guide d'utilisation de la DR-880 (de la création de motif à la reproduction)</b> .....	<b>36</b>
<b>Motifs et morceaux</b> .....	<b>38</b>
Motifs (Patterns).....	38
Morceaux (Songs).....	39
Kits .....	40
Banque de pads.....	41
Fonction TSC (Total Sound Control).....	42
<b>Section guitare/basse</b> .....	<b>43</b>
Effet pour guitare.....	43
<b>Flux du signal (jusqu'à la sortie)</b> .....	<b>44</b>
Prises de sortie.....	45
Réglages de sortie .....	45

<b>Opérations courantes et affichage</b> .....	<b>46</b>
Changer de banque de pads.....	46
Déplacer le curseur.....	46
Changer de page d'écran.....	46
Modifier une valeur.....	47
Affichage de la page de reproduction (Play).....	47

## **Chapitre 2 Motifs (Patterns) Reproduction, enregistrement, édition .....49**

<b>Reproduire un motif</b> .....	<b>50</b>
Changer le tempo.....	50
Transposition.....	50
Changer l'affichage.....	51
<b>Enregistrer un motif</b> .....	<b>52</b>
Enregistrement en temps réel et pas à pas.....	52
Avant de commencer l'enregistrement.....	52
<1> Sélectionner une mémoire de motif utilisateur.....	52
<2> Réglages de base pour le motif.....	53
<3-1> Enregistrer en temps réel.....	54
<3-2> Enregistrer pas à pas.....	55
<4> Enregistrer une suite d'accords.....	58
<5> Enregistrer un fill-in.....	60
<b>Édition de motif (Pattern Edit)</b> .....	<b>61</b>
Copier une partie d'un motif (Copy Measure).....	61
Insérer des mesures vides dans un motif (Insert Measure).....	62
Effacer une partie d'un motif (Erase).....	63
Supprimer des mesures (Delete).....	64
<b>Sauvegarder un motif</b> .....	<b>65</b>
Nommer un motif (Pattern Name).....	65
Sauvegarder un motif.....	65
<b>Copier/effacer un motif</b> .....	<b>66</b>
Copier un motif.....	66
Effacer un motif.....	66

## **Chapitre 3 EZ Compose/ Groove Modify.....67**

<b>Utiliser EZ Compose</b> .....	<b>68</b>
Créer un motif (Pattern).....	68
Ajouter une suite d'accords.....	69
Ajouter un fill-in.....	70
<b>Utiliser Groove Modify</b> .....	<b>71</b>
Varier la dynamique (Velocity Modify).....	71
Ajouter des "ghost notes".....	72
Créer un shuffle.....	73

---

## Chapitre 4 Song (enregistrer/éditer/reproduire) ..75

---

<b>Enregistrer un morceau.....</b>	<b>76</b>
Avant de commencer .....	76
<1> Sélectionner la mémoire de morceau utilisateur .....	76
<2> Effectuer les réglages de base pour le morceau.....	76
<3> Enregistrer un morceau pas à pas .....	77
<b>Sauvegarder un morceau .....</b>	<b>79</b>
Attribuer un nom au morceau (Song Name).....	79
Sauvegarder le morceau .....	79
<b>Copier/effacer un morceau.....</b>	<b>80</b>
Copier un morceau .....	80
Effacer (Clear) un morceau.....	80
<b>Reproduire un morceau.....</b>	<b>81</b>
Changer le tempo.....	81
Transposition.....	82
Mise en boucle d'un passage donné .....	82
Changer l'affichage.....	83

## Chapitre 5 Jouer de la guitare/basse .....85

---

<b>Utiliser les effets .....</b>	<b>86</b>
Changer de patch d'effets.....	86
Éditer un patch d'effets.....	86
<b>Sauvegarder/copier un patch d'effet.....</b>	<b>88</b>
Attribuer un nom à un patch d'effet.....	88
Sauvegarder un patch d'effet.....	89
Copier un patch d'effet .....	89
<b>Accordeur/Pédale d'expression .....</b>	<b>90</b>
Accorder la guitare/basse .....	90
Utiliser une pédale d'expression comme pédale de volume.....	91
<b>Liste des paramètres des effets de guitare .....</b>	<b>92</b>
GTR MULTI (multi-effet de guitare).....	92
BASS MULTI .....	92
ACO (Acoustique) MULTI.....	92
Description des effets.....	93

## Chapitre 6 Éditer les réglages TSC .....99

---

<b>Édition de patch TSC.....</b>	<b>100</b>
Procédure .....	100
<b>Sauvegarder/copier un patch TSC .....</b>	<b>103</b>
Nommer un patch TSC .....	103
Sauvegarder un patch TSC.....	103
Copier un patch TSC .....	104

---



---

## Chapitre 7 Créer un kit original (Kit Edit) ..... 105

---

<b>Éditer un kit .....</b>	<b>106</b>
Sélectionner le kit à éditer.....	106
Éditer la partie de batterie .....	106
Éditer la partie de basse .....	110
<b>Sauvegarder/copier un kit.....</b>	<b>113</b>
Nommer un kit.....	113
Sauvegarder un kit .....	113
Copier un kit.....	114

## Chapitre 8 Fonctions pratiques/ Réglages système ..... 115

---

<b>Fonction FAVORITE.....</b>	<b>116</b>
Charger les données assignées.....	116
Assignation à une mémoire FAVORITE .....	117
<b>Sauvegarder tous les réglages en vigueur.....</b>	<b>118</b>
<b>Réglages du système .....</b>	<b>119</b>
Réglage du signal de sortie (Output Setting).....	119
Réglage de la sensibilité des pads (Pad Sens).....	120
Diapason de la partie de basse.....	120
Utiliser des commutateurs au pied .....	121
Ajouter un décompte.....	123
Reproduction de tous les motifs/morceaux avec le même kit/patch TSC ....	123
Choix du motif par défaut à la mise sous tension.....	124

## Chapitre 9 Exploitation du MIDI..... 125

---

<b>Piloter la DR-880 à partir d'un appareil MIDI externe/Piloter un appareil MIDI externe de la DR-880 .....</b>	<b>126</b>
Réglage du canal MIDI .....	126
Réception des messages Volume.....	126
<b>Synchroniser la DR-880 avec un enregistreur numérique ou un séquenceur MIDI .....</b>	<b>128</b>
Sync Mode.....	128
<b>Enregistrer le jeu d'un appareil MIDI externe sur la DR-880.....</b>	<b>130</b>
Enregistrer une exécution sur un clavier MIDI ou un multipad MIDI.....	130
Enregistrer une exécution d'un séquenceur ou une boîte à rythme .....	130
<b>Transfert/récupération de données avec la DR-880 (Bulk Dump).....</b>	<b>131</b>
Device ID.....	131
Transfert de données de la DR-880 (Bulk Dump).....	131

---

**Chapitre 10 Utiliser USB ..... 133**

---

<b>Avant d'utiliser USB.....</b>	<b>134</b>
Systèmes d'exploitation reconnus.....	134
Remarques concernant USB.....	134
Choisir le mode USB.....	134
<b>Importer des fichiers SMF pour créer un motif.....</b>	<b>135</b>
Utilisateurs Windows.....	135
Utilisateurs Macintosh.....	137
<b>Archiver les données de la DR-880 (Backup).....</b>	<b>138</b>
Utilisateurs Windows.....	138
Utilisateurs Macintosh.....	139
<b>Récupérer des données archivées sur ordinateur dans la DR-880 (Recover).....</b>	<b>141</b>
Utilisateurs Windows.....	141
Utilisateurs Macintosh.....	142
<b>Echanger des données MIDI avec l'ordinateur.....</b>	<b>143</b>
Installation et réglage du pilote.....	143
Changer le mode USB.....	143

---

**Appendices ..... 145**

---

<b>Rappel des réglages usine (Factory Reset).....</b>	<b>146</b>
<b>Dépannage.....</b>	<b>147</b>
<b>Messages.....</b>	<b>148</b>
<b>Liste des paramètres.....</b>	<b>149</b>
<b>Données préprogrammées.....</b>	<b>151</b>
<b>Tableau d'équipement MIDI.....</b>	<b>160</b>
<b>Fiche technique.....</b>	<b>162</b>
<b>Index.....</b>	<b>163</b>

# Caractéristiques principales

## ■ Des sons exceptionnels

### ● Haute technologie et qualité

La DR-880 vous permet de jouer facilement des motifs rythmiques à base de batterie et de basse. Elle propose 440 sons de batterie et de percussion les plus récents ainsi que 40 sons de basse différents et vous permet de varier la dynamique afin de rendre le jeu particulièrement expressif. Vous disposez désormais de tout un arsenal au bout des doigts vous permettant de créer des sons d'un réalisme extraordinaire, avec toutes les nuances d'expression.

En plus des 100 kits de batterie préprogrammés, vous pouvez en créer et sauvegarder 100 autres de votre cru.

### ● Manipulations sonores audacieuses avec des effets d'insertion

La partie de batterie dispose de trois processeurs d'effets d'insertion (égalisation à trois bandes et compression). Comme vous pouvez appliquer des effets indépendamment à la grosse caisse, à la caisse claire et aux autres instruments, vous pouvez exploiter ces effets de façon optimale. La partie de basse dispose d'un compresseur et d'un ampli COSM pour simuler avec réalisme le son de basse issu d'un ampli.

#### **COSM (Composite Object Sound Modeling)**

La technologie de modélisation sonore COSM développée par Roland analyse les nombreuses facettes constituant le son original, telles que ses caractéristiques électriques et physiques, le matériel utilisé et l'acoustique, puis génère ensuite un modèle numérique pouvant reproduire le même son.

### ● TSC (Total Sound Control)

La fonction TSC détermine le timbre global et la réverbération. Un égaliseur stéréo à trois bandes et une réverbération de grande qualité vous permettent de recréer des sonorités allant de l'environnement naturel à la réverbération d'une vaste palette de salles.

Les réglages TSC sont sauvegardés sous forme de patches (ensembles de réglages) et peuvent être échangés facilement. Outre les vingt patches

préprogrammés, vous pouvez en créer et sauvegarder vingt autres.

## ■ Motifs rythmiques et morceaux

La DR-880 contient 500 motifs rythmiques préprogrammés et vous permet de créer 500 motifs originaux. En plus de l'enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous pouvez faire appel aux fonctions EZ Compose ou Groove Modify afin de faciliter la création des motifs.

Vous pouvez relier plusieurs motifs rythmiques pour créer un morceau ou "Song" et sauvegarder jusqu'à cent morceaux de votre facture.

### ● Fonctions EZ Compose

Les fonctions EZ Compose facilitent la création de motifs originaux au rythme extraordinaire sans nécessiter l'entrée de notes une par une. Les trois boutons EZ COMPOSE vous permettent de combiner ces fonctions.

#### **[PATTERN]**

Cette fonction vous permet de créer un motif rythmique original en sélectionnant simplement une phrase pour chaque instrument: charleston, grosse caisse et caisse claire ainsi que pour la percussion et la basse.

#### **[CHORD PROGRESSION]**

Cette fonction permet d'ajouter une suite d'accords à la partie de basse en sélectionnant simplement un modèle de suite d'accords. Rien de plus facile que de créer une suite d'accords répétitive ou une suite blues.

#### **[FILL IN]**

Vous disposez de toute une gamme de motifs "fill" allant des fills les plus légers aux fills prenant toute une mesure. Sélectionnez un modèle de fill et insérez-le dans votre motif.

### ● Fonction Groove Modify

Cette fonction vous permet d'ajouter facilement des "ghost notes", opération difficile à réaliser lorsque vous entrez les notes une par une. Vous pouvez faire appel au shuffle ou à la dynamique pour donner le groove voulu à votre motif.

## ■ Entrée pour guitare et basse

La DR-880 est dotée d'une entrée pour guitare/basse et d'un processeur multi-effet intégré de très haute qualité comprenant notamment un effet COSM AMP. Vous pouvez brancher votre guitare/basse directement à la DR-880 et accompagner les motifs rythmiques avec des sons aussi réalistes que si vous utilisiez un ampli.

Le processeur multi-effet intégré propose des algorithmes pour guitare électrique, acoustique et basse. Les réglages de chaque effet sont sauvegardés sous forme de "patches": vous disposez de 50 patches préprogrammés et de 50 patches pour vos réglages perso. La fonction Tuner vous permet d'accorder la guitare ou la basse branchée.

## ■ Convivialité, simplicité, compatibilité

### ● Grand écran rétroéclairé

Le grand écran à cristaux liquides affiche clairement les suites d'accords, les motifs, des infos de jeu et des données d'édition.

### ● Fonction FAVORITE

Vous pouvez assigner des motifs, des morceaux ou des patches d'effets à un bouton pour les charger immédiatement. Cela vous permet de jouer le motif/morceau voulu ou de changer d'effets de guitare d'une simple pression sur un bouton. Comme cette fonction vous permet d'utiliser quatre boutons x 20 banques, vous pouvez assigner jusqu'à 80 motifs, morceaux ou patches d'effets.

### ● Pilotage par commutateur au pied

Vous pouvez brancher jusqu'à quatre commutateurs au pied (disponibles séparément). Lorsque vous jouez de la basse ou de la guitare, ils vous permettent de piloter la DR-880 du pied—idéal pour les sessions d'impro et la scène. Vous pouvez assigner de nombreuses fonctions aux commutateurs au pied pour lancer/arrêter la reproduction, changer de motif, régler le tempo (Tap Tempo) ou changer d'effets de guitare. Vous pouvez aussi brancher une pédale

d'expression afin de vous en servir comme pédale de volume ou pédale wah.

### ● Un éventail de sorties

Outre les jacks 1/4", vous trouverez aussi des prises RCA/cinch pour la sortie maître; vous pouvez ainsi brancher la DR-880 à des consoles de mixage, des amplis, du matériel audio etc. La sortie numérique coaxiale permet d'enregistrer le signal de sortie de la DR-880 directement sur enregistreur numérique, sans perte de qualité.

Les deux sorties individuelles permettent de transmettre exclusivement le signal d'une guitare ou d'une basse à l'ampli ou d'utiliser un processeur d'effets externe pour un son spécifique.

### ● Port USB

Si vous branchez la DR-880 à votre ordinateur via le port USB, vous pouvez charger des données SMF (fichiers standard MIDI) et les utiliser comme motifs rythmiques. Le port USB peut servir d'interface MIDI.

### ● Reproduction synchronisée avec un enregistreur numérique et un séquenceur MIDI

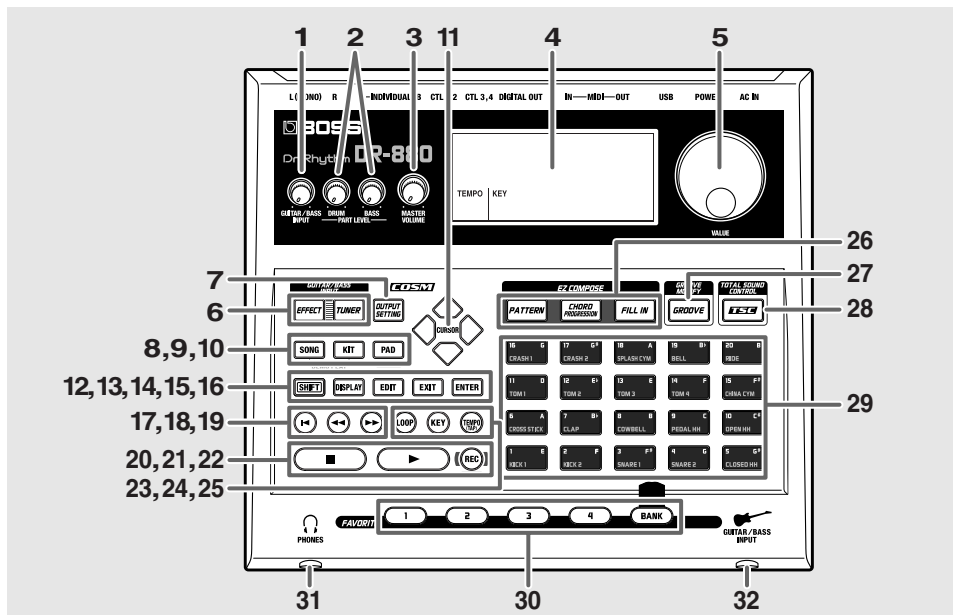
Vous pouvez utiliser MIDI pour synchroniser la DR-880 avec des enregistreurs numériques comme ceux de la série BR ou avec un séquenceur MIDI. Vous pouvez également enregistrer sur la DR-880 les données reproduites par l'appareil MIDI externe.

### ● Pads dynamiques

Les pads sont sensibles à la pression, ce qui vous permet de modifier le volume en fonction de la force que vous exercez sur eux. Lors de l'enregistrement d'un motif, ces variations de pression (la dynamique) sont également enregistrées.

# Faces avant et arrière

## Face avant



**1. Commande GUITAR/BASS INPUT**  
Détermine le niveau de la guitare ou de la basse branchée à la prise GUITAR/BASS INPUT.

**2. PART LEVEL**  
**Commande DRUM**  
Règle le volume de la partie de batterie.  
**Commande BASS**  
Règle le volume de la partie de basse.

**3. Commande MASTER VOLUME**  
Règle le volume global de la DR-880.

**4. Écran**  
Affiche le mode et les réglages en cours.

**5. Molette VALUE**  
Permet de régler la valeur d'un paramètre.

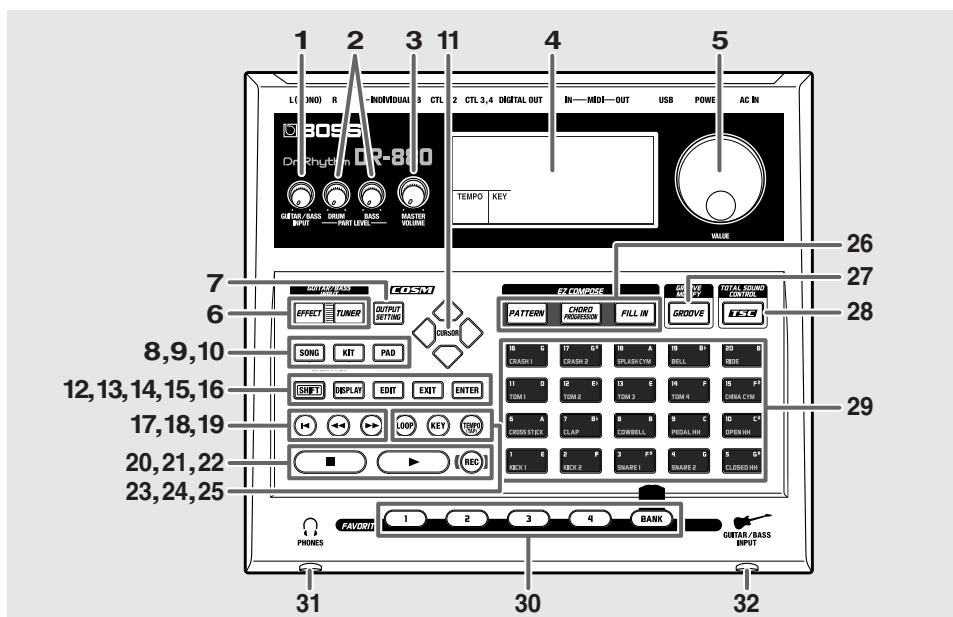
**6. GUITAR/BASS INPUT**  
Ces boutons concernent la guitare ou basse branchée à la prise GUITAR/BASS INPUT.  
**Bouton EFFECT**  
Utilisez ce bouton pour changer l'effet de la guitare/basse, le couper ou en modifier les réglages.

**Bouton TUNER**  
Ce bouton permet d'accorder la guitare/basse.

**7. Bouton OUTPUT SETTING**  
Règle le signal de sortie.

**8. Bouton SONG/PATTERN**  
Alterne entre les modes Song et Pattern.

**9. Bouton KIT**  
Ce bouton permet de changer de kit.



### 10. Bouton PAD

Utilisez ce bouton pour changer de banque de pads.

### 11. Boutons CURSOR

Ces boutons permettent de déplacer le curseur.

### 12. Bouton SHIFT

Ce bouton permet d'accéder aux fonctions alternatives d'autres boutons.

### 13. Bouton DISPLAY

Ce bouton change le contenu affiché à l'écran Pattern ou Song Play.

### 14. Bouton EDIT

Ce bouton permet d'éditer les paramètres.

### 15. Bouton EXIT

Ce bouton permet de quitter une page d'écran.

### 16. Bouton ENTER

Ce bouton finalise une sélection ou confirme une valeur.

### 17. Bouton ◀ (Début)

Retour au début du morceau ou du motif.

### 18. Bouton ◀◀ (Reculer)

Recul vers le début du morceau ou du motif.

### 19. Bouton ▶▶ (Avancer)

Avance vers la fin du morceau ou du motif.

### 20. Bouton ■ (Stop)

Arrête la reproduction du morceau ou du motif.

### 21. Bouton ▶ (Play)

Lance la reproduction du morceau ou du motif.

### 22. Bouton REC (Enregistrement)

Appuyez sur ce bouton pour enregistrer un motif en temps réel (p. 54).

### 23. Bouton LOOP

Active/coupe la reproduction en boucle du morceau (p. 82).

---

**24. Bouton KEY**

Ce bouton permet de changer la tonalité de la reproduction d'un morceau ou d'un motif.

**25. Bouton TEMPO (TAP)**

Ce bouton permet de déterminer le tempo de la reproduction d'un morceau ou d'un motif. Vous pouvez régler le tempo en tapant (légèrement) sur ce bouton à intervalles réguliers (fonction Tap Tempo).

**26. EZ COMPOSE**

Ces boutons donnent accès aux fonctions EZ Compose.

**Bouton PATTERN**

Ce bouton facilite la création de motifs.

**Bouton CHORD PROGRESSION**

Ce bouton facilite l'ajout de suites d'accords.

**Bouton FILL IN**

Ce bouton facilite l'ajout de fill-ins.

**27. Bouton GROOVE MODIFY**

Appuyez sur ce bouton pour utiliser la fonction Groove Modify.

**28. Bouton TSC (Total Sound Control)**

Ce bouton active/coupe le patch TSC ou permet d'en éditer les réglages (p. 30, p. 100).

**29. Pads**

Ces pads produisent les sons de batterie et de basse.

**30. FAVORITE**

Ces boutons permettent de mémoriser 80 (20 banques x 4) numéros correspondant à vos motifs, morceaux ou réglages d'effets favoris.

**Boutons 1~4**

Appuyez sur un de ces boutons pour activer le motif/morceau ou patch de guitare assigné à ce bouton.

**Bouton BANK**

Pour changer de banque de réglages favoris, appuyez sur ce bouton et actionnez un pad.

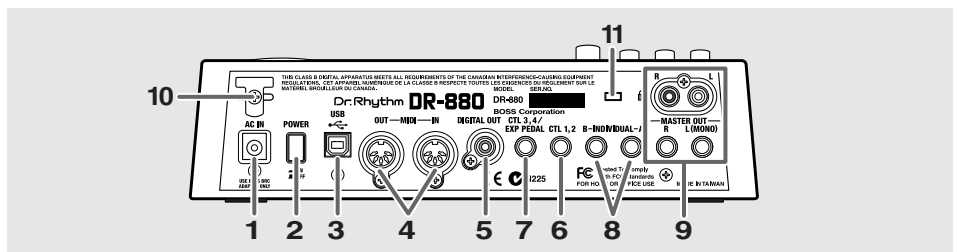
**31. Prise PHONES (casque)**

Branchez un casque à cette prise.

**32. Prise GUITAR/BASS INPUT**

Branchez votre guitare ou basse à cette prise.

## Face arrière



### 1. Prise AC IN (adaptateur)

Branchez ici l'adaptateur secteur fourni (série BRC).

### NOTE

N'utilisez pas d'autre adaptateur que ceux de la série BRC; cela entraînerait des dysfonctionnements.

### 2. Commutateur POWER

Ce commutateur met la DR-880 sous/hors tension.

### 3. Port USB

Ce port vous permet d'utiliser un câble USB pour brancher la DR-880 à l'ordinateur.

### 4. Prises MIDI (IN/OUT)

Ces prises (IN et OUT) permettent de brancher d'autres appareils MIDI afin d'échanger des données MIDI.

Utilisez des câbles MIDI pour les relier à votre séquenceur ou module MIDI.

### 5. Connecteur DIGITAL OUT

Connecteur coaxial produisant un signal de sortie numérique.

Ce signal est identique à celui produit par les prises MASTER OUT.

Branchez-le à un enregistreur numérique.

### 6. Prise CTL 1, 2

Vous pouvez y brancher des commutateurs au pied (FS-6 ou FS-5U; disponibles séparément) pour piloter diverses fonctions de la DR-880.

### 7. Prise CTL 3, 4/EXP PEDAL

Vous pouvez y brancher des commutateurs au pied (FS-6 ou FS-5U; disponibles séparément) ou une pédale d'expression (Roland EV-5; disponible séparément) pour piloter diverses fonctions de la DR-880.

### 8. Prises INDIVIDUAL A, B

Ces prises ne transmettent que les signaux que vous avez choisis.

### 9. Prises MASTER OUT R/L (MONO)

Transmettent des signaux audio en stéréo.

Ces sorties sont dotées de prises jacks 1/4" et de prises RCA/cinch.

Si vous écoutez en mono avec les jacks 1/4", branchez votre matériel à la prise L (MONO).

### 10. Crochet pour cordon

Enroulez le cordon de l'adaptateur autour de ce crochet. Vous éviterez ainsi un débranchement accidentel en cas de traction qui couperait l'alimentation et finirait par surcharger l'adaptateur.

### 11. Verrouillage ( SECURITY LOCK)

<http://www.kensington.com/>

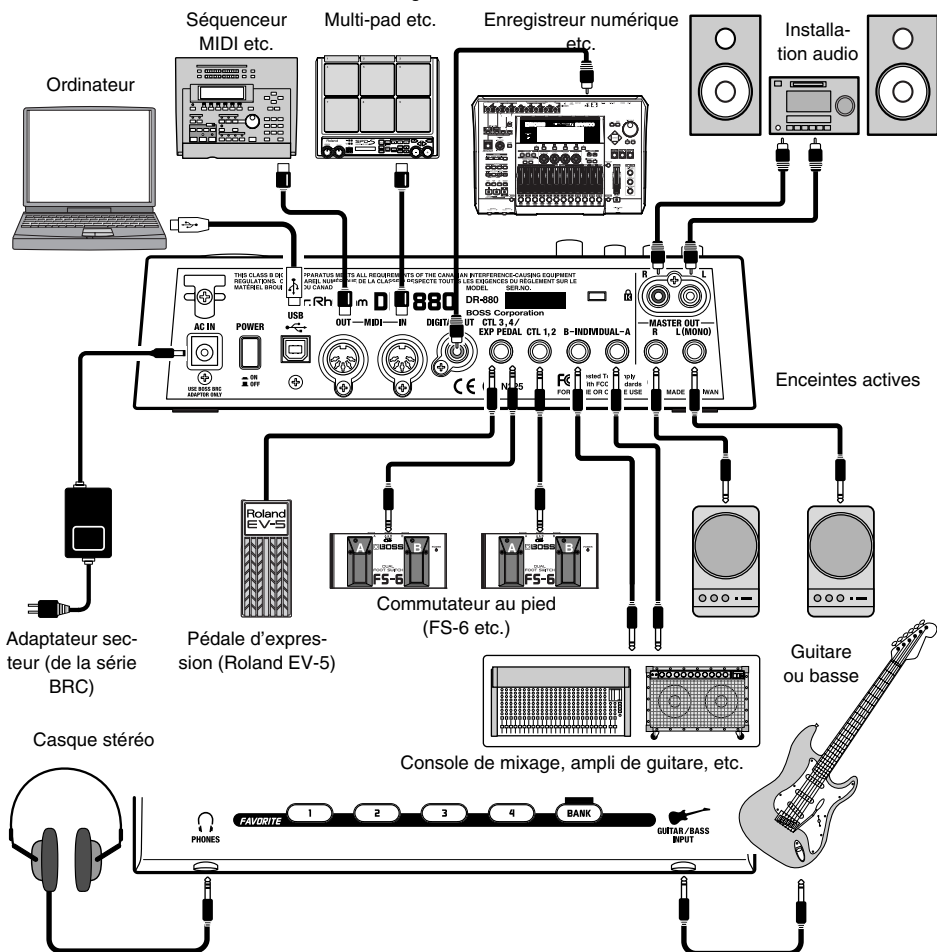


# Avant de commencer à jouer

## Connexions

La DR-880 n'est pas dotée d'un ampli ou d'enceintes. Pour entendre quelque chose, il vous faut donc un ampli, un système audio ou un casque.

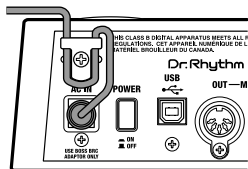
Les câbles audio, les câbles MIDI, le casque et les commutateurs au pied ne sont pas fournis. Procurez-vous ces accessoires auprès de votre revendeur.



### NOTE

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

\* Pour éviter toute coupure de l'alimentation (par un débranchement accidentel de la fiche) et pour prévenir toute traction sur la prise de l'adaptateur, amarrez le cordon d'alimentation au crochet prévu à cet effet (voyez l'illustration).



1 Avant d'effectuer les connexions, vérifiez les points suivants.

- Avez-vous réglé au minimum les commandes de volume de la DR-880 et de l'ampli ou des autres éléments branchés?
- Avez-vous coupé l'alimentation de la DR-880 ainsi que de l'ampli ou autres périphériques?

2 Branchez l'ampli ou l'installation audio (ou le casque) comme indiqué dans l'illustration.

Pour tirer le meilleur parti de votre DR-880 nous vous recommandons d'utiliser de préférence un système stéréo.

Si vous utilisez la DR-880 avec un système mono, branchez-le à la prise OUTPUT L (MONO).

## Mise sous/hors tension

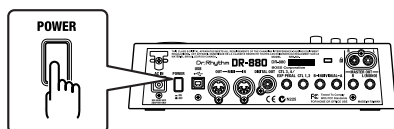
### ■ Mise sous tension

Une fois les connexions établies (p. 17), 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 haut-parleurs.

1 Avant la mise sous tension, vérifiez les points suivants.

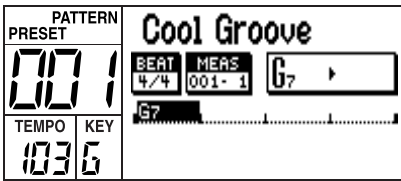
- La DR-880 est-elle correctement branchée au matériel externe?
- Avez-vous réglé au minimum les commandes de volume de la DR-880 et de l'ampli ou de l'installation audio?

2 Actionnez le commutateur POWER situé en face arrière de la DR-880.



L'écran prend l'aspect suivant et l'appareil passe en mode de jeu.

La page d'écran affichée est appelée "**page de reproduction de motif (Pattern)**".



#### **NOTE**

Ce produit est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que le produit fonctionne normalement.

3 Mettez l'ampli et le matériel externe sous tension.

4 Appuyez sur [ ► ].

La reproduction démarre.

Tout en écoutant la reproduction, tournez la commande MASTER VOLUME et les commandes PART LEVEL (DRUM, BASS) pour régler le volume de la DR-880.



Réglez le volume sur l'ampli ou l'installation audio.

5 Appuyez sur [ ■ ] pour arrêter la reproduction.

## ■ Mise hors tension

1 Avant la mise hors tension, vérifiez les points suivants.

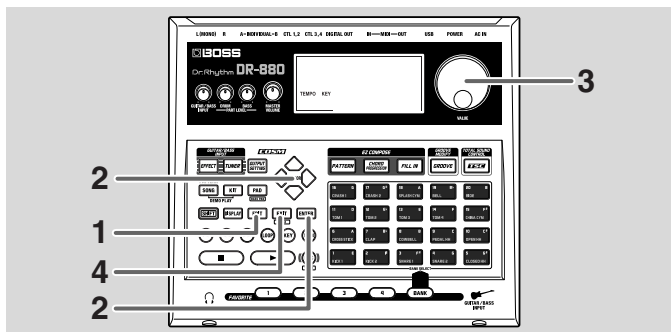
- Avez-vous réglé au minimum les commandes de volume de la DR-880 et de l'ampli ou des autres éléments branchés?

2 Mettez l'ampli ou le système audio branché hors tension.

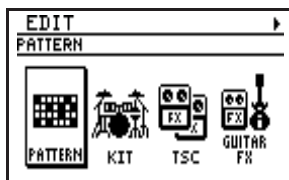
3 Mettez la DR-880 hors tension.

## Réglage du contraste de l'écran

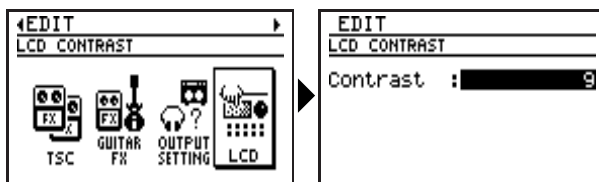
Dans certains endroits, l'écran de la DR-880 peut être difficile à lire. Dans ce cas, procédez comme suit pour régler le contraste de l'écran.



- 1 Appuyez sur [EDIT].  
Le menu d'édition s'affiche.



- 2 Utilisez les boutons [CURSOR] < / > pour amener le curseur sur l'icône "LCD" et appuyez sur [ENTER].  
La page de réglage du contraste de l'écran s'affiche.



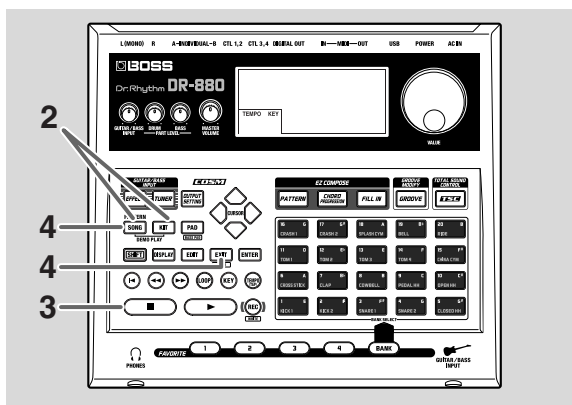
- 3 Servez-vous de la molette [VALUE] pour régler le contraste (plage: 1~16).
- 4 Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].  
Le message "Now writing..." apparaît et le contraste est sauvegardé. Une fois la sauvegarde du contraste terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

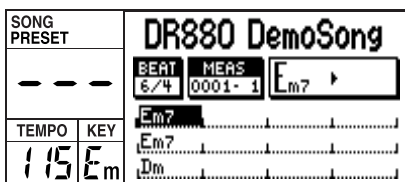
# Démarrage rapide

# Écouter le morceau de démonstration

Commençons par écouter un morceau de démonstration qui illustre les possibilités de la DR-880.



- 1 Vérifiez que la page de reproduction de motif (p. 19) est affichée.  
Si ce n'est pas le cas, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] jusqu'à ce que la page de reproduction de motif apparaisse.
- 2 Maintenez [SONG] enfoncé et appuyez sur [KIT].  
La DR-880 passe en mode Demo et la reproduction commence.



- 3 Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton [■].  
Lorsque vous appuyez sur [▶], la reproduction reprend là où elle s'était arrêtée. Lorsque le morceau de démonstration arrive à la fin, il recommence à partir du début.  
\* Les données musicales reproduites ne sont pas envoyées à MIDI OUT.
- 4 Appuyez sur [SONG/PATTERN] ou [EXIT] pour quitter le mode de démonstration.

## NOTE

Tous droits réservés. Tout usage non autorisé de ce matériel à des fins autres que personnelles et privées est interdit par les lois en vigueur.

## MEMO

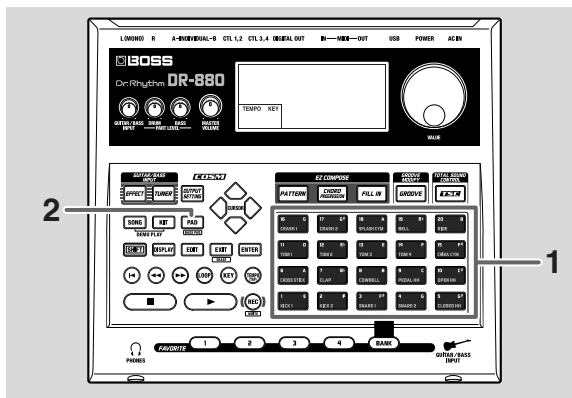
Pour passer en mode Demo, il faut que la page de reproduction de motif (Pattern) ou de morceau (Song) soit affichée (p. 75).

## Morceau de démonstration de la DR-880

Copyright © 2004  
BOSS Corporation

# Jouer avec les pads

Voici comment utiliser les pads pour jouer avec les sons de la DR-880.



## 1 Frappez les pads.

Les sons de batterie (instruments) assignés aux différents pads résonnent.

### MEMO

Les pads sont sensibles au toucher; le volume ou le timbre varie en fonction de la force exercée sur le pad.

## Utiliser différents sons (changer de banque de pads)

Vous pouvez obtenir des sons différents avec le même pad en changeant de banque de pads.

## 2 Appuyez sur [PAD].

Appuyez sur [PAD] pour choisir une des banques de pads DRUM 1~3; la banque sélectionnée apparaît à l'écran.



\* Peu après, vous passez automatiquement de la page de réglage de banque à la page affichée précédemment.

Vous pouvez appuyer sur un pad pour produire le son qui lui est assigné.

### MEMO

Les banques de pads sont des ensembles de sons de batterie assignés aux vingt pads. Il y a trois banques de batterie, DRUM 1~3.

### MEMO

Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAD] pour passer aux sons de basse. Lorsque vous frappez un pad, le son de basse produit la note indiquée dans le coin supérieur droit du pad.

Pour en savoir plus sur les banques de pads, voyez p. 41.

# Écouter les motifs

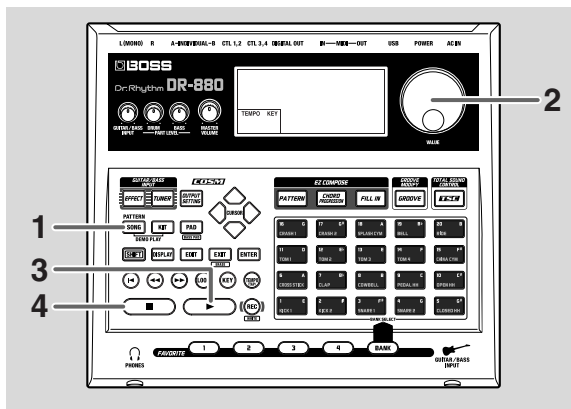
La DR-880 contient 500 motifs préprogrammés (Preset) et 500 motifs utilisateur (User).

Voici comment écouter ces motifs (Pattern).

## MEMO

Un "motif" (Pattern) contient deux à quatre mesures de données rythmiques que vous pouvez reproduire en boucle.

## Sélection et reproduction de motifs



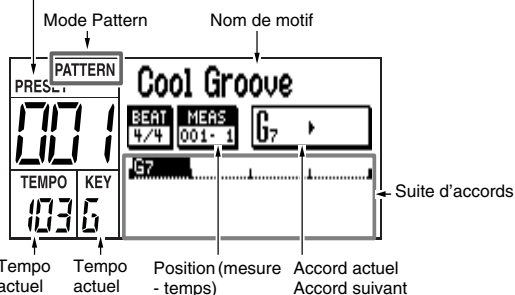
## MEMO

Vous pouvez modifier momentanément un motif pré-programmé mais il est impossible de sauvegarder ces changements dans la mémoire d'origine.

Les motifs utilisateur peuvent être modifiés ou remplacés par d'autres.

- 1 Appuyez sur [SONG/PATTERN] pour afficher "PATTERN".

Preset/User



- 2 Utilisez la molette VALUE pour choisir le motif.

Outre les motifs préprogrammés (Preset) 001~500, vous pouvez aussi sélectionner des motifs utilisateur (User) 001~500.

\* Si vous tournez la molette VALUE en maintenant [SHIFT] enfoncé, le numéro de motif change par dizaines.



\* Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [SONG/PATTERN] pour alterner entre les motifs préprogrammés (P) et les motifs utilisateur (U).

### 3 Appuyez sur [▶].

Le motif sélectionné démarre.

Durant la reproduction, vous pouvez actionner la molette VALUE pour choisir le motif suivant.

Le nom du motif mis en attente est contrasté.

A la fin du motif en cours, le motif mis en attente démarre.

\* Si vous appuyez sur les boutons [CURSOR] ◀ / ▶ durant la reproduction, vous passez immédiatement au motif précédent/suivant.

Cela facilite notamment la sélection des motifs.

### 4 Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [■].

Si vous appuyez une fois de plus sur [▶], la reproduction reprend là où elle s'était arrêtée.

Si vous appuyez sur [◀] puis sur [▶], la reproduction reprend au début du motif.

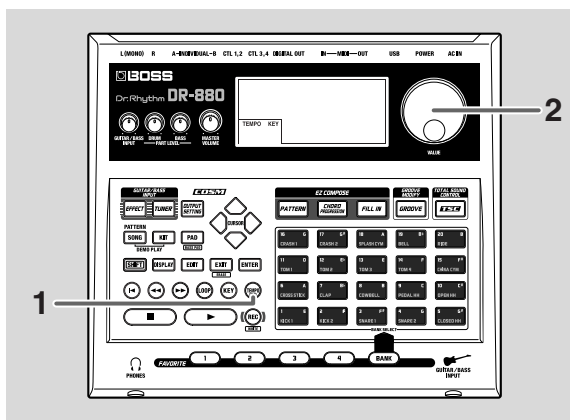
Pour en savoir plus sur les motifs préprogrammés (Preset), voyez p. 156.

#### MEMO

Les motifs de la DR-880 contiennent une partie de batterie ou "drum part" et une partie de basse ou "bass part". La partie de batterie produit des sons de batterie et de percussion tandis que la partie de basse joue des notes de basse.

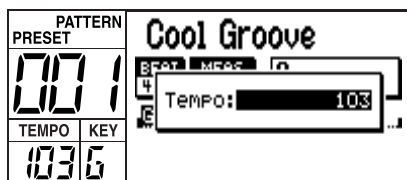
# Changer le tempo

Voici comment changer le tempo du motif.



- 1 Appuyez sur [TEMPO (TAP)].

La page de réglage du tempo s'affiche.



- 2 Servez-vous de la molette VALUE pour régler le tempo.

Vous pouvez régler le tempo sur une plage de 20~260.

Vous pouvez aussi régler le tempo en appuyant sur [TEMPO (TAP)] selon le rythme voulu. Cette fonction s'appelle "tap tempo".

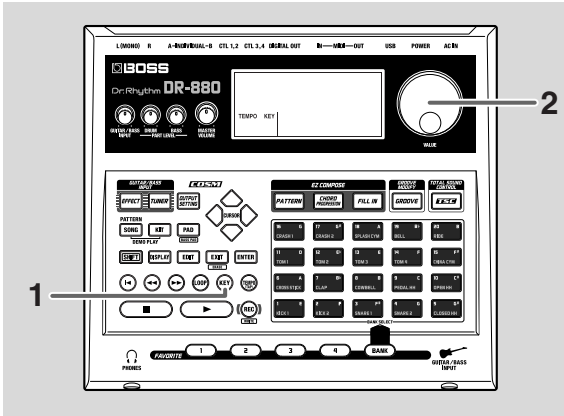
Appuyez au moins quatre fois sur [TEMPO (TAP)] selon le rythme voulu.

Le tempo est automatiquement calculé et réglé en fonction de l'intervalle entre vos pressions sur le bouton; le tempo apparaît à l'écran.

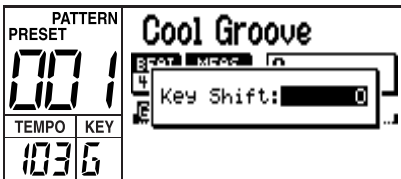
- \* Peu après, vous revenez automatiquement de la page de réglage du tempo à la page affichée précédemment.

# Transposer le motif

Voici comment transposer le motif. Cette fonction s'appelle "key shift".



- 1 Appuyez sur [KEY].  
La page de réglage de transposition s'affiche.



- 2 Utilisez la molette VALUE pour effectuer la transposition.

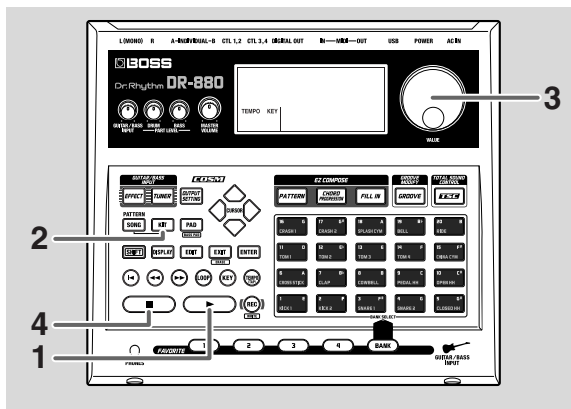
Plage: -12~+12

Vous pouvez changer la hauteur par demi-tons sur une plage de  $\pm 1$  octave.

- \* Peu après, vous passez automatiquement de la page de réglage de transposition à la page affichée précédemment.

## Reproduire un motif avec d'autres sons (changer de kit)

Vous pouvez changer l'atmosphère (le mode de jeu) d'un motif en changeant les instruments qui le constituent. Faites l'expérience et écoutez un motif avec différents instruments en changeant de kit en cours de reproduction. La DR-880 propose 100 kits préprogrammés (Preset) et 100 kits utilisateur (User) que vous pouvez modifier.



- 1 Appuyez sur [ ► ] pour lancer la reproduction du motif.
- 2 Appuyez sur [KIT].  
La page de réglage du kit s'affiche.



- 3 Utilisez la molette VALUE pour choisir un kit.  
Testez plusieurs kits et écoutez les différences de sons.

### MEMO

Un "kit" est un ensemble de 60 instruments de batterie et d'un son de basse.

### MEMO

Vous pouvez modifier momentanément un kit pré-programmé mais il est impossible de sauvegarder ces changements dans la mémoire d'origine.

Les kits utilisateur peuvent être modifiés et remplacés.

Outre les kits préprogrammés (Preset) P001~P100, vous pouvez aussi sélectionner des kit utilisateur U001~U100.

- \* *Si vous tournez la molette VALUE en maintenant [SHIFT] enfoncé, le numéro de kit change par dizaines.*
- \* *Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [kit] pour alterner entre les kits préprogrammés (P) et utilisateur (U).*

**4** Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [ ■ ].

- Pour en savoir plus sur les kits, voyez p. 40.
- Pour en savoir plus sur les kits préprogrammés (Preset), voyez p. 154.
- Pour changer les réglages d'un kit, voyez "Chapitre 7 Créer un kit original (Kit Edit)" (p. 105).

## Changer le timbre et la réverbération avec la fonction TSC

La fonction Total Sound Control (TSC) permet de déterminer le timbre et l'environnement sonore.

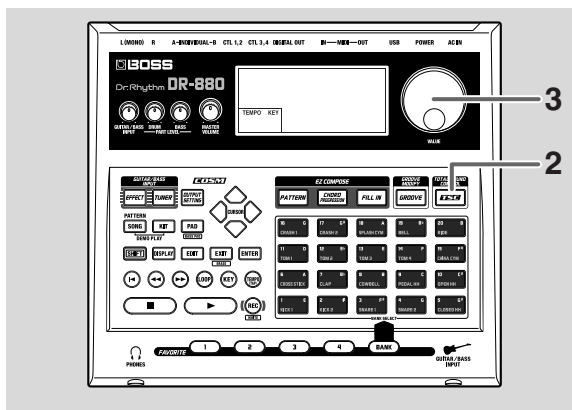
Les réglages de timbre et de réverbération sont conservés dans les "patches TSC"; il suffit donc de changer de patch pour changer de réglages.

La DR-880 propose 20 patches TSC préprogrammés et 20 patches TSC utilisateur.

### MEMO

Vous pouvez modifier momentanément un patch pré-programmé mais il est impossible de sauvegarder ces changements dans la mémoire d'origine.

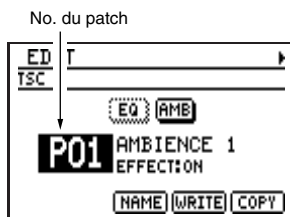
Les patches utilisateur peuvent être modifiés et remplacés par d'autres.



1 Appuyez sur [ ► ] pour lancer la reproduction du motif.

2 Appuyez sur [TSC].

La page de réglage TSC apparaît.



3 Actionnez la molette [VALUE] pour sélectionner un patch TSC.

Testez plusieurs patches TSC et écoutez les différences de son.

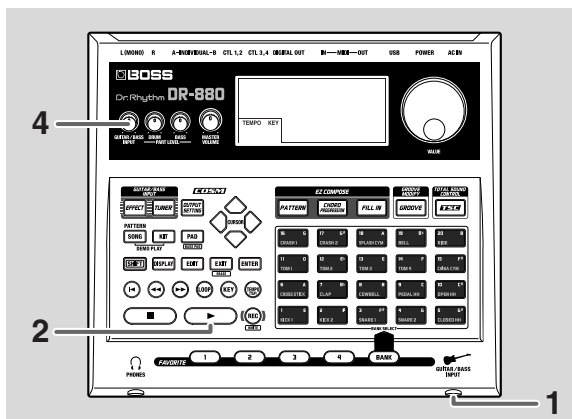
Outre les patches préprogrammés P01~P20, vous pouvez aussi sélectionner des patches utilisateur U01~U20.

- \* *Si vous tournez la molette VALUE en maintenant [SHIFT] enfoncé, le numéro de patch change par dizaines.*
- \* *Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [TSC] pour alterner entre les patches préprogrammés (P) et utilisateur (U).*
- \* *Chaque pression sur [TSC] active (bouton allumé) et coupe (bouton éteint) alternativement la fonction TSC.*

- Pour en savoir plus sur la fonction TSC, voyez p. 42.
- Pour en savoir plus sur les patches préprogrammés, voyez p. 155.
- Pour changer les réglages des patches TSC, voyez “Chapitre 6 Éditer les réglages TSC” (p. 99).

# Accompagner les motifs à la guitare/basse

Voici comment brancher votre guitare/basse à la DR-880 pour accompagner les motifs.



- 1 Branchez votre guitare/basse à la prise GUITAR/BASS INPUT (p. 15).
- 2 Sélectionnez un motif (p. 24) et appuyez sur [ ► ] pour le faire démarrer.
- 3 Jouez sur votre guitare/basse.
- 4 Servez-vous de la commande GUITAR/BASS INPUT pour régler le volume de la guitare/basse.

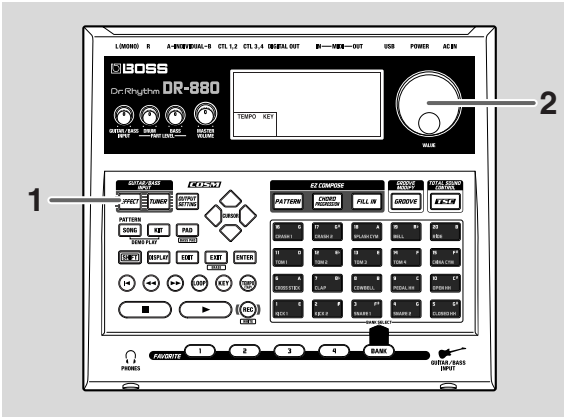
- Vous pouvez utiliser la fonction Tuner de la DR-880 pour accorder la guitare/basse. Pour en savoir plus, voyez "Accorder la guitare/basse" (p. 90).
- Vous pouvez brancher une pédale d'expression à la prise CTL 3, 4/EXP PEDAL en face arrière pour régler le volume de la guitare/basse. Pour en savoir plus, voyez "Utiliser une pédale d'expression comme pédale de volume" (p. 91)



# Effets spéciaux pour guitare/basse

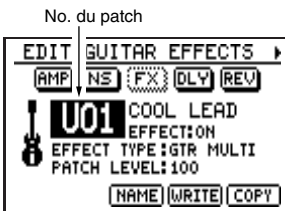
La DR-880 offre de nombreux effets créés spécialement pour la guitare/basse ainsi qu'un large éventail de "patches d'effets" (ensembles de réglages pour ces effets).

Cette section montre comment sélectionner un patch d'effet parmi les 50 patches préprogrammés ou les 50 patches utilisateur et comment jouer de la guitare/basse avec les effets.



1 Appuyez sur [EFFECT].

La page d'édition des effets de guitare apparaît.



2 Actionnez la molette [VALUE] pour sélectionner un patch.

Testez plusieurs patches et écoutez les différences de son.

Outre les patches préprogrammés P01~P50, vous pouvez aussi sélectionner des patches utilisateur U01~U50.

## MEMO

Vous pouvez modifier momentanément un patch pré-programmé mais il est impossible de sauvegarder ces changements dans la mémoire d'origine.

Les patches utilisateur peuvent être modifiés et remplacés par d'autres.

- \* *Si vous tournez la molette VALUE en maintenant [SHIFT] enfoncé, le numéro de patch change par dizaines.*
- \* *Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [EFFECT] pour alterner entre les patches préprogrammés (P) et utilisateur (U).*
- \* *Chaque pression sur [EFFECT] active/coupe l'effet en alternance (bouton allumé/éteint).*

- Pour en savoir plus sur les patches d'effets, voyez p. 43.
- Pour en savoir plus sur les patches préprogrammés, voyez p. 155.
- Pour changer les réglages d'un patch d'effet, voyez "Éditer un patch d'effets" (p. 86).

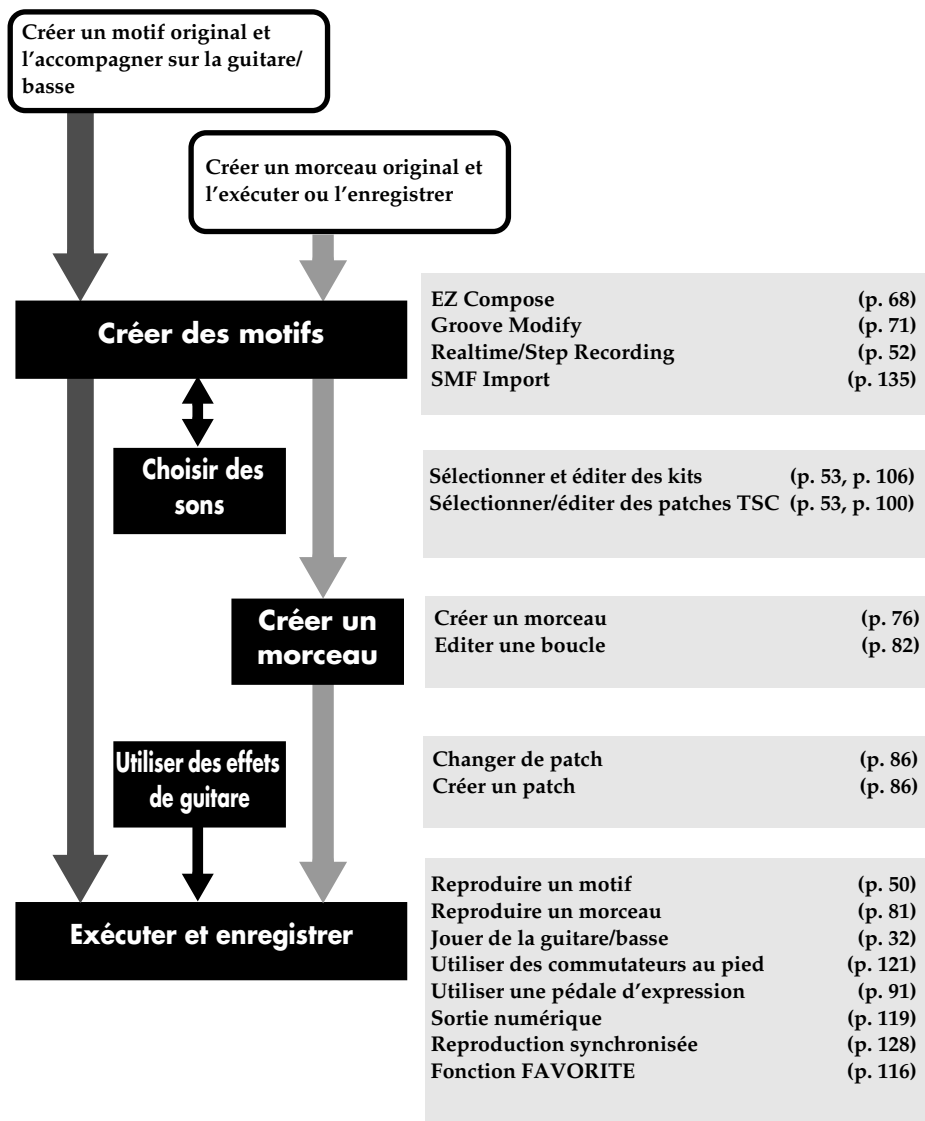
# **Chapitre 1**

# **Survol de la DR-880**

Ce chapitre décrit la structure globale de la DR-880 ainsi que les opérations élémentaires.

Il donne une idée d'ensemble du fonctionnement de la DR-880.

# Guide d'utilisation de la DR-880 (de la création de motif à la reproduction)



## Créer des motifs

La fonction EZ Compose facilite la création de motifs originaux. Vous pouvez aussi ajouter des suites d'accords et des transitions (fill-ins).

La fonction Groove Modify permet de modifier la rythmique lors de la reproduction de vos motifs personnels.

Vous pouvez également créer des motifs en les enregistrant en temps réel ou pas à pas. Les motifs peuvent ensuite être modifiés et peaufinés jusqu'à la moindre note.

Vous pouvez également importer des fichiers standard MIDI (SMF) de l'ordinateur via une connexion USB et utiliser ces données comme motifs.

## Choisir des sons

Sélectionnez un kit correspondant aux sons voulus. Vous pouvez aussi sélectionner un patch TSC (Total Sound Control) pour déterminer le timbre global du son et l'environnement sonore. Vous pouvez également choisir un kit et un patch TSC pour chaque motif.

N'hésitez pas à éditer des kits et des patches TSC pour les sauvegarder en tant que kits ou patches utilisateur.

## Créer un morceau

Vous pouvez créer un morceau en agençant vos motifs dans l'ordre voulu.

Les paramètres Loop vous permettent de reproduire un passage du morceau en boucle.

## Utiliser des effets de guitare

Vous pouvez utiliser des effets lorsque vous jouez de la guitare ou de la basse.

Outre les patches préprogrammés, vous pouvez aussi créer et sauvegarder des patches utilisateur.

## Exécuter et enregistrer

Vous pouvez reproduire vos motifs ou morceaux terminés et les accompagner sur la guitare ou la basse branchée à la prise GUITAR/BASS INPUT. Vous pouvez vous servir d'un commutateur au pied pour piloter des opérations telles que start/stop ou utiliser une pédale d'expression pour piloter le volume de la guitare ou un effet wah.

Le signal de la DR-880 et d'une guitare ou basse est envoyé sous forme de signal audio numérique à la sortie DIGITAL OUT, vous permettant de l'enregistrer avec un enregistreur numérique.

La reproduction sur la DR-880 peut être synchronisée via MIDI avec un séquenceur ou un enregistreur numérique MIDI.

En outre, vous pouvez assigner vos motifs, morceaux ou patches d'effet de guitare favoris aux boutons FAVORITE afin de les charger instantanément lorsque vous jouez.

# Motifs et morceaux

## Motifs (Patterns)

Sur la DR-880, 2~4 mesures de données rythmiques conçues pour être reproduites en boucle sont appelées "motif" (pattern).

Un motif a la structure suivante.

The diagram shows a stack of three pattern editing screens for pre-programmed patterns. The top screen is labeled 'P500' and has fields for 'Pattern name', 'Tempo', 'Kit', and 'TSC'. Below these are four measures labeled 'Measure 1' through '4'. The middle screen is labeled 'P002'. The bottom screen is labeled 'P001' and contains the following fields:

- 'Pattern name', 'Tempo', 'Kit', 'TSC' (control fields)
- 'Batterie' (Drum) section with four empty input boxes for measures 1-4.
- 'Basse' (Bass) section with four empty input boxes for measures 1-4.
- 'Suite d'accords' (Chord sequence) section with four boxes containing 'Am7', 'F', 'Dm7', and 'G' for measures 1-4.
- 'Fill in' section with two empty input boxes.

Motif préprogrammé (P001~P500)

The diagram shows a stack of three pattern editing screens for user patterns. The top screen is labeled 'U500' and has fields for 'Pattern name', 'Tempo', 'Kit', and 'TSC'. Below these are four measures labeled 'Measure 1' through '4'. The middle screen is labeled 'U002'. The bottom screen is labeled 'U001' and contains the following fields:

- 'Pattern name', 'Tempo', 'Kit', 'TSC' (control fields)
- 'Batterie' (Drum) section with four empty input boxes for measures 1-4.
- 'Basse' (Bass) section with four empty input boxes for measures 1-4.
- 'Suite d'accords' (Chord sequence) section with four boxes containing 'Am7', 'F', 'Dm7', and 'G' for measures 1-4.
- 'Fill in' section with two empty input boxes.

Motif utilisateur (U001~U500)

### Partie de batterie

Cette partie produit des sons de batterie comme le charleston et la caisse claire ainsi que des sons de percussion comme la cloche ou le conga.

### Partie de basse

Cette partie produit le son de basse.

### Suite d'accords

Détermine la suite d'accords à utiliser pour la basse.

### Fill-In

Ajoute un fill-in (une transition) durant l'exécution.

Vous pouvez choisir un motif de fill-in dans la bibliothèque de fills (p. 60) pour qu'il soit joué à un endroit précis.

### Tempo

Détermine le tempo avec lequel le motif est reproduit.

### Kit

Ce paramètre détermine le kit (p. 40) utilisé pour la partie de batterie.

### TSC

Détermine le patch TSC (p. 42) utilisé.

### Nom de motif

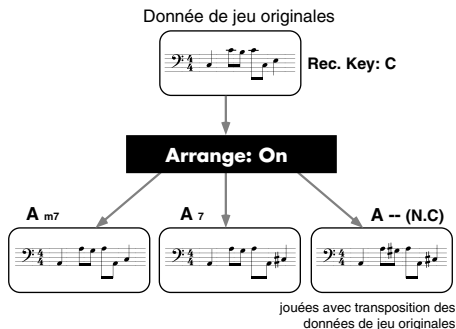
Vous pouvez attribuer un nom comptant jusqu'à 14 caractères à un motif.

## ■ Conversions d'accords (Arrange)

La DR-880 a une fonction "Arrange"

Cette fonction convertit les données de jeu de la basse pour les aligner sur les accords spécifiés par la suite d'accords.

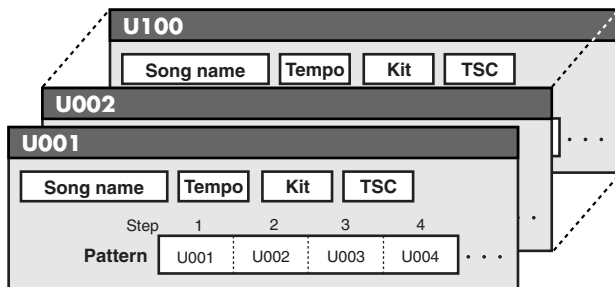
Le motif de basse reste identique mais les différences de la suite d'accords ou des accords spécifiés changent le jeu de la basse.



## Morceaux (Songs)

Sur la DR-880, un "morceau" est constitué de motifs agencés selon un ordre donné pour toute une composition.

Un morceau a la structure suivante.



Song (U001–U100)

### Motif

Enchaînez les motifs selon l'ordre voulu.

### Tempo

Détermine le tempo avec lequel le morceau est reproduit. Chaque motif du morceau a aussi son tempo mais vous pouvez déterminer si la reproduction suit le tempo des différents motifs ou le tempo spécifié pour tout le morceau.

### Kit

Ce paramètre détermine le kit (p. 40) utilisé pour le morceau. Chaque motif du morceau a aussi son propre kit mais vous pouvez préciser que la reproduction utilise le kit des différents motifs ou le kit spécifié pour tout le morceau.

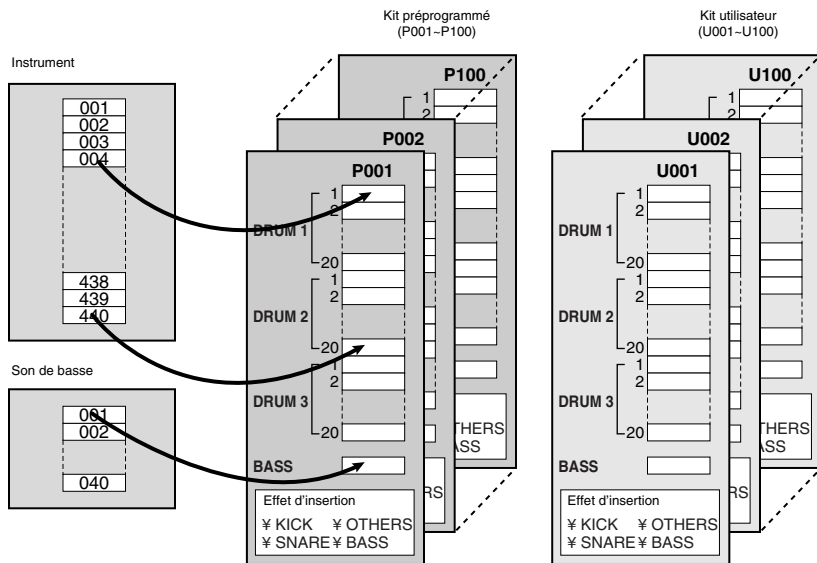
### TSC

Détermine le patch TSC (p. 42) utilisé pour le morceau. Chaque motif du morceau a aussi son propre patch TSC mais vous pouvez déterminer si la reproduction utilise le patch TSC des différents motifs ou le patch TSC spécifié pour tout le morceau.

## Kits

La DR-880 contient 440 sons de batterie (“Instruments”) et 40 sons de basse (“Bass Tones”). Des ensembles de 60 instruments et d’un son de basse ont été sélectionnés parmi ces sons et sauvegardés sous forme de “kits”.

Vous pouvez également choisir un effet d’insertion pour chaque kit.



- La DR-880 contient 100 kits préprogrammés et 100 kits utilisateur que vous pouvez modifier comme vous le voulez.
- Chaque motif mémorise le numéro de kit utilisé lors de sa création. Cela signifie que lorsque vous écoutez des motifs, le kit utilisé change avec les motifs.

### Effet d’insertion

Pour chaque kit, vous pouvez choisir des “effets d’insertion” qui s’appliquent directement aux instruments et au son de basse.

#### Effets d’insertion pour instruments

Des effets d’égalisation et de compressions distincts sont disponibles pour la grosse caisse, la caisse claire et d’autres instruments. Cela vous permet d’appliquer des effets correspondant au caractère de l’instrument.

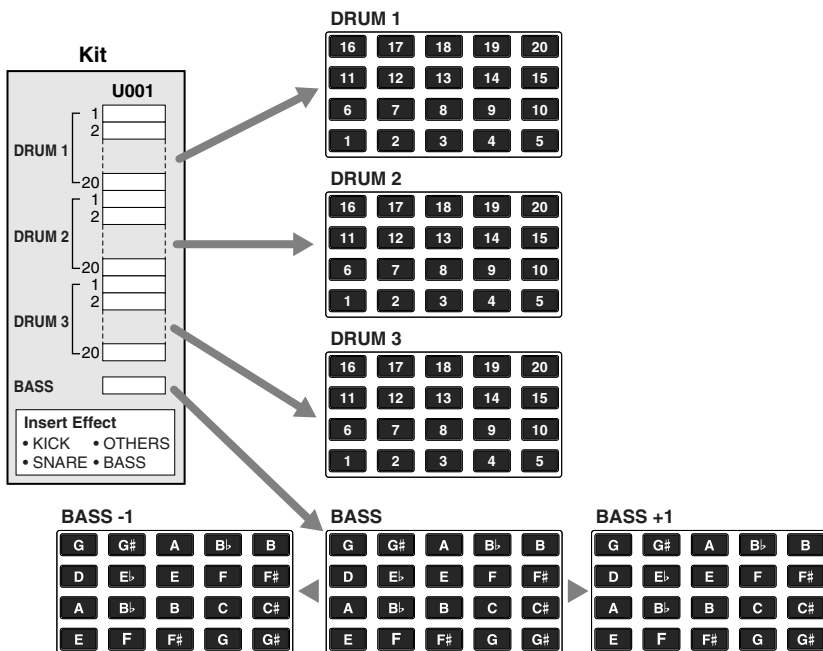
#### Effets d’insertion pour son de basse

Les effets pour sons de basse comprennent un compresseur et un simulateur d’ampli de basse.



## Banque de pads

Les instruments (sons de batterie) d'un kit sont répartis en trois groupes comptant vingt instruments. Ces groupes sont appelés "banques de pads".



Appuyez sur [PAD] pour choisir une des banques de pads DRUM 1~3; la banque sélectionnée apparaît à l'écran.

Vous pouvez appuyer sur un pad pour produire le son qui lui est assigné.

Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAD] pour passer aux sons de basse. Lorsque vous frappez un pad, le son de basse produit la note indiquée dans le coin supérieur droit du pad.

En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [PAD] pour sélectionner "BASS -1", vous jouez une octave plus bas. En sélectionnant "BASS +1", vous jouez une octave plus haut.

### Polyphonie maximum

La DR-880 a une polyphonie maximum de 32 notes (voix). Certains sons de basse utilisent deux voix; lorsque vous jouez une note avec ce type de son de basse, la polyphonie est inférieure à 32 notes.

Pour connaître le nombre de voix utilisées par chaque son, voyez p. 153.

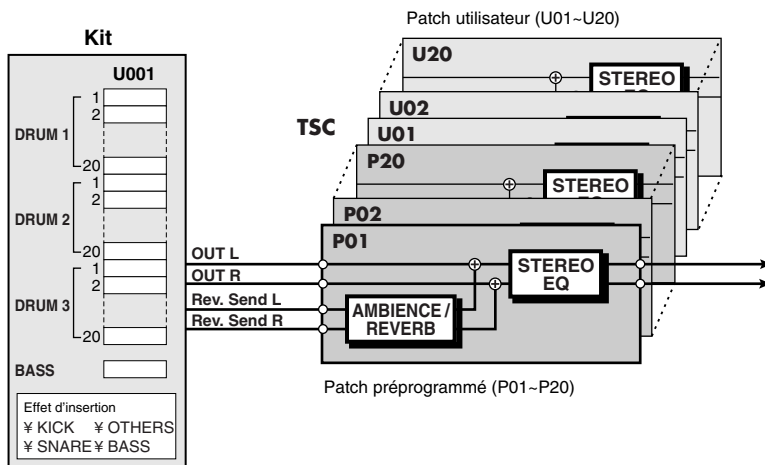
## Fonction TSC (Total Sound Control)

La fonction Total Sound Control (TSC) permet de déterminer le timbre et l'environnement sonore.

TSC propose un "égaliseur stéréo à trois bandes" qui détermine le timbre global et un effet "ambiance/réverbération" qui détermine l'environnement sonore du son global.

Les réglages de ces deux effets sont gérés ensemble dans un "patch TSC". En changeant de patch TSC, vous pouvez obtenir toute une palette de sons, allant d'un environnement naturel à la réverbération de différents types de salles.

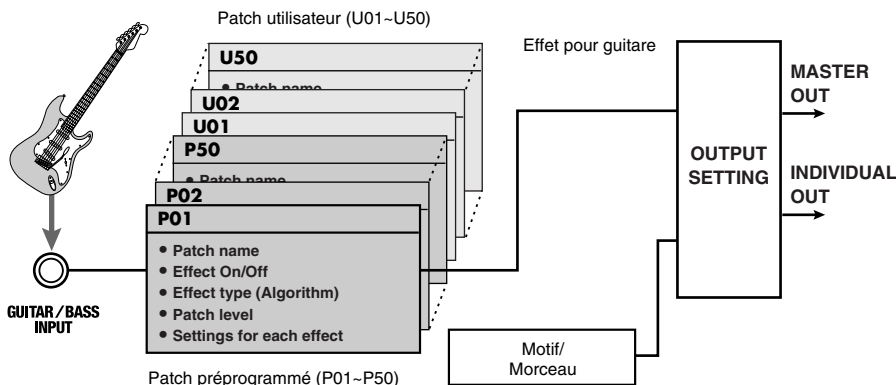
TSC fonctionne selon la structure suivante.



- La DR-880 propose vingt patchs TSC préprogrammés et vingt patchs TSC utilisateur prêts à accueillir vos réglages.
- Vous pouvez modifier momentanément un patch préprogrammé mais il est impossible de sauvegarder ces changements dans la mémoire d'origine. Par contre, vous pouvez modifier et remplacer les patchs utilisateur.

La DR-880 est dotée d'une entrée pour guitare ou basse et vous permet d'accompagner les rythmes à la guitare ou à la basse.

Vous pouvez ajouter un effet particulier à l'entrée pour guitare/basse.



## Effet pour guitare

La DR-880 propose de nombreux effets conçus spécialement pour la guitare/basse. Les types d'effet utilisés ainsi que leur séquence de connexion sont déterminés par plusieurs "algorithmes".

Trois algorithmes sont disponibles: Guitar Multi, Bass Multi et Acoustic Multi.

### Guitar Multi

Ce multi-effet est conçu pour guitare électrique.

### Bass Multi

Ce multi-effet est conçu pour guitare basse.

### Acoustic Multi

Ce multi-effet est conçu pour guitare acoustique.

#### MEMO

L'ordre dans lequel les effets (FX) sont reliés change afin d'occuper la position adéquate pour l'effet sélectionné.

Chaque effet au sein de l'algorithme a divers paramètres (à l'instar des boutons sur un processeur d'effet) que vous pouvez modifier pour changer le son. Le type d'algorithme ainsi que les réglages des paramètres de chaque effet sont sauvegardés collectivement dans un "patch d'effet".

Lorsque vous changez de patch d'effet, la combinaison des effets, leur état activé/coupé et les valeurs de paramètres changent simultanément. Vous pouvez ainsi obtenir instantanément un son complètement différent. Les patches d'effet sont répartis comme suit.

### Patches préprogrammés 1~50

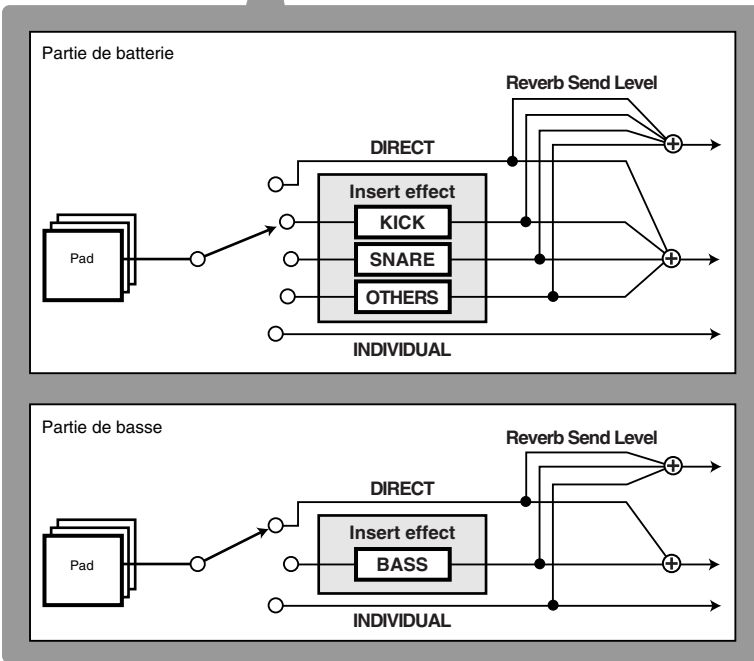
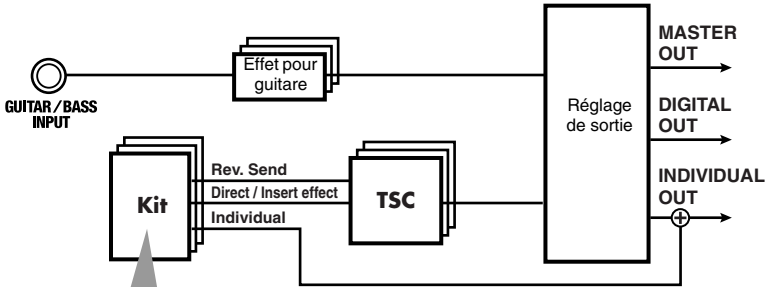
Vous pouvez changer momentanément les réglages des patches préprogrammés mais il est impossible de les sauvegarder.

### Patches utilisateur 1~50

Vous pouvez modifier et remplacer les patches utilisateur.

# Flux du signal (jusqu'à la sortie)

Le schéma suivant illustre le flux du signal depuis la partie de batterie, la partie de basse et le signal de l'entrée GUITAR/BASS INPUT jusqu'aux sorties audio de la DR-880.



---

## Prises de sortie

---

La DR-880 est pourvue des sorties suivantes: MASTER OUT, INDIVIDUAL A/B et DIGITAL OUT.

### MASTER OUT

Ces sorties transmettent les signaux de la partie de batterie, de la partie de basse et de l'entrée GUITAR/BASS INPUT.

### INDIVIDUAL A/B

Vous pouvez aussi n'envoyer que des signaux spécifiques à ces sorties.

### DIGITAL OUT

Cette prise transmet un signal audio numérique identique à celui produit par la sortie MASTER OUT.

**Vous pouvez effectuer des assignations de sortie (Out Assign: p. 107~p. 111) pour chaque instrument afin de spécifier s'il utilise les effets d'insertion ou non et s'il est envoyé à la sortie MASTER OUT ou aux sorties INDIVIDUAL.**

---

## Réglages de sortie

---

Les réglages de sorties vous permettent d'effectuer les derniers ajustements avant que le signal ne soit transmis à la sortie MASTER OUT.

- Utilisez "Output Select" afin d'optimiser la sortie pour l'appareil branché à la prise MASTER OUT (ampli, système audio etc.).
- Réglez le niveau du signal audio transmis par DIGITAL OUT.
- Servez-vous de l'égaliseur à 2 bandes pour peaufiner le son avant la sortie.
- Réglez le niveau de l'effet d'ambiance.
- Spécifiez la sortie à laquelle le signal de l'entrée GUITAR/BASS INPUT doit être envoyé ainsi que l'appareil branché à cette sortie.

# Opérations courantes et affichage

## Changer de banque de pads

### Banque de pads

Appuyez sur [PAD] pour choisir une des banques de pads DRUM 1~3; la banque sélectionnée apparaît à l'écran.



\* Peu après, vous passez automatiquement de la page de réglage de banque à la page affichée précédemment.

Vous pouvez appuyer sur un pad pour produire le son qui lui est assigné.

### Pads de basse

Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAD] pour passer aux sons de basse. Lorsque vous frappez un pad, le son de basse produit la note indiquée dans le coin supérieur droit du pad.

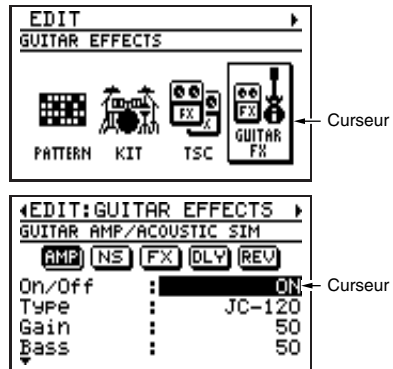


- Sélectionnez BASS -1 pour obtenir un son de basse une octave plus bas.
- Sélectionnez BASS +1 pour obtenir un son de basse une octave plus haut.

\* Peu après, vous passez automatiquement de la page de réglage des pads de basse à la page affichée précédemment.

## Déplacer le curseur

Le curseur d'écran contraste le texte (inverse les couleurs) pour indiquer le paramètre sélectionné. Lorsque les éléments à sélectionner sont des icônes, le curseur est représenté par un cadre autour de l'icône.

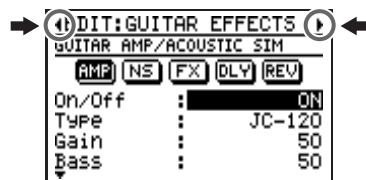


Si la page d'écran propose plusieurs paramètres ou éléments, utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur l'élément à éditer. Si vous maintenez le bouton [CURSOR] enfoncé, le curseur se déplace de façon continue.

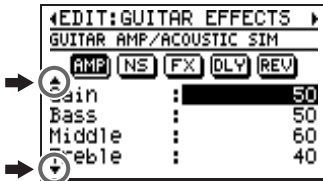
## Changer de page d'écran

Lorsqu'un symbole "◀" ou "▶" apparaît à droite ou à gauche de l'écran, il indique la présence d'informations supplémentaires dans cette direction.

Appuyez sur [CURSOR] ◀ pour faire défiler la page vers la gauche et sur [CURSOR] ▶ pour la faire défiler vers la droite.



Lorsqu'un symbole "▲" ou "▼" apparaît à gauche de l'écran, il indique la présence de paramètres supplémentaires plus haut ou plus bas. Utilisez les boutons [CURSOR] ▲ / ▼ pour faire défiler les paramètres vers le haut ou le vers le bas.



## Modifier une valeur

Vous pouvez tourner la molette VALUE pour changer la valeur du paramètre indiqué par le curseur.

Pour accélérer le changement de la valeur, maintenez [SHIFT] enfoncé tout en actionnant la molette VALUE.

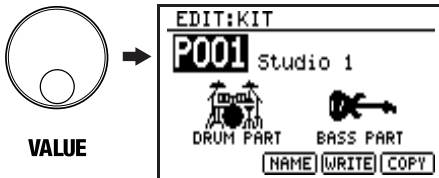
### Exemple: changer de numéro de patch

Molette VALUE:

P001 → P002 → P003 → P004 → P005 → ...

[SHIFT] + molette VALUE:

P001 → P011 → P021 → P031 → P041 → ...

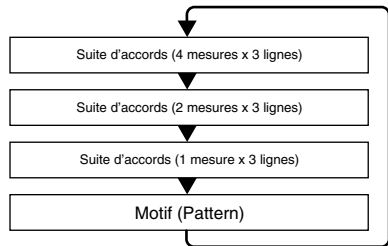


## Affichage de la page de reproduction (Play)

Vous pouvez changer le contenu affiché à la page de reproduction de motif ou de reproduction de morceau.

### Page de reproduction de motif

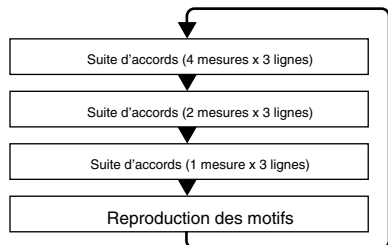
Appuyez sur [DISPLAY] pour sélectionner une des options suivantes:



- Pour en savoir plus sur le contenu de la page, voyez p. 51.

### Page de reproduction de morceau

Appuyez sur [DISPLAY] pour sélectionner une des options suivantes:



- Pour en savoir plus sur le contenu de la page, voyez p. 83.

# MEMO

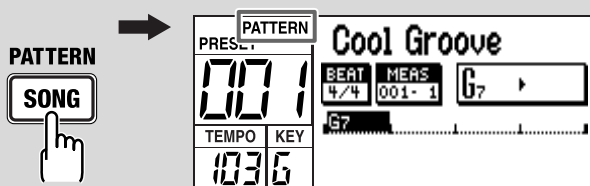


# Chapitre 2

## Motifs (Patterns)

### Reproduction, enregistrement, édition

Le mode Pattern permet de reproduire, créer ou éditer des motifs. A la page de reproduction de motif, lorsque la reproduction est à l'arrêt, appuyez sur [SONG/PATTERN] pour afficher "PATTERN".



# Reproduire un motif

## 1. Utilisez la molette VALUE pour choisir un motif.

\* Si vous venez d'éditer un motif sans le sauvegarder, l'écran affiche "Cancel edit?" (annuler les changements?).

Pour conserver le motif, appuyez sur [EXIT] et sauvegardez le motif (p. 65). Si vous ne voulez pas conserver ces changements, appuyez sur [ENTER].

Outre les motifs préprogrammés 001~500, vous pouvez aussi sélectionner un motif utilisateur 001~500.

\* Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [SONG/PATTERN] pour alterner entre les motifs préprogrammés (P) et utilisateur (U).

## 2. Appuyez sur [▶].

Le motif sélectionné démarre.

○ Durant la reproduction, vous pouvez actionner la molette VALUE pour choisir le motif suivant. Le nom du motif mis en attente est contrasté. A la fin du motif en cours, le motif mis en attente démarre.

## 3. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [■].

○ Si vous appuyez une fois de plus sur [▶], la reproduction reprend là où elle s'était arrêtée.

○ Si vous appuyez sur [◀] puis sur [▶], la reproduction reprend au début du motif.

## Changer le tempo

### 1. Appuyez sur [TEMPO (TAP)].

La page de réglage du tempo s'affiche.



### 2. Servez-vous de la molette VALUE pour régler le tempo.

Vous pouvez changer le tempo sur la page 20~260.

\* Peu après, vous passez automatiquement de la page de réglage du tempo à la page affichée précédemment.

## ■ Régler le tempo en le tapant (Tap Tempo)

Vous pouvez aussi régler le tempo en appuyant sur [TEMPO (TAP)] selon le rythme voulu.

Cette fonction s'appelle "Tap Tempo".

### 1. Appuyez au moins quatre fois sur [TEMPO (TAP)] selon le rythme voulu.

Le tempo est automatiquement calculé et réglé en fonction de l'intervalle entre vos pressions; le tempo apparaît à l'écran.

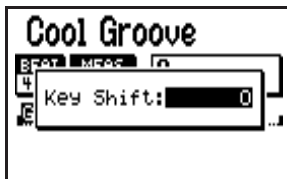
\* Peu après, vous passez automatiquement de la page de réglage du tempo à la page affichée précédemment.

## Transposition

Vous pouvez transposer la reproduction d'un motif. Cette fonction est appelée "Key Shift".

### 1. Appuyez sur [KEY].

La page de réglage de transposition s'affiche.



### 2. Utilisez la molette VALUE pour effectuer la transposition.

Page: -12~+12

Vous pouvez changer la hauteur par demi-tons sur une page de  $\pm 1$  octave.

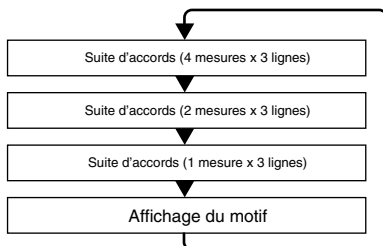
\* Peu après, vous passez automatiquement de la page de réglage de transposition à la page affichée précédemment.

## Changer l'affichage

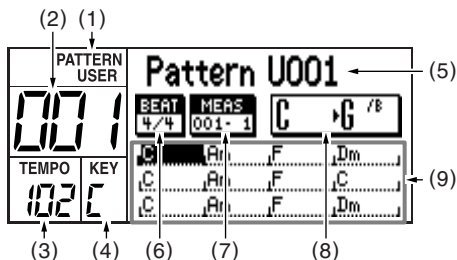
Vous pouvez changer l'affichage de la page de reproduction (Play); vous avez le choix entre l'affichage de la "suite d'accords" (4 mesures x 3 lignes / 2 mesures x 3 lignes / 1 mesure x 3 lignes) et l'affichage du motif (Pattern).

### 1. Appuyez sur [DISPLAY].

Des pressions répétées sur le bouton affichent les possibilités suivantes de façon cyclique:



## ■ Affichage de la suite d'accords



### (1) Mode Pattern

### (2) Numéro de motif

### (3) Tempo

### (4) Tonalité

### (5) Nom de motif

L'astérisque "\*" devant le nom du motif indique que ce dernier a été modifié.

### (6) Métrique

### (7) Mesure – Temps

Indique la position actuelle.

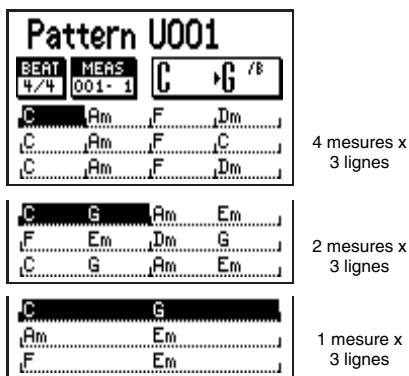
### (8) Accord actuel → Accord suivant

L'accord actuel et le suivant sont affichés de façon détaillée.

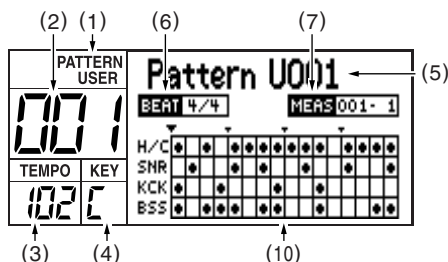
### (9) Suite d'accords

Affiche la suite d'accords du motif. Le curseur suit la progression de la reproduction et indique la mesure en cours.

Appuyez sur [DISPLAY] pour sélectionner le type d'affichage pour la suite d'accords: "4 mesures x 3 lignes", "2 mesures x 3 lignes" ou "1 mesure x 3 lignes". Moins vous affichez de mesures, plus l'affichage de la suite d'accords est détaillé.



## ■ Affichage du motif



### (10) Pas

Une grille affiche des symboles ● pour indiquer le timing d'instruments importants (charleston, caisse claire, grosse caisse) et le timing des notes de basse.

L'affichage suit la progression de la reproduction.

# Enregistrer un motif

## Enregistrement en temps réel et pas à pas

### Enregistrement en temps réel

Avec cette méthode, vous frappez les pads en écoutant un métronome et votre jeu est enregistré tel quel dans le motif. Si votre timing n'est pas toujours parfait, vous pouvez utiliser la fonction Quantize pour le corriger.

### Enregistrement pas à pas

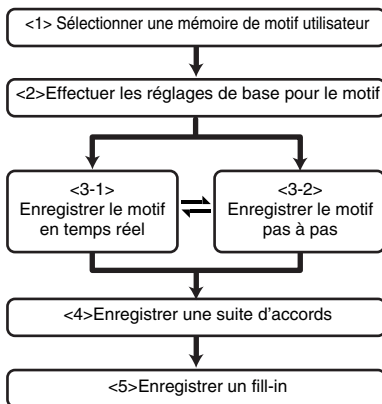
Avec cette méthode, vous spécifiez le timing (pas) et le volume de chaque note (instrument) en entrant les notes une par une. Si l'enregistrement en temps réel vous paraît difficile, l'enregistrement pas à pas peut faciliter la saisie d'un motif.

Vous pouvez également combiner l'enregistrement en temps réel et l'enregistrement pas à pas d'un motif.

Vous pouvez, par exemple, éditer pas à pas un passage de l'enregistrement effectué en temps réel ou créer pas à pas la base d'un motif puis l'enrichir en temps réel.

## Avant de commencer l'enregistrement

La procédure de base pour enregistrer un motif est illustrée ci-dessous.



### NOTE

Les réglages de tonalité (p. 53) et de suite d'accords (p. 58) sont ignorés lors de l'enregistrement de motif.

## <1> Sélectionner une mémoire de motif utilisateur

1. Affichez la page de reproduction de motif.
2. Actionnez la molette VALUE pour sélectionner un motif utilisateur (001-500).

### Astuce

Vous pouvez effacer un motif dont vous n'avez plus besoin. Voyez "Effacer un motif" (p. 66).

## <2> Réglages de base pour le motif

Effectuez les réglages de base du motif comprenant la métrique, le nombre de mesures et le tempo.

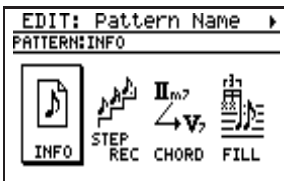
\* Vous pouvez aussi changer ces réglages après l'enregistrement.

### 1. A la page de reproduction de motif, appuyez sur [EDIT].

Le menu d'édition s'affiche.

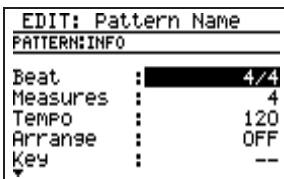
### 2. Amenez le curseur sur l'icône "PATTERN" et appuyez sur [ENTER].

Le menu d'édition de motif apparaît.



### 3. Amenez le curseur sur l'icône "INFO" et appuyez sur [ENTER].

La page d'information du motif apparaît.



### 4. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et servez-vous de la molette VALUE pour changer la valeur.

Paramètre/Plage	Explication
<b>Beat</b>	
2/4~8/4, 4/8~16/8	Métrique
<b>Measures</b>	
1~999	Nombre de mesures
* Si vous augmentez le nombre de mesures après l'enregistrement, des mesures vides sont ajoutées à la fin. Si vous diminuez le nombre de mesures, les mesures éliminées ne sont pas reproduites.	

Paramètre/Plage	Explication
<b>Tempo</b>	
20~260	Tempo
<b>Arrange</b>	
OFF, ON	Détermine si la fonction Arrange est active pour la partie de basse
<b>OFF:</b> Choisissez ce réglage si l'enregistrement doit être reproduit tel quel. La fonction Arrange est coupée.	
<b>ON:</b> La fonction Arrange est active et arrange l'enregistrement en fonction de la suite d'accords.	
<b>Key</b>	
-, C~B, Cm~Bm	Tonalité dans laquelle le motif est reproduit
* La tonalité affichée à gauche de l'écran indique la tonalité après la transposition. Exemple: Pour un réglage "Key= Am" et "Key Shift= +2", "Bm" est affiché.	
<b>Rec.Key</b>	
C~B, Cm~Bm	Tonalité lors de l'enregistrement de la partie de basse
* Si vous précisez la tonalité utilisée lors de l'enregistrement, la partie de basse est arrangée en fonction de ce réglage.	
<b>Key Shift</b>	
-12~+12	Transposition de la reproduction par demi-tons
<b>Kit Number</b>	
P001~P100, U001~U100	Numéro du kit utilisé pour jouer ce motif
<b>TSC Switch</b>	
OFF, ON	TSC activé/coupé
<b>TSC Number</b>	
P01~P20, U01~U20	Numéro du patch TSC utilisé

## NOTE

Il est indispensable de bien régler les paramètres Key et Rec Key. Sinon, la reproduction peut se faire dans une tonalité inadéquate dans les situations suivantes:

- Lorsqu'une suite d'accords (p. 58) sert à arranger la partie de basse
- Lorsque vous utilisez EZ Compose pour créer un motif avec les données actuelles (Type: Current, p. 68) et ajoutez une suite d'accords avec des données "Current" ou USER PATTERN (p. 69).

## <3-1> Enregistrer en temps réel

1. Choisissez une banque de pads ou les pads de basse, en fonction de la partie que vous voulez enregistrer.

### Pour enregistrer la partie de batterie

Appuyez sur [PAD] pour sélectionner une banque de pads 1~3.

### Pour enregistrer la partie de basse

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAD] pour sélectionner les sons de basse. Sélectionnez "BASS -1" pour passer à l'octave inférieure ou "BASS +1" pour passer à l'octave supérieure.

2. Appuyez sur [REC].

[REC] s'allume et la page d'enregistrement en temps réel apparaît. Le métronome se met en marche.



L'écran affiche "Rec Standby..." pour indiquer que vous êtes en mode d'attente d'enregistrement.

3. Amenez le curseur sur "Quantize" et utilisez la molette VALUE pour régler la quantification.

Lorsque vous activez la quantification pour l'enregistrement en temps réel, les inexactitudes de timing sont corrigées et vos frappes sont enregistrées selon l'intervalle exact que vous avez spécifié.

Plage		Plage	
--	Pas de quantification		Triolets de croches
	Triolets de triples croches		Croches
	Triplettes croches		Triolets de noires
	Triolets de doubles croches		Noires
	Doubles croches		

4. Amenez le curseur sur "Rec. Velo" et servez-vous de la molette VALUE pour régler le volume (la dynamique de l'enregistrement) pour l'instrument ou le son de basse.

1~127:

Les notes sont enregistrées avec la dynamique spécifiée, quelle que soit la force exercée sur les pads.

SENS:

Les notes sont enregistrées avec la dynamique résultant de la force avec laquelle vous frappez les pads.

5. Appuyez sur [▶] pour lancer l'enregistrement.

[▶] clignote en suivant le métronome.

L'écran affiche "Recording...".

\* Si vous avez déjà enregistré un motif, sa reproduction démarre.

6. En suivant le métronome, frappez les pads pour enregistrer la batterie ou la basse.

\* Si nécessaire, maintenez le bouton [PAD] enfoncé (ou maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAD]) pour alterner entre les sons de batterie et de basse.

7. Pour effacer des notes enregistrées par erreur, procédez comme suit.

### Pour un instrument de batterie

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur le pad correspondant à l'instrument à effacer.

### Pour le son de basse

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur n'importe quel pad.

Les notes situées dans l'intervalle durant lequel vous maintenez [SHIFT] et le pad enfoncés sont effacées.

8. Si nécessaire, répétez les étapes 6-7.

- Pour vous entraîner à jouer la partie, appuyez une fois de plus sur [REC].

[REC] clignote pour indiquer que vous vous trouvez en mode de simulation (Rehearsal). L'écran affiche "Rec Rehearsal...".

Frappez les pads en suivant le métronome pour vous entraîner à jouer.

\* *Durant la simulation, rien n'est enregistré lorsque vous frappez les pads.*

Une fois la répétition terminée, appuyez sur [REC] pour allumer le bouton. L'écran affiche "Recording..." ou "Rec Standby..."

**9. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [■].**

**10. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).**

## <3-2> Enregistrer pas à pas

**1. Choisissez une banque de pads ou les pads de basse, en fonction de la partie que vous voulez enregistrer.**

**Pour enregistrer la partie de batterie**  
Appuyez sur [PAD] pour sélectionner une banque de pads 1~3.

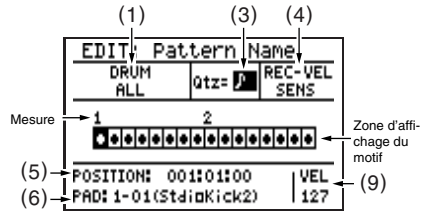
**Pour enregistrer la partie de basse**  
Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAD] pour sélectionner les sons de basse. Sélectionnez "BASS -1" pour passer à l'octave inférieure ou "BASS +1" pour passer à l'octave supérieure.

**2. Appuyez sur [EDIT].**  
Le menu d'édition s'affiche.

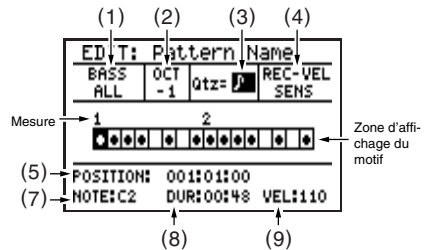
**3. Amenez le curseur sur l'icône "PATTERN" et appuyez sur [ENTER].**  
Le menu d'édition de motif apparaît.

**4. Amenez le curseur sur l'icône "STEP REC" et appuyez sur [ENTER].**  
La page d'enregistrement pas à pas apparaît.

### Partie de batterie



### Partie de basse



**5. Amenez le curseur sur chacun des éléments repris ci-dessous et utilisez la molette VALUE pour régler la valeur.**

**(1) DRUM (partie de batterie), BASS (partie de basse)**

Déterminez ce qui sera affiché dans la zone du motif.

#### Partie de batterie

**ALL:**  
Tous les instruments sont affichés.

**BANK1-PAD01~BANK3-PAD20:**  
Seuls les instruments de la banque ou du pad sélectionné sont affichés.

#### Partie de basse

**ALL:**  
Les noms de note et les données de pitch bend sont affichées.

**NOTE:**  
Les noms de note sont affichés.

**PITCH BEND:**  
Les données de pitch bend sont affichées (p. 57).

**(2) OCT (partie de basse)**

Indique la hauteur des pads de basse.

**NORM:**









Hauteur normale.

**-1:** Les pads sont transposés d'une octave vers le bas.

**+1:** Les pads sont transposés d'une octave vers le haut.

**(3) Qtz**

Détermine la longueur de note divisant chaque mesure. Le nombre de lignes divisant les mesures du motif change en fonction du réglage de quantification choisi ici. Chaque ligne de la grille représente un pas.

Réglage	
	Triples croches
	Triolets de doubles croches
	Doubles croches
	Triolets de croches
	Croches
	Triolets de noires
	Noires
	Rondes

**(4) REC-VEL**

Détermine le volume (la dynamique) des instruments/notes de basse que vous allez enregistrer.

**1~127:**

Les notes sont enregistrées avec la valeur de dynamique spécifiée ici, quelle que soit la force exercée sur les pads.

**SENS:**

Les notes sont enregistrées avec la dynamique résultant de la force avec laquelle vous frappez les pads.

**6. Utilisez [ ◀◀ ] [ ▶▶ ] pour amener le curseur sur le pas à enregistrer dans la zone d'affichage du motif et appuyez sur le pad correspondant à l'instrument ou la note de basse voulue.**

Lorsqu'un instrument ou une note de basse est enregistrée, un rond noir "●" apparaît. La dynamique est également enregistrée. Vous passez automatiquement au pas suivant.

Fonction des boutons	
[ ◀ ]	Amène le curseur au début du motif.
[ ◀◀ ]	Amène le curseur au début du pas précédent.
[ ▶▶ ]	Amène le curseur au début du pas suivant.
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Amène le curseur à l'endroit où l'instrument/la note de basse suivant(e) est enregistré(e).
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Amène le curseur à l'endroit où l'instrument/la note de basse précédent(e) est enregistré(e).
[SHIFT]+ pad	Efface l'instrument correspondant au pad actionné à la position (pas) actuelle. Pour effacer une note de basse, vous pouvez appuyer sur n'importe quel pad.
[SHIFT]+ [EXIT]	Efface l'instrument ou la note de basse enregistrée à la position (pas) actuelle et amène le curseur à l'endroit où l'instrument/la note de basse suivant(e) est enregistré(e).
[ENTER]	Joue l'instrument ou la note de basse enregistrée à la position actuelle.
[ ▶ ]	Lance la reproduction à partir du début de la mesure sélectionnée. Appuyez sur [ ■ ] pour arrêter la reproduction.
[DISPLAY]+ Pad	Affiche l'instrument du pad actionné et permet de vérifier le son sans l'enregistrer.

**(5) POSITION**

Affiche la position d'enregistrement sélectionnée sous forme "mesure:temps:clock (unité)". Vous pouvez amener le curseur sur cette indication et utiliser la molette VALUE



pour entrer la position voulue (mesure:temps:clock) puis frapper un pad pour l'enregistrer directement à l'endroit spécifié.

### (6) PAD (Partie de batterie)

Affiche la banque et le numéro de pad ainsi que le nom de l'instrument enregistré à la position sélectionnée.

En amenant le curseur sur cette indication et en vous servant de la molette VALUE pour changer la banque et le numéro de pad, vous pouvez remplacer l'instrument enregistré par celui que vous venez de sélectionner.

### (7) NOTE (Partie de basse)

Affiche la note enregistrée à la position actuelle.

En amenant le curseur sur cette indication et en vous servant de la molette VALUE pour changer la note, vous pouvez remplacer la note enregistrée par celle que vous venez de sélectionner.

### (8) DUR (partie de basse)

Affiche la durée de la note enregistrée à la position actuelle par unités "temps - clocks". En amenant le curseur sur cette indication et en vous servant de la molette VALUE pour changer les temps et les clocks, vous pouvez changer la durée de la note de basse enregistrée.

\* Les temps sont divisés en "clocks": il y a 96 clocks dans un temps équivalant à une noire.

### (9) VEL

Affiche la valeur de dynamique de l'instrument ou de la note de basse enregistrée à la position actuelle.

En amenant le curseur sur cette indication et en vous servant de la molette VALUE, vous pouvez changer la valeur de dynamique enregistrée.

\* Il est impossible d'enregistrer plus d'une fois le même instrument ou la même note de basse à la même position. Si vous le faites, la note enregistrée au préalable est écrasée par la nouvelle.

## 7. Si nécessaire, répétez les étapes 5-6.

\* Si nécessaire, maintenez le bouton [PAD] enfoncé (ou maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [PAD]) pour alterner entre les parties de batterie et de basse.

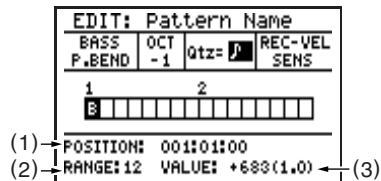
## 8. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [EXIT].

## 9. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).

## ■ Ajouter du pitch bend à la partie de basse

Vous pouvez enregistrer des données de pitch bend dans la partie de basse. Cela vous permet de simuler des techniques de jeu comme le martèlement ou l'étirement des cordes.

1. Affichez la page d'enregistrement pas à pas de la partie de basse (p. 55).
2. Amenez le curseur sur "BASS" et sélectionnez "P.BEND" avec la molette VALUE.



## 3. Amenez le curseur sur "Qtz" et utilisez la molette VALUE pour régler la quantification.

## 4. Spécifiez la position à laquelle vous voulez enregistrer des données de pitch bend.

Utilisez [ ◀◀ ] [ ▶▶ ] pour amener le curseur sur le pas à enregistrer dans la zone d'affichage du motif ou entrez la POSITION mesure:temps:clock.

## 5. Maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CURSOR] △ ou [CURSOR] ▽ pour enregistrer les données de pitch bend.

[SHIFT]+[CURSOR] △ :

Le pitch bend augmente d'un demi-ton à chaque pression sur ces boutons.

(Si Range= 12)

[SHIFT]+[CURSOR] ▽ :

Le pitch bend diminue d'un demi-ton à chaque pression sur ces touches.

(Si Range= 12)

Un "B" apparaît dans la zone d'affichage du motif pour indiquer l'endroit où des données de pitch bend ont été enregistrées.

\* Si DISPLAY est réglé sur "ALL", l'indication "●" a priorité pour les pas contenant une note de basse et des données de pitch bend.

### (1) POSITION

Affiche la position d'enregistrement sélectionnée sous forme "mesure:temps:clock". Vous pouvez amener le curseur sur cette indication et utiliser la molette VALUE pour entrer la position voulue (mesure:temps:clock) puis frapper un pad pour l'enregistrer directement à l'endroit spécifié.

### (2) RANGE

Affiche la plage de pitch bend enregistrée à la position actuelle.

En amenant le curseur sur cette indication et en vous servant de la molette VALUE, vous pouvez changer la plage de pitch bend enregistrée.

Plage: 0~12

\* Si vous réglez RANGE sur un autre réglage que 12, cette valeur prend effet à partir de la note de basse suivante. Cela signifie que si vous voulez enregistrer des données de pitch bend avec un réglage RANGE autre que 12, il faut programmer une plage RANGE de la valeur voulue et un réglage VALUE de 0 avant l'endroit où se trouve la note de basse concernée par le réglage.

\* RANGE est ramené à 12 au début du motif.

### (3) VALUE

Affiche la valeur de pitch bend enregistrée à la position actuelle.

En amenant le curseur sur cette indication et en utilisant la molette VALUE, vous pouvez changer la valeur de pitch bend enregistrée. Plage: -8192~8191

### 6. Si nécessaire, répétez les étapes 4~5.

### 7. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [EXIT].

### 8. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).

## <4> Enregistrer une suite d'accords

Vous pouvez enregistrer une suite d'accords pour la partie de basse

### 1. Sélectionnez le motif pour lequel vous voulez enregistrer une suite d'accords.

### 2. Appuyez sur [EDIT].

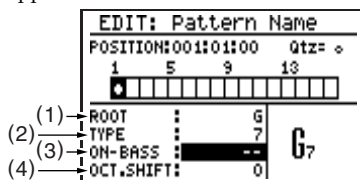
Le menu d'édition s'affiche.

### 3. Amenez le curseur sur l'icône "PATTERN" et appuyez sur [ENTER].

Le menu d'édition de motif apparaît.

### 4. Amenez le curseur sur l'icône "CHORD" et appuyez sur [ENTER].





La page d'enregistrement de suite d'accords apparaît.



### 5. Amenez le curseur sur "Qtz" et utilisez la molette VALUE pour régler la quantification.

Le nombre de lignes divisant les mesures du motif change en fonction du réglage de quantification choisi ici. Chaque carré correspond à une étape.

Réglage	
	Triples croches
	Triolets de doubles croches
	Doubles croches
	Triolets de croches

Réglage	
	Croches
	Triolets de noires
	Noires
	Rondes

## 6. Spécifiez la position à laquelle vous voulez enregistrer un accord.

Utilisez [ ◀◀ ] [ ▶▶ ] pour amener le curseur sur le pas à enregistrer ou réglez le paramètre POSITION mesure:temps:clock pour spécifier la position voulue.

Fonction des boutons	
[ ▶ ]	Amène la position d'enregistrement au début du motif.
[ ◀◀ ]	Amène la position d'enregistrement au début du pas précédent.
[ ▶▶ ]	Amène la position d'enregistrement au début du pas suivant.
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Amène la position à l'endroit où l'accord suivant est enregistré.
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Amène la position à l'endroit où l'accord précédent est enregistré.
[SHIFT]+ pad	Efface l'accord enregistré à la position actuelle.
[SHIFT]+ [EXIT]	Efface l'accord enregistré à la position actuelle et passe à la position où l'accord suivant est enregistré.
[ ▶ ]	Lance la reproduction à partir du début de la mesure sélectionnée. Appuyez sur [ ■ ] pour arrêter la reproduction.  * Si vous avez activé la fonction Arrange ("ON") à la page d'info de motif (p. 53), l'arrangeur fonctionne. Si vous avez enregistré un fill-in (p. 60), il est également produit.

## 7. Amenez le curseur sur chacun des éléments suivants et servez-vous de la molette VALUE pour spécifier l'accord à entrer.

### (1) ROOT

Détermine la fondamentale de l'accord.

Plage: - - -, C~B

\* Vous pouvez aussi utiliser les pads pour l'entrer.

### (2) TYPE

Détermine le type d'accord.

Plage:

-- (NC)	Maj	7	M7	m	m7	M9
7(b5)	7(13)	7(b9)	7(#9)	6	6(9)	m6
m6(9)	9	add9	madd9	mM9	mM7	m7(b5)
m9	dim	sus4	7sus4	aug	aug7	

### MEMO

#### - - (N.C: pas d'accord)

Sélectionnez cette option si vous ne voulez pas que les notes jouées soient converties en accord. Si, par exemple, vous choisissez "C" comme fondamentale (Root) et "- -" comme type d'accord (Chord Type), votre jeu original sera reproduit sans changement. Si, par exemple, vous choisissez "C" comme fondamentale (Root) et "D" comme type d'accord (Chord Type), votre jeu original sera transposé vers le haut.

### (3) ON-BASS

Sélection d'un accord "on-bass" (un accord dont la note la plus grave n'est pas la fondamentale). Si vous ne voulez pas d'accord "on-bass", réglez ce paramètre sur "- -".

Plage: - -, C~B

\* Si TYPE est réglé sur "- -" (pas d'accord), le réglage "on-bass" est ignoré.

### (4) OCT. SHIFT

Détermine la transposition par octave pour l'accord.

+1: L'accord est produit une octave plus haut.

0: Pas de transposition à l'octave. (Normal)

-1: L'accord est produit une octave plus bas.

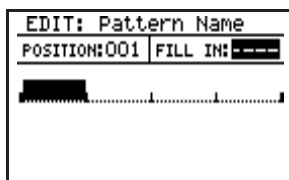
Les réglages ROOT~OCT.SHIFT apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran. La transposition d'une octave se traduit par "▲" (+1) ou "▼" (-1).

8. Si nécessaire, répétez les étapes 6~7.
9. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [EXIT].
10. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).

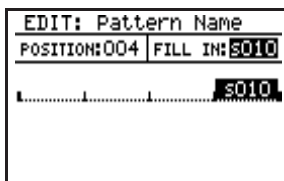
## <5> Enregistrer un fill-in

Vous avez le choix parmi toute une palette de fill-ins à ajouter au motif sélectionné.

1. Sélectionnez le motif pour lequel vous voulez enregistrer un fill-in.
2. Appuyez sur [EDIT].  
Le menu d'édition s'affiche.
3. Amenez le curseur sur l'icône "PATTERN" et appuyez sur [ENTER].  
Le menu d'édition de motif apparaît.
4. Amenez le curseur sur l'icône "FILL" et appuyez sur [ENTER].  
La page d'enregistrement de fill-in apparaît.



5. Amenez le curseur sur "POSITION" et servez-vous de la molette VALUE pour sélectionner la mesure où le fill-in doit être enregistré.
6. Amenez le curseur sur "FILL IN" et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le numéro du fill-in voulu.  
Le nom du fill-in sélectionné apparaît à l'écran.  
Plage: s001~s050, L001~L050



- \* Une fill-in plus long que la mesure ne peut pas être placé dans la première mesure ni dans la mesure suivant celle contenant un fill-in. (Exemple: un fill-in plus long que deux temps ne peut pas être placé dans la première mesure d'un motif en 2/4).

Fonction des boutons	
[ ◀ ]	Amène le curseur au début de la première mesure.
[ ◀◀ ]	Revient à la mesure précédente.
[ ▶▶ ]	Passes à la mesure suivante.
[SHIFT]+ [EXIT]	Efface le fill-in de la mesure sélectionnée.
[ ▶ ]	Lance la reproduction à partir du début de la mesure sélectionnée. Appuyez sur [ ■ ] pour arrêter la reproduction.  * Si vous avez activé la fonction Arrange ("ON") à la page d'info de motif (p. 53), l'arrangeur fonctionne. Si vous avez enregistré un fill-in, il est également joué.

La zone d'affichage de la mesure affiche la mesure sélectionnée et le numéro du fill-in enregistré dans cette mesure.

7. Si nécessaire, répétez les étapes 5-6.
8. Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur [EXIT].
9. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).

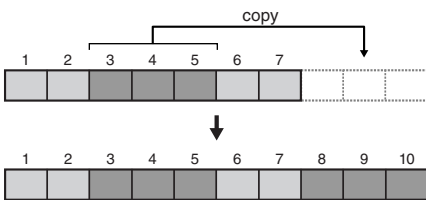
# Édition de motif (Pattern Edit)

## Copier une partie d'un motif (Copy Measure)

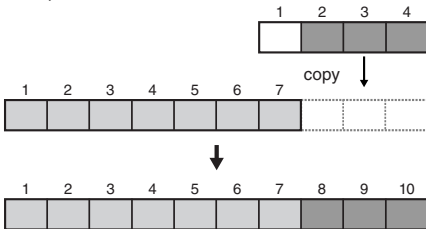
Voici comment copier une partie du motif actuellement sélectionné (ou d'un autre motif) dans le motif sélectionné.

Vous pouvez soit remplacer les données originales par les données copiées, soit combiner les données originales et copiées.

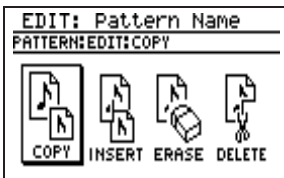
- Copier dans le même motif



- Copier d'un motif différent

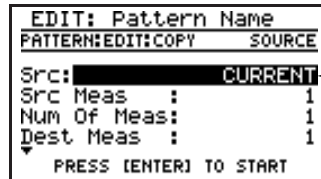


1. Affichez le menu d'édition de motif et amenez le curseur sur l'icône "EDIT" puis appuyez sur [ENTER].



2. Amenez le curseur sur l'icône "COPY" et appuyez sur [ENTER].

La page de copie de mesure apparaît.



Source de la copie

3. Amenez le curseur sur l'élément voulu puis utilisez la molette [VALUE] pour entrer la valeur.

Paramètre/Plage	Explication
<b>Src</b>	
CURRENT, P001~P500, U001~U500	Motif source
Pour copier un passage du motif sélectionné, réglez ce paramètre sur "CURRENT" (actuel).	
<b>Src Meas</b>	
1-n	Première mesure du passage à copier
* "n" indique le nombre de mesures du passage à copier.	
<b>Num of Meas</b>	
1-n	Nombre de mesures à copier
* "n" indique le nombre de mesures du passage à copier.	
<b>Dest Meas</b>	
1-(n+1)	Première mesure de destination de la copie.
* "n" indique le nombre de mesures du motif actuel.	
<b>Part</b>	
Voyez ci-dessous.	Type de données à copier
<b>ALL:</b> Données des parties de batterie et de basse ainsi que des suites d'accords.	
<b>DRUM:</b> Partie de batterie	
<b>BASS:</b> Partie de basse	
<b>DRUM &amp; BASS:</b> Parties de batterie et de basse	
<b>CHORD:</b> Suites d'accords	
<b>Inst</b>	
ALL, 1-01~3-20	Si vous avez réglé le paramètre Part sur "DRUM", choisissez le ou les instruments à copier.

Paramètre/Plage	Explication
(Ex.) 1-01	StudioKick2
↑ Pad bank	↑ Instrument
↑ Pad number	
Faites votre choix parmi les instruments du kit sélectionné. Si vous optez pour "ALL", tous les instruments du kit sélectionné sont copiés.	
* Vous pouvez appuyer sur un pad pour choisir l'instrument.	
<b>Times</b>	
1-999	Nombre de copies des données
<b>Copy Mode</b>	
REPLACE, MERGE	Détermine la façon dont les données sont copiées
<b>REPLACE:</b> Les données présentes à l'emplacement de destination sont supprimées (remplacées) lors de la copie.	
<b>MERGE:</b> Les données présentes à l'emplacement de destination sont combinées avec les données copiées.	
* Si Part est réglé sur "CHORD", ce paramètre n'apparaît pas; la copie se fait automatiquement en mode REPLACE.	
* Si Part est réglé sur "ALL", la copie se fait toujours en mode REPLACE pour la suite d'accords.	
* La copie en mode MERGE peut générer des quantités considérables de données se chevauchant et produisant éventuellement un résultat surprenant lors de la reproduction.	

#### 4. Pour entériner les réglages effectués, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Le message "Now working..." apparaît et la copie est effectuée.

Le message disparaît quand la copie est terminée.

\* Si la métrique du passage source et du motif de destination n'est pas la même, les données copiées adoptent la métrique du motif de destination (motif actuel). Cela change le nombre de mesures.

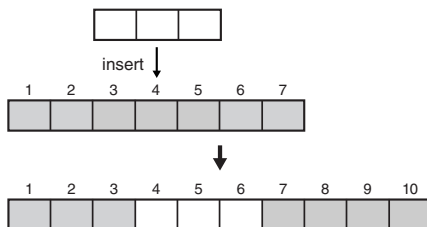
\* Si vous essayez de copier plus de 999 mesures, la copie s'arrête à la 999<sup>ème</sup> mesure.

\* Si le nombre de mesures du motif a augmenté suite à la copie, le paramètre Mesures (p. 53) de la page d'info du patch est automatiquement mis à jour.

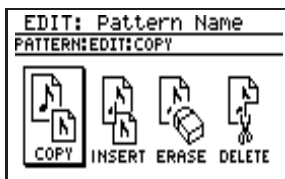
#### 5. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).

## Insérer des mesures vides dans un motif (Insert Measure)

Voici comment insérer des mesures vides dans le motif sélectionné.

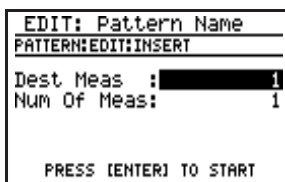


#### 1. Affichez le menu d'édition de motif et amenez le curseur sur l'icône "EDIT" puis appuyez sur [ENTER].



#### 2. Amenez le curseur sur l'icône "INSERT" et appuyez sur [ENTER].

La page d'insertion de mesures apparaît.



#### 3. Amenez le curseur sur chacun des éléments et utilisez la molette VALUE pour régler la valeur.

Paramètre/Plage	Explication
<b>Dest Meas</b>	
1-(n+1)	Mesure où les mesures vides sont insérées.
* "n" indique le nombre de mesures du motif actuel.	
<b>Num of Meas</b>	
1-(999-n)	Nombre de mesures vides à insérer.

4. Pour insérer les mesures vides, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Le message "Now working..." apparaît et les mesures vides sont insérées.

Une fois l'opération terminée, le message disparaît.

\* Comme le nombre de mesures du motif a augmenté suite à l'insertion, le paramètre Mesures (p. 53) de la page d'info du patch est automatiquement mis à jour.

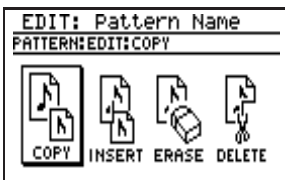
5. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).

## Effacer une partie d'un motif (Erase)

Vous pouvez effacer des données dans un passage du motif sélectionné.

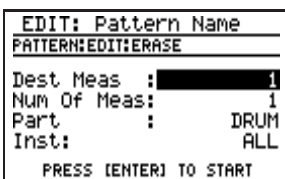


1. Affichez le menu d'édition de motif et amenez le curseur sur l'icône "EDIT" puis appuyez sur [ENTER].



2. Amenez le curseur sur l'icône "ERASE" et appuyez sur [ENTER].

La page permettant d'effacer des données apparaît.



3. Amenez le curseur sur l'élément voulu puis utilisez la molette VALUE pour entrer la valeur.

Paramètre/Plage	Explication
<b>Dest Meas</b>	
1-n	Mesure à partir de laquelle vous souhaitez effacer des données.
* "n" indique le nombre de mesures du motif actuel.	
<b>Num of Meas</b>	
1-n	Nombre de mesures à effacer
* "n" indique le nombre de mesures du motif actuel.	
<b>Part</b>	
Voyez ci-dessous.	Type de données à effacer du passage choisi.
<b>ALL:</b> Données des parties de batterie et de basse ainsi que des suites d'accords.	
<b>DRUM:</b> Partie de batterie	
<b>BASS:</b> Partie de basse	
<b>DRUM &amp; BASS:</b> Partie de batterie et de basse	
<b>CHORD:</b> Suites d'accords	
<b>Inst</b>	
ALL, 1-01~3-20	Si vous avez choisi "DRUM" pour Part, choisissez les instruments à effacer.
Faites votre choix parmi les instruments du kit sélectionné.	
Si vous sélectionnez ALL, les données de tous les instruments du kit sélectionné sont effacées.	
* Vous pouvez appuyer sur un pad pour choisir l'instrument.	

4. Appuyez sur [ENTER] pour effacer les données choisies. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

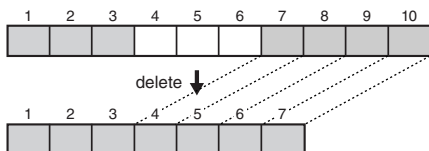
Le message "Now working..." apparaît et les données sont effacées.

Une fois l'opération terminée, le message disparaît.

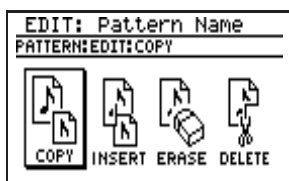
5. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).

## Supprimer des mesures (Delete)

Vous pouvez supprimer des mesures du motif sélectionné. Une fois les mesures supprimées, les mesures suivantes reculent pour combler l'espace.

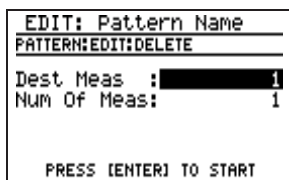


1. Affichez le menu d'édition de motif et amenez le curseur sur l'icône "EDIT" puis appuyez sur [ENTER].



2. Amenez le curseur sur l'icône "DELETE" et appuyez sur [ENTER].

La page de suppression de mesures apparaît.



3. Amenez le curseur sur l'élément voulu puis utilisez la molette VALUE pour entrer la valeur.

Paramètre/Plage	Explication
<b>Dest Meas</b>	
1-n	Mesure à partir de laquelle vous souhaitez supprimer des données.
* "n" indique le nombre de mesures du motif actuel.	
<b>Num of Meas</b>	
1-n	Définit le nombre de mesures à supprimer.
* "n" indique le nombre de mesures du motif actuel.	

4. Pour supprimer les mesures choisies, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Le message "Now working..." apparaît et les mesures sont supprimées.

Une fois la suppression terminée, le message disparaît.

\* Comme le nombre de mesures du motif a diminué suite à la suppression de mesures, le paramètre Measures (p. 53) de la page d'info du patch est automatiquement mis à jour.

5. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).



# Sauvegarder un motif

Pour conserver un motif que vous avez créé ou modifié, faites appel à la fonction "Write" afin de sauvegarder le motif dans une mémoire utilisateur.

## NOTE

Si changez de motif ou coupez l'alimentation sans sauvegarder le motif édité, vous perdez les changements effectués.

## Nommer un motif (Pattern Name)

Vous pouvez attribuer un nom au motif comptant jusqu'à 14 caractères.

1. Affichez le menu d'édition de motif et amenez le curseur sur l'icône "NAME" puis appuyez sur [ENTER].

Le menu d'édition du nom de motif s'affiche.



2. Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez entrer un caractère et servez-vous de la molette VALUE pour sélectionner le caractère.

Fonction des boutons	
[CURSOR] ◀ [CURSOR] ▶	Permettent de déplacer le curseur.
[CURSOR] ▲	Passe des minuscules aux majuscules.
[CURSOR] ▼	Passe des majuscules aux minuscules.
[SHIFT]+ [CURSOR] ▶	Insère un espace à l'emplacement du curseur.
[SHIFT]+ [CURSOR] ◀	Supprime le caractère à la position du curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.

3. Lorsque le nom est entré, appuyez sur [EXIT].
4. Sauvegardez ensuite votre motif.

## Sauvegarder un motif

1. Affichez le menu d'édition de motif et amenez le curseur sur l'icône "WRITE" puis appuyez sur [ENTER].

La page de sauvegarde de motif apparaît.



2. Servez-vous de la molette VALUE pour sélectionner la mémoire utilisateur devant contenir ce motif.
3. Amenez le curseur sur "NOTE DATA FIX" et utilisez la molette VALUE pour activer ou couper cette fonction.

**NOTE DATA FIX:** Détermine la façon dont le motif est sauvegardé si, lors de sa création, le paramètre Arrange de la page info de motif (p. 53) était réglé sur ON.

**ON:** Le motif est sauvegardé avec les données de jeu (basse) converties par la fonction Arrange. Si vous sauvegardez le motif avec ce paramètre sur ON, le paramètre Arrange de la page info de motif est automatiquement coupé (OFF).

\* Si vous sauvegardez le motif en activant le paramètre NOTE DATA FIX puis en activant le paramètre Arrange à la page d'info de motif, le motif déjà traité par Arrange le sera une seconde fois, ce qui peut produire des résultats surprenants.

**OFF:** Le motif est sauvegardé sans être traité par l'arrangeur.

4. Pour sauvegarder le motif, appuyez sur [ENTER].  
Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [EXIT].

Le message "Now writing..." apparaît et le motif est sauvegardé. Une fois la sauvegarde du motif terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

# Copier/effacer un motif

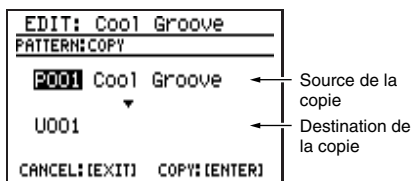
## Copier un motif

1. Affichez le menu d'édition de motif et amenez le curseur sur l'icône "COPY" puis appuyez sur [ENTER].

\* Si vous venez d'éditer un motif sans le sauvegarder, l'écran affiche "Cancel edit?" (annuler les changements?).

Pour sauvegarder le motif, appuyez sur [EXIT] et sauvegardez le motif (p. 65). Si vous ne voulez pas conserver ces changements, appuyez sur [ENTER].

La page de copie de motif apparaît.



2. Amenez le curseur sur le numéro du motif source et actionnez la molette VALUE pour sélectionner un motif.
3. Amenez le curseur sur le numéro du motif de destination et actionnez la molette VALUE pour sélectionner un motif utilisateur.
4. Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la copie.  
Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

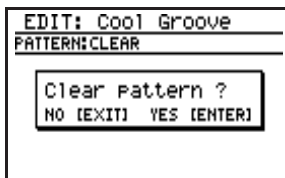
Le message "Now writing..." apparaît et la copie est effectuée.

Le message disparaît quand la copie est terminée.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

## Effacer un motif

1. Sélectionnez le motif à effacer.  
\* Il est impossible d'effacer les motifs préprogrammés.
2. Appuyez sur [EDIT].  
Le menu d'édition s'affiche.
3. Amenez le curseur sur l'icône "PATTERN" et appuyez sur [ENTER].  
Le menu d'édition de motif apparaît.
4. Amenez le curseur sur l'icône "CLEAR" et appuyez sur [ENTER].  
L'écran affiche "Clear pattern?" (effacer le motif?).



5. Pour effacer le motif, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].  
Le message "Now writing..." apparaît et le motif est effacé.  
Une fois l'opération terminée, le message disparaît.  
\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

# Chapitre 3

## EZ Compose/ Groove Modify

### **EZ Compose**

“EZ Compose” est un groupe de fonctions facilitant la création de motif: il suffit d’effectuer quelques réglages à l’écran au lieu d’entrer chaque note du motif. Il ne reste plus ensuite qu’à ajouter une suite d’accords et des fill-ins.

### **Groove Modify**

Les fonctions “Groove Modify” vous permettent de changer le “groove” de la reproduction du motif.

Groove Modify comprend les trois fonctions suivantes:

- **Velocity Modify**
- **Ghost Note**
- **Shuffle**

# Utiliser EZ Compose

Vous pouvez utiliser EZ Compose en mode Pattern mais pas en mode Song (p. 75).

## Créer un motif (Pattern)

EZ Compose vous permet de sélectionner un motif favori pour chaque groupe de sons puis de les combiner pour créer un nouveau motif.

### NOTE

EZ Compose crée des motifs d'une métrique 4/4 ou 3/4. Si la métrique du motif sélectionné est différente, elle sera convertie en 4/4 ou 3/4.

### 1. Appuyez sur EZ COMPOSE [PATTERN].

\* Si vous venez d'éditer un motif sans le sauvegarder, l'écran affiche "Cancel edit?" (annuler les changements?).

Pour sauvegarder le motif, appuyez sur [EXIT] et sauvegardez le motif (p. 65). Si vous ne voulez pas conserver ces changements, appuyez sur [ENTER].

La page "EZ Compose: Pattern" apparaît.

EZ COMPOSE: PATTERN		
BEAT: 4/4	MEAS: 4	KIT: P001
	TYPE	No.
HH CYM:	██████████	1
KICK SNR:	-----	1
PERC :	-----	1
BASS :	-----	1

2. Amenez le curseur sur un paramètre puis utilisez la molette VALUE pour entrer la valeur.

Paramètre/Plage	Explication
<b>BEAT</b>	
4/4, 3/4	Métrique
<b>MEAS</b>	
1~32	Nombre de mesures
<b>KIT</b>	
P001~P100, U001~U100	Numéro du kit à utiliser
<b>TYPE/No.: HH CYM</b>	
Voyez ci-dessous.	Motifs préprogrammés pour charleston/cymbales.
<b>Type:</b> 8BEAT, 16BEAT, SHUFFLE, 1/2SHUFFLE	
<b>TYPE/No.: KICK SNR</b>	
Voyez ci-dessous.	Motifs préprogrammés pour grosse caisse/caisse claire
<b>Type:</b> 8BEAT, 16BEAT, SHUFFLE, 1/2SHUFFLE	
<b>TYPE/No.: PERC</b>	
Voyez ci-dessous.	Motifs préprogrammés pour percussion
<b>Type:</b> ROCK POPS, CONGA BONGO, SLOW LATIN, LATIN POPS	
<b>TYPE/No.: BASS</b>	
Voyez ci-dessous.	Motifs préprogrammés pour basse
<b>Type:</b> STEADY&SIMPL, ROCK BLUES, BALLAD, FUNK SOUL	

\* Pour utiliser le motif sélectionné, réglez TYPE sur "Current" (actuel).

\* Choisissez "-----" comme TYPE pour les motifs que vous ne voulez pas utiliser (qui doivent rester silencieux).

Appuyez sur [▶] pour reproduire le motif avec les réglages actuels.

3. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).

## Ajouter une suite d'accords

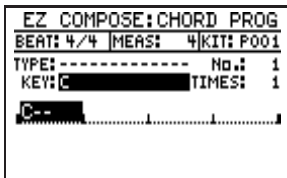
Vous pouvez sélectionner une suite d'accords (Chord Progression) favorite parmi plusieurs suites préprogrammées pour la partie de basse.

### 1. Appuyez sur EZ COMPOSE [CHORD PROGRESSION].

\* Si vous venez d'éditer un motif sans le sauvegarder, l'écran affiche "Cancel edit?" (annuler les changements?).

Pour sauvegarder le motif, appuyez sur [EXIT] et sauvegardez le motif (p. 65). Si vous ne voulez pas conserver ces changements, appuyez sur [ENTER].

La page de réglage "EZ Compose Chord Prog" apparaît.



### 2. Amenez le curseur sur un paramètre puis utilisez la molette VALUE pour entrer la valeur.

Paramètre/Plage	Explication
<b>KIT</b>	
P001~P100, U001~U100	Numéro du kit à utiliser
<b>TYPE/No.</b>	
Voyez ci-dessous.	Type et numéro des suites d'accords préprogrammées
<b>Type:</b> 2MEAS Maj, 2MEAS Min, 4MEAS Maj, 4MEAS Min, 8MEAS Maj, 8MEAS Min, 16MEAS Maj, 16MEAS Min, BLUES Maj, BLUES Min, USER PATTERN	
* Pour utiliser la suite d'accords du motif sélectionné, réglez TYPE sur "Current" (actuel).	
* Si vous avez choisi "-----", le réglage de suite d'accords n'est pas utilisé.	
* Si vous choisissez "USER PATTERN", la suite d'accords du motif utilisateur spécifié est utilisée.	
* Si vous optez pour "Current" ou "USER PATTERN", la tonalité et la suite d'accords peut ne pas correspondre si le paramètre Key (p. 53) du motif spécifié n'est pas réglé correctement.	
<b>KEY</b>	
C-B, Cm-Bm	Tonalité de reproduction
* La suite d'accord est transposée en fonction du réglage KEY.	
<b>TIMES</b>	
1~32	Nombre de répétitions de la suite d'accords choisie.
* Il est impossible de régler MEAS sur plus de 32 mesures.	

\* MEAS (nombre de mesures) est automatiquement déterminé par les paramètres TYPE/No. et TIMES. Vous ne pouvez pas modifier directement le nombre de mesures.

L'écran affiche la suite d'accords choisie.

Vous pouvez appuyer sur [DISPLAY] pour changer les informations affichées simultanément sur la suite d'accords. Vous avez le choix entre les options suivantes: "4 mesures x 3 lignes", "2 mesures x 3 lignes" ou "1 mesure x 3 lignes".

Appuyez sur [▶] pour reproduire le motif avec les réglages actuels.

### 3. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).

## Ajouter un fill-in

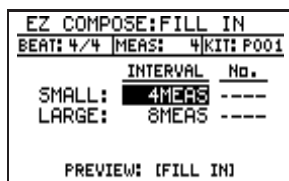
Vous avez le choix parmi toute une palette de fill-ins à ajouter au motif sélectionné.

### 1. Appuyez sur EZ COMPOSE [FILL IN].

\* Si vous venez d'éditer un motif sans le sauvegarder, l'écran affiche "Cancel edit?" (annuler les changements?).

Pour conserver le motif, appuyez sur [EXIT] et sauvegardez le motif (p. 65). Si vous ne voulez pas conserver ces changements, appuyez sur [ENTER].

La page de réglage "EZ Compose Fill-In" apparaît.



### 2. Amenez le curseur sur un paramètre puis utilisez la molette VALUE pour entrer la valeur.

Paramètre/Plage	Explication
<b>KIT</b>	
P001~P100, U001~U100	Numéro du kit à utiliser
<b>SMALL: INTERVAL</b>	
1~32MEAS	Détermine l'intervalle après lequel un bref (Small) fill-in est ajouté.
Exemple: Avec un réglage "4MEAS", un bref fill-in est ajouté aux mesures 4, 8, 12, ... etc.	
* Si le nombre de mesures choisi sous INTERVAL est plus grand que le nombre de mesures du motif, le fill-in n'est pas joué.	
<b>SMALL: No.</b>	
-- -, s001~s050, L001~L050	Numéro du bref fill-in préprogrammé à utiliser
* Si vous choisissez "-- -", le bref (Small) fill-in n'est pas ajouté.	
<b>LARGE: INTERVAL</b>	
1~32MEAS	Détermine le nombre de mesures après lequel un long (Large) fill-in est ajouté.
Exemple: Avec un réglage "16MEAS", un long fill-in est ajouté aux mesures 16, 32, 48, ... etc.	
* Si le nombre de mesures choisi sous INTERVAL est plus grand que le nombre de mesures du motif, le fill-in n'est pas joué.	
<b>LARGE: No.</b>	
-- -, s001~s050, L001~L050	Numéro du long fill-in préprogrammé à utiliser
* Si vous choisissez "-- -", le long (Large) fill-in n'est pas ajouté.	
* Si des fill-ins bref et long tombent sur la même mesure, le fill-in long a priorité.	

Appuyez sur [▶] pour reproduire le motif avec les réglages actuels.

Appuyez sur [FILL IN] si vous ne voulez reproduire que les mesures contenant un fill-in. Si le nombre de mesures choisi sous INTERVAL est plus grand que le nombre de mesures du motif, la mesure programmée pour le fill-in n'est pas jouée.

### 3. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).

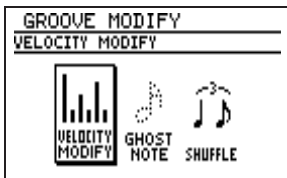
# Utiliser Groove Modify

Vous pouvez utiliser Groove Modify en mode Pattern mais pas en mode Song (p. 75).

## Varié la dynamique (Velocity Modify)

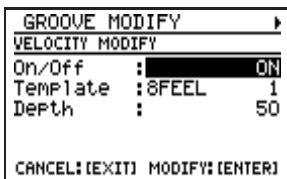
Vous pouvez ajouter des accentuations et des nuances d'expression au motif pour reproduire avec réalisme la dynamique d'un batteur.

1. Sélectionnez un motif (p. 50).
2. Appuyez sur [GROOVE].  
Le menu "Groove Modify" s'affiche.



3. Amenez le curseur sur l'icône "VELOCITY MODIFY" et appuyez sur [ENTER].

La page de réglage "Velocity Modify" apparaît.



4. Amenez le curseur sur un paramètre puis utilisez la molette VALUE pour entrer la valeur.

Paramètre/Plage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe Velocity Modify
* Vous pouvez aussi appuyer sur [GROOVE] pour activer/couper cette fonction.	

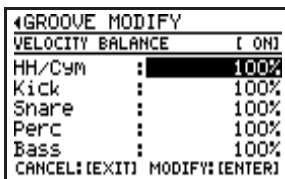
Paramètre/Plage	Explication
<b>Template</b>	
8FEEL 1-8, 16FEEL 1-12	Numéro du modèle à utiliser
<b>Depth</b>	
0~100	Intensité de la fonction Velocity Modify
Avec un réglage 0, il n'y a pas de changement de dynamique.	
* Pour n'utiliser que la fonction Velocity Balance, réglez Depth sur 0.	

## ■ Changer la balance (Velocity Balance)

Vous pouvez changer la balance en réglant la dynamique (velocity) de chaque note d'un motif indépendamment pour chaque groupe de sons (charleston/cymbales, grosse caisse, caisse claire, percussion et basse).

5. Appuyez sur [CURSOR] ▷.

La page de réglage "Velocity Balance" apparaît.



6. Amenez le curseur sur chaque paramètre et réglez-le avec la molette VALUE.

Paramètre/Plage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe Velocity Modify
* Vous pouvez aussi appuyer sur [GROOVE] pour activer/couper cette fonction.	
<b>HH/Cym</b>	
0~150%	Détermine le volume (dynamique) du charleston/des cymbales
<b>Kick</b>	

Paramètre/Plage	Explication
0~150%	Détermine le volume de la grosse caisse
<b>Snare</b>	
0~150%	Détermine le volume de la caisse claire
<b>Perc</b>	
0~150%	Détermine le volume de la percussion
<b>BASS</b>	
0~150%	Détermine le volume de la basse
Un réglage de 0% rend le son pratiquement inaudible. Avec un réglage de 100%, la dynamique correspond à celle spécifiée dans le motif. Des réglages de 101% ou plus élevés augmentent la dynamique par rapport à la valeur du motif.	

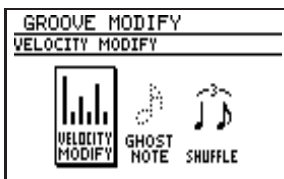
**7. Pour entériner les réglages effectués, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].**

**8. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez "Sauvegarder un motif" (p. 65).**

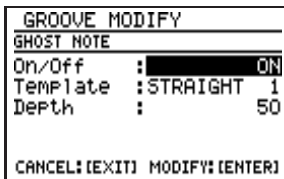
## Ajouter des "ghost notes"

Vous pouvez ajouter des "ghost notes" au motif pour reproduire avec réalisme le groove d'un batteur.

- 1. Sélectionnez un motif (p. 50).**
- 2. Appuyez sur [GROOVE].**  
Le menu "Groove Modify" s'affiche.



- 3. Amenez le curseur sur l'icône "GHOST NOTE" et appuyez sur [ENTER].**  
La page de réglage "Ghost Note" s'affiche.



- 4. Amenez le curseur sur un paramètre puis utilisez la molette VALUE pour entrer la valeur.**

Paramètre/Plage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/ coupe la fonction Ghost Note
* Vous pouvez aussi appuyer sur [GROOVE] pour activer/ couper cette fonction.	
<b>Template</b>	
Voyez ci-dessous.	Numéro du modèle à utiliser
<b>STRAIGHT 1~20:</b> Pour motifs normaux.	
<b>SHUFFLE 1~20:</b> Pour motifs avec shuffle.	
<b>Depth</b>	
0~100	Volume des "ghost notes"

- 5. Pour entériner les réglages effectués, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].**



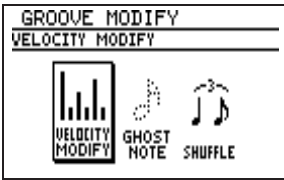
6. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez “Sauvegarder un motif” (p. 65).

## Créer un shuffle

Pour créer un “shuffle”, il suffit de décaler le timing des temps faibles.

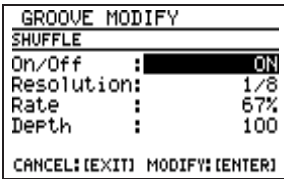
1. Sélectionnez un motif (p. 50).
2. Appuyez sur [GROOVE].

Le menu “Groove Modify” s’affiche.



3. Amenez le curseur sur l’icône “SHUFFLE” et appuyez sur [ENTER].

La page de réglage du shuffle s’affiche.



4. Amenez le curseur sur un paramètre puis utilisez la molette VALUE pour entrer la valeur.

Paramètre/Plage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe la fonction Shuffle
* Vous pouvez aussi appuyer sur [GROOVE] pour activer/couper cette fonction.	
<b>Resolution</b>	
1/8, 1/16	Timing de reproduction du shuffle
<b>1/8:</b> La fonction Shuffle s’applique à des croches.	
<b>1/16:</b> La fonction Shuffle s’applique à des doubles croches.	

Paramètre/Plage	Explication
<b>Rate</b>	
50~100%	Importance du “shuffle”
Indique l’espacement des temps faibles par rapport aux temps forts. Avec un réglage de 50%, les temps faibles sont situés exactement à mi-chemin entre les temps fort adjacents. Avec un réglage de 100%, les temps faibles sont situés exactement sur les temps fort suivants.	
<b>Depth</b>	
0~100	Ajustement des temps faibles par rapport à la valeur du paramètre Rate
Le réglage “100” décale les notes selon le timing défini par le paramètre Rate. Plus la valeur Depth est basse, plus le décalage est faible; avec Depth=0, les notes ne sont pas décalées.	

5. Pour entériner les réglages effectués, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l’opération, appuyez sur [EXIT].
6. Pour savoir comment sauvegarder le motif, voyez “Sauvegarder un motif” (p. 65).

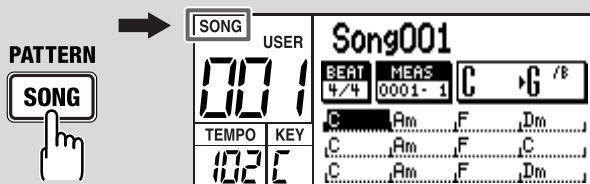
# MEMO

# Chapitre 4

## Song (enregistrer/ éditer/reproduire)

Le mode Song permet d'enregistrer, d'éditer et de reproduire des morceaux.

A la page de reproduction (Play), lorsque la reproduction est à l'arrêt, appuyez sur [SONG/PATTERN] pour afficher "SONG".



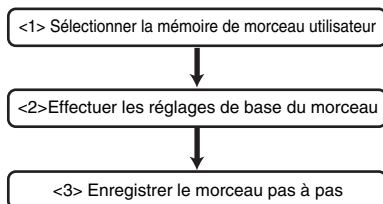
# Enregistrer un morceau

Pour enregistrer un morceau, utilisez l'enregistrement "pas à pas" afin d'agencer les motifs selon l'ordre voulu.

- Vous pouvez enregistrer jusqu'à 100 morceaux.
- Un morceau peut contenir jusqu'à 500 motifs et l'ensemble des morceaux 50.000 motifs.

## Avant de commencer

Voici la procédure de base pour enregistrer un morceau.



## <1> Sélectionner la mémoire de morceau utilisateur

1. Affichez la page de reproduction de morceau (Song Play).
2. Actionnez la molette VALUE pour sélectionner un morceau utilisateur (001~100).

### Astuce

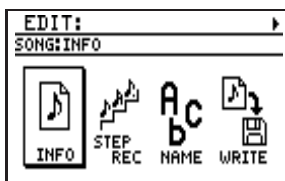
Vous pouvez aussi effacer un ancien morceau et réutiliser cette mémoire. Voyez "Effacer (Clear) un morceau" (p. 80).

## <2> Effectuer les réglages de base pour le morceau

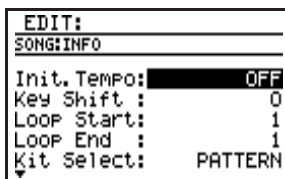
Voici comment effectuer les réglages de base du morceau.

\* Vous pouvez aussi changer ces réglages après l'enregistrement.

1. A la page de reproduction de morceau, appuyez sur [EDIT].  
Le menu d'édition s'affiche.
2. Amenez le curseur sur l'icône "SONG" et appuyez sur [ENTER].  
Le menu d'édition de morceau apparaît.



3. Amenez le curseur sur l'icône "INFO" et appuyez sur [ENTER].  
La page d'info de morceau s'affiche.



4. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et servez-vous de la molette VALUE pour changer la valeur.

Paramètre/ Valeur	Explication
<b>Init.Tempo</b>	
OFF, 20~260	Tempo du morceau
<b>OFF:</b> Le morceau adopte le tempo des différents motifs.	
<b>20~260:</b> Le tempo des différents motifs est ignoré et le morceau est reproduit selon le tempo choisi ici.	

Paramètre/ Valeur	Explication
----------------------	-------------

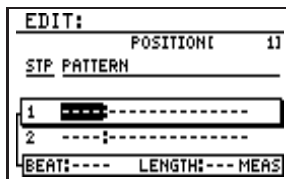
Key Shift	
-12~+12	Transposition de la tonalité par demi-tons
* L'indication de tonalité à gauche de l'écran affiche la tonalité de reproduction en fonction du réglage "Key Shift".	
Exemple: Pour un réglage "Key (motif)= Am" et "Key Shift="+, "Bm" est affiché.	
Loop Start	
1-n	Numéro de la mesure à partir de laquelle la boucle de reproduction (p. 82) commence.
* "n" représente le nombre de mesures choisi pour le morceau.	
Loop End	
1-n	Numéro de la mesure à laquelle la boucle de reproduction se termine.
* "n" représente le nombre de mesures choisi pour le morceau.	
Kit Select	
SONG, PATTERN	Sélectionne le kit utilisé pour le morceau
<b>SONG:</b> Le kit des différents motifs est ignoré durant tout le morceau au profit du kit choisi avec "Kit Number".	
<b>PATTERN:</b> Le kit des différents motifs est utilisé.	
Kit Number	
P001~P100, U001~U100	Numéro du kit utilisé pour reproduire ce morceau
TSC Select	
SONG, PATTERN	Sélectionnez un patch TSC pour la reproduction du morceau.
<b>SONG:</b> Le patch TSC des différents motifs est ignoré durant tout le morceau au profit du patch TSC choisi avec "TSC Number".	
<b>PATTERN:</b> Le patch TSC des différents motifs est utilisé.	
TSC Switch	
OFF, ON	TSC activé/coupé
TSC Number	
P01~P20, U01~U20	Numéro du patch TSC à utiliser

- Une fois les réglages terminés, appuyez sur [EXIT].

## <3> Enregistrer un morceau pas à pas

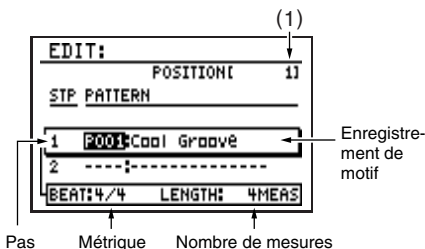
- Dans le menu d'édition de morceau, amenez le curseur sur l'icône "STEP REC" et appuyez sur [ENTER].

La page d'enregistrement pas à pas de morceau apparaît.



- Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le motif à enregistrer dans le morceau.

L'écran affiche la métrique (BEAT) et le nombre de mesures (LENGTH) du motif sélectionné.



- Appuyez sur [▶▶] pour passer à l'étape suivante et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le motif suivant à enregistrer dans le morceau.

\* Il est impossible de sauter un pas non enregistré pour passer au pas suivant.

- POSITION**

Indique la position dans le morceau de la première mesure du motif sélectionné pour le pas en cours. Appuyez sur [◀] pour retourner au pas 1.

Appuyez sur [ ◀ ] pour retourner au pas précédent.

Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ ▶ ] pour avancer jusqu'à un pas non enregistré.

#### 4. Répétez l'étape 3 autant de fois que nécessaire.

- Vous pouvez insérer un motif dans un pas déjà enregistré; voyez "Insérer un motif dans le morceau".
- Vous pouvez effacer un motif enregistré; voyez "Effacer un motif".

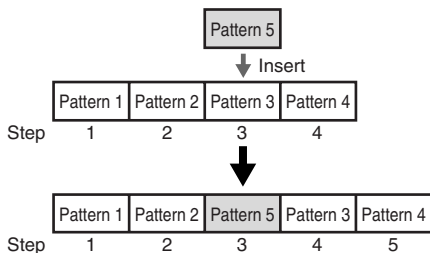
\* Vous ne pouvez pas insérer ou effacer des motifs pendant la reproduction du morceau. Pour effectuer ces opérations, arrêtez d'abord la reproduction.

#### 5. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [EXIT].

#### 6. Voyez la section "Sauvegarder un morceau" (p. 79) pour sauvegarder le morceau.

### ■ Insérer un motif dans le morceau

Vous pouvez insérer un motif au milieu du morceau.



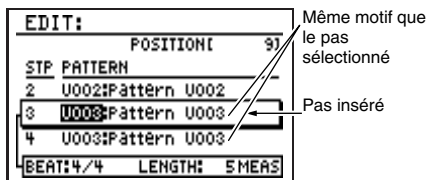
#### 1. A la page d'enregistrement de morceau, utilisez [ ◀ ] [ ▶ ] pour choisir le pas où vous souhaitez insérer un motif.

#### 2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ENTER].

Un nouveau pas est inséré et les pas suivants avancent d'un pas.

Le pas inséré a le même motif que le pas

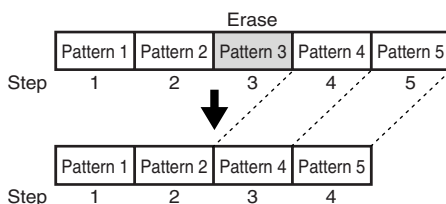
sélectionné à l'étape 1.



#### 3. Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le motif souhaité pour le pas inséré.

### ■ Supprimer un motif

Voici comment supprimer un motif indésirable d'un morceau. Lorsque vous supprimez un motif, les autres motifs reculent pour combler le vide.



#### 1. A la page d'enregistrement de morceau, utilisez [ ◀ ] [ ▶ ] pour choisir le pas dont vous voulez supprimer le motif.

#### 2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ERASE] ([EXIT]).

Le motif du pas sélectionné est supprimé.

# Sauvegarder un morceau

Pour sauvegarder un morceau enregistré ou édité dans une mémoire utilisateur, utilisez la fonction "Write".

## NOTE

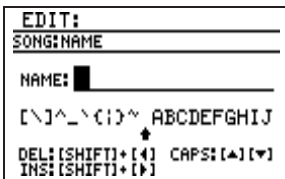
Si vous changez de morceau ou coupez l'alimentation sans sauvegarder le morceau édité, vous perdez le fruit de votre travail.

## Attribuer un nom au morceau (Song Name)

Vous pouvez attribuer un nom au morceau comptant jusqu'à 14 caractères.

1. Dans le menu d'édition de morceau, amenez le curseur sur l'icône "NAME" et appuyez sur [ENTER].

La page d'édition du nom de morceau s'affiche.



2. Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez entrer un caractère et servez-vous de la molette VALUE pour sélectionner le caractère.

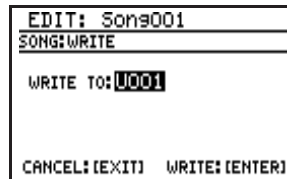
Fonction des boutons	
[CURSOR] ▷ [CURSOR] ◁	Déplacent le curseur.
[CURSOR] △	Passe des minuscules aux majuscules.
[CURSOR] ▽	Passe des majuscules aux minuscules.
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Insère un espace à l'emplacement du curseur.
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Supprime le caractère à la position du curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.

3. Après avoir entré le nom, appuyez sur [EXIT].
4. Poursuivez la sauvegarde du morceau.

## Sauvegarder le morceau

1. Dans le menu d'édition de morceau, amenez le curseur sur l'icône "WRITE" et appuyez sur [ENTER].

La page de sauvegarde de morceau s'affiche.



2. Servez-vous de la molette VALUE pour sélectionner la mémoire utilisateur devant accueillir le morceau.
3. Pour sauvegarder le morceau, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Le message "Now writing..." apparaît et le morceau est sauvegardé.

Une fois la sauvegarde du morceau terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

# Copier/effacer un morceau

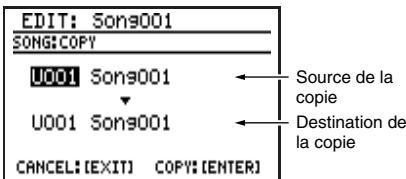
## Copier un morceau

1. Dans le menu d'édition de morceau, amenez le curseur sur l'icône "COPY" et appuyez sur [ENTER].

\* Si vous venez d'éditer un morceau sans le sauvegarder, l'écran affiche "Cancel edit?" (annuler les changements?).

Pour conserver le morceau, appuyez sur [EXIT] et sauvegardez le morceau (p. 79). Si vous ne voulez pas conserver ces changements, appuyez sur [ENTER].

La page de copie de morceau s'affiche.



2. Amenez le curseur sur le numéro du morceau source et actionnez la molette VALUE pour sélectionner un morceau.
3. Amenez le curseur sur le numéro du morceau de destination et actionnez la molette VALUE pour sélectionner un morceau.
4. Appuyez sur [ENTER] pour copier le morceau. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

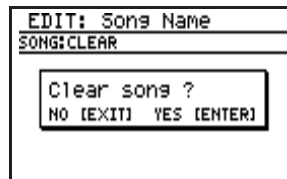
Le message "Now writing..." apparaît et la copie est effectuée.

Le message disparaît quand la copie est terminée.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

## Effacer (Clear) un morceau

1. Sélectionnez le morceau à effacer.
2. Appuyez sur [EDIT].  
Le menu d'édition s'affiche.
3. Amenez le curseur sur l'icône "SONG" et appuyez sur [ENTER].  
Le menu d'édition de morceau apparaît.
4. Amenez le curseur sur l'icône "CLEAR" et appuyez sur [ENTER].  
L'écran affiche une demande de confirmation "CLEAR SONG?".



5. Appuyez sur [ENTER] pour effacer le morceau. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].  
Le message "Now writing..." apparaît et le morceau est effacé.  
Une fois l'opération terminée, le message disparaît.
- \* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.



# Reproduire un morceau

**1. Affichez la page de reproduction de morceau.**

**2. Utilisez la molette VALUE pour choisir un morceau.**

\* Si vous venez d'éditer un morceau sans le sauvegarder, l'écran affiche "Cancel edit?" (annuler les changements?).

Pour conserver le morceau, appuyez sur [EXIT] et sauvegardez le morceau (p. 79). Si vous ne voulez pas conserver ces changements, appuyez sur [ENTER].

**3. Appuyez sur [▶].**

Le morceau sélectionné démarre.

○ Durant la reproduction, vous pouvez actionner la molette VALUE pour choisir le morceau suivant. Le nom du morceau mis en attente est contrasté.

A la fin du morceau en cours, le morceau mis en attente démarre.

**4. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [■].**

○ Si vous appuyez une fois de plus sur [▶], la reproduction reprend là où elle s'était arrêtée.

○ Si vous appuyez sur [◀] puis sur [▶], la reproduction reprend au début du morceau.

## Changer le tempo

Vous pouvez changer le tempo pendant la reproduction. Cependant, la façon dont le tempo change dépend du réglage "Init. Tempo" (p. 76) à la page d'info de morceau.

**Si Init.Tempo est coupé (OFF):**

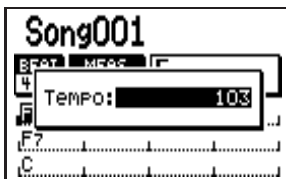
Le motif en cours de reproduction lorsque vous appuyez sur [TEMPO (TAP)] adopte le nouveau tempo. Le motif suivant garde toutefois son tempo d'origine.

**Si Init.Tempo est n'est pas coupé (OFF):**

Vous déterminez tempo de reproduction du morceau.

**1. Appuyez sur [TEMPO (TAP)].**

La page d'édition du tempo apparaît.



**2. Servez-vous de la molette VALUE pour régler le tempo.**

Vous pouvez régler le tempo sur une plage de 20~260.

\* Peu après, vous passez automatiquement de la page de réglage du tempo à la page affichée précédemment.

## ■ Régler le tempo avec Tap Tempo

Vous pouvez aussi régler le tempo en appuyant sur [TEMPO (TAP)] selon le rythme voulu. Cette fonction s'appelle "Tap Tempo".

**1. Appuyez au moins quatre fois sur [TEMPO (TAP)] selon le rythme voulu.**

Le tempo est automatiquement calculé et réglé en fonction de l'intervalle entre vos pressions; le tempo apparaît à la page de réglage du tempo.

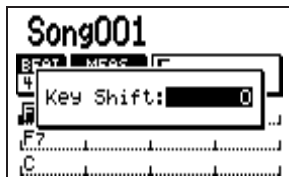
\* Peu après, vous passez automatiquement de la page de réglage du tempo à la page affichée précédemment.

## Transposition

Vous pouvez changer la tonalité du morceau. Cette fonction s'appelle "Key Shift".

### 1. Appuyez sur [KEY].

La page de transposition Key Shift apparaît.



### 2. Utilisez la molette VALUE pour effectuer la transposition.

Plage: -12~+12

Vous pouvez changer la hauteur par demi-tons sur une plage de  $\pm 1$  octave.

\* Peu après, vous passez automatiquement de la page de réglage de transposition à la page affichée précédemment.

## Mise en boucle d'un passage donné

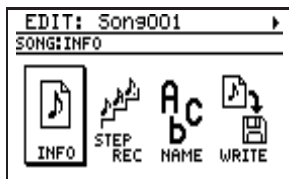
Vous pouvez mettre en boucle (loop) la reproduction d'un passage déterminé.

### 1. A la page de reproduction de morceau, appuyez sur [EDIT].

Le menu d'édition s'affiche.

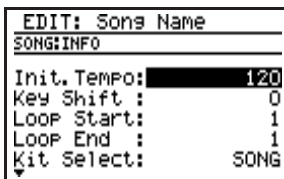
### 2. Amenez le curseur sur l'icône "SONG" et appuyez sur [ENTER].

Le menu d'édition de morceau apparaît.



### 3. Amenez le curseur sur l'icône "INFO" et appuyez sur [ENTER].

La page d'info de morceau s'affiche.



4. Amenez le curseur sur "Loop Start" et utilisez la molette VALUE pour entrer le numéro de la mesure où la boucle doit commencer.

5. Amenez le curseur sur "Loop End" et utilisez la molette VALUE pour entrer le numéro de la mesure où la boucle doit se terminer.

6. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page de reproduction de morceau.

7. Appuyez sur [LOOP] pour allumer le bouton (boucle activée).

8. Appuyez sur [▶].

La reproduction du morceau démarre et reprend en boucle le passage spécifié.

9. Pour arrêter la boucle, appuyez sur [LOOP] afin d'éteindre le bouton (boucle coupée).

10. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur [■].

11. Pour mémoriser la boucle, sauvegardez le morceau (voyez "Sauvegarder le morceau" (p. 79)).

### NOTE

Après suppression de motifs du morceau, le nombre de mesures peut être inférieur au numéro de la mesure de fin de boucle (Loop End).

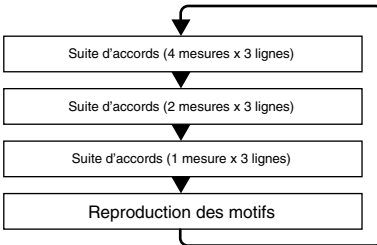
Dans ce cas, la reproduction en boucle n'a pas lieu même si vous appuyez sur [LOOP] pour allumer le bouton; il faut d'abord changer le réglage Loop End.

## Changer l'affichage

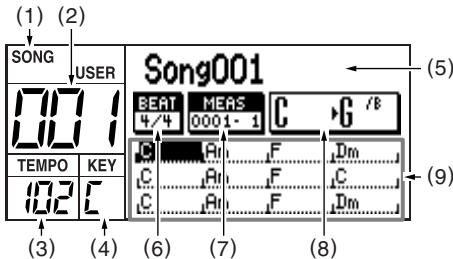
Vous pouvez choisir l'affichage de la page de reproduction de morceau: "affichage de suite d'accords" (4 mesures x 3 lignes/2 mesures x 3 lignes/1 mesure x 3 lignes) et "affichage de reproduction de motif".

### 1. Appuyez sur [DISPLAY].

Appuyez plusieurs fois sur le bouton pour afficher les possibilités suivantes de façon cyclique:



## Affichage de la suite d'accords



### (1) Mode Song

### (2) No. du morceau

### (3) Tempo

### (4) Tonalité

### (5) Nom du morceau

Un astérisque "\*" devant le nom du morceau indique que celui-ci a été modifié.

### (6) Métrique

### (7) Mesure – Temps

Indique la position actuelle.

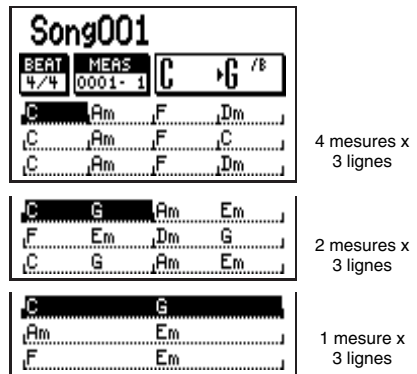
### (8) Accord actuel → Accord suivant

L'accord actuel et le suivant sont affichés de façon détaillée.

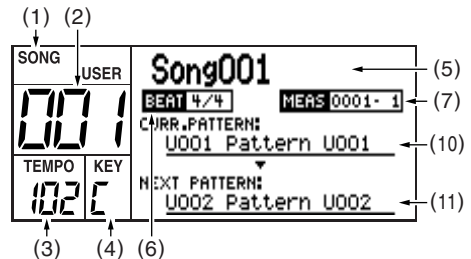
### (9) Suite d'accords

Le curseur suit la progression de la reproduction et indique la mesure en cours.

Vous pouvez appuyer sur [DISPLAY] pour sélectionner le type d'affichage de suite d'accords: "4 mesures x 3 lignes", "2 mesures x 3 lignes" ou "1 mesure x 3 lignes". Moins vous affichez de mesures, plus l'affichage de la suite d'accords est détaillé.



## Affichage de reproduction des motifs



### (10) Motif actuel

Numéro et nom du motif actuellement reproduit

### (11) Motif suivant

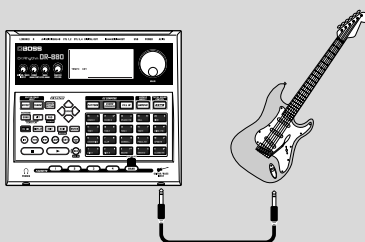
Numéro et nom du motif devant être reproduit ensuite.

# MEMO

# Chapitre 5

## Jouer de la guitare/ basse

### Connexion de la guitare/basse



### Réglage du volume de la guitare/basse

Utilisez la commande GUITAR/BASS INPUT pour régler le volume.



Toutes les marques commerciales mentionnées dans ce document sont la propriété de leur détenteur; ces firmes ne sont aucunement liées à BOSS. Ces firmes ne sont pas affiliées à BOSS et n'ont pas délivré de licence ou d'autorisation pour la DR-880 de BOSS. Leurs marques sont mentionnées exclusivement afin d'identifier le matériel dont le son est simulé par la DR-880 de BOSS.

# Utiliser les effets

## Changer de patch d'effets

### 1. Appuyez sur [EFFECT].

La page d'édition des effets de guitare apparaît.



### 2. Amenez le curseur sur le numéro du patch d'effet et actionnez la molette VALUE pour sélectionner le patch voulu.

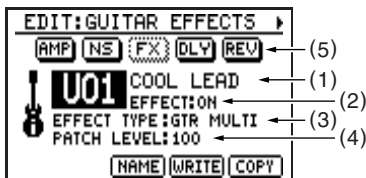
\* Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [EFFECT] pour alterner entre les patches préprogrammés (P) et utilisateur (U).

cf.

"Patches d'effet" (p. 155)

## Éditer un patch d'effets

### 1. A la page d'édition des effets de guitare, amenez le curseur sur un des paramètres et modifiez sa valeur avec la molette VALUE.



#### (1) Patch d'effet

Sélectionnez le patch d'effets à éditer.

#### (2) Effect on/off

Chaque pression sur [EFFECT] active et coupe alternativement les effets de guitare.

#### (3) EFFECT TYPE (algorithme)

Choisissez l'algorithme que vous voulez utiliser.

Réglages:

GTR MULTI, BASS MULTI, ACO MULTI

#### (4) PATCH LEVEL

Détermine le volume du patch d'effet.

Plage: 0~100

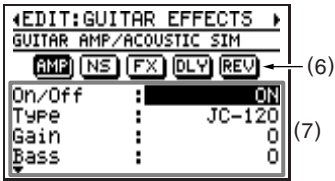
#### (5) Schéma des effets (algorithme)

Vous pouvez amener le curseur sur les divers effets et les activer/couper avec la molette VALUE. Les effets coupés sont affichés en pointillés.

Si vous amenez le curseur sur un effet et appuyez sur [ENTER], la page d'édition des paramètres de l'effet choisi apparaît.

Appuyez sur [CURSOR] [CURSOR] pour changer de page.

## Page d'édition des paramètres



### (6) Schéma des effets (algorithme)

Utilisez les boutons [CURSOR] ◀ / ▶ pour afficher la page d'édition des paramètres de l'effet où se trouve le curseur.

### (7) Paramètres

Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et servez-vous de la molette VALUE pour changer la valeur.

Vous pouvez faire défiler l'affichage des paramètres avec [CURSOR] ▲ / ▼.

### 2. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page d'édition des effets de guitare.

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 d'effets ou mettez la DR-880 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.

### 3. Pour conserver vos changements, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder/copier un patch d'effet" (p. 88).

\* Si vous voulez donner un nom au patch d'effets ou en modifier le nom, voyez la section "Attribuer un nom à un patch d'effet" (p. 88) avant de sauvegarder.

# Sauvegarder/copier un patch d'effet

Si vous voulez sauvegarder un patch d'effet que vous avez créé ou édité dans une mémoire utilisateur, utilisez la fonction "Write".

## NOTE

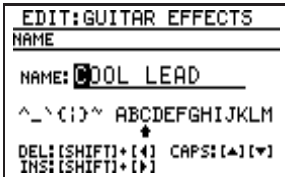
Si vous changez de patch d'effet ou coupez l'alimentation sans sauvegarder le patch édité, vous perdez les changements effectués.

## Attribuer un nom à un patch d'effet

Vous pouvez donner un nom (Patch Name) de 12 caractères au patch utilisateur.

1. **A la page d'édition des effets de guitare, amenez le curseur sur NAME et appuyez sur [ENTER].**

Le menu d'édition du nom de patch s'affiche.



2. **Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez entrer un caractère et servez-vous de la molette VALUE pour sélectionner le caractère.**

Fonction des boutons	
[CURSOR] ▷ [CURSOR] ◁	Déplacent le curseur.
[CURSOR] △	Passe des minuscules aux majuscules.
[CURSOR] ▽	Passe des majuscules aux minuscules.
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Insère un espace à l'emplacement du curseur.
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Supprime le caractère à la position du curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.

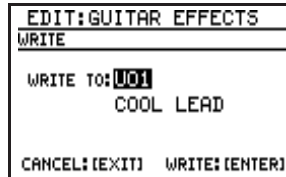
3. **Lorsque vous avez fini d'entrer le nom, appuyez sur [EXIT].**
4. **Passez ensuite à la sauvegarde du patch.**

## Sauvegarder un patch d'effet

Voici comment sauvegarder un patch d'effet que vous avez modifié.

1. **A la page d'édition des effets de guitare, amenez le curseur sur WRITE et appuyez sur [ENTER].**

La page de sauvegarde de patch apparaît.



2. **Utilisez la molette VALUE pour choisir le patch utilisateur de destination.**
3. **Pour sauvegarder le patch, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].**

Le message "Now writing..." apparaît et le patch d'effet est sauvegardé.

Une fois la sauvegarde du patch terminée, le message disparaît.

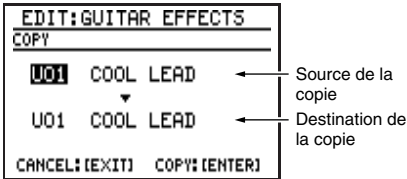
\* *Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.*



## Copier un patch d'effet

1. A la page d'édition des effets de guitare, amenez le curseur sur COPY et appuyez sur [ENTER].

La page de copie du patch apparaît.



2. Amenez le curseur sur le numéro du patch source et actionnez la molette VALUE pour sélectionner un patch.
3. Amenez le curseur sur le numéro du patch de destination et actionnez la molette VALUE pour sélectionner un patch.
4. Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la copie.  
Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Le message "Now writing..." apparaît et la copie est effectuée.

Le message disparaît quand la copie est terminée.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

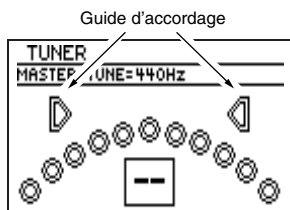
# Accordeur/Pédale d'expression

## Accorder la guitare/basse

La DR-880 propose une fonction Tuner (accordeur) qui vous permet d'accorder la guitare ou la basse branchée à la prise GUITAR/BASS INPUT.

### 1. Appuyez sur [TUNER].

La page "Tuner" apparaît.



### 2. Jouez une seule note avec la corde que vous souhaitez accorder.

L'écran affiche la note la plus proche de la hauteur jouée.

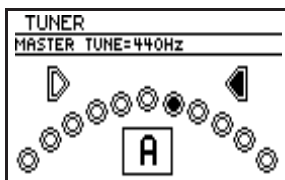
\* Jouez encore une seule note sur la corde à accorder.

### 3. Accordez l'instrument de sorte à afficher la bonne note pour la corde jouée.

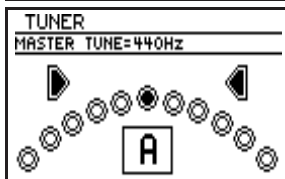
(Accord habituel pour chaque corde)

	7 <sup>ème</sup> e	6 <sup>th</sup>	5 <sup>ème</sup> e	4 <sup>ème</sup> e	3 <sup>ème</sup> e	2 <sup>ème</sup> e	1 <sup>ère</sup>
Guitare	B	E	A	D	G	B	E
Basse			B	E	A	D	G

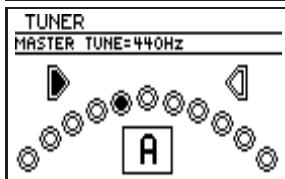
### 4. Guettez le guide d'accordage et accordez votre instrument jusqu'à ce que les indicateurs de droite et de gauche soient allumés.



Plus haut que la note affichée



Même hauteur que la note affichée



Plus bas que la note affichée

### 5. Répétez les étapes 2-4 pour accorder les autres cordes.

\* 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. Commencez par accorder les cordes approximativement pour que les notes affichées soient correctes. Accordez ensuite chaque corde avec précision.

### 6. Une fois votre instrument accordé, appuyez sur [EXIT].

## ■ Changer le diapason de l'accordeur

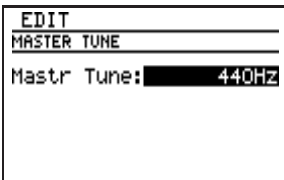
\* Le diapason de l'accordeur est le même que le diapason global de la DR-880 (p. 120).

### 1. A la page de reproduction de motif ou de morceau, appuyez sur [EDIT].

Le menu d'édition s'affiche.

### 2. Amenez le curseur sur l'icône "MASTER TUNE" et appuyez sur [ENTER].

Le réglage de diapason ou accord global (Master Tune) apparaît.



### 3. Servez-vous de la molette VALUE pour le régler.

Plage: 435Hz~445Hz

### 4. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].

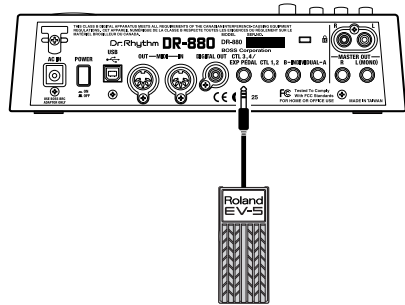
Le message "Now writing..." apparaît et les réglages sont sauvegardés.

Une fois la sauvegarde des réglages terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

## Utiliser une pédale d'expression comme pédale de volume

Si vous branchez une pédale d'expression (comme la Roland EV-5, disponible séparément) à la prise CTL 3, 4/EXP PEDAL en face arrière, vous pouvez piloter du pied le volume de la guitare ou basse branchée à la prise GUITAR/BASS INPUT.



- Utilisez exclusivement la pédale d'expression préconisée (EV-5, disponible en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager ce produit.
- La pédale Roland EV-5 a un réglage de volume minimum de 0.

### MEMO

Si vous avez choisi un patch d'effet utilisant une pédale wah (P-WAH: p. 94), la pédale d'expression sert automatiquement de pédale wah.

# Liste des paramètres des effets de guitare

## GTR MULTI (multi-effet de guitare)

**AMP** **NS** **FX** **DLY** **REV**

Effet		Page
<b>GUITAR AMP/ACOUSTIC SIM</b>		p. 93
<b>NOISE SUPPRESSOR</b>		p. 93
<b>FX</b>	<b>COMPRESSOR</b>	p. 94
	<b>A-WAH</b>	p. 94
	<b>P-WAH</b>	p. 94
	<b>CHORUS</b>	p. 94
	<b>PHASER</b>	p. 95
	<b>FLANGER</b>	p. 95
	<b>TREMOLO</b>	p. 95
	<b>PAN</b>	p. 95
<b>DELAY</b>		p. 96
<b>REVERB</b>		p. 96

### ■ FX

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe l'effet (FX)
<b>FX Select</b>	
COMPRESSOR, A-WAH, P-WAH, CHORUS, PHA- SER, FLANGER, TREMOLO, PAN	Sélection d'un de ces effets

## BASS MULTI

**CMP** **AMP** **NS** **FX** **DLY**

Effet		Page
<b>COMPRESSOR</b>		p. 96
<b>BASS AMP SIM</b>		p. 97
<b>NOISE SUPPRESSOR</b>		p. 93
<b>FX</b>	<b>T-WAH</b>	p. 97
	<b>P-WAH</b>	p. 94
	<b>CHORUS</b>	p. 94
	<b>PHASER</b>	p. 95
	<b>FLANGER</b>	p. 95
	<b>TREMOLO</b>	p. 95
	<b>PAN</b>	p. 95
	<b>DELAY</b>	

### ■ FX

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe l'effet (FX)
<b>FX Select</b>	
T-WAH, P-WAH, CHORUS, PHA- SER, FLANGER, TREMOLO, PAN	Sélection d'un de ces effets

## ACO (Acoustique) MULTI

**ACO** **EQ** **CHO** **REV**

Effet	Page
<b>ACOUSTIC PROCESSOR</b>	p. 98
<b>EQUALIZER</b>	p. 98
<b>CHORUS</b>	p. 94
<b>REVERB</b>	p. 96

## Description des effets

### ■ GUITAR AMP/ACOUSTIC SIM (ampli de guitare/simulateur acoustique)

La technologie COSM est exploitée pour simuler différents amplis de guitare ou une guitare acoustique.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe l'effet GUITAR AMP/ACOUSTIC SIM
<b>Type</b>	
Voyez ci-dessous.	Sélection d'un ampli de guitare ou du simulateur acoustique
JC-120	Son d'un Roland JC-120.
WARM CLEAN	Son chaud et clair
CLEAN TWIN	Simulation de Fender Twin Reverb
TWEED	Simulation d'un combo Fender Basman 4x10"
CRUNCH	Son crunch avec distorsion naturelle
VO DRIVE	Simulation de la saturation d'un VOX AC-30To
MATCH DRIVE	Modélise le son de l'entrée gauche d'un Matchless D/C-30
BG LEAD	Simulation du son lead d'un ampli combo MESA/Boogie
SMOOTH Drv	Son saturé et chaud
MS1959 (I)	Simule l'entrée I d'un Marshall 1959
MS HiGAIN	Modélise le son d'un Marshall avec accentuation modifiée du médium
POWER STACK	Son d'une tour d'ampli avec circuit actif de tonalité
R-FIER RED	Modélise le canal RED d'un MESA/Boogie DUAL Rectifier
T-AMP Crnch	Modélise l'AMP2 d'un tri-ampli Hughes & Kettner
T-AMP LEAD	Modélise l'AMP3 d'un tri-ampli Hughes & Kettner
SLDN	Simulation d'un Soldano SLO-100
LEAD STACK	Son lead puissant
5150 DRIVE	Simulation du canal lead d'un Peavey EVH5150
METAL STACK	Bonne saturation pour metal

Paramètre/ Réglage	Explication
Single->AC	Transforme le son d'une guitare électrique à simple bobinage en son de guitare acoustique
Humbckr->AC	Transforme le son d'une guitare électrique à humbucker en son de guitare acoustique
<b>Gain</b>	
0~100	Degré de distorsion de l'ampli
<b>Bass</b>	
0~100	Timbre du grave
<b>Middle</b>	
0~100	Timbre du médium
<b>Treble</b>	
0~100	Timbre de l'aigu
<b>Presence</b>	
0~100	Timbre de l'ultra-aigu
<b>Level</b>	
0~100	Volume global du préampli

\* Veuillez à ne pas choisir une valeur Level trop élevée.

### ■ NOISE SUPPRESSOR

Cet effet supprime le bruit et bourdonnement capté par un micro de guitare. Comme il réduit le bruit en fonction de l'enveloppe du son de guitare (les changements de volume dans le temps), la suppression est naturelle et n'affecte pas le son de guitare de façon significative.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe l'effet NOISE SUPPRESSOR
<b>Threshold</b>	
0~100	Niveau auquel le supprimeur de bruit est appliqué
Choisissez une valeur assez élevée s'il y a beaucoup de bruit et une valeur plutôt basse quand il y a peu de bruit.	

\* Des valeurs élevées pour le seuil (Threshold) peuvent couper le signal de la guitare quand vous jouez à bas niveau.



## ■ COMPRESSOR: GTR MULTI

Cet effet produit un long sustain en uniformisant un peu le niveau du signal d'entrée. Vous pouvez aussi l'utiliser comme "limiteur" pour empêcher toute distorsion en ne comprimant que les crêtes du signal.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Sustain</b>	
0~100	Détermine la durée d'accentuation des signaux d'entrée de bas niveau à un niveau stable
Plus la valeur est élevée, plus le maintien (sustain) est long.	
<b>Level</b>	
0~100	Niveau du signal d'effet.

## ■ A-WAH (Auto wah)

Crée un effet wah automatique grâce à un balayage de filtre selon un schéma préétabli.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Polarity</b>	
UP, DOWN	Détermine la direction du filtre en fonction du signal d'entrée
UP: La fréquence centrale augmente (le filtre s'ouvre).	
DOWN: La fréquence centrale diminue (le filtre se ferme).	
<b>Sens</b>	
0~100	Sensibilité du mouvement du filtre
<b>Freq</b>	
0~100	Fréquence centrale de l'effet wah.
<b>Peak</b>	
0~100	Détermine l'intensité de l'effet wah autour de la fréquence centrale.
Des valeurs élevées produisent un son plus fort soulignant l'effet wah. La valeur "50" produit le son wah typique.	
<b>Rate</b>	
0~100, BPM  ~BPM 	Vitesse de l'Auto Wah
* Si vous réglez ce paramètre sur BPM, l'effet se synchronise sur le tempo du motif. Si le cycle obtenu est trop rapide, l'effet se synchronise sur un tempo équivalent à 1/2 ou 1/4 du BPM.	

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Depth</b>	
0~100	Intensité de l'effet wah
<b>Level</b>	
0~100	Niveau du signal d'effet

## ■ P-WAH (Pedal wah)



Cet effet simule le son d'une pédale wah.

\* Si vous avez branché une pédale d'expression (Roland EV-5; disponible séparément) à la prise CTL3, 4/EXP PEDAL en face arrière, elle sert alors de pédale wah.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Level</b>	
0~100	Niveau du signal d'effet



## ■ CHORUS

Cet effet crée un son riche et spacieux en ajoutant au signal original un signal dont la hauteur est légèrement modulée.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Rate</b>	
0~100, BPM  ~BPM 	Vitesse de modulation de l'effet
* Si vous réglez ce paramètre sur BPM, l'effet se synchronise sur le tempo du motif. Si le cycle obtenu est trop rapide, l'effet se synchronise sur un tempo équivalent à 1/2 ou 1/4 du BPM.	
<b>Depth</b>	
0~100	Intensité de l'effet
<b>E.Level</b>	
0~100	Volume du chorus



## ■ PHASER

En ajoutant un signal dont la phase est décalée au signal de guitare, vous obtenez un effet de "rotation" du son.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Rate</b>	
0~100, BPM  ~BPM 	Vitesse de rotation
* Si vous réglez ce paramètre sur BPM, l'effet se synchronise sur le tempo du motif. Si le cycle obtenu est trop rapide, l'effet se synchronise sur un tempo équivalent à 1/2 ou 1/4 du BPM.	
<b>Depth</b>	
0~100	Intensité de la rotation
<b>Manual</b>	
0~100	Fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué
<b>Resonance</b>	
0~100	Intensité du côté artificiel de l'effet



## ■ FLANGER

Cet produit une modulation évoquant le bruit d'un avion à réaction.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Rate</b>	
0~100, BPM  ~BPM 	Vitesse de modulation de l'effet
* Si vous réglez ce paramètre sur BPM, l'effet se synchronise sur le tempo du motif. Si le cycle obtenu est trop rapide, l'effet se synchronise sur un tempo équivalent à 1/2 ou 1/4 du BPM.	
<b>Depth</b>	
0~100	Intensité de la modulation
<b>Manual</b>	
0~100	Détermine la fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.
<b>Resonance</b>	
0~100	Modifie le timbre



## ■ TREMOLO

Cet effet provoque une variation cyclique du volume.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Rate</b>	
0~100, BPM  ~BPM 	Vitesse de modulation de l'effet
* Si vous réglez ce paramètre sur BPM, l'effet se synchronise sur le tempo du motif. Si le cycle obtenu est trop rapide, l'effet se synchronise sur un tempo équivalent à 1/2 ou 1/4 du BPM.	
<b>Depth</b>	
0~100	Intensité de l'effet



## ■ PAN

Cet effet fait varier le volume des canaux droit et gauche en alternance et donne l'impression que le son se déplace entre les enceintes gauche et droite lorsque vous l'écoutez en stéréo.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Wave Shape</b>	
0~100	Règle le changement de volume
<b>Rate</b>	
0~100, BPM  ~BPM 	Vitesse du changement de volume
* Si vous réglez ce paramètre sur BPM, l'effet se synchronise sur le tempo du motif. Si le cycle obtenu est trop rapide, l'effet se synchronise sur un tempo équivalent à 1/2 ou 1/4 du BPM.	
<b>Depth</b>	
0~100	Intensité du changement de volume

## ■ DELAY

Ajoute une version retardée du signal de guitare/basse et enrichit le son jusqu'à créer un net effet d'écho.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Delay activé/coupé
<b>Time</b>	
0~1200ms, BPM  -BPM 	Retard
* Si vous réglez ce paramètre sur BPM, l'effet se synchronise sur le tempo du motif. Si le retard obtenu est trop long, l'effet se synchronise sur un tempo deux fois ou quatre fois plus rapide que le BPM.	
<b>Feedback</b>	
0~100	Quantité de signal renvoyé à l'effet
<b>E.Level</b>	
0~120	Niveau du signal delay

## ■ REVERB

Cet effet ajoute de la réverbération au son

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Réverbération activée/coupée
<b>Type</b>	
ROOM, HALL, PLATE	Type de réverbération
<b>ROOM:</b> Simule les caractéristiques acoustiques d'une pièce en produisant une réverbération chaleureuse.	
<b>HALL:</b> Simule les caractéristiques acoustiques d'une salle de concert en produisant une réverbération claire et spacieuse.	
<b>PLATE:</b> Simule une réverbération à plaque (plaque métallique en vibration) produisant une réverbération métallique avec une importante plage de hautes fréquences.	
<b>Time</b>	
0.1~10.0 sec	Durée de réverbération
<b>Tone</b>	
-50~+50	Durée de réverbération
<b>E.Level</b>	
0~100	Niveau du signal de réverbération

## ■ COMPRESSOR: BASS MULTI

Cet effet produit un long sustain en uniformisant un peu le niveau du signal. Vous pouvez aussi l'utiliser comme "limiteur" pour empêcher toute distorsion en ne comprimant que les crêtes du signal. Cet effet contribue aussi à rendre les sons plus réguliers

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Comp activé/coupé
<b>Threshold</b>	
0~100	Seuil à partir duquel le compresseur commence à fonctionner
<b>Ratio</b>	
1:1.00, 1:1.12, 1:1.25, 1:1.40, 1:1.60, 1:1.80, 1:2.00, 1:2.50, 1:3.20, 1:4.00, 1:5.60, 1:8.00, 1:16.0, 1:INF	Taux de compression
<b>Attack</b>	
0~100	Souligne l'attaque lorsque vous pincez une corde
<b>Release</b>	
0~100	Détermine le délai entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
<b>Level</b>	
0~100	Niveau de sortie du compresseur



## ■ BASS AMP SIM (simulateur d'ampli de basse)

Cet effet exploite la technologie COSM pour simuler divers amplis de basse.

Paramètre	Réglage
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe Bass Amp Sim
<b>Type</b>	
Voyez ci-dessous.	Type d'ampli de basse
CONCERT 810	Simulation d'un Ampeg SVT
SESSION	Simulation d'un SWR SM-400
BASS 360	Simulation d'un Acoustic 360
T.E.	Simulation d'un Trace Elliot AH600SMX
B-MAN	Simulation d'un Fender Bassman 100
FLIP TOP	Simulation d'un Ampeg B-15
BASS CLEAN	Son clair
BASS CRUNCH	Son crunch avec distorsion naturelle
BASS HiGAIN	Son puissant
FLAT	Réponse linéaire
<b>Gain</b>	
0~100	Degré de distorsion de l'ampli
<b>Bass</b>	
0~100	Timbre du grave
<b>Middle</b>	
0~100	Timbre du médium
<b>Treble</b>	
0~100	Timbre de l'aigu
<b>Presence</b>	
0~100	Timbre de l'ultra-aigu
<b>Level</b>	
0~100	Volume global de l'ampli

## ■ T-WAH (Touch wah)

Cet effet pilote un filtre en fonction du niveau d'entrée de la basse. Le filtre suit votre jeu et produit un son distinctif.

Paramètre/Réglage	Explication
<b>Polarity</b>	
Up, Down	Détermine la direction du filtre en fonction du signal d'entrée
<b>Up:</b> La fréquence centrale augmente (le filtre s'ouvre).	
<b>Down:</b> La fréquence centrale diminue (le filtre se ferme).	
<b>Sens</b>	
0~100	Sensibilité du mouvement du filtre
<b>Freq</b>	
0~100	Fréquence centrale de l'effet wah
<b>Peak</b>	
0~100	Détermine l'intensité de l'effet wah 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. La valeur "50" produit le son wah typique.	
<b>Level</b>	
0~100	Niveau du signal d'effet

## ■ ACOUSTIC PROCESSOR

Cet effet peut être appliqué à la sortie stérile d'un micro de guitare électro-acoustique afin de lui conférer un caractère plus riche, propre à l'enregistrement au micro.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe l'effet ACOUSTIC PROCESSOR
<b>Low</b>	
-50~0~+50	Ajuste le timbre pour les basses fréquences.
<b>High</b>	
-50~0~+50	Ajuste le timbre pour les hautes fréquences.
<b>Level</b>	
0~100	Règle le niveau global du processeur de guitare acoustique.

## ■ EQUALIZER

Égaliseur à trois bandes.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe l'effet EQUALIZER
<b>Low</b>	
-20~+20dB	Timbre du grave
<b>Mid</b>	
-20~+20dB	Timbre du médium
<b>High</b>	
-20~+20dB	Timbre de l'aigu
<b>Level</b>	
-20~+20dB	Détermine le volume global avant l'égaliseur.

# Chapitre 6

## Éditer les réglages TSC

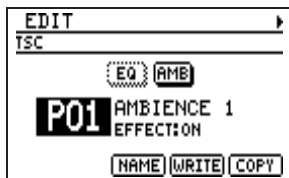
Vous pouvez éditer les paramètres de l'égaliseur stéréo à trois bandes et de l'effet "ambiance/reverb" de la section TSC puis sauvegarder ces réglages dans un des 20 patches utilisateur.

# Édition de patch TSC

## Procédure

### 1. Appuyez sur [TSC].

La page d'édition de patch TSC apparaît.

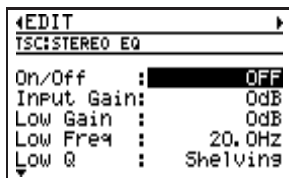


### 2. Amenez le curseur sur le numéro de patch TSC et sélectionnez le patch TSC à éditer.

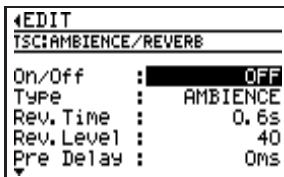
- \* Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [TSC] pour alterner entre les patches préprogrammés (P) et utilisateur (U).
- \* Chaque pression sur le bouton [TSC] active et coupe alternativement la fonction [TSC].
- \* Vous pouvez activer/couper chaque effet en amenant le curseur sur "EQ" ou "AMP" et en actionnant la molette VALUE. Les effets coupés sont affichés en pointillés. Vous pouvez afficher la page d'édition de chaque effet en amenant le curseur sur "EQ" ou "AMB" et en appuyant sur [ENTER].

### 3. Utilisez [CURSOR] < / > pour afficher la page d'édition EQ ou ambiance/reverb.

Page d'édition "Stereo EQ"



Page d'édition "Ambiance/Reverb"



### 4. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et servez-vous de la molette VALUE pour changer la valeur.

### 5. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page d'édition du patch TSC.

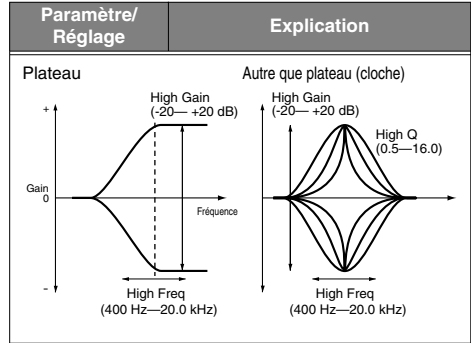
Pour indiquer que les réglages du patch TSC ont été temporairement modifiés, le numéro de patch est affiché avec la mention "\*TMP". Si vous changez de patch TSC ou mettez la DR-880 hors tension alors que "\*TMP" est affiché, le patch édité retrouve ses réglages antérieurs. Comme il peut se révéler impossible de récupérer les changements ainsi éliminés, soyez prudent.

### 6. Pour conserver vos changements, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder/copier un patch TSC" (p. 103).

- \* Pour donner un nom à un patch TSC ou en modifier le nom avant la sauvegarde, voyez d'abord la section "Attribuer un nom à un patch TSC" (p. 103).

## ■ Paramètre de l'égaliseur stéréo

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Activer/couper l'égaliseur stéréo
<b>Input Gain</b>	
-20~+20dB	Niveau du signal avant l'égaliseur
<b>Low Gain</b>	
-20~+20dB	Accentuation/atténuation du grave
<b>Low Freq</b>	
20.0Hz~12.5kHz	Fréquence centrale du grave
<b>Low Q</b>	
Plateau, 0.5~16	Passes à une égalisation en plateau ou règle l'acuité de la courbe de réponse autour de la fréquence centrale de l'égaliseur du grave
<b>Mid Gain</b>	
-20~+20dB	Accentuation/atténuation du médium
<b>Mid Freq</b>	
20.0Hz~20.0kHz	Fréquence centrale du médium
<b>Mid Q</b>	
0.5~16	Acuité de la courbe de réponse autour de la fréquence centrale de l'égaliseur du médium
<b>High Gain</b>	
-20~+20dB	Accentuation/atténuation de l'aigu
<b>High Freq</b>	
400Hz~20.0kHz	Fréquence centrale de l'aigu
<b>High Q</b>	
Shelving, 0.3~16.0	Passes à une égalisation en plateau ou règle l'acuité de la courbe de réponse autour de la fréquence centrale de l'égaliseur de l'aigu



## ■ Paramètres Ambience/Reverb

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe l'effet AMBIENCE/REVERB
<b>Type</b>	
Voyez ci-dessous.	Type d'effet Ambience/réverbération
<b>AMBIENCE:</b> Simule un micro d'ambiance (placé hors axe, assez loin de la source sonore) utilisé pour l'enregistrement.	
<b>ROOM:</b> Réverbération d'une pièce.	
<b>HALL:</b> Réverbération d'une salle de concert.	
<b>PLATE:</b> Réverbération à plaque (effet utilisant une plaque métallique)	
<b>Rev Time</b>	
0.1~10.0s	Durée du signal de réverb
<b>Rev.Level</b>	
0~100	Niveau du signal de réverb
<b>Pre Delay</b>	
0~20ms	Intervalle séparant la production du son de celle de la réverbération
<b>Low Cut Freq</b>	
Flat, 55.0 Hz~2.00 kHz	Fréquence à laquelle le filtre coupe-bas se déclenche.
Si vous choisissez Flat (linéaire), le filtre coupe-bas reste sans effet.	
<b>High Cut Freq</b>	
700 Hz~20.0 kHz, Flat	Fréquence à laquelle le filtre coupe-haut se déclenche.

Paramètre/ Réglage	Explication
Si vous choisissez Flat (linéaire), le filtre coupe-haut reste sans effet.	
<b>Size</b>	
1~10	Taille de la salle simulée
<b>ER Level</b>	
0~100	Volume des premières réflexions
<b>Density</b>	
0~100	Densité des premières réflexions
<b>Rel Density</b>	
0~100	Densité de la réverbération tardive
<b>Low Damp</b>	
0.10~1.00	Atténuation de la réverbération tardive du grave
<b>L. Damp Freq</b>	
55Hz~4.00kHz	Fréquence à laquelle le grave de la réverbération tardive est atténué
La réverbération tardive est atténuée sous la fréquence définie par L. Damp Freq.	
<b>High Damp</b>	
0.10~1.00	Atténuation de la réverbération tardive de l'aigu
<b>H. Damp Freq</b>	
400Hz~20.0kHz	Fréquence à laquelle l'aigu de la réverbération tardive est atténué
La réverbération tardive est atténuée au-dessus de la fréquence définie par H. Damp Freq.	

# Sauvegarder/copier un patch TSC

Si vous voulez sauvegarder un patch TSC que vous avez créé ou édité dans une mémoire utilisateur, utilisez la fonction "Write".

## NOTE

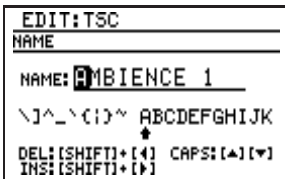
Si vous changez de patch TSC, de motif ou de morceau, ou si vous coupez l'alimentation sans sauvegarder le patch édité, vous perdez les changements effectués.

## Nommer un patch TSC

Vous pouvez donner un nom (Patch Name) comptant jusque 12 caractères au patch utilisateur.

1. **A la page d'édition de patch TSC, amenez le curseur sur "NAME" et appuyez sur [ENTER].**

Le menu d'édition du nom de patch s'affiche.



2. **Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez entrer un caractère et servez-vous de la molette VALUE pour sélectionner le caractère.**

Fonction des boutons	
[CURSOR] ▷ [CURSOR] ◁	Déplacent le curseur.
[CURSOR] △	Passes des minuscules aux majuscules.
[CURSOR] ▽	Passes des majuscules aux minuscules.
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Insère un espace à l'emplacement du curseur.
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Supprime le caractère à la position du curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.

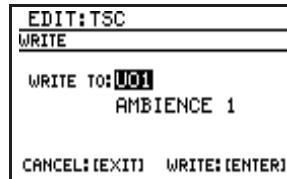
3. **Lorsque le nom est entré, appuyez sur [EXIT].**
4. **Passez ensuite à la sauvegarde du patch TSC.**

## Sauvegarder un patch TSC

Pour savoir comment sauvegarder un patch TSC édité.

1. **A la page d'édition de patch TSC, amenez le curseur sur "WRITE" et appuyez sur [ENTER].**

La page d'édition de patch TSC apparaît.



2. **Utilisez la molette VALUE pour choisir le patch utilisateur de destination.**
3. **Pour sauvegarder le patch, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].**

Le message "Now writing..." apparaît et le patch TSC est sauvegardé.

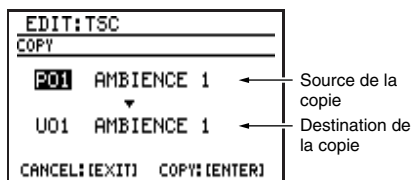
Une fois la sauvegarde du patch TSC terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

## Copier un patch TSC

1. **A la page d'édition de patch TSC, amenez le curseur sur "COPY" et appuyez sur [ENTER].**

La page de copie de patch TSC apparaît.



2. **Amenez le curseur sur le numéro du patch source et actionnez la molette VALUE pour sélectionner un patch.**
3. **Amenez le curseur sur le numéro du patch de destination et actionnez la molette VALUE pour sélectionner un patch.**
4. **Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la copie.**  
**Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].**

Le message "Now writing..." apparaît et la copie est effectuée.

Le message disparaît quand la copie est terminée.

\* *Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.*



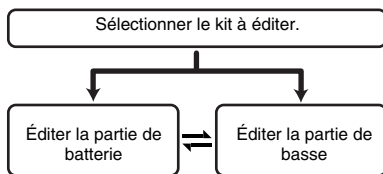
# **Chapitre 7**

## **Créer un kit original (Kit Edit)**

Vous pouvez sélectionner des sons et régler les parties de batterie et de basse comme vous le souhaitez puis sauvegarder votre kit dans une des 100 mémoires de kit utilisateur.

# Éditer un kit

Pour éditer un kit, suivez la procédure ci-dessous.



\* A la sortie d'usine, les kits utilisateur contiennent les mêmes réglages que les kits préprogrammés.

## Sélectionner le kit à éditer

### 1. Appuyez sur [KIT].

La page d'édition de kit apparaît.



### 2. Amenez le curseur sur le numéro de kit et actionnez la molette VALUE pour sélectionner le kit à éditer.

\* Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [KIT] pour alterner entre les kits préprogrammés (P) et utilisateur (U).

### 3. Sélectionnez la partie à éditer.

Pour éditer la partie de batterie, amenez le curseur sur "DRUM PART" et appuyez sur [ENTER].

Pour éditer la partie de basse, amenez le curseur sur "BASS PART" et appuyez sur [ENTER].

### 4. Passez à la section "Éditer la partie de batterie" ou "Éditer la partie de basse".

## Éditer la partie de batterie

1. Utilisez [CURSOR] </> pour sélectionner la page d'édition voulue.
2. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et servez-vous de la molette VALUE pour changer la valeur.
3. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page d'édition du kit.

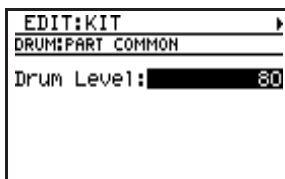
\* Pour écouter les sons, frappez les pads 1~20 ou lancez la reproduction d'un motif.

Pour indiquer que les réglages du kit ont été temporairement modifiés, le numéro de kit est affiché avec la mention "\*TMP". Si vous changez de kit ou mettez la DR-880 hors tension alors que "\*TMP" est affiché, le kit édité retrouve ses réglages antérieurs. Comme il peut se révéler impossible de récupérer les changements ainsi éliminés, soyez prudent.

### 4. Pour conserver vos changements, suivez la procédure décrite sous "Sauvegarder/copier un kit" (p. 113).

\* Pour donner un nom à un kit ou en modifier le nom avant la sauvegarde, voyez la section "Nommer un kit" (p. 113)".

## ■ PART COMMON (Paramètres communs aux deux parties)



Paramètre/Réglage	Explication
<b>Part Level</b>	
0~100	Volume de la partie de batterie

## ■ PAD (Paramètres des pads individuels)



Pour choisir le pad à éditer, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [PAD] pour changer de banque de pad.
2. Appuyez sur le pad 1~20 voulu.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Inst</b>	
Voyez p. 151	Sélection du son (instrument) assigné au pad
<b>Level</b>	
0~100	Règle le volume de l'instrument.
<b>Pan</b>	
L50-CENTER~R50	Règle la position stéréo.
* Paramètre disponible si "Out Assign" est réglé sur MASTER, IFX (OTHERS) ou IND. A+B.	
* Si "Out Assign" est réglé sur IFX (KICK/SNARE), utilisez le niveau d'envoi à la réverb (Reverb Send Level) de l'effet d'insertion (p. 108) pour effectuer ce réglage.	
<b>Rev.Send</b>	
0~100	Intensité de la réverbération pour chaque instrument
* Paramètre disponible si "Out Assign" est réglé sur MASTER.	
<b>Out Assign</b>	
Voyez ci-dessous.	Assignment de sortie pour chaque instrument ou sélection de l'effet d'insertion à utiliser

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>MASTER:</b> Le signal est envoyé aux sorties MASTER OUT sans être traité par un effet d'insertion.	
<b>IFX (KICK):</b> Le signal est traité par l'effet d'insertion de la grosse caisse (Kick). La sortie est spécifiée par le paramètre "Out Assign" de l'effet d'insertion (p. 108).	
<b>IFX (SNARE):</b> Le signal est traité par l'effet d'insertion de la caisse claire (Snare). La sortie est spécifiée par le paramètre "Out Assign" de l'effet d'insertion (p. 108).	
<b>IFX (OTHERS):</b> Le signal est traité par l'effet d'insertion des autres instruments (Others). La sortie est spécifiée par le paramètre "Out Assign" de l'effet d'insertion (p. 108).	
<b>IND. A:</b> Le signal est envoyé à la sortie INDIVIDUAL A.	
<b>IND. B:</b> Le signal est envoyé à la sortie INDIVIDUAL B.	
<b>IND. A+B:</b> Le signal est envoyé aux sorties INDIVIDUAL A et B.	
<b>Mute Group</b>	
OFF, 1~31	Détermine la façon dont les notes consécutives jouées avec le même ou plusieurs instruments sont rendues
<b>OFF:</b> Lorsque vous produisez le son de plusieurs instruments consécutivement, le son précédent reste audible lorsque le nouveau est produit.	
<b>1~31:</b> Les instruments appartenant au même groupe Mute ne résonnent pas simultanément. Cette fonction est utilisée pour les instruments qui ne peuvent normalement pas sonner simultanément comme le charleston ouvert et le charleston fermé, par exemple.	
<b>Pit. Course</b>	
-50~0~+50	Réglage approximatif de hauteur
<b>Valeurs positives:</b> Plus la valeur est élevée, plus la hauteur augmente. Un réglage +1 augmente la hauteur d'un demi-ton.	
<b>0:</b> L'instrument garde sa hauteur originale.	
<b>Valeurs négatives:</b> Plus la valeur est élevée, plus la hauteur diminue. Un réglage -1 diminue la hauteur d'un demi-ton. * Avec certains instruments, la hauteur peut ne pas changer correctement avec des valeurs positives (+).	
<b>Pitch Fine</b>	
-50~+50	Réglage précis de la hauteur

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Decay Time/ Rel. Time/Decay Lev</b>	
0~127	Ces paramètres déterminent la façon dont le volume change dans le temps, depuis le moment où l'instrument est actionné jusqu'au retour au silence. Cette évolution est appelée "enveloppe".
<p>Le graphique illustre l'évolution du volume d'une note. L'axe vertical est étiqueté 'Volume' et l'axe horizontal 'Temps'. La note est déclenchée à un moment donné, ce qui déclenche une courbe de volume. Cette courbe décroît linéairement pendant une durée appelée 'Decay Time'. À la fin de cette durée, la note est coupée, ce qui se traduit par une chute abrupte du volume jusqu'à un niveau 'Decay Lev' (niveau de décroissance) avant de revenir à zéro. Le 'Rel. Time' (temps relatif) est la durée totale de la note, incluant la phase de décroissance.</p>	

## ■ INS. FX

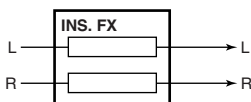
Vous disposez de trois effets différents (KICK, SNARE et OTHERS) pour les instruments.

\* Les effets KICK et SNARE sont mono et OTHERS est stéréo.

### KICK, SNARE



### OTHERS



## COMMON (Réglages communs)

Exemple: Pour INS. FX: KICK

←EDIT:KIT	
DRUM:INS.FX:KICK	COMMON
Pan	CENTER
Rev. Send	0
Out Assig:	MASTER
EQ On/Off	ON

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Pan (pour KICK/SNARE)</b>	
L50-CENTER~R50	Position stéréo de KICK/SNARE

Paramètre/ Réglage	Explication
* Paramètre disponible si "Out Assign" est réglé sur MASTER ou IND. A+B.	
* L'effet OTHERS ne dispose pas de ce paramètre.	
<b>Rev. Send</b>	
0~100	Intensité de la réverbération
<b>Out Assign (pour KICK/SNARE)</b>	
Voyez plus bas.	Sortie assignée au signal
<b>MASTER:</b> Le signal est envoyé à la sortie MASTER OUT.	
<b>IND. A:</b> Le signal est envoyé à la sortie INDIVIDUAL A.	
<b>IND. B:</b> Le signal est envoyé à la sortie INDIVIDUAL B.	
<b>IND. A+B:</b> Le signal est envoyé aux sorties INDIVIDUAL A et B.	
<b>Out Assign (pour OTHERS)</b>	
Voyez ci-dessous.	Sortie assignée au signal
<b>MASTER:</b> Le signal est envoyé à la sortie MASTER OUT.	
<b>IND. A+B:</b> Le signal est envoyé aux sorties INDIVIDUAL A et B.	

## EQ (Égaliseur)

Égaliseur paramétrique à trois bandes. Les graves et les aigus peuvent avoir une égalisation en plateau.

Exemple: Pour INS. FX: KICK

←EDIT:KIT	
DRUM:INS.FX:KICK	EQ
EQ On/Off	ON
Input Gain	-3dB
Low Gain	+2dB
Low Freq	80.0Hz
Low Q	1

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>EQ On/Off</b>	
OFF, ON	Active/coupe l'égaliseur
<b>Input Gain</b>	
-20~+20dB	Niveau du signal avant l'égaliseur
<b>Low Gain</b>	
-20~+20dB	Accentuation/atténuation du grave
<b>Low Freq</b>	

Paramètre/ Réglage	Explication
20Hz~12.5kHz	Fréquence centrale du grave
<b>Low Q</b>	
Shelving, 0.5~16	Passes à une égalisation en plateau ou règle l'acuité de la courbe de réponse autour de la fréquence centrale de l'égaliseur du grave
<b>Mid Gain</b>	
-20~+20dB	Accentuation/atténuation du médium
<b>Mid Freq</b>	
20Hz~20.0kHz	Fréquence centrale du médium
<b>Mid Q</b>	
0.5~16	Acuité de la courbe de réponse autour de la fréquence centrale de l'égaliseur du médium
<b>High Gain</b>	
-20~+20dB	Accentuation/atténuation de l'aigu
<b>High Freq</b>	
400Hz~20.0kHz	Fréquence centrale de l'aigu
<b>High Q</b>	
Shelving, 0.5~16	Passes à une égalisation en plateau ou règle l'acuité de la courbe de réponse autour de la fréquence centrale de l'égaliseur de l'aigu

## COMP (Compresseur)

Cet effet comprime le niveau du signal d'entrée. Vous pouvez aussi l'utiliser comme limiteur pour ne supprimer que les crêtes de niveau et éviter toute distorsion.

Exemple: Pour INS. FX: KICK

←EDIT:KIT	
DRUM:INS.FX:KICK	COMP
▲ Cmp On/Off:	OFF
Threshold :	60
Ratio :	1:1.60
Attack :	80
Release :	50

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Cmp On/Off</b>	
OFF, ON	COMP activé/coupé
<b>Threshold</b>	
0~100	Seuil à partir duquel le compresseur commence à fonctionner
<b>Ratio</b>	
1:1.00~1:16.0, 1:INF	Taux de compression
<b>Attack</b>	
0~100	Détermine le temps entre le moment où le volume excède le niveau seuil et le déclenchement du compresseur.
<b>Release</b>	
0~100	Détermine le temps entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
<b>Level</b>	
0~100	Niveau de sortie du compresseur

## Éditer la partie de basse

1. Utilisez [CURSOR] < / > pour sélectionner la page d'édition voulue.
2. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et servez-vous de la molette VALUE pour changer la valeur.
3. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page d'édition du kit.

Pour indiquer que les réglages du kit ont été temporairement modifiés, le numéro de kit est affiché avec la mention “\*TMP”. Si vous changez de kit ou mettez la DR-880 hors tension alors que “\*TMP” est affiché, le kit édité retrouve ses réglages antérieurs. Comme il peut se révéler impossible de récupérer les changements ainsi éliminés, soyez prudent.

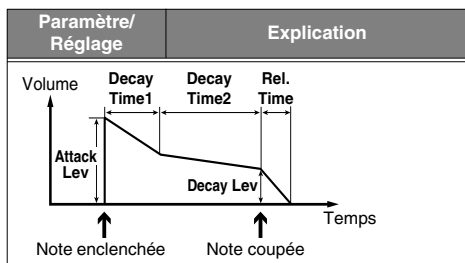
4. Pour conserver vos changements, suivez la procédure décrite sous “Sauvegarder/copier un kit” (p. 113).

\* Pour donner un nom à un kit ou en modifier le nom avant la sauvegarde, voyez la section “Nommer un kit” (p. 113).

## ■ PART COMMON (Réglages communs)

EDIT:KIT	
BASS:PART COMMON	
Tone:001	FingerBs 1
Level :	80
Pan :	CENTER
Rev. Send :	0
Out Assign:	IFX(BASS)

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Tone</b>	
Voyez p. 153	Sélection du son de basse
<b>Level</b>	
0~100	Volume de la partie de basse
<b>Pan</b>	
L50~CENTER~ R50	Position stéréo de la partie de basse
* Paramètre disponible si “Out Assign” est réglé sur MASTER ou IND. A+B.	
<b>Rev. Send</b>	
0~100	Intensité de la réverbération
* Paramètre disponible si “Out Assign” est réglé sur MASTER.	
<b>Out Assign</b>	
Voyez ci-dessous.	Assignment de sortie du son ou sélection de l'effet d'insertion à utiliser
<b>MASTER:</b> Le signal est envoyé à la sortie MASTER OUT.	
<b>IFX (BASS):</b> Le signal est traité par l'effet d'insertion de la basse. La sortie est spécifiée par le paramètre “Out Assign” de l'effet d'insertion (p. 111).	
<b>IND. A:</b> Le signal est envoyé à la sortie INDIVIDUAL A.	
<b>IND. B:</b> Le signal est envoyé à la sortie INDIVIDUAL B.	
<b>IND. A+B:</b> Le signal est envoyé aux sorties INDIVIDUAL A et B.	
<b>DecayTime1/DecayTime2/Rel. Time/ Attack Lev/Decay Lev</b>	
0~100	Ces paramètres déterminent la façon dont le volume change dans le temps, depuis le moment où le son est produit jusqu'au retour au silence. Cette évolution est appelée “enveloppe”.



## ■ INS. FX (effet d'insertion pour la partie de basse)

\* Cet effet est mono.



```

EDIT:KIT
BASS:INS.FX      COMMON
Pan              : CENTER
Rev. Send       : 0
Out Assign      : MASTER
CMP On/Off      : ON
  
```

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Pan</b>	
L50~CENTER~R50	Position stéréo du son
<b>Rev. Send</b>	
0~100	Intensité de la réverbération
<b>Out Assign</b>	
Voyez ci-dessous.	Sélection de la sortie
<b>MASTER:</b>	
Le signal est envoyé à la sortie MASTER OUT.	
<b>IND. A:</b>	
Le signal est envoyé à la sortie INDIVIDUAL A.	
<b>IND. B:</b>	
Le signal est envoyé à la sortie INDIVIDUAL B.	
<b>IND. A+B:</b>	
Le signal est envoyé aux sorties INDIVIDUAL A et B.	

## COMP (Compresseur)

Cet effet produit un long sustain en uniformisant un peu le niveau du signal. Vous pouvez

aussi l'utiliser comme limiteur pour ne supprimer que les crêtes de niveau et éviter toute distorsion. Cet effet contribue également à rendre les sons plus réguliers.

```

EDIT:KIT
BASS:INS.FX      COMP
CMP On/Off       : ON
Threshold        : 63
Ratio            : 1:4.00
Attack           : 0
Release          : 10
  
```

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Cmp On/Off</b>	
OFF, ON	Compresseur activé/coupé
<b>Threshold</b>	
0~100	Seuil à partir duquel le compresseur commence à fonctionner
<b>Ratio</b>	
1:1.00~1:16.0, 1:INF	Taux de compression
<b>Attack</b>	
0~100	Souligne l'attaque lorsque vous pincez une corde.
<b>Release</b>	
0~100	Détermine le temps entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.
<b>Level</b>	
0~100	Niveau de sortie du compresseur

## AMP SIM (Simulateur d'ampli de basse)

Cet effet exploite la technologie COSM pour simuler la réponse d'un ampli de basse.

EDIT:KIT
BASS:INS.FX            AMP SIM
AMP On/Off:    ON
Type            :CONCERT 810
Gain            :            50
Bass            :            10
Middle         :            0

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Amp On/Off</b>	
OFF, ON	AMP SIM activé/coupé
<b>Type</b>	
Voyez ci-dessous.	Type d'ampli de basse
CONCERT 810	Simulation d'un Ampeg SVT
SESSION	Simulation d'un SWR SM-400
BASS 360	Simulation d'un Acoustic 360
T.E.	Simulation d'un Trace Elliot AH600SMX
B-MAN	Simulation d'un Fender Bassman 100
FLIP TOP	Simulation d'un Ampeg B-15
BASS CLEAN	Son clair
BASS CRUNCH	Son crunch avec distorsion naturelle
BASS HiGAIN	Son puissant
FLAT	Réponse linéaire
<b>Gain</b>	
0-100	Degré de distorsion de l'ampli
<b>Bass</b>	
0-100	Timbre du grave
<b>Middle</b>	
0-100	Timbre du médium
<b>Treble</b>	
0-100	Timbre de l'aigu
<b>Presence</b>	
0-100	Timbre de l'ultra-aigu
<b>Level</b>	
0-100	Volume global de l'ampli



# Sauvegarder/copier un kit

Si vous voulez sauvegarder un kit que vous avez créé ou édité dans une mémoire utilisateur, utilisez la fonction "Write".

## NOTE

Si vous changez de kit, de motif ou de morceau, ou si vous coupez l'alimentation sans sauvegarder le kit édité, vous perdez les changements effectués.

## Nommer un kit

Vous pouvez donner un nom (Kit Name) comptant jusque 12 caractères au kit utilisateur.

1. **A la première page d'édition de kit, amenez le curseur sur "NAME" et appuyez sur [ENTER].**

La page d'édition du nom de kit apparaît.



2. **Amenez le curseur à l'endroit où vous voulez entrer un caractère et servez-vous de la molette VALUE pour sélectionner le caractère.**

Fonction des boutons	
[CURSOR] ▷ [CURSOR] ◁	Déplacent le curseur.
[CURSOR] △	Passe des minuscules aux majuscules.
[CURSOR] ▽	Passe des majuscules aux minuscules.
[SHIFT]+ [CURSOR] ▷	Insère un espace à l'emplacement du curseur.
[SHIFT]+ [CURSOR] ◁	Supprime le caractère à la position du curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.

3. **Lorsque le nom est entré, appuyez sur [EXIT].**

4. **Passez ensuite à la sauvegarde du kit.**

## Sauvegarder un kit

1. **A la première page d'édition de kit, amenez le curseur sur "WRITE" et appuyez sur [ENTER].**

La page de sauvegarde du kit s'affiche.



2. **Utilisez la molette VALUE pour choisir une mémoire de kit utilisateur.**
3. **Pour sauvegarder le kit édité dans la mémoire choisie, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].**

Le message "Now writing..." apparaît et le kit est sauvegardé.

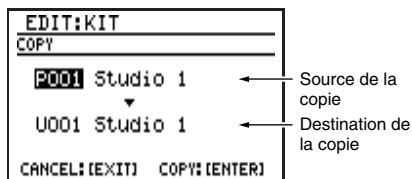
Une fois la sauvegarde du kit terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

## Copier un kit

1. **A la première page d'édition de kit, amenez le curseur sur "COPY" et appuyez sur [ENTER].**

La page de copie de kit s'affiche.



2. **Amenez le curseur sur le numéro du kit source et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le numéro du kit à copier.**
3. **Amenez le curseur sur le numéro du kit de destination et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le numéro du kit voulu.**
4. **Appuyez sur [ENTER] pour effectuer la copie.**  
**Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].**

Le message "Now writing..." apparaît et la copie est effectuée.

Le message disparaît quand la copie est terminée.

\* *Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.*

# **Chapitre 8**

## **Fonctions pratiques/ Réglages système**

# Fonction FAVORITE

Vous pouvez assigner vos motifs, morceaux et patches d'effets favoris aux boutons FAVORITE afin de pouvoir les rappeler d'une simple pression sur ce bouton.

Vous pouvez également leur assigner une combinaison comprenant motif + patch d'effets ou morceau + patch d'effets.

Vous pouvez utiliser les boutons FAVORITE [1]~[4] x 20 banques pour assigner jusqu'à 80 motifs, morceaux ou patches d'effets.

## Charger les données assignées

\* Si vous n'avez pas besoin de changer de banque, appuyez simplement sur FAVORITE [1]~[4] pour charger le contenu assigné au bouton actionné.

### 1. Appuyez sur FAVORITE [BANK].

La banque actuelle et le contenu assigné aux boutons [1]~[4] de cette banque sont affichés.

FAVORITE BANK 01	
PTN P050:Three Chords 1	GFX P32:BLUES CRUNCH
PTN P011:16MEASURES 1	GFX P01:COOL LEAD
PTN P012:16MEASURES 2	GFX P23:STACK CRUNCH
PTN P049:Blues Rock	GFX P12:CLASSIC STK

### 2. Appuyez sur un pad 1~20 pour sélectionner une banque 1~20.

\* S'il vous faut la banque actuellement sélectionnée, passez à l'étape 3.

\* Pour annuler le recours à la fonction FAVORITE à ce stade, appuyez sur [EXIT].

### 3. Appuyez sur un des boutons FAVORITE [1]~[4].

Le bouton s'allume.

## MEMO

- Si vous appuyez sur un bouton auquel un motif B est assigné durant la reproduction d'un motif A, le motif B est mis en attente et débutera à la fin du motif A.

Il en va de même si vous appuyez sur un bouton auquel un morceau B est assigné durant la reproduction du morceau A.

- Si vous appuyez sur un bouton auquel un morceau est assigné durant la reproduction d'un motif, la reproduction s'arrête immédiatement; vous passez en mode Song et la DR-880 est en mode pause, prête à reproduire le morceau.

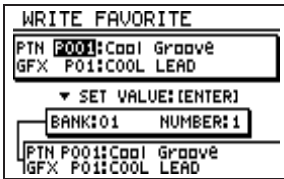
Il en va de même si vous appuyez sur un bouton auquel un motif est assigné durant la reproduction d'un morceau.

- Si vous appuyez sur [■] alors qu'un motif ou un morceau est en attente, la mise en attente est annulée.
- Si le bouton actionné est assigné à un patch d'effet, le patch est immédiatement sélectionné.

## Assignment à une mémoire FAVORITE

1. Lorsque la reproduction de motif/morceau est arrêtée, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur FAVORITE [BANK].

La page "Write Favorite" s'affiche.



2. Amenez le curseur sur les paramètres suivants et utilisez la molette VALUE pour effectuer les réglages.

**PTN ou SNG, numéro**

Sélectionnez "PTN" pour assigner un motif ou "SNG" pour assigner un morceau puis choisissez le numéro.

Appuyez sur [SONG/PATTERN] pour alterner entre PTN et SNG.

**Numéro GFX**

Sélectionnez le numéro de patch d'effet.

\* Si vous ne voulez pas assigner de motif/morceau ou de patch d'effets, tournez la molette VALUE vers la gauche pour choisir "----".

3. Appuyez sur un pad 1~20 pour sélectionner la banque devant accueillir votre assignation.
4. Appuyez sur un bouton FAVORITE [1]~[4] pour sélectionner le bouton devant accueillir votre assignation.
5. Si vos réglages vous conviennent, entérez-les en appuyant sur [ENTER].
6. Répétez les étapes 2~5 pour assigner d'autres réglages favoris.

7. Pour sauvegarder vos assignations, appuyez sur [EXIT].

Le message "Now writing..." apparaît et les assignations sont sauvegardées.

Une fois la sauvegarde des assignations terminée, le message disparaît.

# Sauvegarder tous les réglages en vigueur

Voici comment vous pouvez sauvegarder (write) tous les réglages en vigueur repris ci-dessous.

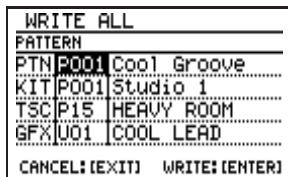
Réglages	Mémoire de destination
Motif ou morceau	Motif/morceau utilisateur
Kit	Kit utilisateur
TSC	Patch TSC utilisateur
Effet de guitare	Patches utilisateur d'effets de guitare

Si vous avez édité ces réglages parallèlement, vous pouvez vous servir de cette fonction pour sauvegarder l'ensemble des réglages en une seule opération au lieu d'afficher les pages de sauvegarde de chaque groupe de paramètres.

## 1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE] ([REC]).

La page "Write All" apparaît.

Le numéro et le nom des éléments modifiés sont affichés. "----" apparaît pour les réglages qui n'ont pas été édités.



## 2. Amenez le curseur sur la mémoire de destination de chaque élément et utilisez la molette VALUE pour sélectionner un numéro.

Pour sauvegarder vos réglages dans une mémoire utilisateur, sélectionnez "U\*\*\*".

Si vous ne voulez pas sauvegarder un type de réglage donné, sélectionnez ----.

\* Si vous avez sélectionné un élément préprogrammé, la mémoire de destination sera initialement une mémoire préprogrammée.

Si vous essayez d'effectuer la sauvegarde avec une telle destination, le message "Select user \*\*\*" apparaît et les données ne sont pas sauvegardées.

Changez la destination et choisissez une mémoire utilisateur ou "----".

## 3. Pour sauvegarder les données, appuyez sur [ENTER].

Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Le message "Now writing..." apparaît et les réglages sont sauvegardés.

Une fois la sauvegarde des réglages en vigueur terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

# Réglages du système

## Réglage du signal de sortie (Output Setting)

Cette section permet d'effectuer les réglages finaux avant que le signal ne soit transmis à la sortie MASTER OUT.

### 1. Appuyez sur [OUTPUT SETTING].

La page "Output Setting" apparaît.

EDIT
OUTPUT SETTING:MASTER
Output Sel: LINE/PHONES
D. Out Lev : 100%
Low EQ : 0dB
High EQ : 0dB
Ambience : 100%

### 2. Utilisez [CURSOR] </> pour sélectionner la page voulue.

### 3. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer et servez-vous de la molette VALUE pour changer la valeur.

## ■ MASTER

EDIT
OUTPUT SETTING:MASTER
Output Sel: LINE/PHONES
D. Out Lev : 100%
Low EQ : 0dB
High EQ : 0dB
Ambience : 100%

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Output Sel</b>	
GUITAR AMP, LINE/PHONES	Précisez l'appareil branché aux prises MASTER OUT.
<b>GUITAR AMP:</b> A sélectionner si vous avez branché un ampli de guitare.	
<b>LINE/PHONES:</b> A sélectionner si vous avez branché un système audio ou un enregistreur, ou si vous écoutez le signal de sortie par un casque branché à la prise PHONES.	
<b>D. Out Lev</b>	
0~200%	Détermine le niveau du signal audio numérique transmis par la prise DIGITAL OUT

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Low EQ</b>	
-20~+20dB	Accentuation/atténuation du grave
<b>High EQ</b>	
-20~+20dB	Accentuation/atténuation de l'aigu
<b>Ambience</b>	
0~200%	Niveau de l'effet Ambience

## ■ GUITAR

EDIT
OUTPUT SETTING:GUITAR
Out Assign: MASTER

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Out Assign</b>	
MASTER, IND. A+B IND. A, IND. B	Détermine la sortie à laquelle le signal de l'entrée GUITAR/BASS INPUT est envoyé
<b>MASTER:</b> Signal envoyé à la sortie MASTER OUT	
<b>IND. A+B:</b> Signal envoyé aux sorties INDIVIDUAL A/B	
<b>IND. A:</b> Signal envoyé à la sortie INDIVIDUAL A	
<b>IND. B:</b> Signal envoyé à la sortie INDIVIDUAL B	

\* Si vous choisissez IND. A+B, IND. A ou IND. B, le paramètre suivant est affiché.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Output Sel</b>	
GUITAR AMP, LINE/PHONES	Précisez l'appareil branché aux prises INDIVIDUAL A/B.
<b>GUITAR AMP:</b> A sélectionner si vous avez branché un ampli de guitare.	
<b>LINE/PHONES:</b> A sélectionner si vous avez branché un système audio ou un enregistreur, ou si vous écoutez le signal de sortie par un casque branché à la prise PHONES.	

#### 4. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].

Le message “Now writing...” apparaît et les réglages en vigueur sont sauvegardés. Une fois la sauvegarde des réglages terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

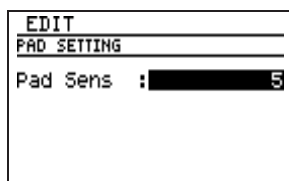
## Réglage de la sensibilité des pads (Pad Sens)

### 1. A la page de reproduction de motif ou de morceau, appuyez sur [EDIT].

Le menu d'édition s'affiche.

### 2. Amenez le curseur sur l'icône “PAD” et appuyez sur [ENTER].

La page “Pad Setting” apparaît.



### 3. Servez-vous de la molette VALUE pour régler la valeur.

Plage: 0~10

Des valeurs peu élevées diminuent la sensibilité: il faut taper plus fort sur le pad pour produire un accent marqué mais il est plus facile de créer de subtiles variations de dynamique. Des valeurs élevées augmentent la sensibilité: il est facile de produire des notes accentuées sans taper fort sur le pad mais il est plus difficile de créer de subtiles variations de dynamique.

### 4. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].

Le message “Now writing...” apparaît et le réglage est sauvegardé.

Une fois la sauvegarde terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

## Diapason de la partie de basse

Vous pouvez régler le diapason de la partie de basse

\* Le diapason global a le même réglage que le diapason de l'accordeur (Tuner, p. 91).

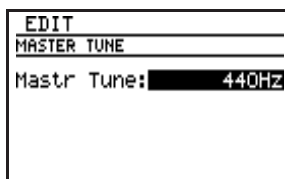
\* Ce réglage ne concerne pas la partie de batterie.

### 1. A la page de reproduction de motif ou de morceau, appuyez sur [EDIT].

Le menu d'édition s'affiche.

### 2. Amenez le curseur sur l'icône “MASTER TUNE” et appuyez sur [ENTER].

La page de réglage du diapason global (Master Tune) apparaît.



### 3. Servez-vous de la molette VALUE pour régler.

Plage: 435Hz~445Hz

### 4. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].

Le message “Now writing...” apparaît et le réglage est sauvegardé.

Une fois la sauvegarde terminée, le message disparaît.

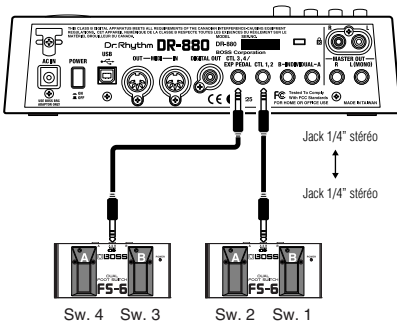
\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.



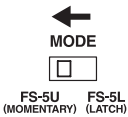
## Utiliser des commutateurs au pied

Vous pouvez brancher jusqu'à quatre commutateurs au pied (comme les FS-6, FS-5U, disponibles séparément) aux prises CTL 1, 2 et CTL 3, 4/EXP PEDAL en face arrière et vous en servir pour piloter la fonction que vous leur assignez (start/stop, etc.)

### Connexion du FS-6

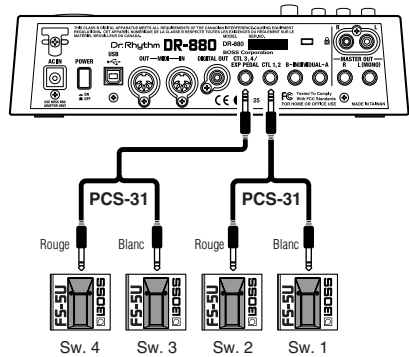


- Utilisez un câble avec un jack 1/4" stéréo ↔ jack 1/4" stéréo pour effectuer la connexion.
- Réglez les commutateurs MODE et POLARITY comme indiqué sur l'illustration.

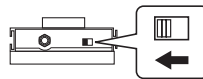


FS-5U (MOMENTARY)    FS-5L (LATCH)

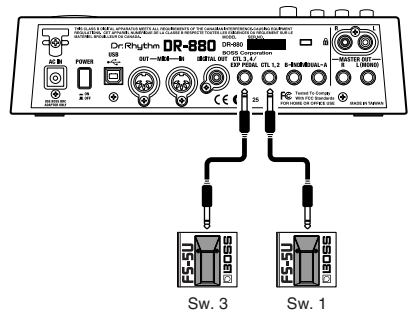
### Connexion du FS-5U



- Pour brancher deux commutateurs au pied à un jack, il vous faut un câble spécial (PCS-31, disponible en option).
- Réglez le commutateur POLARITY comme indiqué sur l'illustration.



### Connexion d'un seul FS-5U à chaque prise



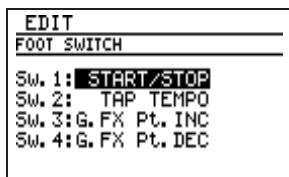
- Si vous ne branchez qu'un seul commutateur à chaque jack, seuls les réglages Sw. 1 et Sw. 3 sont utilisés.

**1. A la page de reproduction de motif ou de morceau, appuyez sur [EDIT].**

Le menu d'édition s'affiche.

**2. Amenez le curseur sur l'icône "FOOT SWITCH" et appuyez sur [ENTER].**

La page de réglage "Foot Switch" s'affiche.



**3. Amenez le curseur sur Sw.1~4 et servez-vous de la molette VALUE pour choisir la fonction à assigner aux commutateurs.**

Valeur	Explication
START	Même fonction que [ ▶ ].
STOP	Même fonction que [ ■ ].
RESET	Même fonction que [ ◀ ].
START/STOP	Chaque pression sur le commutateur lance/arrête alternativement la reproduction du motif/morceau. La reproduction commence là où elle a été arrêtée.
RST+STA/STP	Chaque pression sur le commutateur lance/arrête alternativement la reproduction du motif/morceau. La reproduction reprend au début du motif ou du morceau.
TAP TEMPO	Vous pouvez entrer le tempo en tapant (Tap Tempo) le commutateur au pied selon le rythme voulu.
LOOP	Même fonction que [LOOP].
PTN/SNG INC	Passer au motif ou au morceau suivant.
PTN/SNG DEC	Passer au motif ou au morceau précédent.
* Si vous appuyez sur le commutateur durant la reproduction d'un motif ou d'un morceau, le motif ou le morceau mis en attente démarre à la fin du motif/morceau en cours.	
G.FX ON/OFF	Active/coupe l'effet de guitare.
G.FX Pt. INC	Passer au patch d'effet suivant.
G.FX Pt. DEC	Passer au patch d'effet précédent.
FAVORITE 1~4	Même fonction que FAVORITE [1]~[4].
FAVOR. INC	Passer à l'assignation FAVORITE suivante.

Valeur	Explication
FAVOR. DEC	Passer à l'assignation FAVORITE précédente.
FAV.BNK.INC	Passer à la banque FAVORITE suivante.
FAV.BNK.INC	Passer à la banque FAVORITE précédente.
BANK1 PAD01~BANK3 PAD20	Une pression sur le commutateur a le même effet qu'une pression sur le pad de même numéro/banque. Amenez le curseur sur "V" et entrez la dynamique (Velocity) (1~127) avec laquelle la note doit être jouée.

**4. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

Le message "Now writing..." apparaît et les réglages sont sauvegardés.

Une fois la sauvegarde terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

## Ajouter un décompte

Si vous ajoutez un décompte comme décrit ci-dessous, une pression sur [ ► ] ajoute un décompte avant le début de la reproduction du motif/morceau.

### 1. A la page de reproduction de motif ou de morceau, appuyez sur [EDIT].

Le menu d'édition s'affiche.

### 2. Amenez le curseur sur l'icône "PLAY OPTION" et appuyez sur [ENTER].

La page "Play Option" apparaît.

EDIT	
PLAY OPTION	COUNT IN
Measures :	OFF
Inst :	STICK
Level :	100
Kit SelMod:	LINK

### 3. Amenez le curseur sur l'élément voulu puis utilisez la molette VALUE pour entrer la valeur.

Paramètre/Réglage	Explication
<b>Measures</b>	
OFF, 1~2MEAS	Nombre de mesures du décompte
Si vous choisissez "OFF", aucun décompte n'est ajouté.	
<b>Inst</b>	
STICK, Hi-HAT, VOICE	Son utilisé pour le décompte
<b>Level</b>	
0~100	Volume du décompte

### 4. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].

Le message "Now writing..." apparaît et le réglage est sauvegardé.

Une fois la sauvegarde terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

## Reproduction de tous les motifs/morceaux avec le même kit/patch TSC

Normalement, lorsque vous écoutez un motif ou un morceau, le kit et le patch TSC sélectionnés pour chaque motif ou morceau est utilisé.

Vous pouvez, cependant, annuler cette sélection et utiliser le kit et/ou patch TSC actuellement sélectionné pour reproduire n'importe quel motif ou morceau.

### 1. A la page de reproduction de motif ou de morceau, appuyez sur [EDIT].

Le menu d'édition s'affiche.

### 2. Amenez le curseur sur l'icône "PLAY OPTION" et appuyez sur [ENTER].

La page "Play Option" apparaît.

EDIT	
PLAY OPTION	COUNT IN
Measures :	OFF
Inst :	STICK
Level :	100
Kit SelMod:	LINK

### 3. Amenez le curseur sur chacun des éléments et utilisez la molette VALUE pour régler la valeur.

EDIT	
PLAY OPTION	OTHERS
▲ Level :	100
Kit SelMod:	LINK
TSC SelMod:	LINK
PowerOnPtn:	PO01

Paramètre/Réglage	Explication
<b>Kit SelMod</b>	
LINK, MANUAL	Mode de sélection du kit

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>LINK:</b> Le kit choisi pour chaque motif et morceau est utilisé pour la reproduction.	
<b>MANUAL:</b> Le kit actuellement sélectionné est utilisé pour reproduire n'importe quel motif ou morceau.	
<b>TSC SelMod</b>	
LINK, MANUAL	Mode de sélection du patch TSC
<b>LINK:</b> Le patch TSC choisi pour chaque motif et morceau est utilisé pour la reproduction.	
<b>MANUAL:</b> Le patch TSC actuellement sélectionné est utilisé pour reproduire n'importe quel motif ou morceau.	

**4. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

Le message "Now writing..." apparaît et le réglage est sauvegardé.

Une fois la sauvegarde terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

## Choix du motif par défaut à la mise sous tension

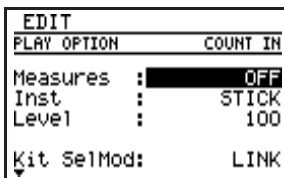
Vous pouvez choisir le motif sélectionné par défaut après la mise sous tension de la DR-880.

**1. A la page de reproduction de motif ou de morceau, appuyez sur [EDIT].**

Le menu d'édition s'affiche.

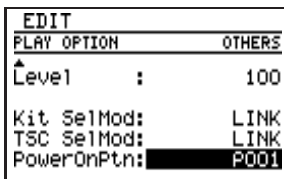
**2. Amenez le curseur sur l'icône "PLAY OPTION" et appuyez sur [ENTER].**

La page "Play Option" apparaît.



**3. Amenez le curseur sur "PowerOnPtn" et sélectionnez le numéro de motif avec la molette VALUE.**

Page: P001~U500



**4. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

Le message "Now writing..." apparaît et le réglage est sauvegardé.

Une fois la sauvegarde terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

# Chapitre 9

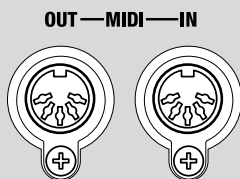
## Exploitation du MIDI

### A propos du MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface= interface numérique pour instruments de musique) est une norme mondiale destinée à l'échange de données musicales entre instruments de musique électroniques et ordinateurs. Vous pouvez relier des appareils dotés de prises MIDI avec des câbles MIDI pour leur permettre d'échanger des données.

#### Prises MIDI

La DR-880 est pourvue de prises MIDI IN et MIDI OUT.



#### MIDI IN

Cette prise reçoit les messages d'un instrument MIDI externe. Reliez-la à la prise MIDI OUT de l'appareil MIDI externe.

#### MIDI OUT

Cette prise transmet les messages de la DR-880. Reliez-la à la prise MIDI IN de l'appareil MIDI externe.

#### Tableau d'équipement MIDI

Pour qu'un type spécifique de message soit transféré convenablement, les deux appareils MIDI doivent reconnaître ce type de message.

Pour savoir quels types de messages MIDI un appareil est capable de transmettre et de recevoir, consultez le tableau d'équipement MIDI inclus dans le manuel de l'appareil en question. En comparant ce tableau avec celui de l'appareil MIDI externe, il vous est facile de repérer les messages pouvant être échangés entre les deux appareils.

\* Une publication distincte, "MIDI Implementation", est également disponible. Elle détaille de façon très complète l'équipement MIDI disponible sur cet appareil. Si vous souhaitez vous procurer cette publication (pour effectuer de la programmation au niveau de l'octet, par exemple), veuillez contacter le SAV Roland le plus proche ou un revendeur Roland agréé.

#### NOTE

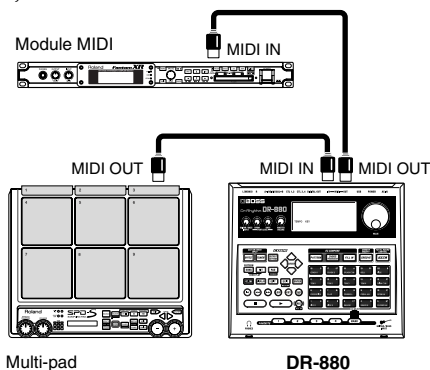
Si vous voulez utiliser les prises MIDI pour communiquer avec des appareils MIDI externes, réglez le mode USB sur "STORAGE" (p. 134).

#### Astuce

Vous pouvez utiliser le port USB pour la communication MIDI avec l'ordinateur. (Voyez p. 143)

# Piloter la DR-880 à partir d'un appareil MIDI externe/ Piloter un appareil MIDI externe de la DR-880

Vous pouvez piloter la DR-880 en lui transmettant des données de jeu à partir d'un appareil MIDI externe ou piloter l'appareil MIDI externe en jouant sur la DR-880.



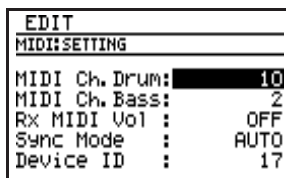
## Réglage du canal MIDI

Pour qu'il y ait communication MIDI entre l'appareil MIDI externe et la DR-880, les appareils doivent utiliser les mêmes canaux MIDI. Vous pouvez assigner la partie de basse et la partie de batterie à des canaux MIDI différents.

## Réception des messages Volume

Ce paramètre permet de spécifier si les messages de Volume doivent être reçus ou non. Lorsque la réception est activée (ON), les messages Volume reçus sur les canaux MIDI des parties de batterie et de basse pilotent le volume de la partie concernée.

- 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].**  
Le menu d'édition s'affiche.
- 2. Amenez le curseur sur l'icône "MIDI" et appuyez sur [ENTER].**  
Le menu MIDI apparaît.
- 3. Amenez le curseur sur l'icône "SETTING" et appuyez sur [ENTER].**  
La page de réglages MIDI apparaît.



- 4. Amenez le curseur sur "MIDI Ch. Drum" ou "MIDI Ch. Bass" et utilisez la molette VALUE pour régler le canal MIDI pour chaque partie.**

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>MIDI Ch. Drum</b>	
1~16, OFF	Sélectionne le canal MIDI pour la partie de batterie. S'il est sur "OFF", les messages MIDI ne sont pas transmis/reçus.
<b>MIDI Ch. Bass</b>	
1~16, OFF	Sélectionne le canal MIDI pour la partie de basse. S'il est sur "OFF", les messages MIDI ne sont pas transmis/reçus.

- \* Assignez des canaux MIDI différents aux parties de batterie et de basse.
- \* Les changements de programme sont reçus sur le canal MIDI de la partie de batterie.
- \* Les messages de note produits lorsque vous frappez les pads (p. 127) sont transmis sur le canal MIDI de la partie de batterie ou de basse.

- 5. Amenez le curseur sur "Rx MIDI Vol" et utilisez la molette VALUE pour activer/couper (ON/OFF) la réception de messages de volume.**

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Rx MIDI Vol</b>	
OFF, ON	<b>ON:</b> Les messages de volume sont reçus. <b>OFF:</b> Les messages de volume ne sont pas reçus.

- 6. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**  
Le message "Now writing..." apparaît et le réglage est sauvegardé.

Une fois la sauvegarde terminée, le message disparaît.

\* *Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.*

## Données de jeu utilisée par la DR-880

Message MIDI	Can. batterie	Can. basse
Note enclenchée/relâchée	Oui	Oui
Sélection de banque (CC00)	Oui	
Changement de programme	Oui	
Volume (CC7)	Oui	Oui
RPN (plage de pitch bend)		Oui
Pitch bend		Oui

## Messages de note

Ces messages permettent de jouer les parties de batterie et de basse. Sur un clavier, ces messages indiquent qu'une note a été jouée. Les messages de note contiennent les informations suivantes.

**Numéro de note:** Numéro du pad auquel un instrument de batterie ou un son de basse est assigné

**Note enclenchée:** Transmission lorsque vous appuyez sur un pad

**Note relâchée:** (partie de basse uniquement) Transmission lorsque vous relâchez le pad

**Dynamique:** (Velocity) La force avec laquelle vous frappez le pad

Les pads de la DR-880 correspondent aux numéros de note MIDI de la façon suivante:

### Pad Bank: DRUM 1

49	57	55	53	51	73	74	58	80	81
50	48	45	41	52	71	72	75	67	68
37	39	56	44	46	76	77	85	66	65
36	35	38	40	42	86	87	78	79	83

### Pad Bank: DRUM 3

49	57	55	53	51	73	74	58	80	81
50	48	45	41	52	71	72	75	67	68
37	39	56	44	46	76	77	85	66	65
36	35	38	40	42	86	87	78	79	83

### Pad Bank: DRUM 2

89	90	93	84	59
69	94	70	82	92
54	91	95	96	97
60	61	62	63	64

Lorsque vous frappez un pad de la DR-880, vous transmettez un message de note enclenchée contenant le numéro de note assigné à ce pad.

Lorsqu'un message de note est reçu d'un appareil MIDI externe, vous entendez le son (instrument de batterie/son de basse) du pad portant le numéro de note correspondant.

\* *Si le numéro de note du message de note reçu ne correspond à aucun pad, ce message est ignoré.*

## Sélection de banque/Changement de programme

No. de programme	No. de banque	
	0	1
1	P001	U001
2	P002	U002
3	P003	U003
:	:	:
100	P100	U100
101	ignoré	ignoré
:	:	:
128	ignoré	ignoré

Ces messages changent les kits.

Transmission du numéro de banque et du numéro de programme. Le seul numéro de banque ne suffit pas pour changer de kit. Par contre, si vous n'avez pas besoin de changer de banque, le numéro de programme seul suffit.

\* *Pour en savoir plus sur les messages pouvant être reçus et transmis par un appareil externe, consultez le mode d'emploi de cet appareil.*

## Pitch Bend/plage de pitch bend

Les messages Pitch bend modifient la hauteur de la basse. Les messages RPN permettent de spécifier la plage de ce changement de hauteur (Bend Range).

Si vous voulez une plage de pitch bend de 12, transmettez les messages suivants.

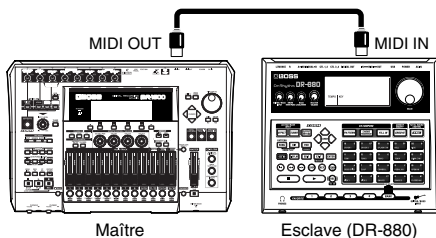
RPN MSB (CC101)	00
RPN LSB (CC100)	00
DATA ENTRY MSB (CC6)	12 (valeur souhaitée)

# Synchroniser la DR-880 avec un enregistreur numérique ou un séquenceur MIDI

Vous pouvez synchroniser la DR-880 avec un enregistreur numérique, un séquenceur MIDI ou une boîte à rythme.

## Maître et esclave

Lorsque vous synchronisez deux appareils ou plus, l'un d'entre eux doit faire fonction de maître et asservir les autres (esclaves).



Les opérations start/stop effectuées sur l'appareil maître transmettent des messages MIDI Start/Stop. Chaque appareil esclave démarre ou s'arrête en fonction des messages MIDI qu'il reçoit.

L'appareil maître transmet aussi des messages de synchronisation variant selon le tempo de reproduction.

Chaque appareil esclave joue en fonction des messages de synchronisation qu'il reçoit.

L'appareil maître transmet également des numéros de morceau (Song Select) et des messages de position au sein d'un morceau (Song Position Pointer).

## Messages utilisés par la DR-880 pour la synchronisation

La DR-880 utilise les messages MIDI suivants pour synchroniser la reproduction.

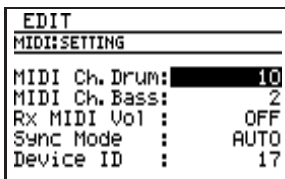
- Start
- Timing Clock
- Continue
- Song Select
- Stop
- Song Position Pointer

\* Pour en savoir plus sur les messages MIDI reconnus par les appareils externes, veuillez consulter leur mode d'emploi.

## Sync Mode

Le paramètre Sync Mode détermine si la DR-880 fait office de maître ou d'esclave.

1. **Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].**  
Le menu d'édition s'affiche.
2. **Amenez le curseur sur l'icône "MIDI" et appuyez sur [ENTER].**  
Le menu MIDI apparaît.
3. **Amenez le curseur sur l'icône "SETTING" et appuyez sur [ENTER].**  
La page de réglages MIDI apparaît.



4. **Amenez le curseur sur "Sync Mode" et utilisez la molette VALUE pour choisir le mode de synchronisation.**

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Sync Mode</b>	
<b>INTERNAL:</b> La DR-880 est le maître de synchronisation. La reproduction démarre/s'arrête lorsque vous actionnez les commandes start/stop de la DR-880 et le tempo de reproduction est celui de la DR-880.	
<b>MIDI:</b> La DR-880 est asservie. Elle démarre/s'arrête en fonction des messages reçus d'un appareil MIDI externe et la reproduction est synchronisée avec les messages MIDI Clock reçus d'un appareil MIDI externe.	
<b>REMOTE:</b> Seules les opérations start/stop de la DR-880 sont pilotées par les messages transmis par l'appareil MIDI externe.	
<b>AUTO:</b> Les réglages maître/esclave sont changés automatiquement. Normalement, la DR-880 est maître mais elle devient automatiquement esclave si elle reçoit un message Start d'un appareil MIDI externe alors qu'elle est à l'arrêt.	



**5. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

Le message “Now writing...” apparaît et le réglage est sauvegardé.

Une fois la sauvegarde terminée, le message disparaît.

*\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.*

**Tempo lorsque la DR est esclave**

Lorsque la DR-880 fait fonction d'esclave, il est impossible de déterminer le tempo sur la DR-880.

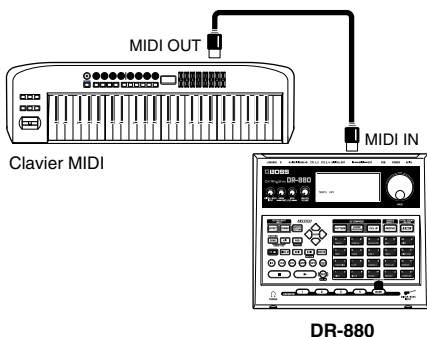
# Enregistrer le jeu d'un appareil MIDI externe sur la DR-880

Vous pouvez enregistrer ce que vous jouez avec un multipad ou un clavier MIDI externe sur la DR-880 en temps réel; vous pouvez aussi enregistrer des données de jeu venant d'un séquenceur ou d'une boîte à rythme MIDI.

- Si vous voulez enregistrer des données de jeu venant d'un appareil externe, réglez le paramètre Sync Mode sur "AUTO" (p. 128).
- Pour que les données de jeu soient reçues correctement, les appareils doivent utiliser le même canal MIDI. Pour en savoir plus sur le réglage du canal MIDI, voyez p. 126.

## Enregistrer une exécution sur un clavier MIDI ou un multipad MIDI

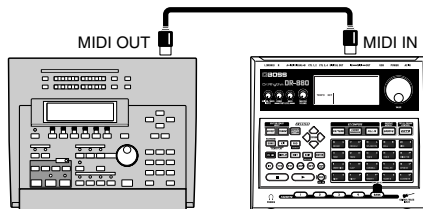
Lorsque vous enregistrez une exécution d'un clavier ou un multipad MIDI en tant que motif de la DR-880, vous utilisez le mode d'enregistrement de motif en temps réel.



1. Effectuez d'abord divers réglages comme décrit dans la section "<2>Réglages de base pour le motif" (p. 53).
2. Poursuivez avec la procédure décrite sous "<3-1>Enregistrer en temps réel" (p. 54) et jouez sur le clavier ou le multipad MIDI à l'étape 6.
3. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [ ■ ].

## Enregistrer une exécution d'un séquenceur ou une boîte à rythme

Lorsque vous enregistrez des données de jeu venant d'un séquenceur ou d'une boîte à rythme, vous utilisez l'appareil branché pour piloter le démarrage de l'enregistrement sur la DR-880.



1. Placez la DR-880 en mode d'attente d'enregistrement.
2. Lancez la reproduction sur le séquenceur ou la boîte à rythme.  
La DR-880 commence simultanément l'enregistrement.
3. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [ ■ ].

# Transfert/récupération de données avec la DR-880 (Bulk Dump)

“Bulk Dump” est un transfert de blocs de données de la DR-880 vers un séquenceur MIDI ou une autre DR-880.

“Bulk Load” est une récupération dans la DR-880 de blocs de données sauvegardés sur un séquenceur MIDI ou une autre DR-880.

## Device ID

Les opérations de transfert et de récupération de blocs de données utilisent un type de message exclusif du système, appelé “SysEx” ou “Exclusive” afin de transférer des données propres à l'appareil (motifs et kits, par exemple). Pour qu'un message SysEx soit transmis et reçu correctement, il faut que le numéro d'identité (Device ID) des deux appareils corresponde.

### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

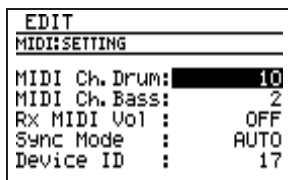
Le menu d'édition s'affiche.

### 2. Amenez le curseur sur l'icône “MIDI” et appuyez sur [ENTER].

Le menu MIDI apparaît.

### 3. Amenez le curseur sur l'icône “SETTING” et appuyez sur [ENTER].

La page de réglages MIDI apparaît.



### 4. Amenez le curseur sur “Device ID” et utilisez la molette VALUE pour régler le numéro d'identité de l'appareil.

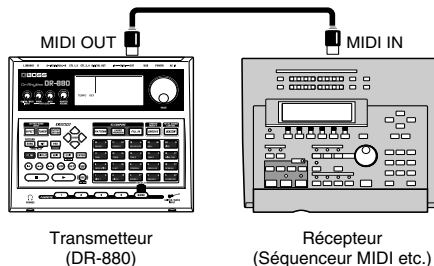
Plage: 17~32

### 5. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].

Le message “Now writing...” apparaît et le réglage est sauvegardé. Une fois la sauvegarde terminée, le message disparaît.

\* Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.

## Transfert de données de la DR-880 (Bulk Dump)



### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

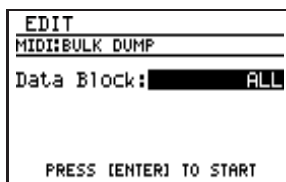
Le menu d'édition s'affiche.

### 2. Amenez le curseur sur l'icône “MIDI” et appuyez sur [ENTER].

Le menu MIDI apparaît.

### 3. Amenez le curseur sur l'icône “B. DUMP” et appuyez sur [ENTER].

La page de réglage de transfert de blocs de données apparaît.



### 4. Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le type de données à transférer.

Paramètre/ Réglage	Explication
<b>Data Block</b>	
<b>ALL:</b>	Toutes les données de la DR-880
<b>PTN/SONG:</b>	Tous les motifs et morceaux utilisateur
<b>KIT:</b>	Tous les kits utilisateur
<b>TSC:</b>	Tous les patches TSC utilisateur
<b>GUITAR FX:</b>	Tous les patches utilisateur d'effets de guitare
<b>SYSTEM:</b>	Réglages système (assignation de sortie, contraste de l'écran, sensibilité des pads au toucher, diapason, commutateurs au pied, MIDI, décompte)

### 5. Appuyez sur [ENTER].

Le message "Now dumping..." apparaît et le transfert de blocs de données commence.

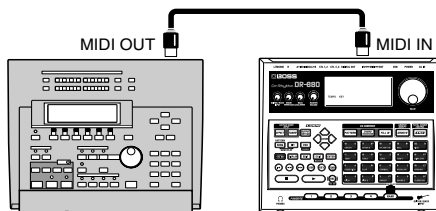
Pour annuler le transfert, appuyez sur [EXIT].

Lorsque le message "Stopped" apparaît, appuyez sur [ENTER].

\* Si vous effectuez un transfert de blocs de données avec l'option "ALL", il peut arriver que l'appareil récepteur sature en cours de réception et ne puisse recevoir l'entière des données. Dans ce cas, choisissez une autre option que "ALL" et recommencez le transfert.

## ■ Récupération des données transférées avec la DR-880 (Bulk Load)

Vous pouvez évidemment récupérer les blocs de données transférés dans un appareil MIDI externe.



Transmetteur  
(Séquenceur MIDI etc.)

Récepteur  
(DR-880)

### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

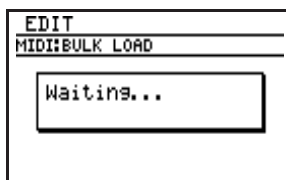
Le menu d'édition s'affiche.

### 2. Amenez le curseur sur l'icône "MIDI" et appuyez sur [ENTER].

Le menu MIDI apparaît.

### 3. Amenez le curseur sur l'icône "B. LOAD" et appuyez sur [ENTER].

La page de récupération de blocs de données (Bulk Load) apparaît.



### 4. Renvoyez les blocs de données à partir de l'appareil MIDI externe.

Tant que la DR-880 reçoit des données, le message "Now receiving..." apparaît.

### 5. Appuyez sur [EXIT] pour clôturer la récupération des données.

# Chapitre 10

## Utiliser USB

Si vous reliez le port USB de la DR-880 à votre ordinateur avec un câble USB, vous avez les possibilités suivantes.

### Importer des fichiers SMF

Vous pouvez créer des motifs en important des SMF (fichiers standard MIDI) de l'ordinateur.

### Archivage et récupération de données

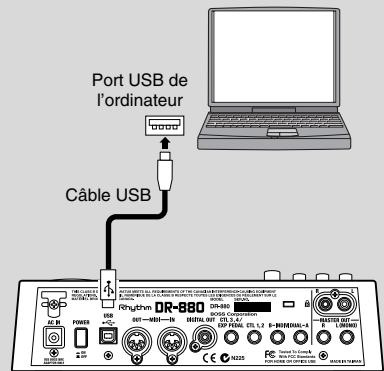
Vous pouvez archiver des données utilisateur de la DR-880 sur votre ordinateur. Vous pouvez ensuite les récupérer et les charger de l'ordinateur dans la DR-880.

### Communication MIDI

L'ordinateur et la DR-880 peuvent échanger des messages MIDI. Pour cela, il faut installer le pilote USB MIDI sur votre ordinateur. Lisez le fichier PDF "InstallManuale.pdf" sur le CD-ROM et suivez les instructions données.

### ■ Connexion à un ordinateur

Utilisez le câble USB pour brancher la DR-880 à l'ordinateur. Procurez-vous un câble USB chez votre revendeur informatique ou dans un autre espace spécialisé.



# Avant d'utiliser USB

## Systèmes d'exploitation reconnus

	Importer des SMF	Archivage de données	Communication MIDI
Windows XP/2000/Me ou plus récent	Oui	Oui	Oui
Windows 98/98SE	Non	Non	Oui
Mac OS 9	Oui	Oui	Oui
Mac OS X	Oui	Oui	Oui

\* Si vous importez des données SMF ou archivez des données, le pilote standard fourni par le système est automatiquement installé lorsque vous branchez la DR-880 à votre ordinateur via USB.

## Remarques concernant USB

N'effectuez pas les opérations reprises ci-dessous tant que la DR-880 et votre ordinateur risquent d'entrer en communication ou durant le transfert de données. 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 DR-880

## Choisir le mode USB

Avant de brancher la DR-880 à l'ordinateur, précisez si la DR-880 utilise la connexion USB pour l'importation de fichiers SMF et l'archivage/récupération de données ou pour la communication MIDI.

**1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].**

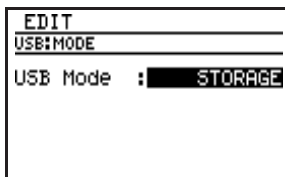
Le menu d'édition s'affiche.

**2. Amenez le curseur sur l'icône "USB" et appuyez sur [ENTER].**

Le menu USB apparaît.

**3. Amenez le curseur sur l'icône "MODE" et appuyez sur [ENTER].**

La page de réglage du mode USB apparaît.



**4. Actionnez la molette VALUE pour sélectionner un mode USB.**

**STORAGE:**

Sélectionnez cette option pour importer des fichiers SMF ou archiver/récupérer des données.

**MIDI:**

Sélectionnez cette option pour que l'ordinateur et la DR-880 puissent échanger des messages MIDI.

**5. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].**

Le message "Now writing..." apparaît et le mode USB est sauvegardé. Une fois la sauvegarde du mode USB terminée, le message disparaît.

**6. Coupez la DR-880 puis remettez-la sous tension.**

### NOTE

Si le mode USB Mode est réglé sur "MIDI", la communication MIDI via les prises MIDI de la DR-880 est impossible. Si vous voulez utiliser les prises MIDI pour communiquer avec des appareils MIDI externes, réglez le mode USB sur "STORAGE".

\* La communication MIDI via USB et la communication MIDI via les prises MIDI ne peuvent pas être utilisées simultanément.

# Importer des fichiers SMF pour créer un motif

Vous pouvez créer des motifs en important des SMF (fichiers standard MIDI) de l'ordinateur.

## NOTE

Les données SMF suivantes ne peuvent pas être importées.

- SMF Format 2
- Données SMF avec une métrique autre que 2/4~4/8 ou 4/8~16/8
- Les fichiers SMF plus volumineux que la mémoire utilisateur de la DR-880

Données	Commentaire
Nom du morceau	Caractères alphanumériques et symboles d'un octet uniquement
Tempo	Uniquement au début du morceau et sur la plage 20~260
Métrique	Uniquement au début du morceau et sur la plage 2/4~4/8 et 4/8~16/8
Sélection de banque (CC00)	Uniquement au début du morceau et pour le canal de batterie
Changement de programme	
Note enclenchée/relâchée	Canal de basse, canal de batterie
RPN (plage de pitch bend)	Can. de basse uniquement
Pitch Bend	Can. de basse uniquement

## Utilisateurs Windows

1. Utilisez un câble USB pour brancher la DR-880 à l'ordinateur.
2. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].  
Le menu d'édition s'affiche.
3. Amenez le curseur sur l'icône "USB" et appuyez sur [ENTER].  
Le menu USB apparaît.
4. Amenez le curseur sur l'icône "IMPORT" et appuyez sur [ENTER].  
La page d'importation SMF s'affiche.

\* Si le mode USB est réglé sur "MIDI", le message "Check USB Mode!" est affiché et la page d'importation SMF n'est pas affichée. Appuyez sur [ENTER] et réglez le mode USB sur "STORAGE" puis remettez la DR sous tension (p. 134).



5. Amenez le curseur sur "MIDI Ch. Drum" et utilisez la molette VALUE pour choisir le canal MIDI de la partie de batterie à importer du SMF.  
Plage: 1~16, OFF
6. Amenez le curseur sur "MIDI Ch. Bass" et utilisez la molette VALUE pour choisir le canal MIDI de la partie de basse à importer du SMF.  
Plage: 1~16, OFF
7. Amenez le curseur sur "PATTERN" et choisissez le numéro du motif devant recevoir les données avec la molette VALUE.

\* Si ce paramètre est sur "OFF", la partie de batterie n'est pas importée.

\* Si ce paramètre est sur "OFF", la partie de basse n'est pas importée.

Plage: 001~500

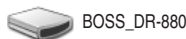
\* Les données du motif utilisateur sélectionné sont écrasées lors de cette opération.

## 8. Appuyez sur [ENTER].

Une fois la connexion établie avec le PC, les messages "1.Copy one SMF" et "2.CloseConnection" apparaissent.

Une icône "BOSS\_DR-880" ou "Removable disk (\*)" apparaît à l'ordinateur.

(Ex.)



## 9. Faites glisser le fichier SMF à importer sur l'icône "DR-880" (ou "Removable disk (\*)").

\* Vous ne pouvez importer qu'un fichier par opération. Ne faites pas glisser plusieurs fichiers.


Quand la copie est terminée, l'affichage précédent réapparaît.

## 10. Coupez la connexion USB.

### Utilisateurs Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "DR-880" (ou "Disque amovible (\*)") pour "Ejecter" le disque.


Si vous ne parvenez pas à "Ejecter" le disque de cette façon, procédez comme suit.

- 1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches puis sur le message "Ejecter le lecteur (\*)" qui y apparaît.



- 2) Dans la boîte de dialogue vous proposant d'éjecter le disque en toute sécurité, cliquez sur [OK].

### Utilisateurs Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "DR-880" (ou "Disque amovible (\*)") pour "Ejecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches puis sur le message "Ejecter le lecteur (\*)" qui y apparaît.



- 3) Dans la boîte de dialogue vous proposant d'éjecter le disque en toute sécurité, cliquez sur [OK].

## 11. Appuyez sur [EXIT].

\* Si vous appuyez sur [EXIT] sans copier de données SMF dans la DR-880, le message "No file!" (pas de fichier) apparaît. Dans ce cas, appuyez sur [ENTER] pour revenir à la page d'importation SMF.

Le message "Now writing..." apparaît et le fichier SMF est importé.

Lorsque le fichier SMF est importé, le message disparaît.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du DR-880 et de l'ordinateur.

## NOTE

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'étape 10, le message "Import cancel?" (annuler l'importation) apparaît.

Dans ce cas, appuyez sur [EXIT] puis effectuez l'étape 10.

Si vous appuyez sur [ENTER], l'importation est annulée et vous revenez à la page d'importation de fichier SMF.



## Utilisateurs Macintosh

**1. Utilisez un câble USB pour brancher la DR-880 à l'ordinateur.**

**2. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].**

Le menu d'édition s'affiche.

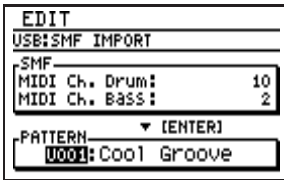
**3. Amenez le curseur sur l'icône "USB" et appuyez sur [ENTER].**

Le menu USB apparaît.

**4. Amenez le curseur sur l'icône "IMPORT" et appuyez sur [ENTER].**

L'écran d'importation SMF s'affiche.

\* Si le mode USB est réglé sur "MIDI", le message "Check USB Mode!" est affiché et la page d'importation SMF n'est pas affichée. Appuyez sur [ENTER] et réglez le mode USB sur "STORAGE" puis remettez la boîte à rythme sous tension (p. 134).



**5. Amenez le curseur sur "MIDI Ch. Drum" et utilisez la molette VALUE pour choisir le canal MIDI de la partie de batterie à importer du SMF.**

Plage: 1~16, OFF

\* S'il est sur "OFF", la partie de batterie n'est pas transmise.

**6. Amenez le curseur sur "MIDI Ch. Bass" et utilisez la molette VALUE pour choisir le canal MIDI de la partie de basse à importer du SMF.**

Plage: 1~16, OFF

\* S'il est sur "OFF", la partie de basse n'est pas importée.

**7. Amenez le curseur sur "Pattern Num" et utilisez la molette VALUE pour sélectionner le numéro du motif devant recevoir les données.**

Plage: 001~500

\* Les données du motif utilisateur sélectionné sont écrasées lors de cette opération.

**8. Appuyez sur [ENTER].**

Une fois la connexion établie avec le PC, les messages "1.Copy one SMF" et "2.Close Connection" apparaissent.

Une icône "BOSS\_DR-880" apparaît à l'ordinateur.

(Ex.)



**9. Faites glisser le fichier SMF à importer sur l'icône "DR-880".**

\* Vous ne pouvez importer qu'un fichier par opération. Ne faites pas glisser plusieurs fichiers.

**10. Coupez la connexion USB.**

Sur l'ordinateur, faites glisser l'icône "DR-880" dans la corbeille.

**11. Appuyez sur [EXIT].**

\* Si vous appuyez sur [EXIT] sans copier de données SMF dans la DR-880, le message "No file!" (pas de fichier) apparaît. Dans ce cas, appuyez sur [ENTER] pour revenir à la page d'importation SMF.

Le message "Now writing..." apparaît et le fichier SMF est importé.

Lorsque le fichier SMF est importé, le message disparaît.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du DR-880 et de l'ordinateur.

### NOTE

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'étape 10, le message "Import cancel?" (annuler l'importation) apparaît.

Dans ce cas, appuyez sur [EXIT] puis effectuez l'étape 10.

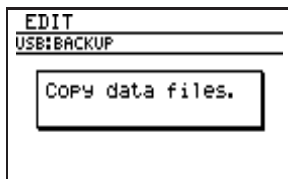
Si vous appuyez sur [ENTER], l'importation est annulée et vous revenez à la page d'importation de fichier SMF.

# Archiver les données de la DR-880 (Backup)

## Utilisateurs Windows

1. Utilisez un câble USB pour brancher la DR-880 à l'ordinateur.
2. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].  
Le menu d'édition s'affiche.
3. Amenez le curseur sur l'icône "USB" et appuyez sur [ENTER].  
Le menu USB apparaît.
4. Amenez le curseur sur l'icône "BACKUP" et appuyez sur [ENTER].  
La page "USB Backup" apparaît.

\* Si le mode USB est réglé sur "MIDI", le message "Check USB Mode!" est affiché et la page d'importation SMF n'est pas affichée. Appuyez sur [ENTER] et réglez le mode USB sur "STORAGE" puis remettez la boîte à rythme sous tension (p. 134).



\* Si vous venez d'éditer un motif sans le sauvegarder, l'écran affiche "Cancel edit?" (annuler les changements?).  
Si vous appuyez sur [ENTER], vos modifications sont ignorées et les données originales sont archivées.  
Si vous appuyez sur [EXIT], l'archivage est annulé et vous retrouvez le menu USB.

Une fois la connexion établie avec l'ordinateur, le message "Copy data files" apparaît. Une icône "BOSS\_DR-880" ou "Removable disk (\*:)" (disque amovible) apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Ex.)



5. Double-cliquez sur l'icône "BOSS\_DR-880" (ou "Disque amovible (\*:)").

Les fichiers de la DR-880 apparaissent à l'écran de l'ordinateur.

Nom du fichier	Description
SYSTEM.DR8	Réglages du système
UGFX.DR8	Patches utilisateur d'effets de guitare
UKIT.DR8	Kits utilisateur
USEQ.DR8	Motifs et morceaux utilisateur
UTSC.DR8	Patches TSC utilisateur


6. Copiez les fichiers à archiver dans un dossier d'archivage sur l'ordinateur.  
Il vaut mieux créer un nouveau dossier pour le stockage de vos archives.

7. Coupez la connexion USB.

### Utilisateurs Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS\_DR-880" (ou "Disque amovible (\*:)") pour "Ejecter" le disque.


Si vous ne parvenez pas à "Ejecter" le disque de cette façon, procédez comme suit.

- 1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches puis sur le message "Ejecter le lecteur (\*:)" qui y apparaît.



- 2) Dans la boîte de dialogue vous proposant d'éjecter le disque en toute sécurité, cliquez sur [OK].

**Utilisateurs Windows 2000/Me**

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS\_DR-880" (ou "Disque amovible (\*:~)") pour "Ejecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches puis sur le message "Ejecter le lecteur (\*:~)" qui y apparaît.



- 3) Dans la boîte de dialogue vous proposant d'éjecter le disque en toute sécurité, cliquez sur [OK].

**8. Appuyez sur [EXIT].**

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du DR-880 et de l'ordinateur.

**NOTE**

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'étape 7, le message "Disconnect, OK?" apparaît. Dans ce cas, appuyez sur [EXIT] puis effectuez l'étape 7.

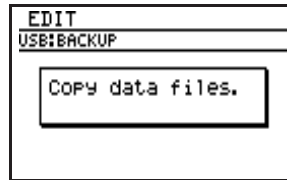
- \* Si vous appuyez sur [ENTER], la connexion entre la DR-880 et l'ordinateur est rompue de force. Dans ce cas, il est probable que l'archivage soit incomplet et rende la récupération des données impossible.

**Utilisateurs Macintosh**

1. **Utilisez un câble USB pour brancher la DR-880 à l'ordinateur.**
2. **Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].**  
Le menu d'édition s'affiche.
3. **Amenez le curseur sur l'icône "USB" et appuyez sur [ENTER].**  
Le menu USB apparaît.
4. **Amenez le curseur sur l'icône "BACKUP" et appuyez sur [ENTER].**

La page "USB Backup" apparaît.

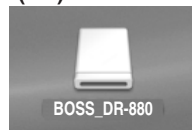
- \* Si le mode USB est réglé sur "MIDI", le message "Check USB Mode!" est affiché et la page d'importation SMF n'est pas affichée. Appuyez sur [ENTER] et réglez le mode USB sur "STORAGE" puis remettez la boîte à rythme sous tension (p. 134).



- \* Si vous venez d'éditer un motif sans le sauvegarder, l'écran affiche "Cancel edit?" (annuler les changements?).  
Si vous appuyez sur [ENTER], vos modifications sont ignorées et les données originales sont archivées.  
Si vous appuyez sur [EXIT], l'archivage est annulé et vous retrouvez le menu USB.

Une fois la connexion établie avec l'ordinateur, le message "Copy data files" apparaît. Une icône "BOSS\_DR-880" apparaît à l'ordinateur.

(Ex.)



**5. Double-cliquez sur l'icône**

**“BOSS\_DR-880”.**

Les fichiers de la DR-880 apparaissent à l'écran de l'ordinateur.

Nom du fichier	Description
SYSTEM.DR8	Réglages du système
UGFX.DR8	Patches utilisateur d'effets de guitare
UKIT.DR8	Kits utilisateur
USEQ.DR8	Motifs et morceaux utilisateur
UTSC.DR8	Patches TSC utilisateur

**6. Copiez les fichiers à archiver dans un dossier d'archivage sur l'ordinateur.**

Il vaut mieux créer un nouveau dossier pour le stockage de vos archives.

**7. Coupez la connexion USB.**

Sur l'ordinateur, faites glisser l'icône “BOSS\_DR-880” dans la corbeille.

**8. Appuyez sur [EXIT].**

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du DR-880 et de l'ordinateur.

**NOTE**

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'étape 7, le message “Disconnect, OK?” apparaît.

Dans ce cas, appuyez sur [EXIT] puis effectuez l'étape 7.

\* *Si vous appuyez sur [ENTER], la connexion entre la DR-880 et l'ordinateur est rompue de force. Il est alors probable que l'archivage soit incomplet et rende la récupération des données impossible.*

# Récupérer des données archivées sur ordinateur dans la DR-880 (Recover)

## Utilisateurs Windows

1. Utilisez un câble USB pour brancher la DR-880 à l'ordinateur.

2. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

Le menu d'édition s'affiche.

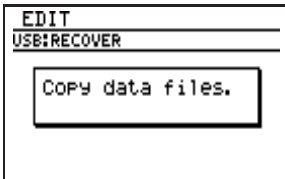
3. Amenez le curseur sur l'icône "USB" et appuyez sur [ENTER].

Le menu USB apparaît.

4. Amenez le curseur sur l'icône "RECOVER" et appuyez sur [ENTER].

La page "USB Recover" apparaît.

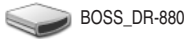
\* Si le mode USB est réglé sur "MIDI", le message "Check USB Mode!" apparaît et la page "USB Recover" n'est pas affichée. Appuyez sur [ENTER] et réglez le mode USB sur "STORAGE" puis remettez la boîte à rythme sous tension (p. 134).



Une fois la connexion établie avec l'ordinateur, le message "Copy data files" apparaît.

Une icône "BOSS\_DR-880" ou "Removable disk (\*)" (disque amovible) apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Ex.)



5. Ouvrez le dossier de l'ordinateur qui contient les données archivées.

6. Sélectionnez tous les fichiers à retransférer dans la DR-880.


7. Copiez-les sous l'icône "BOSS\_DR-880" (ou "Removable disk (\*)") sur l'ordinateur.

8. Coupez la connexion USB.

Utilisateurs Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS\_DR-880" (ou "Disque amovible (\*)") pour "Ejecter" le disque.

Si vous ne parvenez pas à "Ejecter" le disque de cette façon, procédez comme suit.


1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches puis sur le message "Ejecter le lecteur (\*)" qui y apparaît.



2) Dans la boîte de dialogue vous proposant d'éjecter le disque en toute sécurité, cliquez sur [OK].

Utilisateurs Windows 2000/Me

1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS\_DR-880" (ou "Disque amovible (\*)") pour "Ejecter" le disque.

2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches puis sur le message "Ejecter le lecteur (\*)" qui y apparaît.



3) Dans la boîte de dialogue vous proposant d'éjecter le disque en toute sécurité, cliquez sur [OK].

9. Appuyez sur [EXIT].

Le message "Now writing..." apparaît et les données d'archivage sont récupérées.

Une fois la récupération des données d'archivage terminée, le message disparaît.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du DR-880 et de l'ordinateur.

## NOTE

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'étape 8, le message "Disconnect, OK?" apparaît. Dans ce cas, appuyez sur [EXIT] puis effectuez l'étape 8.

- \* Si vous appuyez sur [ENTER], la connexion entre la DR-880 et l'ordinateur est rompue de force. Il est alors possible que la récupération des données soit incomplète, ce qui peut rendre le fonctionnement de la DR-880 instable.

## Utilisateurs Macintosh

**1. Utilisez un câble USB pour brancher la DR-880 à l'ordinateur.**

**2. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].**

Le menu d'édition s'affiche.

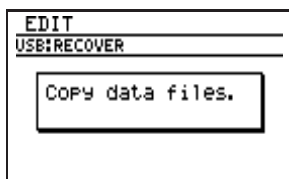
**3. Amenez le curseur sur l'icône "USB" et appuyez sur [ENTER].**

Le menu USB apparaît.

**4. Amenez le curseur sur l'icône "RECOVER" et appuyez sur [ENTER].**

La page "USB Recover" apparaît.

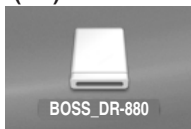
- \* Si le mode USB est réglé sur "MIDI", le message "Check USB Mode!" apparaît et la page "USB Recover" n'est pas affichée. Appuyez sur [ENTER] et réglez le mode USB sur "STORAGE" puis remettez la boîte à rythme sous tension (p. 134).



Une fois la connexion établie avec l'ordinateur, le message "Copy data files" apparaît.

Une icône "BOSS\_DR-880" apparaît à l'ordinateur.

(Ex.)



**5. Ouvrez le dossier de l'ordinateur qui contient les données archivées.**

**6. Sélectionnez tous les fichiers à retransférer dans la DR-880.**

**7. Copiez les données vers l'icône "BOSS\_DR-880" sur l'ordinateur.**

**8. Coupez la connexion USB.**

Sur l'ordinateur, faites glisser l'icône "BOSS\_DR-880" dans la corbeille.

**9. Appuyez sur [EXIT].**

Le message "Now writing..." apparaît et les données d'archivage sont récupérées.

Une fois la récupération des données d'archivage terminée, le message disparaît.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du DR-880 et de l'ordinateur.

## NOTE

Si vous appuyez sur [EXIT] sans effectuer l'étape 8, le message "Disconnect, OK?" apparaît. Dans ce cas, appuyez sur [EXIT] puis effectuez l'étape 8.

- \* Si vous appuyez sur [ENTER], la connexion entre la DR-880 et l'ordinateur est rompue de force. Il est alors possible que la récupération des données soit incomplète, ce qui peut rendre le fonctionnement de la DR-880 instable.

# Echanger des données MIDI avec l'ordinateur

## Installation et réglage du pilote

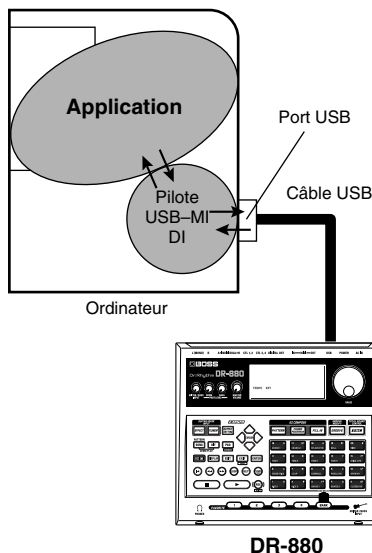
Pour permettre la communication MIDI entre la DR-880 et l'ordinateur, il faut d'abord installer le pilote USB MIDI.

\* Le pilote USB MIDI est disponible sur le CD-ROM "DR-880 Driver".

### Qu'est-ce que le pilote USB MIDI?

Le pilote USB-MIDI est un logiciel qui transfère des messages MIDI entre la DR-880 et un logiciel (d'enregistrement ou séquenceur) tournant sur l'ordinateur lorsque vous reliez la DR-880 à l'ordinateur avec un câble USB.

Le pilote USB MIDI transfère des messages MIDI du logiciel à la DR-880 et de la DR-880 au logiciel.



## NOTE

### Installer le pilote USB-MIDI

Le programme et la procédure d'installation du pilote USB MIDI varie en fonction du système d'exploitation de votre ordinateur. Lisez le fichier PDF "InstallManualE.pdf" sur le CD-ROM et suivez les instructions données.

\* Il vous faut Adobe Reader pour lire le fichier "InstallManualE.pdf".

## Changer le mode USB

Si vous voulez utiliser le port USB pour la communication MIDI avec l'ordinateur, réglez le mode USB sur "MIDI" (p. 134).

# MEMO



# Appendices

# Rappel des réglages usine (Factory Reset)

Vous pouvez initialiser la DR-880 afin de retrouver tous les réglages en vigueur à la sortie d'usine. Cette fonction s'appelle "Factory Reset" (rétablissement des réglages d'usine).

## NOTE

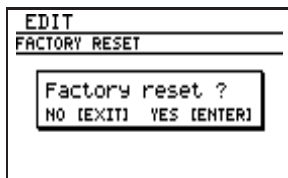
Après exécution de la fonction Factory Preset, les données utilisateur sont perdues et remplacées par les réglages d'usine. Si la DR-880 contient des données auxquelles vous tenez, effectuez un transfert de blocs de données (Bulk Dump, p. 131) pour sauvegarder ces données sur un appareil MIDI externe ou utilisez la fonction d'archivage USB Backup (p. 138) pour stocker ces données sur ordinateur avant d'initialiser le boîte à rythme.

### 1. Arrêtez la reproduction et appuyez sur [EDIT].

Le menu d'édition s'affiche.

### 2. Amenez le curseur sur l'icône "FACTORY RESET" et appuyez sur [ENTER].

L'écran affiche une demande de confirmation "Factory Reset?".



### 3. Pour initialiser les réglages, appuyez sur [ENTER]. Si vous désirez annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Le message "Now writing..." apparaît et l'initialisation est lancée.

Lorsque l'initialisation est terminée, le message disparaît.

- \* *Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand l'écran affiche ce message! Vous risqueriez d'endommager les données.*

## Problèmes avec le son

---

### Vous n'entendez rien

- La commande MASTER VOLUME est-elle au minimum (p. 13)?
- La commande PART LEVEL DRUM est-elle au minimum (p. 13)?
- La commande PART LEVEL BASS est-elle au minimum (p. 13)?
- Avez-vous sélectionné un motif ou un morceau ne contenant pas de données?
- Le signal est-il envoyé aux sorties INDIVIDUAL (p. 107~p. 111, p. 119)?

### Le volume de la guitare/basse branchée à l'entrée GUITAR/BASS INPUT est trop bas

- La commande GUITAR/BASS INPUT est-elle au minimum (p. 13)?
- Utilisez-vous un câble contenant une résistance?  
Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance.

### Il y a des coupures dans le son

- Tentez-vous de jouer plus de 32 notes à la fois? (La DR-880 peut produire jusqu'à 32 notes (voix) simultanément).
- Avez-vous défini un groupe Mute (p. 107)?

### Une pression sur [▶] (Play) ne lance pas la reproduction

- Sync Mode est-il réglé sur "MIDI" (p. 128)?
- Avez-vous sélectionné un motif ou un morceau ne contenant pas de données?

### Pas de reproduction en boucle quand vous appuyez sur [LOOP]

- Seriez-vous en mode Pattern?
- Le réglage Loop End dépasse-t-il le nombre de mesures du morceau (p. 77, p. 82)?

## Problèmes liés au MIDI

---

### Impossible de piloter la DR-880 avec un appareil MIDI externe ou de piloter un appareil MIDI externe avec la DR-880

- Le réglage du canal MIDI est-il correct (p. 126)?
- Les réglages de numéros de note sont-ils corrects (p. 127)?

## Problèmes liés à l'USB

---

### Impossible d'importer des fichiers SMF ou d'archiver/récupérer des données

- Le câble USB est-il correctement connecté?
- Le système d'exploitation de votre ordinateur reconnaît-il la DR-880 (p. 134)?
- Avez-vous réglé le mode USB sur "STORAGE" et mis la DR-880 hors tension puis de nouveau sous tension (p. 134)?

### Impossible de communiquer avec l'ordinateur via MIDI

- Le câble USB est-il correctement branché?
- Le système d'exploitation de votre ordinateur reconnaît-il la DR-880 (p. 134)?
- Le pilote est-il correctement installé (p. 143)?
- Avez-vous réglé le mode USB sur "MIDI" et mis la DR-880 hors tension puis de nouveau sous tension (p. 134)?

# Messages

## Buffer full!

Cause 1: Trop de messages MIDI ont été reçus en une fois et la DR-880 est incapable de les traiter tous.

Action 1: Réduisez le volume des données MIDI transmises par l'appareil émetteur.

Cause 2: Vous avez tenté de reproduire un volume de données excessif et la DR-880 n'a pas été en mesure de les traiter.

Action 2: Réduisez la quantité de données à reproduire ou ralentissez le tempo de reproduction.

## Checksum Error !

Cause: Les messages MIDI Exclusive (SysEx) ne sont pas reçus correctement lors d'un chargement de blocs de données (Bulk Load).

Action: Réessayez.

## File error !

Cause: En mode d'importation SMF, vous avez tenté d'importer un fichier d'un type non spécifié ou non reconnu.

Action: Utilisez des fichiers du type spécifié.

## Memory full !

Cause: Mémoire pleine.

Action: Sauvegardez le motif ou morceau en cours de création et effacez les motifs ou morceaux dont vous n'avez plus besoin.

## MIDI off line !

Cause: Erreur de vérification "Active Sensing" MIDI. Une anomalie a été détectée au niveau de l'appareil ou du câble branché à MIDI IN.

Action: Vérifiez l'appareil ou le câble branché à MIDI IN.

## Not supported !

Cause: Vous avez essayé d'importer des données SMF que la DR-880 ne reconnaît pas.

Action: Vérifiez que le fichier SMF a un format qui peut être importé par la DR-880 (p. 135).

## Now working...

Cause: Des données sont en cours de traitement.

Action: Attendez que le message disparaisse.

## Now writing...

Cause: Des données sont en cours de mémorisation.

Action: N'éteignez jamais l'appareil quand ce message est affiché.

\* *Si vous coupez l'alimentation quand ce message est affiché, vous risquez de perdre non seulement les données en cours de mémorisation mais aussi les données sauvegardées au préalable.*

## Too Busy !

Cause: Le système a tenté sans succès de traiter des volumes de données anormalement grands.

Action: Veillez à ne pas submerger l'appareil avec des flux de données excessifs (issus de motifs ou de messages MIDI); essayez de réduire la quantité de données.

## Use pattern mode

Cause: Vous avez essayé d'utiliser la fonction EZ Compose ou Groove Modify en mode Song.

Action: Passez en mode Pattern pour utiliser EZ Compose ou Groove Modify.

## User data is damaged. Factory Reset

Cause: Les données de la mémoire interne de la DR-880 sont endommagées. (Ce message apparaît à la mise sous tension).

Action: Appuyez sur [ENTER] pour rétablir les réglages en vigueur à la sortie d'usine de la DR-880.

## System Error !

Cause: Une erreur système inconnue s'est produite.

Action: Cessez immédiatement d'utiliser l'appareil et consultez votre revendeur ou le SAV Roland le plus proche.

# Liste des paramètres

## Motif

Paramètre	Réglage	Valeur initiale
Nom de motif	14 caractères	
<b>INFO</b>		
Beat	2/4-8/4, 4/8-16/8	4/4
Measures1-999	4	
Tempo	20-260	120
Arrange	OFF, ON	OFF
Key	-, C-B, Cm-Bm	-
Rec.Key	C-B, Cm-Bm	C
Key Shift	-12+12	0
Kit Number	P001-P100, U001-U100	P001
TSC Switch	OFF, ON	ON
TSC Number	P01-P20, U01-U20	P01

## Morceau

Paramètre	Réglage	Valeur initiale
Nom du morceau	14 caractères	
<b>INFO</b>		
Init.tempo	OFF, 20-260	120
Key Shift	-12+12	0
Loop Start	1-n	1
Loop End	1-n	1
Kit Select	SONG, PATTERN	SONG
Kit Number	P001-P100, U001-U100	P001
TSC Select	SONG, PATTERN	SONG
TSC Switch	OFF, ON	ON
TSC Number	P01-P20, U01-U20	P01

## Système

Paramètre	Réglage	Valeur initiale
<b>Output Select/Master</b>		
Output Sel	GUITAR AMP, LINE/PHONES	LINE/PHONES
D. Out Lev	0-200%	100%
Low EQ	-20+ 20 dB	0 dB
High EQ	-20+ 20 dB	0 dB
Ambience	0-200%	100%
<b>Output Select/Guitar</b>		
Out Assign	MASTER, IND. A+B, IND. A, IND. B	MASTER

Paramètre	Réglage	Valeur initiale
Output Sel	GUITAR AMP, LINE/PHONES	LINE/ PHONES
<b>LCD</b>		
Contrast	1-16	9
<b>PAD</b>		
Pad Sens	0-10	5
<b>MASTER TUNE</b>		
Mastr Tune	435-445 Hz	440 Hz
<b>FOOT SWITCH</b>		
Sw. 1~Sw. 4	START, STOP, RESET, START/STOP, RST+STA/STP, TAP TEMPO, LOOP, PTN/SNG INC, PTN/SNG DEC, G.FX ON/OFF, G.FX Pt. INC, G.FX Pt. DEC, FAVORITE 1-4, FAVOR. INC, FAVOR. DEC, FAV.BNK.INC, FAV.BNK.DEC, BANK1 PAD01-BANK3-PAD20 (V=1-127)	1: START/STOP 2: TAP TEMPO 3: G.FX Pt. INC 4: G.FX Pt. DEC
<b>PLAY OPTION/COUNT IN</b>		
Measures	OFF, 1MEAS, 2MEAS	OFF
Inst	STICK, Hi-HAT, VOICE	STICK
Level	0-100	80
<b>PLAY OPTION/OTHERS</b>		
Kit SelMod	LINK, MANUAL	LINK
TSC SelMod	LINK, MANUAL	LINK
PowerOnPtn	P001-P500, U001-U500	P001
<b>MIDI/SETTING</b>		
MIDI Ch. Drum	1-16, OFF	10
MIDI Ch. Bass	1-16, OFF	2
Rx MIDI Vol	OFF, ON	OFF
Sync Mode	INTERNAL, MIDI, REMOTE, AUTO	AUTO
Device ID	17-32	17
<b>USB/MODE</b>		
USB Mode	STORAGE, MIDI	STORAGE

# Données préprogrammées

## Instruments

No.	Nom
<b>Kick</b>	
001	Dry Kick 1
002	Dry Kick 2
003	Dry Kick 3
004	Dry Kick 4
005	Dry Kick 5
006	Dry Kick 6
007	Rock Kick1
008	Rock Kick2
009	RockDryKck
010	DryHybdKck
011	ReverbKick
012	StdioKick1
013	StdioKick2
014	Warm Kick
015	Hush Kick
016	Hush Kick2
017	Wide Kick1
018	Wide Kick2
019	Reg.Kick 1
020	Reg.Kick 2
021	RckCmpKck1
022	RckCmpKck2
023	Jazz Kick
024	Jz DryKick
025	Maple Kick
026	HybridKick
027	Verb Kick
028	Round Kick
029	Power Kick
030	Sharp Kick
031	Old Kick
032	Elec Kick
033	MdverbKick
034	TightKick1
035	TightKick2
036	HipHopKck1
037	HipHopKck2
038	R&B Kick 1
039	R&B Kick 2
040	R&B Kick 3
041	R&B Kick 4
042	R&B Kick 5

No.	Nom
043	TechnoKck1
044	TechnoKck2
045	TechnoKck3
046	TechnoKck4
047	70s Kick 1
048	70s Kick 2
049	TR909Kick1
050	TR909Kick2
051	TR909Kick3
052	TR909Kick4
053	TR909Kick5
054	TR909Kick6
055	909 DryKck
056	TR808 Kick
057	TR707 Kick
058	TR606 Kick
059	TR606DstBD
060	Plstic BD1
061	Plstic BD2
062	DR110 Kick
063	SH32 Kick
064	AnalogKick
<b>Snare</b>	
065	Dry 1 Rim
066	Dry 1 Snr
067	Dry 2 Rim
068	Dry 2 Snr
069	Dry 3 Rim
070	Dry 3 Snr
071	Dry 4 Rim
072	Dry 4 Snr
073	Dry 5 Rim
074	Dry 5 Snr
075	Dry 6 Rim
076	Dry 6 Snr
077	Dry 7 Snr
078	Rock Rim
079	Rock Snare
080	FatsoSnare
081	DryHybdSnr
082	RockRimSnr
083	Heavy Rim
084	Heavy Snr

No.	Nom
085	Stdio1 Rim
086	Stdio1 Snr
087	Stdio2 Rim
088	Stdio2 Snr
089	TitanSnr 1
090	TitanSnr 2
091	TitanSnr 3
092	TitanSnr 4
093	Bright Snr
094	Iron Snr 1
095	Iron Snr 2
096	Wood Snr 1
097	Wood Snr 2
098	Wood Snr 3
099	Wood Snr 4
100	Wet Snare1
101	Wet Snare2
102	AmbientSN1
103	AmbientSN2
104	Reg.Snare1
105	Reg.Snare2
106	HibridSnr1
107	HibridSnr2
108	Rash Snare
109	SharpSnare
110	Old FillSN
111	PiccoloSnr
112	MapleSnare
113	NaturlSnr1
114	NaturlSnr2
115	Ballad Snr
116	BechSnare1
117	Bech 2 Rim
118	Bech 2 Snr
119	Jazz 1 Rim
120	Jazz 1 Snr
121	Jazz 2 Rim
122	Jazz 2 Snr
123	Brush Slap
124	Brush Swsh
125	Swish&Turn
126	BrushSnare
127	R&B Snre 1

No.	Nom
128	R&B Snre 2
129	R&B Snre 3
130	R&B Snre 4
131	R&B Snre 5
132	R&B Snre 6
133	R&B Snre 7
134	R&B Snre 8
135	R&B Snre 9
136	R&B Snre10
137	R&B Snre11
138	R&B Snre12
139	JnglTinySD
140	TinySnare1
141	TinySnare2
142	DJ Snare
143	Phat Snare
144	Lo-HardSnr
145	TR909 Snr1
146	TR909 Snr2
147	TR909 Snr3
148	TR909 Snr4
149	909 DrySnr
150	TR808 Snr1
151	TR808 Snr2
152	TR808 Snr3
153	808 DrySnr
154	707 DrySnr
155	TR606 Snr1
156	TR606 Snr2
157	TR909 Rim
158	TR808 Rim
159	DR110Snare
160	CR78 Snare
161	Flange Snr
162	Dirty Snr1
163	Dirty Snr2
164	Analog Snr
165	Elec Snare
<b>Cross Stick</b>	
166	Dry Stick
167	Funk Stick
168	Rock Stick
169	Wood Stick

No.	Nom
170	Wild Stick
171	Stdio1Stck
172	Stdio2Stck
173	Reg.Stick
174	Soft Stick
175	Side Stick
176	R&B Stick1
177	R&B Stick2
<b>Tom</b>	
178	Dry 1 Tom1
179	Dry 1 Tom2
180	Dry 1 Tom3
181	Dry 1 Tom4
182	Dry 2 Tom1
183	Dry 2 Tom2
184	Dry 2 Tom3
185	Dry 2 Tom4
186	Dry 3 Tom1
187	Dry 3 Tom2
188	Dry 3 Tom3
189	Dry 3 Tom4
190	Dry 4 Tom1
191	Dry 4 Tom2
192	Dry 4 Tom3
193	Dry 4 Tom4
194	Roto Tom 1
195	Roto Tom 2
196	Roto Tom 3
197	Roto Tom 4
198	Stdio1Tom1
199	Stdio1Tom2
200	Stdio1Tom3
201	Stdio1Tom4
202	Reg.Tom 1
203	Reg.Tom 2
204	Reg.Tom 3
205	Reg.Tom 4
206	Room Tom 1
207	Room Tom 2
208	Room Tom 3
209	Room Tom 4
210	Jazz Tom 1
211	Jazz Tom 2
212	Jazz Tom 3
213	Jazz Tom 4
214	Maple Tom1
215	Maple Tom2

No.	Nom
216	Maple Tom3
217	Maple Tom4
218	Verb Tom 1
219	Verb Tom 2
220	Verb Tom 3
221	Verb Tom 4
222	BrushTom 1
223	BrushTom 2
224	BrushTom 3
225	BrushTom 4
226	Stdio2Tom1
227	Stdio2Tom2
228	Stdio2Tom3
229	Stdio2Tom4
230	BrBeatTom1
231	BrBeatTom2
232	BrBeatTom3
233	BrBeatTom4
234	R&B Tom 1
235	R&B Tom 2
236	R&B Tom 3
237	R&B Tom 4
238	Deep Tom
239	909 DstTom
240	707 DryTom
241	TR909 Tom
242	808 DryTom
243	TR808 Tom
<b>Hi-Hat</b>	
244	Light CHH1
245	Light CHH2
246	Light CHH3
247	Light HfHH
248	Light PdHH
249	Light OpHH
250	Dry 1CIHH1
251	Dry 1CIHH2
252	Dry 1 OpHH
253	Dry 2CIHH1
254	Dry 2CIHH2
255	Dry 2 OpHH
256	Dry 2 PdHH
257	Reg.CIHH 1
258	Reg.CIHH 2
259	Reg.HfHH
260	Reg.PdHH
261	Reg.OpHH

No.	Nom
262	Stdio CIHH
263	Stdio PHHH
264	Stdio PdHH
265	Stdio OpHH
266	Rock CIHH1
267	Rock CIHH2
268	Rock CIHH3
269	Rock PdHH
270	Rock OpHH
271	Jazz CIHH
272	Jazz PdHH
273	Jazz OpHH
274	Brush CIHH
275	Brush OpHH
276	TR808 CIHH
277	TR808 OpHH
278	TR909 CHH1
279	TR909 CHH2
280	TR909 OpHH
281	TR909 PdHH
282	909 DryCHH
283	909 DryOHH
284	707 DryCHH
285	707 DryOHH
286	TR606 CIHH
287	TR606 OpHH
288	HipHop CHH
289	HipHop OHH
290	BrBeatCHH1
291	BrBeatCHH2
292	BrBeatOpHH
293	R&B CIHH 1
294	R&B OpHH 1
295	R&B CIHH 2
296	R&B OpHH 2
<b>Cymbal</b>	
297	Stdio Cym1
298	Stdio Cym2
299	Stdio Cym3
300	Stdio Cym4
301	Reg.CrCym1
302	Reg.CrCym2
303	Dry CrCym
304	RockCrCym1
305	RockCrCym2
306	Jazz CrCym
307	BrushCrCym

No.	Nom
308	StdioRide1
309	StdioRide2
310	StdioRide3
311	StdioRide4
312	StdRdBell1
313	StdRdBell2
314	Rock Ride1
315	Rock Ride2
316	RockRdBell
317	Reg.RdBell
318	Jazz RdCym
319	Rock China
320	RockSplash
321	SwishCymbl
322	TR909Crash
323	808 DryCym
324	707 DryCym
325	TR606 Cym
326	TR909 Ride
327	707DryRide
328	DR110 Cym
329	MG Nz Cym
330	US Nz Cym
<b>Percussion</b>	
331	Conga L2Op
332	Bongo H
333	Bongo L
334	Conga H Mt
335	Conga H Op
336	Conga L Mt
337	Conga L Op
338	Conga HSlp
339	Timbale H
340	Timbale L
341	Agogo H
342	Agogo L
343	Cowbell
344	Cabasa Up
345	Cabasa Dwn
346	Maracas
347	Whistle 1S
348	Whistle 1L
349	Whistle 2S
350	Whistle 2L
351	Guiro
352	Guiro Long
353	Claves



No.	Nom
354	WoodBlockH
355	WoodBlockL
356	Mute Cuica
357	Open Cuica
358	TriangleMt
359	TriangleOp
360	Tambourin1
361	Tambourin2
362	Shaker 1
363	Shaker 2
364	Sleighbell
365	Wind Chime
366	Castanet
367	Mute Surdo
368	Open Surdo
369	OpPandeiro
370	MtPandeiro
371	Asian Gong
372	Vibraslap
373	Snap
374	Club Snap
375	TR707 Tamb
376	CR78 Guiro
377	CR78 Beat

No.	Nom
378	CR78 Tamb
379	CR78Cowbel
380	808Cowbell
381	808 Claves
382	808Conga
383	808Maracas
384	Tabla 1
385	Tabla 2
386	Tabla 3
387	Udo
388	Udu PotHi
389	Udu PotSlp
390	Cajon 1
391	Cajon 2
392	Cajon 3
<b>Clap</b>	
393	Hand Clap
394	Club Clap
395	Short Clap
396	Real Clap
397	R8 Clap
398	Amb Clap
399	Hip Clap
400	Funk Clap

No.	Nom
401	Group Clap
402	TR808 Clap
403	Disc Clap
404	Dist Clap
405	TR909Clap1
406	TR909Clap2
407	TR707 Clap
408	Cheap Clap
<b>Fx</b>	
409	Back Hit
410	Tekno Hit
411	Philly Hit
412	Dist Hit
413	Thin Beef
414	Smear Hit
415	Scratch1ps
416	Scratch2ps
417	Scratch2pl
418	Scratch1pl
419	MG Zap 1
420	MG Zap 2
421	MG Zap 3
422	Beam HiQ
423	Vox Kick 1

No.	Nom
424	Vox Kick 2
425	Vox Snare1
426	Vox Snare2
427	Vox Hihat1
428	Vox Hihat2
429	Vox Hihat3
430	Vox Cymbal
431	One
432	Two
433	Three
434	Four
435	Aah!
436	Hou!
437	Pa!
438	Chiki!
439	Bass Glis1
440	Bass Glis2

## Sons de basse

No.	Nom	Voix
01	FingerBs 1	1
02	Finger/Nz1	1
03	FingerBs 2	1
04	Finger/Nz2	1
05	FingerBs 3	1
06	Finger/Nz3	1
07	RockFinger	1
08	PickedBs 1	1
09	Picked/Nz1	1
10	PickedBs 2	1
11	Picked/Nz2	1
12	PickedBs 3	1
13	Picked/Nz3	1
14	RockPicked	1
15	Stick Bass	1

No.	Nom	Voix
16	PickMute 1	1
17	PickMute 2	1
18	Slap Bass	1
19	Slap/Nz	1
20	Slap Pop	1
21	WetFretles	1
22	FatFretles	1
23	Upright Bs	2
24	Upright/Nz	2
25	AcousticBs	1
26	Fing/Slap1	1
27	Fing/Slap2	1
28	Fing/Harm1	1
29	Fing/Harm2	1
30	4 PoleBass	1

No.	Nom	Voix
31	SH101 Bass	1
32	Tick Bass	2
33	Juno Bass	2
34	Solid Bass	1
35	Drum'n'Bass	1
36	House Bass	1
37	GarageBass	1
38	FM Bass	1
39	MGSaw Bass	1
40	TB303 Bass	1

## Kits

No.	Nom
P001	Studio 1
P002	Studio 2
P003	Studio 3
P004	Studio 4
P005	Studio 5
P006	Studio 6
P007	Studio 7
P008	Comp Studio
P009	Total Comp
P010	Room 1
P011	Room 2
P012	Room 3
P013	Room 4
P014	Room 5
P015	Room 6
P016	Room 7
P017	Natural 1
P018	Natural 2
P019	Natural 3
P020	Rock 1
P021	Rock 2
P022	Rock 3
P023	Rock 4
P024	Rock 5
P025	Rock 6
P026	Rock 7
P027	Rock 8
P028	Rock 9
P029	Rock 10
P030	Rock 11
P031	Light Rock
P032	Long HH
P033	Funk Rock 1
P034	Funk Rock 2
P035	Power 1
P036	Power 2
P037	Power 3
P038	Power 4
P039	Maple Hard
P040	Ambient
P041	Gated
P042	Dry
P043	Pop 1
P044	Pop 2
P045	Pop 3

No.	Nom
P046	Pop 4
P047	Pop 5
P048	Pop 6
P049	Pop 7
P050	Pop 8
P051	Half R&B
P052	Fusion 1
P053	Fusion 2
P054	Fusion 3
P055	Fusion 4
P056	Fusion 5
P057	Fusion 6
P058	Funk 1
P059	Funk 2
P060	Funk 3
P061	Soul 1
P062	Soul 2
P063	Reggae
P064	Ballad
P065	Rockabilly
P066	Country 1
P067	Country 2
P068	Slow Light
P069	Unplugged 1
P070	Unplugged 2
P071	Unplugged 3
P072	Vintage 1
P073	Vintage 2
P074	Vintage 3
P075	Jazz 1
P076	Jazz 2
P077	Jazz 3
P078	Brush 1
P079	Brush 2
P080	R&B 1
P081	R&B 2
P082	R&B 3
P083	R&B 4
P084	R&B 5
P085	HipHop 1
P086	HipHop 2
P087	HipHop 3
P088	HipHop 4
P089	HipHop 5
P090	House 1

No.	Nom
P091	House 2
P092	Techno 1
P093	Techno 2
P094	Techno 3
P095	BreakBeats 1
P096	BreakBeats 2
P097	BreakBeats 3
P098	Electro
P099	Voice Drum
P100	India

## Patches TSC

No.	Nom
P01	AMBIENCE 1
P02	AMBIENCE 2
P03	AMBIENCE 3
P04	SMALL ROOM
P05	MEDIUM ROOM
P06	RICH ROOM
P07	SMALL HALL
P08	WARM HALL
P09	RICH HALL
P10	LIGHT PLATE

No.	Nom
P11	COOL PLATE
P12	RICH PLATE
P13	BRIGHT ROOM
P14	TIGHT ROOM
P15	HEAVY ROOM
P16	TIGHT HALL
P17	POWER PLATE
P18	Lo-Fi PLATE
P19	CATHEDRAL
P20	STADIUM

## Patches d'effet

No.	Nom	Type d'effet
P01	COOL LEAD	GTR MULTI
P02	CLEAN CHORUS	GTR MULTI
P03	R-FIER STACK	GTR MULTI
P04	CHORUS COMBO	GTR MULTI
P05	HEAVY METAL	GTR MULTI
P06	ECHO LEAD	GTR MULTI
P07	T-AMP LEAD	GTR MULTI
P08	1959 LEAD	GTR MULTI
P09	LEAD STACK	GTR MULTI
P10	CHORUS LEAD	GTR MULTI
P11	SMOOTH LEAD	GTR MULTI
P12	CLASSIC STK	GTR MULTI
P13	5150 STACK	GTR MULTI
P14	HiGAIN STACK	GTR MULTI
P15	POWER STACK	GTR MULTI
P16	T-AMP DRIVE	GTR MULTI
P17	COMBO DRIVE	GTR MULTI
P18	SMOOTH DRIVE	GTR MULTI
P19	FLANGE DRIVE	GTR MULTI
P20	CHORUS DRIVE	GTR MULTI
P21	COOL CRUNCH	GTR MULTI
P22	TWEED BLUES	GTR MULTI
P23	STACK CRUNCH	GTR MULTI
P24	VOXY DRIVE	GTR MULTI
P25	T.WAH CRUNCH	GTR MULTI

No.	Nom	Type d'effet
P26	TEMPO DELAY	GTR MULTI
P27	COMBO ECHO	GTR MULTI
P28	'60s ECHO	GTR MULTI
P29	MILD CRUNCH	GTR MULTI
P30	PHASE CRUNCH	GTR MULTI
P31	TIGHT CRUNCH	GTR MULTI
P32	BLUES CRUNCH	GTR MULTI
P33	T.WAH LEAD	GTR MULTI
P34	TREMOLO DRV	GTR MULTI
P35	JC-120 CLEAN	GTR MULTI
P36	WARM CLEAN	GTR MULTI
P37	MILD JAZZ	GTR MULTI
P38	BRIGHT CLEAN	GTR MULTI
P39	CLEAN LEAD	GTR MULTI
P40	CLEAN PAN	GTR MULTI
P41	E.Gt->Ac.Gt	GTR MULTI
P42	ACOUSTIC	ACO MULTI
P43	POWER AcGt	ACO MULTI
P44	AcGt CHORUS	ACO MULTI
P45	AcGt SOLO	ACO MULTI
P46	CLEAN BASS	BASS MULTI
P47	ROCK BASS	BASS MULTI
P48	POWER BASS	BASS MULTI
P49	BASS CHORUS	BASS MULTI
P50	DRIVE BASS	BASS MULTI

## Motifs

No.	Nom	Catégorie
001	Cool Groove	Rock
002	Shuffle Funk	Shuffle Funk
003	Heavy Rock	Heavy Rock
004	Foxy Rock	Rock
005	Latin Pop	Latin Pop
006	Perc Bossa	Bossa Nova
007	Goin' On	Pop
008	Rock Fusion	Rock Fusion
009	FretlessFusion	Fusion
010	R&B Pop	R&B Pop
011	16Measures 1	Rock
012	16Measures 2	
013	Shaker Rock	
014	Bnz Rock 1	
015	Bnz Rock 2	
016	Bnz Rock 3	
017	Super Rock	
018	Dream Rock 1	
019	Dream Rock 2	
020	Deep Rock	
021	Slap Bass	
022	Guitar Rock 1	
023	Guitar Rock 2	
024	Guitar Rock 3	
025	Rock Toms	
026	Slow Rock	
027	Ex Dream Rock	
028	Air Rock	
029	Ballad Rock	
030	Dixie Rock	
031	American Rock	
032	Flame Rock	
033	Reggae Rock	
034	I'll Be Rock	
035	Bass & Drum	
036	Jelly Jam 1	
037	Jelly Jam 2	
038	Latin Rock 1	
039	Latin Rock 2	
040	Latin Rock 3	

No.	Nom	Catégorie
041	Cry Rock	Rock
042	Ride Rock	
043	Light Rock	
044	Start Rock	
045	Hot Rock	
046	Hardest Rock	
047	Double Rock	
048	After Rock	
049	Blues Rock	Blues Rock
050	Three Chords 1	Blues
051	Three Chords 2	
052	Wing Blues	Blues Rock
053	BluesShuffle 1	Blues Shuffle
054	BluesShuffle 2	
055	Slow Blues	Slow Blues
056	Rock Ballad	Rock Ballad
057	West Coast	West Coast
058	Rockabilly	Rockabilly
059	Ride Beat	16 Beat Rock
060	Strong Beat	
061	16Beat Rock 1	
062	16Beat Rock 2	
063	Fast 16Beat	Fast 16 Beat
064	Anthem Rock	Shuffle Rock
065	Moon Shuffle	
066	Foot Shuffle	
067	Ride Shuffle	
068	Rock Jam 1	
069	Rock Jam 2	
070	Town Shuffle	
071	City Shuffle	
072	Shuffle Rock	
073	Surf Rock 1	Surf Rock
074	Surf Rock 2	
075	StraightRock 1	Rock
076	StraightRock 2	
077	Miami	
078	Simple Rock 1	
079	Simple Rock 2	
080	Simple Rock 3	

No.	Nom	Catégorie
081	AcousticRock 1	Rock
082	AcousticRock 2	
083	Break Rock	Heavy Rock
084	Machine Rock	
085	Heavy Step	
086	Crush Rock	
087	Massive Rock	
088	8th Heavy	
089	Metallic	
090	Dark Rock 1	
091	Dark Rock 2	
092	Dark Rock 3	
093	Fast Rock 1	
094	Fast Rock 2	Hard Rock
095	Tension Rock	
096	J-Rock	
097	Ridge Rock	Hard Rock
098	Hard Rock 1	
099	Hard Rock 2	
100	Hard Rock 3	
101	Standard Hard	
102	Fast Hard	
103	Hard Shuffle 1	
104	Hard Shuffle 2	
105	Hard Shuffle 3	
106	Neo Classical	
107	Thrash Ready..	
108	Thrash Go!	
109	Shout Metal	
110	Twin Pedal 1	
111	Twin Pedal 2	
112	Twin Pedal 3	Alt Rock
113	Punker	
114	Tri Heavy	
115	Alternatively	
116	Alt Heavy Rock	
117	Ultramarine	
118	Alt Light Ride	
119	Alt Light Hat	
120	Alt Rock 1	

No.	Nom	Catégorie
121	Alt Rock 2	Alt Rock
122	Alt Rock 3	
123	Human Beat Box	Pop
124	My Face Pop	
125	Pickup	
126	Way Pop	
127	6/8 Pop	
128	Cool Pop 1	
129	Cool Pop 2	
130	Groove Cut	
131	Light Pop 1	
132	Light Pop 2	
133	Light Pop 3	
134	All Night Pop	
135	Planet Fusion	
136	Pop 16Beat	Soul
137	Pop 8Beat	
138	Pop Four	
139	Scaling Bass	
140	Slap Pop	
141	Slow Pop 1	
142	Slow Pop 2	
143	Night Pop	
144	Anybody Pop	
145	Don't Stop	
146	Fretless Pop	Pop Rock
147	Pop Rock	
148	Heavy Pop	
149	PopinRockLatin	
150	Medium Pop 1	Shuffle Pop
151	Medium Pop 2	
152	Swing Pop	
153	Cool Shuffle	
154	High Groove	
155	Groovy Pop	
156	Happy Shuffle	
157	Pop Shuffle	
158	Med Shuffle	
159	Shuffle Jam	
160	Soul Pop 1	
161	Soul Pop 2	
162	Shuffle Pop 1	
163	Shuffle Pop 2	

No.	Nom	Catégorie
164	R&B Shuffle	R&B Pop
165	Cool R&B	
166	Pop Pinball	
167	Cop Pop	Elec Pop
168	Elec Pop	
169	Breeze Ballad	Ballad
170	R&B Ballad 1	
171	R&B Ballad 2	
172	Slow Shuffle 1	
173	Slow Shuffle 2	
174	Slow 16Beat	
175	Slow Ballad 1	
176	Slow Ballad 2	
177	Slow Ballad 3	Soul
178	Very Slow	
179	Funky Soul 1	
180	Funky Soul 2	
181	Soul 1	
182	Soul 2	
183	Soul 3	
184	Soul 4	Funk
185	Peddler Funk	
186	Soul Funk	
187	Funk Machine	
188	Super Funk	
189	Oakland Funk	
190	House Funk	
191	Funky Boy	
192	Funk Pop	
193	Heavy Funk	
194	Fast Funk	
195	Funk Rock 1	
196	Funk Rock 2	
197	Funk Series A	
198	Funk Series B	
199	Funk Series C	
200	Funk Series D	
201	FunkStraight 1	
202	FunkStraight 2	
203	Perc Funk 1	
204	Perc Funk 2	
205	Perc Funk 3	
206	Speed Funk 1	

No.	Nom	Catégorie
207	Speed Funk 2	Funk
208	Pop Funk 1	Pop Funk
209	Pop Funk 2	
210	Fusion Funk 1	Fusion Funk
211	Fusion Funk 2	
212	FunkyShuffle 1	Shuffle Funk
213	FunkyShuffle 2	
214	FunkyShuffle 3	
215	Gospel 1	Gospel
216	Gospel 2	
217	Gospel 3	
218	Gospel Pop 1	
219	Gospel Pop 2	Country
220	Gospel Pop 3	
221	Country 1	
222	Country 2	Train
223	Country 3	
224	Country 4	
225	Train 1	
226	Train 2	Blue Grass
227	Train 3	
228	Train 4	
229	Blue Grass 1	Go Go
230	Blue Grass 2	
231	Blue Grass 3	
232	Go Go Rock 1	Twist
233	Go Go Rock 2	
234	Twist 1	Charleston
235	Twist 2	
236	Charleston 1	Brush Jazz
237	Charleston 2	
238	It's Jazz!!	
239	Jazz Brush 1	
240	Jazz Brush 2	
241	Brush Pop 1	
242	Brush Pop 2	
243	Slow Brush 1	
244	Slow Brush 2	
245	Jazz Club 1	
246	Jazz Club 2	
247	Jazz Club 3	
248	Jazz Blues 1	Jazz Waltz
249	Jazz Blues 2	

No.	Nom	Catégorie	
250	Jazz Waltz 1	Jazz Waltz	
251	Jazz Waltz 2		
252	Jazz Waltz 3		
253	6/8 Jazz	Jazz Ballad	
254	Jazz Ballad		
255	Mid Blues 1	Jazz Blues	
256	Mid Blues 2		
257	Mid Blues 3		
258	5/4 Jazz 1	5/4 Jazz	
259	5/4 Jazz 2		
260	Foxtrot 1	Foxtrot	
261	Foxtrot 2		
262	Foxtrot 3		
263	SwingFoxtrot 1	Swing Foxtrot	
264	SwingFoxtrot 2		
265	SwingFoxtrot 3		
266	5/4 Swing	Swing	
267	Swing 1		
268	Swing 2		
269	Swing 3		
270	Swing 4		
271	Big Jazz Hi	Big Band	
272	Big Jazz Low		
273	Big Series A		
274	Big Series B		
275	Big Series C		
276	Big Series D		
277	Big Ballad 1		
278	Big Ballad 2		
279	Big Band 1		
280	Big Band 2		
281	Big Band 3		
282	Big Band 4		
283	Big Band 5		
284	16BeatFusion 1		Fusion
285	16BeatFusion 2		
286	16BeatFusion 3		
287	Groove Six		
288	8Beat Fusion		
289	Bound Fusion 1		
290	Bound Fusion 2		
291	Contemporary 1		
292	Contemporary 2		

No.	Nom	Catégorie
293	Fusion 1	Fusion
294	Fusion 2	
295	Pop Fusion	Pop Fusion
296	6/8 Fusion 1	6/8 Fusion
297	6/8 Fusion 2	
298	6/8 Fusion 3	
299	5/4 Fusion	5/4 Fusion
300	7/4 Fusion	7/4 Fusion
301	Reggae 1	Reggae
302	Reggae 2	
303	Reggae 3	
304	Reggae 4	
305	Samba 1	Samba
306	Samba 2	
307	Samba 3	
308	Samba 4	
309	Samba 5	
310	Samba 6	
311	Big Samba 1	Big Samba
312	Big Samba 2	
313	Big Samba 3	
314	Up Samba 1	Up Samba
315	Up Samba 2	
316	Rio Samba 1	Rio Samba
317	Rio Samba 2	
318	Bossa Nova 1	Bossa Nova
319	Bossa Nova 2	
320	Bossa Nova 3	
321	Bossa Nova 4	
322	Bossa Nova 5	
323	Bossa Nova 6	
324	Luv Bossa 1	Luv Bossa
325	Luv Bossa 2	
326	Up Bossa 1	Up Bossa
327	Up Bossa 2	
328	Brush Bossa 1	Brush Bossa
329	Brush Bossa 2	
330	Salsa 1	Salsa
331	Salsa 2	
332	Salsa 3	
333	Salsa 4	
334	Salsa 5	
335	Salsa 6	

No.	Nom	Catégorie
336	Salsa 7	Salsa
337	Pop Latin 1	Latin Pop
338	Pop Latin 2	
339	Pop Latin 3	
340	Pop Latin 4	
341	Pop Latin 5	
342	Latin Jam 1	
343	Latin Jam 2	Mambo
344	Mambo 1	
345	Mambo 2	
346	Mambo 3	
347	Mambo 4	Beguine
348	Beguine 1	
349	Beguine 2	Bachata
350	Bachata 1	
351	Bachata 2	
352	Bachata 3	Cha Cha Cha
353	Cha Cha Cha 1	
354	Cha Cha Cha 2	
355	Cha Cha Cha 3	Merengue
356	Merengue 1	
357	Merengue 2	
358	Merengue 3	Rhumba
359	Rhumba 1	
360	Rhumba 2	Musette
361	Musette 1	
362	Musette 2	
363	Waltz 1	Waltz
364	Waltz 2	
365	Eng Waltz 1	Eng Waltz
366	Eng Waltz 2	
367	Slow Waltz 1	Slow Waltz
368	Slow Waltz 2	
369	Polka	Polka
370	Polka Pop 1	
371	Polka Pop 2	
372	Polka Pop 3	Paso Doble
373	Paso Doble 1	
374	Paso Doble 2	
375	Paso Doble 3	Tango
376	Tango 1	
377	Tango 2	
378	Tango 3	

No.	Nom	Catégorie
379	R&B 1	R&B Dance
380	R&B 2	
381	R&B 3	
382	R&B 4	
383	R&B 5	
384	R&B 6	
385	R&B 7	
386	R&B 8	
387	R&B 9	
388	Street Hop	Hip Hop
389	Hip Hop 1	
390	Hip Hop 2	
391	Hip Hop 3	
392	Hip Hop 4	
393	Hip Hop 5	
394	Hip Hop 6	
395	Hip Hop 7	
396	Hip Hop 8	
397	Hip Hop 9	
398	Hip Hop 10	
399	Hip Reggae 1	
400	Hip Reggae 2	
401	Hip Reggae 3	
402	Rock Hop 1	
403	Rock Hop 2	
404	G-Funk 1	G-Funk
405	G-Funk 2	
406	G-Funk 3	
407	G-Funk 4	
408	G-Funk 5	
409	Abstract 1	Abstract
410	Abstract 2	
411	Abstract 3	
412	Abstract 4	
413	Cool House	House
414	House 1	
415	House 2	
416	House 3	
417	House 4	
418	Shuffle House	
419	Hard House 1	
420	Hard House 2	
421	Garage 1	Garage

No.	Nom	Catégorie
422	Garage 2	Garage
423	Break Beats 1	Break Beats
424	Break Beats 2	
425	Drum'n'Bass 1	Drum'n' Bass
426	Drum'n'Bass 2	
427	Drum'n'Bass 3	
428	Drum'n'Bass 4	
429	Two Step 1	Two Step
430	Two Step 2	
431	Techno 1	Techno
432	Techno 2	
433	Techno 3	
434	Techno 4	
435	Techno 5	
436	Dutch Trance	Trance
437	Euro Trance	
438	Hard Trance	Hard Trance
439	Hard Core	Hard Core
440	Disco	Disco
441	8Beat 1	8 Beat
442	8Beat 2	
443	8Beat 3	
444	8Beat 4	
445	8Beat 5	
446	8Beat 6	
447	8Beat 7	
448	8Beat 8	
449	8Beat 9	
450	8Beat 10	
451	8Beat 11	
452	8Beat 12	
453	8Beat 13	
454	8Beat 14	
455	8Beat 15	
456	16Beat 1	16 Beat
457	16Beat 2	
458	16Beat 3	
459	16Beat 4	
460	16Beat 5	
461	16Beat 6	
462	16Beat 7	
463	16Beat 8	
464	16Beat 9	

No.	Nom	Catégorie
465	Shuffle 1	Shuffle
466	Shuffle 2	
467	Shuffle 3	
468	Shuffle 4	
469	Shuffle 5	
470	Shuffle 6	
471	Shuffle 7	
472	Shuffle 8	
473	Shuffle 9	
474	Shuffle 10	
475	Shuffle 11	
476	Fast Shuffle 1	Fast Shuffle
477	Fast Shuffle 2	
478	6/8 Slow 1	6/8 Beat
479	6/8 Slow 2	
480	6/8 Slow 3	
481	Intro 1	Intro
482	Intro 2	
483	Intro 3	
484	Intro 4	
485	Intro 5	
486	Intro 6	
487	Intro 7	
488	Intro 8	
489	Intro 9	
490	Intro 10	
491	Ending 1	Ending
492	Ending 2	
493	Ending 3	
494	Ending 4	
495	Ending 5	
496	Ending 6	
497	Ending 7	
498	Ending 8	
499	Ending 9	
500	Ending 10	

Dr. Rhythm

Model DR-880

**MIDI Implementation Chart**

Date: Aug. 11, 2004

Version: 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized
Mode	Mode 3 X *****	Mode 3 X	
Note Number:	0-127 *****	0-127 0-127	*1 *2
Velocity	0 9n V=1-127 X	O X	
After Touch	X X	X X	
Pitch Bend	O	O	
Control Change	7 0 6, 38 100, 101	X O O O O	Volume Bank Select Data Entry RPN MSB, LSB *4

\*3



Program Change	: True Number	O *****	O		Kit Change
System Exclusive		O	O		
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	O O X	O O X	*5 *5	*6 *6 0-99
System Realtime	: Clock : Commands	O O	O O	*5 *5	*7 *6
Aux Messages	: Local On/Off : All Notes Off : All Sound Off : Reset All Controllers : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	X X X X O X		
Notes		*1 Relationship between Percussion instrument and Note number is common to transmit and receive. *2 Some sounds may not play at the correct pitch. *3 Can be set to O or X. *4 Used to specify preset/user kits. *5 When Sync mode is MIDI, this message can not transmitted. *6 When Sync mode is INTERNAL, this message can not received. *7 When Sync mode is INTERNAL or REMOTE, this message can not received.			

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 3: OMNI OFF, POLY  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes  
X: No

# Fiche technique

## DR-880: Dr.Rhythm

### Polyphonie maximum

32 voix

\* Comme certains sons de basse utilisent plus d'une voix, la polyphonie maximum peut sembler inférieure à 32.

### Instruments

Batterie: 440

Basse: 40

### Kits

Préprogrammés: 100

Utilisateur: 100

### Motifs

Préprogrammés: 500

Utilisateur: 500

### Morceaux

Utilisateur: 100

### Capacité de mémoire maximum

Environ 30.000 notes

\* Ce nombre peut être inférieur en fonction du contenu des motifs et morceaux créés.

### Résolution

Par note: 96

### Tempo

Noire: 20~260 bpm

### Pads

20 pads sensibles au toucher

### Écran

LCD customisé rétroéclairé

### Prises

(Arrière)

Master Out L (MONO), R (jack 1/4")

Master Out L, R (RCA/cinch)

Individual A, B (jack 1/4")

Digital Out (coaxial)

CTL 1,2 (jack 1/4" TRS)

CTL 3,4/EXP PEDAL (jack 1/4" TRS)

USB

MIDI IN, OUT

Adaptateur secteur

(Avant)

Casque (stéréo, jack 1/4")

Guitar/Bass Input (jack 1/4")

### Alimentation

Adaptateur secteur (série BRC)

### Consommation

600mA (Max.)

### Dimensions

273 (L) x 242 (P) x 72 (H) mm

### Poids

1,4kg/3 lbs 2 oz (sans adaptateur secteur)

### Accessoires

Adaptateur secteur

Mode d'emploi

CD-ROM avec pilote DR-880

Service après-vente Roland (feuillet "Information")

### Options

Commutateur au pied (FS-5U)

Double commutateur au pied (FS-6)

Pédale d'expression (Roland EV-5)

Câble pour commutateur au pied (Roland PCS-31)

(jack 1/4" stéréo-jack 1/4" x 2)

\* En vue d'améliorer le produit, ses caractéristiques techniques et/ou son aspect peuvent être modifiés sans avis préalable.

# Index

## Symboles

\*TMP ..... 87, 100, 106, 110

## A

AC IN ..... 16  
ACO MULTI ..... 43, 92  
Acoustic Multi ..... 43  
ACOUSTIC PROCESSOR ..... 98  
Algorithm ..... 86  
Algorithme ..... 43  
AMB ..... 100  
Ambience ..... 119  
Ambience/Reverb ..... 100-101  
AMP SIM ..... 112  
Archiver ..... 133  
Arrange ..... 39, 53  
Assignment de sortie ..... 45  
Attack Lev ..... 110  
AUTO ..... 128  
Avance ..... 14  
A-WAH ..... 94

## B

B. DUMP ..... 131  
B. LOAD ..... 132  
BACKUP ..... 138-139  
Backup ..... 138  
BANK ..... 15, 116-117  
Banque de pads ..... 23, 41  
BASS ..... 13, 55, 57, 68, 72  
BASS +1 ..... 41, 46  
BASS -1 ..... 41, 46  
BASS AMP SIM ..... 97  
BASS MULTI ..... 43, 92  
Bass Multi ..... 43  
BASS PART ..... 106  
Bass Part ..... 25, 55, 110  
BEAT ..... 68  
Beat ..... 53  
Bend Range ..... 127  
Bulk Dump ..... 131  
Bulk Load ..... 132

## C

Canal MIDI ..... 126  
Changement (no.) de programme ..... 127  
CHORD ..... 58  
CHORD PROGRESSION ..... 15, 69  
CHORUS ..... 94  
CLEAR ..... 66, 80  
Clear ..... 80  
COMMON ..... 108  
Communication MIDI ..... 133, 143  
Commutateur au pied ..... 121  
COMP ..... 109, 111

Compresseur ..... 111  
COMPRESSOR ..... 94, 96  
Compressor ..... 109  
Contrast ..... 20  
Copier ..... 89  
COPY ..... 61, 66, 80, 89, 104, 114  
Copy ..... 61, 66, 80, 104, 114  
Copy Mode ..... 62  
COSM ..... 11, 93, 97, 112  
CTL 1, 2 ..... 16, 121  
CTL 3, 4/EXP PEDAL ..... 16, 91, 121  
Current ..... 68-69  
CURSOR ..... 14

## D

D. Out Lev ..... 119  
Data Block ..... 132  
Decay Lev ..... 108, 110  
Decay Time ..... 108  
DecayTime1 ..... 110  
DecayTime2 ..... 110  
Décompte ..... 123  
DELAY ..... 96  
DELETE ..... 64  
Delete ..... 64  
Depth ..... 71-73  
Dest Meas ..... 61-64  
Device ID ..... 131  
Diapason ..... 91, 120  
DIGITAL OUT ..... 16, 45  
DISPLAY ..... 14, 47, 51, 83  
Display ..... 20  
DRUM ..... 13, 55  
DRUM 1, 2, 3 ..... 41, 46  
DRUM PART ..... 106  
Drum Part ..... 25, 55  
DUR ..... 57

## E

Écran ..... 13  
EDIT ..... 14  
Effacer ..... 80  
EFFECT ..... 13, 33, 86  
EFFECT TYPE ..... 86  
Effet d'insertion ..... 40  
Égaliseur ..... 108  
Enregistrement en temps réel ..... 52  
Enregistrement pas à pas ..... 52, 76  
ENTER ..... 14  
EQ ..... 100, 108  
EQUALIZER ..... 98  
ERASE ..... 63, 78  
Erase ..... 63, 66  
Esclave ..... 128  
EXIT ..... 14

Expression Pedal .....	91
EZ COMPOSE .....	15, 68–70
EZ Compose .....	67–68

**F**

FACTORY RESET .....	146
Factory Reset .....	146
FAVORITE .....	15, 116–117
FILL .....	60
FILL IN .....	15, 60, 70
Fill-In .....	38, 60, 70
FLANGER .....	95
FOOT SWITCH .....	122
FS-5U .....	121
FS-6 .....	121
FX .....	43, 92

**G**

GFX .....	117
GHOST NOTE .....	72
Ghost Note .....	72
GROOVE .....	71–73
GROOVE MODIFY .....	15
Groove Modify .....	67, 71
GTR MULTI .....	43, 92
GUITAR .....	119
GUITAR AMP .....	119
GUITAR AMP/ACOUSTIC SIM .....	93
Guitar Multi .....	43
GUITAR/BASS INPUT .....	13, 15, 32, 85

**H**

HH CYM .....	68
HH/Cym .....	71
High EQ .....	119

**I**

IFX (BASS) .....	110
IFX (KICK) .....	107
IFX (OTHERS) .....	107
IFX (SNARE) .....	107
IMPORT .....	135, 137
Importer .....	133, 135
IND. A .....	107–108, 110–111
IND. A+B .....	107–108, 110–111, 119
IND. B .....	107–108, 110–111
INDIVIDUAL .....	16, 45
INFO .....	53, 76
Init.Temp. ....	76
INS. FX .....	108, 111
INSERT .....	62
Insert .....	62, 78
Insert Effect .....	40
Inst .....	61, 63, 107, 123
Installation .....	143

Instrument .....	23, 40
INTERNAL .....	128
INTERVAL .....	70

**K**

KEY .....	15, 27, 50, 69, 82
Key .....	27, 50, 53, 82
Key Pad .....	15
Key Shift .....	27, 50, 53, 77, 82
Kick .....	71
KICK SNR .....	68
KIT .....	13, 28, 68–70, 106
Kit .....	28, 38–40, 123
Kit Edit .....	105
Kit Name .....	113
Kit Number .....	53, 77
Kit préprogrammé .....	28, 40
Kit Select .....	77
Kit SelMod .....	123
Kit utilisateur .....	28, 40

**L**

LARGE .....	70
LCD .....	20
Level .....	107, 110, 123
LINE/PHONES .....	119
LINK .....	124
LOOP .....	14, 82
Loop .....	82
Loop End .....	77, 82
Loop Start .....	77, 82
Low EQ .....	119

**M**

Maitre .....	128
MANUAL .....	124
MASTER .....	107–108, 110–111, 119
MASTER OUT .....	16, 45
MASTER TUNE .....	91, 120
MASTER VOLUME .....	13
MEAS .....	68
Measures .....	53, 123
MERGE .....	62
Message de note .....	127
MIDI .....	16, 125–126, 128, 131, 134
MIDI Ch. Bass .....	126, 135, 137
MIDI Ch. Drum .....	126, 135, 137
MIDI IN .....	125
MIDI OUT .....	125
MODE .....	134
Motif .....	39, 68
Motif préprogrammé .....	24
Motif utilisateur .....	24
Motif, reproduction .....	19
Mute, groupe .....	107

- N**
- NAME ..... 65, 79, 88, 103, 113  
 NOISE SUPPRESSOR ..... 93  
 Nom de motif ..... 38  
 Nom de patch ..... 88, 103  
 NORM ..... 56  
 NOTE ..... 55, 57  
 NOTE DATA FIX ..... 65  
 Num of Meas ..... 61–64  
 Numéro de banque ..... 127  
 Numéro de note ..... 127  
 Numéro de programme ..... 127
- O**
- OCT ..... 56  
 OCT. SHIFT ..... 59  
 ON-BASS ..... 59  
 OS ..... 134  
 Out Assign ..... 45, 107–108, 110–111  
 Output Sel ..... 119  
 OUTPUT SETTING ..... 13, 119  
 Output Setting ..... 45, 119
- P**
- P.BEND ..... 57  
 PAD ..... 14, 23, 46, 57, 107, 120  
 Pad ..... 23  
 Pad Bank ..... 46  
 Pad de basse ..... 46  
 Pad Sens ..... 120  
 Pad, paramètres ..... 107  
 PAN ..... 95  
 Pan ..... 107–108, 110–111  
 Part ..... 61, 63  
 PART COMMON ..... 106, 110  
 PART LEVEL ..... 13  
 Part Level ..... 106  
 Partie de basse ..... 38, 105, 120  
 Partie de batterie ..... 38, 105  
 Patch d'effet ..... 43, 86  
 PATCH LEVEL ..... 86  
 Patch préprogrammé ..... 30, 33, 42–43  
 Patch TSC ..... 38–39, 100, 123  
 Patch utilisateur ..... 30, 33, 42–43  
 Patch, édition ..... 86  
 PATTERN ..... 15, 24, 49, 53, 68  
 Pattern ..... 24, 38, 49  
 Pattern Name ..... 65  
 PERC ..... 68  
 Perc ..... 72  
 PHASER ..... 95  
 PHONES ..... 15  
 Pilote ..... 143  
 Pit. Coarse ..... 107  
 PITCH BEND ..... 55  
 Pitch Bend ..... 57, 127
- Pitch Fine ..... 107  
 Plateau ..... 101  
 Play ..... 14  
 PLAY OPTION ..... 123–124  
 Polyphonie maximum ..... 41  
 POSITION ..... 56, 58, 60, 77  
 POWER ..... 16  
 PowerOnPtn ..... 124  
 PTN ..... 117  
 P-WAH ..... 94
- Q**
- Qtz ..... 56–58  
 Quantize ..... 54
- R**
- RANGE ..... 58  
 Rate ..... 73  
 REC ..... 14  
 Rec Rehearsal ..... 54  
 Rec Standby ..... 54  
 Rec. Velo ..... 54  
 Rec.Key ..... 53  
 Recording ..... 54–55  
 RECOVER ..... 141–142  
 Recover ..... 133, 141  
 Reculer ..... 14  
 REC-VEL ..... 56  
 Rel. Time ..... 108, 110  
 REMOTE ..... 128  
 REPLACE ..... 62  
 Reproduction de morceau ..... 47  
 Reproduction de motif ..... 47  
 Reset ..... 14  
 Resolution ..... 73  
 Rev. Send ..... 107–108, 110–111  
 REVERB ..... 96  
 ROOT ..... 59  
 Rx MIDI Vol ..... 126
- S**
- Sauvegarder ..... 79, 88, 103, 113  
 Save ..... 65  
 Sélection de banque ..... 127  
 SENS ..... 54, 56  
 SETTING ..... 126, 128, 131  
 SHIFT ..... 14  
 SHUFFLE ..... 72–73  
 Shuffle ..... 73  
 Simulateur d'ampli de basse ..... 112  
 SMALL ..... 70  
 SMF ..... 133, 135  
 Snare ..... 72  
 SNG ..... 117  
 Son de basse ..... 40  
 SONG ..... 75

Song .....	39
Song Mode .....	75
Song Name .....	79
SONG/PATTERN .....	13, 24
Src .....	61
Src Meas .....	61
STEP REC .....	55, 77
Stereo EQ .....	100–101
Stop .....	14
STORAGE .....	134
STRAIGHT .....	72
Suite d'accords .....	38–39, 58, 69
Supprimer .....	78
Sync Mode .....	128
Synchronisation .....	128
Système d'exploitation .....	134

## T

Tap Tempo .....	50, 81
Template .....	71–72
Tempo .....	26, 38–39, 50, 53, 81
TEMPO (TAP) .....	15, 26, 50, 81
TIMES .....	69
Times .....	62
Tone .....	110
Total Sound Control .....	15, 30, 42
Transposition .....	27
TREMOLO .....	95
TSC .....	15, 30, 38–39, 42, 99–100
TSC Number .....	53, 77
TSC Patch .....	30, 42
TSC Select .....	77
TSC SelMod .....	124
TSC Switch .....	53, 77
TUNER .....	13, 90
Tuner .....	90
T-WAH .....	97
TYPE .....	59, 68–69

## U

USB .....	16, 134, 137–139, 141–142
USB–MIDI .....	143

## V

VALUE .....	13, 47, 58
VEL .....	57
Velocity Balance .....	71
Velocity Modify .....	71
Voix .....	41
Volume .....	126

## W

WRITE .....	65, 79, 89, 103, 113, 118
Write .....	65, 79, 88, 103, 113

**Pour le Royaume-Uni**

**IMPORTANT:** THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL  
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:  
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.  
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.  
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

**Pour l'Union Européenne**



This product complies with the requirements of European Directive 89/336/EEC.

**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.

**Pour les Etats-Unis**

**DECLARATION OF CONFORMITY  
Compliance Information Statement**

Model Name : DR-880  
Type of Equipment : Dr. Rhythm  
Responsible Party : Roland Corporation U.S.  
Address : 5100 S.Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938  
Telephone : (323) 890-3700

