



BR-8

DIGITAL RECORDING STUDIO

MODE D'EMPLOI

Merci et félicitations pour votre choix du studio d'enregistrement numérique BR-8 BOSS.

Avant d'utiliser cet appareil, lisez attentivement les sections intitulées:

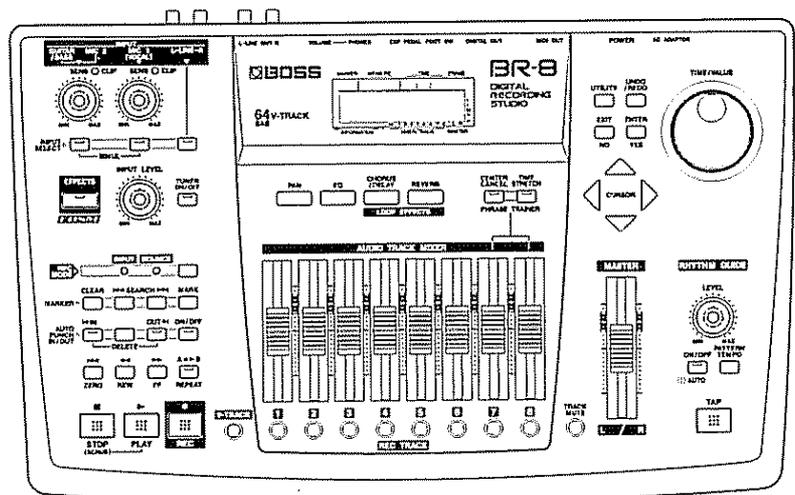
- **CONSIGNES DE SECURITE** (page 2-3)
- **REMARQUES IMPORTANTES** (page 12-13)

Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de cet appareil

De plus, pour vous assurer d'avoir une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel appareil, le mode d'emploi doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure.

Copyright © 1999 BOSS CORPORATION

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme que ce soit sans la permission écrite de BOSS CORPORATION.



CONSIGNES DE SECURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

 AVERTISSEMENT	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
 PRECAUTION	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 interdits. 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 cette unité, veillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi 
- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne. 
- N'essayez pas de réparer l'unité, ni de remplacer ses éléments internes (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour cela). Faites faire toute intervention par votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. 
- N'utilisez pas et ne stockez pas l'unité dans des lieux :
 - Sujets à des températures extrêmes (comme au soleil dans un véhicule fermé, près d'un conduit de chauffage ou encore sur un appareil de chauffage) 
 - Moites (salles de bains, buanderies, sur des sols mouillés) 
 - Humides
 - Exposed to rain; or are
 - Poussiéreux
 - Sujets à de hauts niveaux de vibration
- Assurez-vous que l'appareil soit toujours placé sur un plan sûr et stable. Ne le posez jamais sur un stand incliné et qui pourrait basculer. 
- N'utilisez que l'adaptateur secteur fourni avec cette unité. Assurez-vous que la tension électrique de votre installation correspond bien à celle indiquée sur l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent employer une polarité différente ou bien être conçus pour une autre tension et leur emploi pourrait causer mauvais fonctionnements, dommages ou chocs électriques. 

⚠ AVERTISSEMENT

- Évitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie. N'employez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé. 
- Cette unité, seule ou en combinaison avec un ampli et des écouteurs ou des enceintes, peut produire des niveaux sonores risquant d'entraîner une perte auditive permanente. Ne l'employez pas durant de longues périodes à fort niveau de volume ni à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte auditive ou des bourdonnements d'oreille, cessez immédiatement toute utilisation et consultez un spécialiste de l'audition. 
- Ne laissez aucun objet (élément inflammable, pièce, épingle, etc.) ou liquide d'aucune sorte (eau, soda, etc.) pénétrer dans l'unité. 
- Éteignez immédiatement l'unité, débranchez de la prise murale l'adaptateur et contactez le SAV de votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié lorsque :
 - L'adaptateur, le cordon d'alimentation ou la fiche a été endommagé
 - Des objets sont tombés dans l'unité ou du liquide s'est répandu à l'intérieur
 - L'unité a été exposée à la pluie (ou d'une façon ou d'une autre a été mouillée)
 - L'unité ne semble pas fonctionner normalement ou montre une altération de ses performances
- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité. 

AVERTISSEMENT

- Protégez l'unité des chocs violents (ne la laissez pas tomber) 
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion. 
- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. 

PRECAUTIONS

- L'unité et l'adaptateur secteur doivent être placés de façon à ce que leur position n'interfère pas avec leur propre ventilation. 
- Saisissez toujours la fiche ou le corps de l'adaptateur secteur lors du branchement au secteur ou à l'unité. 
- Si l'appareil doit rester inutilisé durant une longue période, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale. 
- Evitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd. 
- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités. 
- Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes. 
- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (p. 26). 
- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 
- Si vous devez retirer le capuchon de protection du connecteur optique, veillez à le conserver dans un lieu sûr, hors de portée des enfants, pour qu'il n'y ait pas de risque qu'ils l'ingèrent accidentellement. 

Sommaire

■ Présentation du BR-8	9
Fonctions principales	9
Disques qui peuvent être utilisés avec le BR-8 (disques Zip)	11
■ REMARQUES IMPORTANTES	12
■ Faces avant et arrière	14
Face avant	14
Afficheur	18
Face arrière	19
■ Ecoute des démonstrations	21
Etape 1. Connexion des appareils externes	21
Etape 2. Mise sous tension	22
Etape 3. Ecoute des démonstrations	23
Sélection d'un morceau — Song Select	23
Reproduction du morceau	24
Déplacement dans le morceau	24
Sélection de variations du morceau	25
Etape 4. Retrait du disque de démonstration	25
Etape 5. Mise hors tension (extinction)	26
■ Enregistrement/Reproduction	27
Etape 1. Mettez sous tension	27
Etape 2. Préparez un disque	27
Insertion du disque	27
Initialisation d'un disque — Initialize	27
Etape 3. Sélection du morceau à enregistrer	28
Création d'un nouveau morceau — Song New	28
Etape 4. Connexion de vos instruments	29
Sélection de la prise servant aux connexions	29
Pressez le(s) bouton (s) INPUT SELECT correspondant à l'instrument à enregistrer	30
Réglage de la sensibilité d'entrée	30
Ecoute du son (Ecoute de contrôle ou Monitoring)	30
Etape 5. Emploi d'effets — Effets par insertion	31
Changement de Patch	31
Commutation On/Off de l'effet	31
Etape 6. Emploi du guide rythmique	32
Produire le guide rythmique	32
Changement du format de mesure	32
Changement de motif rythmique	32
Changement de tempo	32
Changement manuel du tempo	32
Etape 7. Enregistrement	33
Sélection de la piste à enregistrer	33
Enregistrement	34
Etape 8. Reproduction d'une interprétation enregistrée	35
Reproduction	35
Réglage du volume de chaque piste	35
Neutralisation du son de certaines pistes — Mute	35
Etape 9. Ecoute d'une interprétation enregistrée pendant l'enregistrement d'une autre partie — Overdubbing	35
Sélection de la piste à enregistrer	35
Enregistrement	35

Etape 10. Réglages finaux — Mixdown	36
Réglage de la position gauche/droite (panoramique) du son.....	36
Réglage de la tonalité — Egaliseur	36
Ajout d'ampleur au son — Effets en boucle.....	36
Mixdown.....	37
Etape 11. Retrait du disque	37
Etape 12. Mise hors tension	37

Utilisation avancée

■ Réglage du panoramique du son entrant	38
■ Reproduction répétitive — Fonction Repeat	39
■ Ré-enregistrement sur une erreur — Punch-in/out.....	40
Punch-in/out manuel	40
Punch-in/out manuel à l'aide des boutons de l'enregistreur.....	40
Punch-in/out manuel à l'aide d'une pédale commutateur	41
Auto punch-in/out	41
Spécifier la zone à ré-enregistrer.....	41
Procédure d'enregistrement	42
Enregistrement répétitif d'une même zone — Enregistrement en boucle	43
Spécifier la zone à répéter	43
Procédure d'enregistrement	43
■ Emploi de pistes virtuelles — V-tracks	44
Commutation de V-tracks	44
Appellation d'une piste (Track Name)	45
■ Regroupement de plusieurs pistes sur une seule — Ping-pong	46
■ Enregistrement d'un marqueur dans votre morceau — la fonction Marker	47
Enregistrement d'un marqueur	47
Effacement d'un marqueur	47
Accès à l'emplacement d'un marqueur	47
Edition d'un marqueur	48
Changement de l'emplacement d'un marqueur.....	48
Appellation d'un marqueur.....	48
■ Mémorisation/rappel des réglages actuels de mixage — Scenes	49
Mémorisation/rappel/suppression de Scene	49
Rappel d'une Scene sans changement des volumes de piste	49
■ Edition d'une interprétation enregistrée — Edition de piste.....	50
Copie d'une interprétation — Track Copy	50
Déplacement de données d'interprétation — Track Move	52
Echange de données d'interprétation — Track Exchange	54
Insertion d'un blanc dans une interprétation — Track Insert	55
Suppression d'une partie d'interprétation — Track Cut	56
Effacement de données d'interprétation — Track Erase	57

■ Annulation d'une procédure d'enregistrement ou d'édition.....	58
Annulation d'une procédure d'enregistrement ou d'édition — Undo	58
Restauration de la procédure annulée — Redo	58
■ Maniement de morceaux enregistrés	59
Copie d'un morceau — Song Copy	59
Effacement d'un morceau — Song Erase	60
Optimisation de l'espace disque — Song Optimize	60
Protection d'un morceau — Song Protect	61
Protection d'un morceau.....	61
Annulation de la protection d'un morceau.....	61
Appellation d'un morceau — Song Name	62
Sauvegarde d'un morceau — Song Store	62
■ Echange de données avec des enregistreurs de la gamme VS	
Roland — Song Convert.....	63
Echange de données avec le VS-880—Song Convert (880<->BR-8)	63
Echange de données avec le VS-840—Song Convert (840<->BR-8)	64
■ Initialisation d'un disque — Disk Initialize.....	66
■ Duplication d'un disque — Disk Copy	67
■ Arrêt automatique — Marker Stop.....	68
■ Création d'un "master" interdisant la copie numérique.....	69
■ Réglage du tempo	70
Création d'une carte de tempo	70
Emploi de la carte de tempo pour piloter le guide rythmique	71
■ Synchronisation du BR-8 avec un autre appareil MIDI.....	72
Concepts de base du MIDI	72
Connecteurs MIDI.....	72
Canal MIDI.....	72
A propos des tableaux d'équipement MIDI.....	72
Faire produire le guide rythmique par un module de sons MIDI externe	72
Synchronisation d'un séquenceur MIDI avec le BR-8	73
Synchronisation de la reproduction sur le BR-8 (maître).....	73
Emploi du MMC	75
Pilotage d'un appareil compatible MMC depuis le BR-8.....	75
■ Affichage d'informations relatives au morceau	77
■ Recherche de l'emplacement de début/fin d'un son (Scrub/Preview)....	78
Emploi de Scrub et Preview pour trouver le début d'un son	78
Changement de point Scrub	79
Emploi de Scrub et Preview pour trouver la fin d'un son	79
Activation de la fonction Preview.....	79
Emploi de Scrub et Preview.....	79
■ Initialisation des réglages du BR-8 — Initialize.....	80
■ Commutation de l'écran indicateur de niveaux — Pre/Post Fader ...	82

■ Accord d'un instrument — Tuner	83
Sélection de l'accordeur	83
Procédure d'accord	84
Réglage de la hauteur de référence de l'accordeur	84
Réglage de la hauteur de référence.....	84
■ Travail conjoint avec un morceau difficile (Phrase Trainer)	85
Ralentissement de la vitesse (fonction Time Stretch)	85
Suppression du son central (fonction Center Cancel)	85
■ Emploi des effets par insertion.....	86
A propos des Patches et banques	86
Modification des réglages d'effet par insertion	87
Sauvegarde des réglages d'effet par insertion	88
Copie d'un Patch	88
Changement des connexions d'effet par insertion	89
■ Emploi des effets en boucle.....	90
Modification des réglages d'effet en boucle	90
Chorus/Delay/Doublage	90
Reverb	91

Appendices

■ Fonctions des paramètres d'effet de mixage	92
EQ (Equalizer).....	92
Effet en boucle	92
CHORUS/DELAY.....	92
REVERB	93
■ Liste des algorithmes d'effet par insertion.....	94
1. COSM GUITAR AMP.....	94
2. ACOUSTIC SIM.....	94
3. BASS SIM.....	94
4. ACOUSTIC GUITAR.....	95
5. BASS MULTI.....	95
6. COSM BASS AMP.....	95
7. VOCAL MULTI	96
8. VOICE TRANSFORMER.....	96
9. STEREO MULTI.....	96
10. LO-FI BOX.....	96
11. VO+GT AMP.....	97
12. VO+AC.SIM	97
13. VO+ACOUSTIC.....	97
■ Fonctions des paramètres d'effet par insertion.....	98
Acoustic Guitar Simulator.....	98
Acoustic Processor.....	98
Bass Simulator.....	98
Chorus.....	99
Compressor	99
De-esser.....	99
Defretter.....	99
Delay.....	100

Doubling.....	100
Enhancer.....	100
Equalizer.....	100
Flanger.....	101
Foot Volume.....	101
Lo-Fi Box.....	101
Noise Suppressor.....	102
Octave.....	103
Phaser.....	103
Pitch Shifter.....	103
Preamp.....	104
Ring Modulator.....	105
Slow Attack.....	105
Speaker Simulator.....	105
Tremolo/Pan.....	106
Voice Transformer.....	107
Wah.....	107
■ Mauvais fonctionnement.....	108
■ Liste des messages d'erreur.....	110
■ Liste des paramètres.....	112
■ Equipement MIDI.....	116
■ Tableau d'équipement MIDI.....	120
■ Caractéristiques.....	121
■ Index.....	123
■ Feuille de piste.....	126

Présentation du BR-8

Fonctions principales

Utilisation simple

Le BR-8 est conçu pour être aisément utilisé par quiconque comme un magnétophone à cassette.

Un grand afficheur LCD permet à différentes données d'être visualisées graphiquement. De la maquette au produit fini et pour les jours où vous êtes loin de chez vous, le BR-8 met à la portée de chacun la puissance de l'enregistrement numérique.

Station de travail audio-numérique

Traitement entièrement numérique

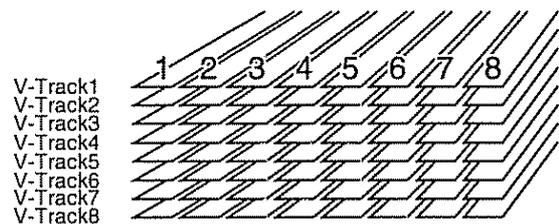
En plus de sa table de mixage numérique et de son enregistreur numérique sur disque, le BR-8 contient deux effets numériques. En connectant un magnétophone DAT ou un enregistreur MD à la sortie DIGITAL OUT du BR-8, vous pouvez assurer un processus de production musicale en restant totalement dans le domaine numérique – l'édition, le mixage de pistes, le traitement d'effet jusqu'au mixage final.

"V-tracks" (Pistes virtuelles)

Le BR-8 contient un enregistreur numérique 8 pistes autorisant l'enregistrement simultané de deux pistes ou la reproduction simultanée de 8 pistes. Chaque piste dispose de huit pistes virtuelles (V-Tracks), pour un total de $8 \times 8 = 64$ pistes pouvant être enregistrées. Cela signifie que vous pouvez, par exemple, utiliser plusieurs pistes pour enregistrer différentes prises sur votre guitare et librement combiner ultérieurement les meilleures parties de chaque prise.

? Qu'est-ce qu'une piste virtuelle (V-track)?

Chaque piste est constituée de 8 pistes virtuelles, et vous pouvez sélectionner une d'entre elle pour l'enregistrement/reproduction. En d'autres termes, vous pouvez enregistrer jusqu'à $8 \times 8 = 64$ pistes d'interprétations, et sélectionner 8 d'entre elles pour la reproduction. Les pistes virtuelles qui constituent chaque piste sont appelées V-tracks.



MEMO

Une "feuille de pistes" (p 126) est fournie à la fin de ce manuel pour que vous puissiez la photocopier et l'utiliser lorsque vous enregistrez un morceau utilisant les V-tracks.

Deux processeurs d'effets numériques polyvalents

Le BR-8 contient deux processeurs d'effets numériques qui offrent différents types d'effet. Un sert à l'enregistrement (effet par insertion) et l'autre est du type envoi/retour (boucle d'effet). Les deux sont indépendants et peuvent être utilisés simultanément. Cela signifie que la BR-8 est tout ce qu'il vous faut pour produire un enregistrement sophistiqué sans avoir à connecter une unité d'effets externe. Une variété de simulations et d'effets sont disponibles en insertion, y compris les simulations d'ampli générées par technologie COSM. En plus des effets pour guitare, plusieurs multi-effets pour voix ou claviers sont également disponibles. Dans les boucles d'effet, vous pouvez utiliser une grande gamme d'effets de type spatiaux en stéréo, dont chorus, delay et reverb indispensables au mixage. En utilisant simultanément les effets par insertion et les effets en boucle, vous pouvez accomplir tout le traitement d'effet en une fois — de la création sonore au placement dans un champ sonore.



Pour une explication détaillée sur les effets par insertion et les effets en boucle, référez-vous à "Qu'est-ce qu'un effet par insertion?" (p.31) et "Qu'est-ce qu'un effet en boucle?" (p.36).



Qu'est-ce que le COSM (Composite Object Sound Modeling)?

La modélisation sonore (sound modeling) est une technologie qui utilise le nec plus ultra du traitement par DSP pour reconstruire des objets tels que des structures, matériaux, circuits électriques et électroniques et champs magnétiques utilisés dans le processus par lequel les vibrations atteignent notre oreille. La COSM est capable de combiner des modèles sonore optimisés pour différents objets afin de simuler tout ce qui va d'un instrument de musique existant à des structures de productions sonores qui ne pourraient physiquement exister dans le monde réel

Fonctions d'édition

Le BR-8 vous permet d'accomplir une procédure d'édition impossible avec les magnétophones multipistes à bande, tels que la copie (Copy), le déplacement (Move) et l'effacement (Erase). Par exemple, vous pouvez répéter plusieurs fois un motif rythmique de 4 mesures pour créer une rythmique ou insérer le même chorus au début et à la fin du morceau.

Edition non destructrice

Le BR-8 dispose d'édition non destructrice — un avantage unique des enregistreurs sur disque. L'édition non destructrice signifie que vous pouvez restaurer les données telles qu'elles étaient avant l'édition ou l'enregistrement (fonction d'annulation (Undo) / rétablissement (Redo))



Annulation d'une procédure d'enregistrement et l'édition (p. 58)

Sauvegarde des réglages de mixage

Pour chaque morceau, vous pouvez sauvegarder jusqu'à 8 groupes de réglages de mixage et d'effets (Scene). Lorsque vous ajustez la balance durant le mixage, ou lorsque vous désirez comparer différents réglages d'effets, cela facilite le rappel d'un autre groupe de réglages



Mémorisation d'une Scene (p. 49)

Accès instantané à un point dans le morceau

Vous pouvez marquer jusqu'à 100 emplacements (points) dans chaque morceau (fonction Marker). Si vous avez

marqué des emplacements tels que la fin de l'introduction ou le début d'un pont, vous pouvez accéder instantanément à ces emplacements



Marquage d'un point (p. 47)



Vous pouvez assigner un nom à chaque marqueur, ce qui est très pratique pour l'édition

Fonction de guide rythmique

Le BR-8 dispose d'une **fonction de guide rythmique** qui est pratique lorsque vous désirez enregistrer une phrase ou une idée pour un morceau qui vient juste de vous traverser l'esprit — c'est simple — sélectionnez simplement le pattern rythmique voulu et réglez le tempo.



Si vous utilisez le guide rythmique pendant que vous enregistrez, il sera facile d'accomplir les procédures d'édition par mesure.

Accordeur chromatique (plage de hauteur C (do)1 – B (si) 6)

L'accordeur chromatique intégré vous permet de vous accorder si votre guitare ou basse est connectée au BR-8 (p. 83).

Fonction de travail de phrase (Phrase Trainer)

Un morceau que vous avez enregistré depuis un lecteur de Cd ou MD peut être reproduit à une vitesse plus basse sans changer sa hauteur. Les sons que vous entendez au centre du champ stéréo (voix ou guitare solo) peuvent également être supprimés (p. 85).

Une variété de connecteurs (jacks)

Les prises d'entrée suivantes sont disponibles

• GUITAR/BASS:

C'est une prise d'entrée haute impédance (fiche jack) à laquelle une guitare ou une basse peut être directement connectée

• MIC 1, MIC 2:

Ce sont des prises d'entrée micro (prises jacks). Elles acceptent des entrées asymétriques et symétriques.

• LINE:

Ce sont des prises d'entrée stéréo (prise cinch RCA) pour des sources de niveau ligne telles qu'un clavier ou un lecteur de CD. En prises de sortie, le BR-8 dispose non seulement de prises LINE OUT (fiches cinch RCA), mais également d'un connecteur DIGITAL OUT de type optique, autorisant le signal numérique à être enregistré dans un appareil audio-numérique (enregistreur DAT ou MD) sans altération de sa haute qualité.

* *Omega est une marque déposée de Omega Corporation*

* *Zip est une marque déposée de Omega Corporation*

* *Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs*

Disques qui peuvent être utilisés avec le BR-8 (disques Zip)

Le BR-8 utilise des disques Zip pour l'enregistrement et la reproduction. Ces disques Zip sont largement répandus comme supports de stockage de données pour les ordinateurs personnels, et peuvent s'acquérir dans les magasins informatiques ou équivalents.

Capacité des disques

Il y a deux types de disques Zip : ceux qui ont une capacité de 100 Mo et ceux de capacité 250 Mo. Le BR-8 utilise uniquement les disques Zip de capacité 100 Mo.

Formatage d'un disque

Un disque que vous avez acheté dans un magasin informatique ou qui a été préalablement utilisé par un ordinateur ne peut pas être utilisé tel quel par le BR-8. Cela est dû au fait que le format de disque diffère selon que vous utilisez ce disque Zip avec un ordinateur ou le BR-8. Si vous désirez utiliser un tel disque avec le BR-8, vous devez d'abord **changer son format**. Pour des détails, référez-vous "Initialisation d'un disque" (p 66)



Un disque sur lequel les données de morceau ont été sauvegardées par le BR-8 ne doit pas être inséré dans un autre appareil que le BR-8.

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des précautions énumérées dans "consignes de sécurité" en page 2-3, veuillez lire et suivre ce qui suit:

Alimentation électrique

- N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- L'adaptateur secteur dégagera de la chaleur après plusieurs heures d'utilisation consécutives. Cela est normal et ne doit pas vous inquiéter.
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils.

Emplacement

- Utiliser l'instrument près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs électriques) peut induire des parasites ("ronflette"). Pour éliminer le problème, changer l'orientation de l'unité ou éloignez-la de la source d'interférence.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- Observez ce qui suit lorsque vous utilisez le lecteur de Zip. Pour plus de détails, référez-vous à "Avant d'utiliser les disques Zip" (p. 13)
 - Ne placez pas l'unité près d'appareils dégageant un champ magnétique important (tels que des haut-parleurs).
 - Installez l'unité sur une surface solide et plane.
 - Ne déplacez pas l'unité et ne le soumettez pas à des vibrations lorsque le lecteur est en cours de fonctionnement.
- Si vous placez le capteur d'une guitare près du lecteur de Zip, du bruit peut être fait entendre. Si cela devient un problème, éloignez la guitare du BR-8.
- N'exposez pas l'appareil directement au soleil ou près d'appareils irradiant de la chaleur, ne le laissez pas dans un véhicule fermé et ne le soumettez pas à des températures extrêmes, ce qui pourrait le déformer ou le décolorer.
- Pour éviter des possibles court-circuits, n'utilisez pas l'unité dans des zones humides, telles que des endroits exposés à la pluie.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.

- N'utilisez jamais d'essence, diluant, solvant ou alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Réparations et données

- Toutes les données contenues dans la mémoire de l'appareil peuvent être perdues quand celui-ci est envoyé en réparation. Les données importantes doivent toujours être sauvegardées sur disque Zip ou écrites sur papier (si cela est possible). Pendant les réparations, toutes les précautions sont prises pour ne pas perdre ces données. Toutefois, dans certains cas (lorsque les circuits mémoire sont eux-mêmes touchés), nous regrettons qu'il ne soit pas possible de les restaurer et Roland n'assume aucune responsabilité concernant ces pertes.

Précautions additionnelles

- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à une utilisation incorrecte de l'unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes, nous vous recommandons de faire périodiquement une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l'unité sur un disque Zip.
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées sur un disque Zip une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.
- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l'unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits et d'endommager les éléments internes du câble.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez également utiliser des écouteurs (particulièrement lorsqu'il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'unité, emballez-la, si possible dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.
- Utilisez exclusivement la pédale d'expression spécifiée (EV-5; vendue séparément). En connectant toute autre pédale d'expression, vous risqueriez de provoquer des dommages et/ou mauvais fonctionnements.

- Utilisez un câble Roland pour faire les connexions. Si vous utilisez un câble d'un autre fabricant, veuillez prendre les précautions suivantes
 - Certains câbles de connexion contiennent une résistance. N'utilisez pas de tels câbles pour cette unité. L'utilisation de tels câbles pourrait entraîner un son trop bas ou inaudible. Pour plus d'informations sur les caractéristiques des câbles, consulter leur fabricant.

Avant d'utiliser des disques Zip

Manipulation du lecteur Zip

- Installez le lecteur sur une surface plane, solide et dans un lieu non soumis aux vibrations.
- Evitez d'utiliser le lecteur immédiatement après qu'il ait été déplacé dans un endroit où le degré d'hygrométrie est très différent de son emplacement précédent. Des changements d'emplacement rapides risqueraient de provoquer la formation de condensation à l'intérieur du lecteur, ce qui affecterait son bon fonctionnement et risquerait d'endommager le disque Zip. Après que l'unité ait été déplacée, laissez-la s'accoutumer à son nouvel environnement (quelques heures) avant de la faire fonctionner à nouveau.
- Pour insérer un disque, poussez-le doucement mais fermement dans le lecteur — il émettra un clic lorsqu'il sera en place. Pour retirer le disque, pressez fermement le bouton EJECT. N'utilisez pas de force excessive pour retirer le disque du lecteur.
- Enlevez tout disque du lecteur avant la mise en ou hors tension.
- Pour éviter d'endommager les têtes du lecteur, essayez toujours de maintenir le disque Zip en position horizontale (et non inclinée) lorsque vous l'insérez dans le lecteur. Poussez-le fermement, mais doucement, sans brutalité excessive.
- Pour éviter le risque de malformation et/ou dommage, insérez uniquement des disques Zip dans le lecteur. N'essayez jamais d'insérer un autre type de disque. Eviter que des trombones, pièces ou tout autre objet ne pénètrent dans le lecteur.

Maniement des disques

- Les disques Zip contiennent un disque en plastique avec un fin recouvrement de support de stockage magnétique. Une précision microscopique est nécessaire pour permettre la sauvegarde de grandes quantités de données sur de si petites surfaces. Pour préserver leur intégrité, veuillez suivre les précautions suivantes lors du maniement des disques:
 - Ne touchez jamais la surface magnétique à l'intérieur du disque.
 - N'utilisez et ne stockez pas le disque Zip dans des endroits poussiéreux ou sales.

- Ne soumettez pas les disques à des températures extrêmes (exposition directe au soleil dans un véhicule fermé par exemple).
Température recommandée : -22 à 51° C
- Ne soumettez pas les disques à des forts champs magnétiques, tels que ceux générés par des haut-parleurs.

- L'étiquette d'identification doit parfaitement bien collée sur le disque. Si elle venait à se décoller à l'intérieur du lecteur, il pourrait être difficile de retirer le disque.
- Stockez tous les disques dans un endroit sûr pour éviter de les endommager et pour les protéger de la poussière, saleté et autres. En utilisant un disque sale ou poussiéreux, vous risqueriez d'entraîner un mauvais fonctionnement du lecteur.

En ce qui concerne le copyright

La loi interdit les enregistrements sans autorisation, la reproduction en public, la radio diffusion, etc d'une œuvre (enregistrement sur CD, enregistrement vidéo, télévision, etc.) dont les droits d'auteur sont détenus par une tierce partie. Roland n'assume aucune responsabilité quant à une éventuelle transgression de la loi sur les Copyrights lors de l'utilisation du BR-8.

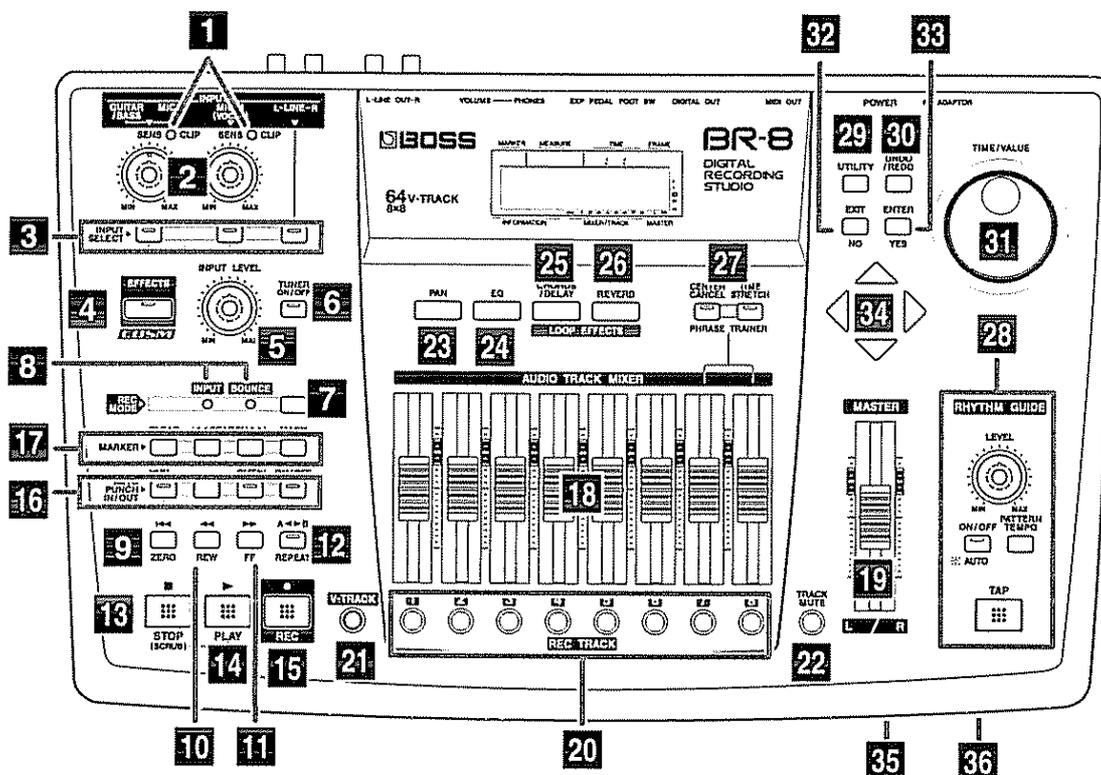
Décharge de responsabilité

BOSS ne peut en aucun cas être tenu responsable des dommages directs ou indirects pouvant résulter de l'utilisation du BR-8. Ces dommages peuvent inclure sans être exhaustifs les événements suivants :

- Perte de profit
- Perte permanente de données musicales
- Impossibilité d'utiliser le BR-8 ou tout appareil connecté.

Faces avant et arrière

Face avant



1. Indicateurs CLIP

Ces indicateurs permettent de voir si les sources entrant dans les prises INPUT (GUITAR/BASS, MIC 1, MIC 2) souffrent de distorsion.



Ces indicateurs s'allument à -6 dB avant le début de la distorsion. Utilisez la commande SENS pour ajuster la sensibilité d'entrée afin que l'indicateur ne s'allume qu'occasionnellement lorsque vous jouez très fort.

2. Commandes SENS (sensibilité)

Ces commandes ajustent la sensibilité de chaque prise d'entrée (GUITAR/BASS, MIC 1, MIC 2).

3. Boutons INPUT SELECT

Ces boutons sélectionnent la source d'entrée (prise d'entrée Input) qui sera enregistrée. L'indicateur du(des) bouton(s) sélectionné(s) s'allumera. Quand vous pressez un bouton INPUT SELECT qui est déjà allumé, il s'éteint, et la source correspondante à cette entrée est alors coupée (réduite au silence).

• GUITAR/BASS, MIC 2:

La prise GUITAR/BASS (pour guitare ou basse) ou la prise MIC 2 (pour micro) sera sélectionnée.

• MIC 1:

La prise MIC 1 (pour microphone) sera sélectionnée.

• LINE:

Les prises LINE (stéréo) pour les instruments produisant un niveau ligne tels qu'un clavier ou un lecteur de CD seront sélectionnées.

• SIMUL:

En pressant à la fois le bouton GUITAR/BASS, MIC 2, et le bouton MIC 1, vous pouvez simultanément enregistrer ces deux entrées. Si un instrument est connecté en prise GUITAR/BASS, les entrées GUITAR/BASS et MIC 1 seront sélectionnées. Si un micro est connecté en prise MIC 2, les entrées MIC 1 et MIC 2 seront sélectionnées.

* Si un instrument et un micro sont connectés respectivement aux prises GUITAR/BASS et MIC 2, la prise GUITAR/BASS sera automatiquement sélectionnée.

* Lorsque vous changez d'entrée en commutant INPUT SELECT, la banque d'effets par insertion (p. 31) change automatiquement. (p. 86)

MEMO

Si vous avez sélectionné individuellement le bouton GUITAR/BASS, MIC 2 ou MIC 1, une conversion AF-AD est utilisée.

? Qu'est-ce que la conversion AF-AD (Méthode de conversion Adaptive Focus)?

C'est une méthode dans laquelle deux signaux ne différant que par leurs niveaux d'entrée sont utilisés, et automatiquement ajustés en interne pour que le niveau de bruit soit aussi bas que possible. AD se réfère au processus de conversion d'un signal analogique en signal numérique (digital), et la qualité de cette conversion dépend du nombre de bits employés pour cela. Plus la résolution en bits est élevée, moins il y a de perte de qualité durant la conversion. Le BR-8 utilise une conversion AN (A/N) sur 20 bits, mais avec la conversion AF-AD, c'est l'équivalent d'un traitement 24 bits qui est obtenu.

4. Bouton EFFECTS

Ce bouton sert à sélectionner les patches d'effets par insertion (p. 31) et à sélectionner les écrans d'édition dans lesquels vous pouvez modifier ces réglages.

5. Commande INPUT LEVEL

Cette commande ajuste le volume de la source d'entrée.

- * Si vous utilisez la commande INPUT LEVEL pour réduire le volume de la source d'entrée, durant l'enregistrement, la piste sera enregistrée à plus bas volume, cela signifie que lorsque le volume de la piste sera augmenté pour la reproduction, vous risquez d'entendre plus de bruit. Si vous désirez baisser le volume d'écoute de la source d'entrée durant l'enregistrement, vous devez plutôt utiliser le fader MASTER ou la commande PHONES VOLUME.

6. Bouton TUNER ON/OFF

Ce bouton commute On/Off l'accordeur (p. 83)

7. Bouton REC MODE (recording Mode)

Ce bouton sélectionne le mode d'enregistrement de l'appareil. Il y a deux modes d'enregistrement

- **INPUT:**

Le son du micro de l'instrument connecté en prise d'entrée est enregistré. Normalement, c'est le mode d'enregistrement que vous utiliserez.

- **BOUNCE:**

Le son qui a déjà été enregistré sur plusieurs pistes sera réduit sur deux pistes (ou une piste).

8. Indicateurs REC MODE (mode d'enregistrement)

Ces indicateurs vous montrent le mode d'enregistrement actuel. L'indicateur INPUT ou BOUNCE s'allume suivant la sélection faite à l'aide du bouton REC MODE.

9. Bouton ZERO

Ce bouton vous ramène au début du morceau.

10. Bouton REW

Ce bouton fait revenir en arrière le morceau tant que vous le gardez enfoncé.

11. Bouton FF

Ce bouton vous fait avancer dans le morceau tant que vous le gardez enfoncé.

12. Bouton REPEAT

Vous pouvez spécifier une section que vous désirez écouter répétitivement (p. 39)

TRUC

Il est pratique d'utiliser cette fonction lorsque vous faites un enregistrement par insertion (Punch In/Out, p.40) pour poursuivre l'enregistrement jusqu'à ce que vous soyez satisfait, ou lorsque vous utilisez la fonction de travail de phrase (phrase trainer, p.85), pour pratiquer conjointement à une phrase jouée rapidement et que vous avez enregistré depuis un lecteur CD.

13. Bouton STOP

Ce bouton arrête l'enregistrement/reproduction du morceau.

14. Bouton PLAY

Ce bouton fait reproduire le morceau. Si [REC] a été pressé pour faire clignoter l'indicateur REC, presser [PLAY] lancera l'enregistrement. Durant l'enregistrement/reproduction, l'indicateur du bouton s'allumera en vert.

15. Bouton REC (recording)

C'est le bouton d'enregistrement. En plus d'un enregistrement conventionnel, vous pouvez également utiliser ce bouton pour déclencher manuellement un enregistrement par insertion (Punch In/Out). En mode d'attente d'enregistrement, l'indicateur du bouton clignote en rouge. En enregistrement, l'indicateur du bouton est allumé de façon constante en rouge.

16. AUTO PUNCH IN/OUT

Ces boutons servent à faire les réglages pour la fonction d'enregistrement par insertion automatique (Auto Punch In/Out)

- **Bouton ON/OFF :**

Ce bouton commute On/Off la fonction Auto Punch In/Out. Sur On, l'indicateur est allumé.

- **Bouton IN :**

Ce bouton spécifie le point de début d'enregistrement. Quand ce bouton est pressé, l'emplacement actuellement affiché pour le morceau sera mémorisé comme point de début d'enregistrement (Punch In) et l'indicateur du bouton s'allumera. Après avoir réglé le point de début d'enregistrement, vous pouvez ré-accéder à ce point à tout moment en pressant ce bouton.

- **Bouton OUT :**

Ce bouton spécifie le point de fin d'enregistrement. Quand ce bouton est pressé, l'emplacement actuellement affiché pour le morceau sera mémorisé comme point de fin d'enregistrement (Punch Out) et l'indicateur du bouton s'allumera. Après avoir réglé le point de fin d'enregistrement, vous pouvez ré-accéder à ce point à tout moment en pressant ce bouton.

- **Bouton DELETE:**

Ce bouton efface les emplacements de début et fin d'enregistrement (Punch In/Out) qui ont été stockés par les boutons In et Out. En tenant enfoncé ce bouton et en pressant IN ou OUT, vous pouvez effacer l'emplacement mémorisé respectivement par chaque bouton. L'indicateur du bouton correspondant s'éteindra alors.

17. MARKER (Marqueur)

Ces boutons servent aux réglages relatifs à la fonction de marquage de position.

- **Bouton MARK**

Ce bouton assigne un marqueur à l'emplacement désiré dans un morceau. Quand vous pressez ce bouton, un marqueur est assigné à la position actuelle occupée dans le morceau.

Les marqueurs sont numérotés séquentiellement depuis le début du morceau. Chaque marqueur peut également être doté d'un nom. Le champ dédié au marqueur dans l'afficheur indiquera le marqueur de la position actuelle si un marqueur a été assigné à cette position, ou le marqueur précédent s'il n'y a pas de marqueur pour la position actuelle dans le morceau. Si vous assignez des marqueurs à un

morceau, il sera facile de savoir quelle partie d'un morceau est actuellement reproduite, etc.



Assignation d'un marqueur (p. 47)

- **Bouton SEARCH ◀◀ :**

Ce bouton vous ramène à l'emplacement du marqueur précédent.

- **Bouton SEARCH ▶▶ :**

Ce bouton vous amène à l'emplacement du marqueur suivant.

- **Bouton CLEAR :**

Ce bouton efface un marqueur. Quand vous pressez ce bouton, le marqueur actuellement affiché dans le champ dédié dans l'afficheur sera effacé.

18. Faders AUDIO TRACK MIXER 1-8

Ces faders commandent le volume de reproduction de chaque piste.

* Dans ce manuel, les faders AUDIO TRACK MIXER seront appelés faders de piste.

19. Fader MASTER

Ce fader commande le volume général.

20. Boutons REC TRACK (Recording track) 1-8

Ces boutons sélectionnent les pistes à enregistrer. Le bouton d'une piste spécifiée comme devant être enregistrée clignotera en rouge et s'allumera de façon fixe en rouge durant l'enregistrement. Une fois l'enregistrement terminé, le bouton alterne entre orange et vert.

Le statut de l'indicateur correspond au statut de la piste comme suit

- **Eteint:**

La piste ne contient aucune donnée enregistrée (piste vierge).

- **Vert:**

La piste contient des données enregistrées (piste enregistrée).

- **Vert clignotant:**

La piste contient des données enregistrées mais a été coupée (réduite au silence)

- **Rouge clignotant:**

En mode d'attente d'enregistrement, la piste a été sélectionnée pour l'enregistrement

- **Rouge:**

La piste est encours d'enregistrement

- **Alternance entre orange et vert:**

La piste contient des données d'enregistrement et est sélectionnée pour l'enregistrement.

- **Orange clignotant:**

La piste contient des données enregistrée, mais a été coupée et est également sélectionnée pour l'enregistrement.

21. Bouton V-TRACK

Pressez-le pour accéder à un écran où vous pouvez sélectionner les pistes virtuelles V-tracks.



Qu'est-ce qu'une piste virtuelle V-track? (p. 9)

22. Bouton TRACK MUTE

En tenant enfoncé ce bouton et en pressant un bouton REC TRACK dont l'indicateur est allumé en vert, vous pouvez couper cette piste durant la reproduction, quelle que soit la position de son fader de piste.

Quand vous répétez la même action, cette coupure sera annulée. Durant la coupure du son, le bouton REC TRACK de la piste visée clignote en vert.

* Si une piste d'enregistrement a été ainsi réduite au silence, cette coupure s'arrêtera à la fin de l'enregistrement.

23. Bouton PAN

Pressez-le pour accéder à un écran où vous pouvez régler le panoramique (position gauche/droite du son) pour la reproduction de chaque piste ou pour le son entrant (p. 36).

24. Bouton EQ (equalizer)

Pressez-le pour accéder à un écran où vous pouvez faire les réglages d'égaliseur pour ajuster la tonalité de chaque piste (p. 36)



Fonctions des paramètres d'effet du mixeur (p. 92)

25. Bouton CHORUS/DELAY

Pressez-le pour accéder aux écrans où vous pouvez ajuster le volume (niveau d'envoi ou Send Level) depuis chaque piste vers la boucle d'effet chorus/delay (p.36) ou choisir entre chorus/delay et régler leurs paramètres.



Fonctions des paramètres d'effet du mixeur (p. 92)

26. Bouton REVERB

Pressez-le pour accéder aux écrans où vous pouvez ajuster le volume (niveau d'envoi ou Send Level) depuis chaque piste vers la boucle d'effet reverb (p.36) régler les paramètres de reverb.



Fonctions des paramètres d'effet du mixeur (p. 92)

27. PHRASE TRAINER

Ces boutons à faire les réglages pour la fonction Phrase Trainer.

- **Bouton CENTER CANCEL :**

Quand vous utilisez le Phrase Trainer, ce bouton commute On/Off la fonction Center Cancel qui annule la voix ou tout autre son qui se fait au centre du champ stéréo. Avec un réglage On, l'indicateur du bouton est allumé.



Annulation du son central (p. 85)

- **Bouton TIME STRETCH Button:**

Quand vous utilisez le Phrase Trainer, ce bouton commute On/Off la fonction Time Stretch, qui permet de ralentir la vitesse de reproduction sans changer la hauteur du son. Avec un réglage On, l'indicateur du bouton est allumé.



Ralentissement de la vitesse (p. 85)

28. RHYTHM GUIDE

Ces commandes servent aux réglages de la fonction de guide rythmique.

- **Commande LEVEL :**

Cette commande ajuste le volume du guide rythmique

- **Bouton AUTO/ON/OFF :**

Ce bouton règle la fonction de guide rythmique sur Auto/On/Off.

- **Bouton PATTERN/TEMPO :**

Pressez-le pour accéder à un écran où vous pouvez régler le pattern et le tempo du rythme.

• Bouton TAP

En pressant ce bouton à intervalles réguliers, vous pouvez régler le tempo du guide rythmique.

29. Bouton UTILITY

Pressez-le pour accéder à diverses fonctions, dont l'édition de pistes, la gestion de morceaux, et les procédures sur disque.

30. Bouton UNDO/REDO

Ce bouton annule le dernier enregistrement ou processus d'édition accompli pour que les données reviennent à leur statut précédent. Si vous pressez une nouvelle fois ce bouton, vous retrouvez l'enregistrement ou la procédure d'édition comme avant annulation.

31. Molette TIME/VALUE

Normalement, cette molette sert à se déplacer dans le morceau (avance ou retour rapide). Quand vous faites des réglages pour diverses fonctions, cette molette sert également à modifier la valeur des réglages.

32. Bouton EXIT/NO

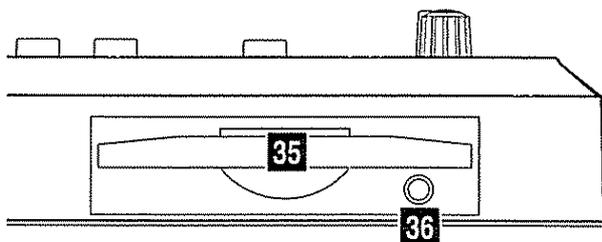
Pressez ce bouton pour retourner à l'écran précédent ou pour annuler une procédure.

33. Bouton ENTER/YES

Pressez ce bouton pour spécifier un choix ou pour entériner une programmation.

34. Boutons CURSOR (Flèches)

Utilisez ces boutons pour déplacer le curseur.



35. Lecteur de disque Zip

C'est un lecteur dans lequel un disque Zip est inséré pour stockage des données enregistrées. L'enregistrement n'est pas possible sans disque inséré.

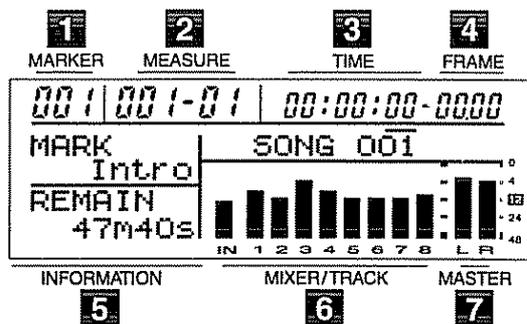
36. Bouton d'éjection

Utilisez ce bouton pour retirer le disque Zip. La machine doit être sous tension pour que vous puissiez retirer le disque Zip. Ce bouton s'allume en vert quand le disque est en utilisation.



Si vous devez retirer le disque après que l'appareil ait été éteint, il vous faut d'abord le rallumer et presser le bouton d'éjection pour retirer le disque. Essayer de retirer le disque en force pourrait endommager le lecteur.

Afficheur



Les informations sont affichées graphiquement dans différents écrans menus et de réglage de paramètres.

1. MARKER

Indique le numéro du marqueur situé à l'emplacement actuel. Si aucun marqueur n'est assigné à l'emplacement actuel, c'est le numéro du marqueur précédent qui s'affiche. Affiche "---" si l'emplacement actuel est situé avant le premier marqueur numéro "001", ou si aucun marqueur n'est assigné.

2. MEASURE

Indique le numéro de mesure et le temps de l'emplacement actuel. Le numéro de gauche correspond à la mesure et le numéro de droite au temps.

3. TIME

La valeur absolue en temps de l'emplacement actuel dans le morceau est affichée sous la forme "*** heures ** minutes ** secondes."

4. FRAME

Indique le nombre d'images auxquelles correspond exactement l'emplacement actuel dans le morceau. Quand le BR-8 sort d'usine, elle est réglée sur une base de 30 images (non-drop) par seconde. C'est une caractéristique utilisée par le MTC (MIDI Time Code), et lorsque vous synchronisez le BR-8 avec un autre appareil via MIDI, vous devez faire correspondre les réglages MTC des deux appareils.



Synchronisation d'un séquenceur MIDI avec le BR-8 (p. 73)

5. INFORMATION

En mode de reproduction, affiche les informations concernant le morceau (nom des marqueurs, temps restant disponible pour l'enregistrement).

6. MIXER/TRACK

En mode de lecture, cette zone affiche graphiquement le

niveau de volume des instruments en entrée et de chaque piste. Quand le BR-8 sort d'usine, il est réglé pour indiquer le niveau d'entrée INPUT LEVEL ou le niveau de volume du signal passant au travers des faders de piste (niveau après le fader ou "post-fader"). Si vous désirez visualiser le volume d'entrée INPUT LEVEL ou le niveau de volume du signal avant passage par les faders de piste (pre-faders), référez-vous à "Commuter de l'écran indicateurs de niveau" (p. 82).

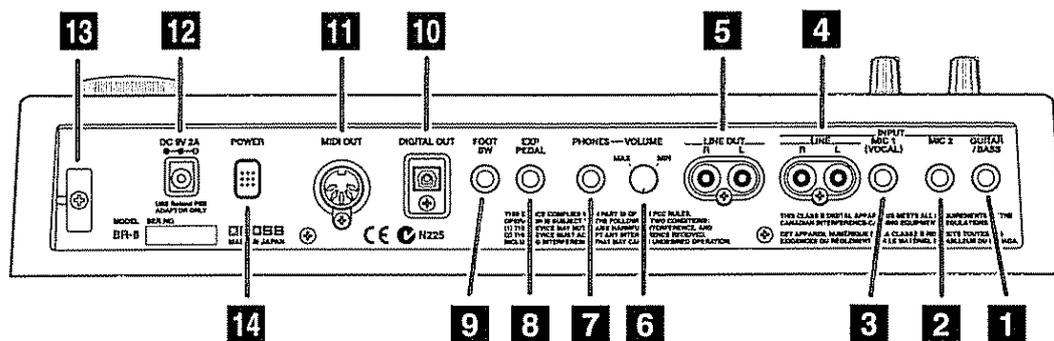
7. MASTER

En mode de lecture, cette zone affiche graphiquement le niveau de volume du signal passant au travers du fader MASTER.



Si vous trouvez l'afficheur difficile à lire, consultez "Réglage du contraste de l'afficheur" (p. 108).

Face arrière



1. Prise GUITAR/BASS

C'est une prise d'entrée haute impédance, autorisant la connexion directe d'une guitare ou d'une basse.

2. Prise MIC 2

C'est une prise jack d'entrée symétrique pour un micro

* Si un instrument et un micro sont respectivement connectés à la prise GUITAR/BASS et à la prise MIC2, la prise GUITAR/BASS est automatiquement sélectionnée.

3. Prise MIC 1 (VOCAL)

C'est une prise d'entrée jack symétrique pour un micro.

4. Prises LINE (entrée ligne)

Ce sont des prises d'entrée pour les signaux audio analogiques. Vous pouvez les utiliser pour y connecter un appareil audio externe tel qu'un lecteur de CD, un clavier, une boîte à rythmes ou un module de sons.

5. Prises LINE OUT

Ce sont des prises de sortie du signal audio analogique. Elles peuvent être reliées à un enregistreur de MD ou à cassette pour faire un enregistrement analogique en sortie du BR-8.

6. Commande PHONES VOLUME (volume des écouteurs)

Cette commande ajuste le volume des écouteurs.

7. Prise PHONES (écouteurs)

Une paire d'écouteurs stéréo vendue séparément peut être connectée ici.

8. Prise EXP PEDAL (pédale d'expression)

Une pédale d'expression vendue séparément (EV-50, FV-300L) peut être connectée à cette prise. Avec une pédale d'expression, vous pouvez utiliser le processeur d'effets interne pour appliquer un effet pédale wah-wah ou d'autres effets.

9. Prise FOOT SW (pédale commutateur)

Une pédale commutateur vendue séparément (DP-2, FS-5U) peut être connectée à cette prise. Vous pouvez l'utiliser pour lancer/arrêter un morceau, ou pour accomplir un enregistrement par insertion (Punch In/Out).



Comment utiliser une pédale commutateur (p. 41)

10. Connecteur DIGITAL OUT

C'est un connecteur optique qui produit un signal audio numérique. Il produit le même son que les prises LINE OUT. La sortie du BR-8 peut être enregistrée en numérique dans un magnétophone DAI ou enregistreur de MD.

11. Connecteur MIDI OUT

Ce connecteur transmet les messages MIDI. Connectez-le au connecteur MIDI IN d'un appareil MIDI externe (boîte à rythmes ou séquenceur).

12. Prise AC ADAPTOR

Connectez à cette prise l'adaptateur secteur fourni.



Veillez à n'utiliser que l'adaptateur PSB-UNIVERSAL AC. L'emploi de tout autre adaptateur pourrait entraîner une surchauffe ou un mauvais fonctionnement.

13. Crochet d'enroulement du câble

Pour prévenir la déconnexion accidentelle du câble de l'adaptateur secteur, enroulez-le autour de ce crochet. Si l'adaptateur secteur se déconnecte durant le fonctionnement, des données enregistrées qui peuvent être importantes risquent d'être perdues.

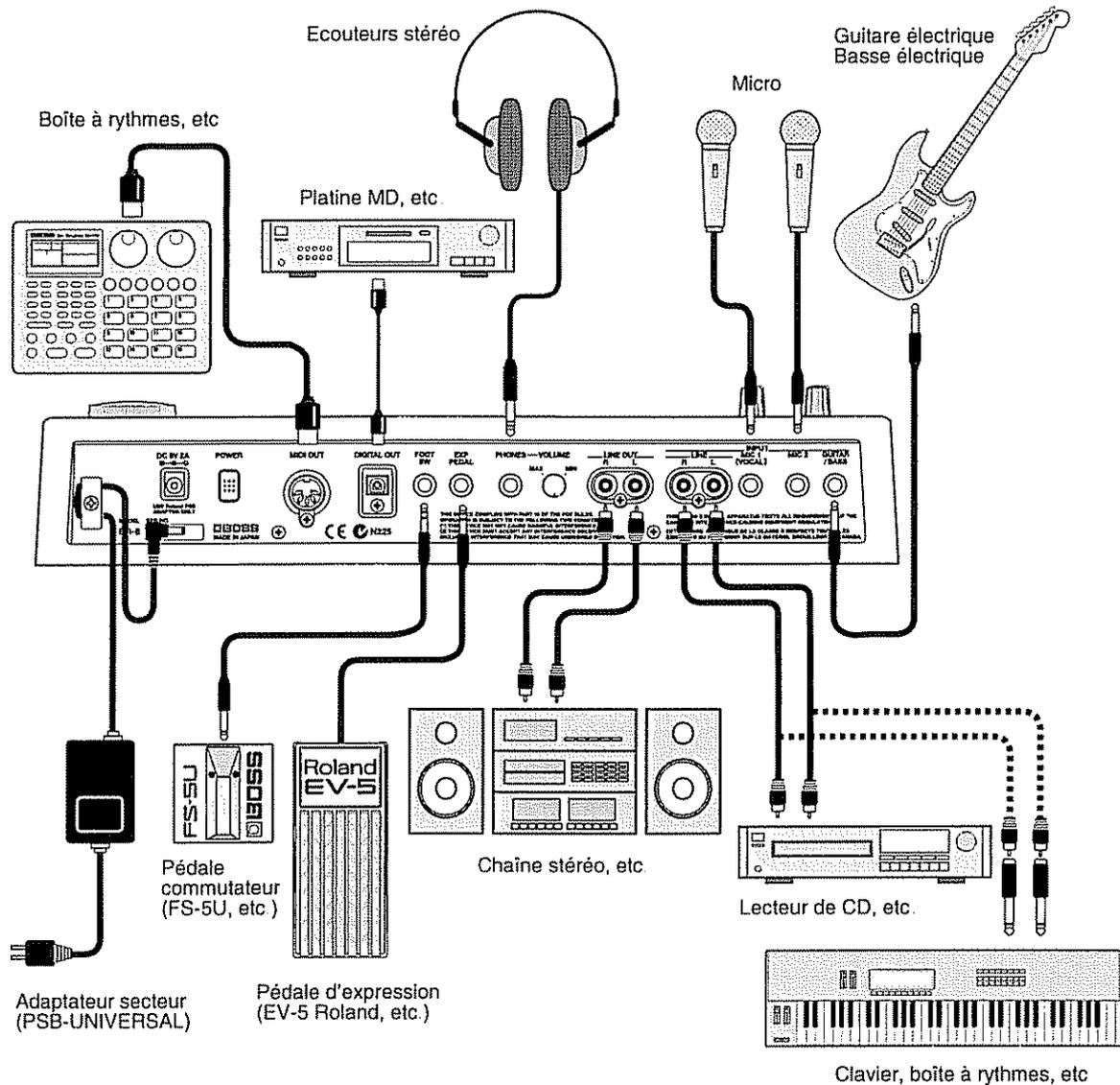
14. Commutateur POWER

C'est le commutateur d'alimentation qui met le BR-8 sous/hors tension.

Ecoute des démonstrations

Etape 1. Connexion des appareils externes

Faites les connexions comme indiquées dans le schéma suivant. Tous les appareils doivent être éteints avant de faire toute connexion.

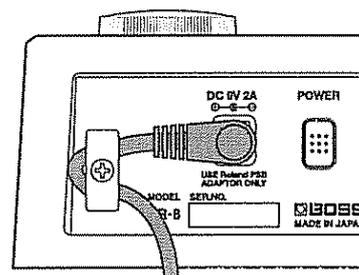


NOTE

Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous vos appareils avant de faire toute connexion.

* Si vous placez le micro d'une guitare près du lecteur de disque Zip, du bruit peut être entendu. Si le bruit est un problème, éloignez la guitare du BR-8.

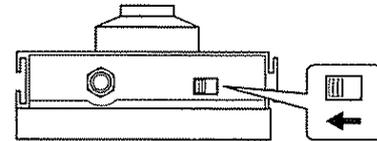
* Pour prévenir l'interruption accidentelle d'alimentation de votre appareil (si la fiche venait à se détacher par inadvertance) et pour éviter les contraintes excessives au câble de l'adaptateur secteur, enroulez ce dernier autour du crochet, comme indiqué dans l'illustration.



Ecoute des démonstrations

- * N'utilisez que la pédale d'expression spécifiée (EV-5, vendue séparément). En connectant toute autre pédale d'expression, vous risqueriez de provoquer des mauvais fonctionnements et/ou d'endommager l'appareil
- * Un effet de ré-injection du son ou "larsen" peut être produit selon l'emplacement des microphones par rapport aux enceintes. Vous pouvez y remédier en :
 1. Changeant l'orientation du(des) micropho(ne)s.
 2. Eloignant le(s) micropho(ne)s des enceintes
 3. Baisant le volume des enceintes

- * Si vous connectez une pédale commutateur (FS-5U, vendue séparément) à la prise FOOT SW, réglez son commutateur de polarité comme ci-dessous. A moins que le commutateur de polarité ne soit correctement réglé, la pédale commutateur ne fonctionnera pas comme vous le désirez.

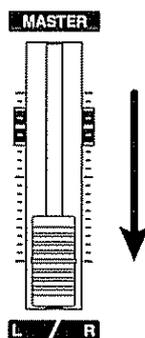


Commutateur de polarité

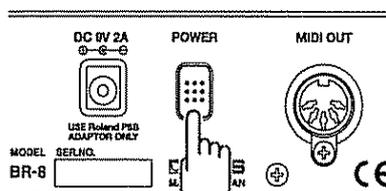
Etape 2. Mise sous tension

Une fois les connexions terminées, mettez sous tension les différents appareils dans l'ordre spécifié. En les allumant dans un ordre différent, vous risqueriez de provoquer des mauvais fonctionnements et/ou dommages aux enceintes et autres appareils.

1. Vérifiez les points suivants avant de mettre sous tension.
 - Le BR-8 est-il correctement connecté aux appareils externes?
 - Les commandes de volume du BR-8 et des appareils connectés ont-elles été baissées en position minimale?
2. Baissez le fader MASTER du BR-8.



3. Mettez sous tension tout appareil connecté aux prises d'entrée Input (GUITAR/BASS, MIC2, MIC1, LINE IN).
4. Utilisez le commutateur POWER situé en face arrière pour mettre sous tension le BR-8.



- * Cet appareil est doté d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est nécessaire avant qu'il ne fonctionne normalement

5. Mettez sous tension les équipements connectés aux prises de sortie (LINE OUT, DIGITAL OUT).



Veillez à ce que l'adaptateur secteur ne vienne pas se déconnecter durant l'utilisation. Si c'était le cas, les données enregistrées pourraient être perdues

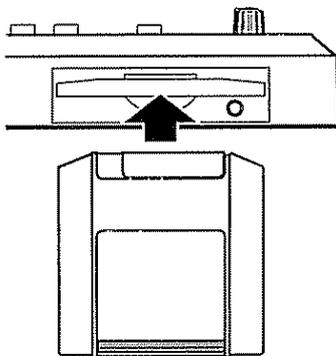
Etape 3. Ecoute des démonstrations

Le disque fourni contient des démonstrations. Pour écouter les démonstrations, utilisez la procédure suivante.



Utiliser les données de morceau fournies avec ce produit pour tout autre but que l'appréciation privée et personnelle sans la permission du détenteur des droits est interdit par les lois en vigueur. De plus, ces données ne doivent pas être copiées ni utilisées dans une œuvre soumise à copyright sans la permission du détenteur des droits.

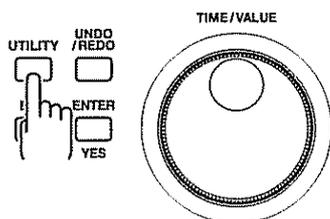
Insérez un disque de démonstration dans le lecteur Zip.



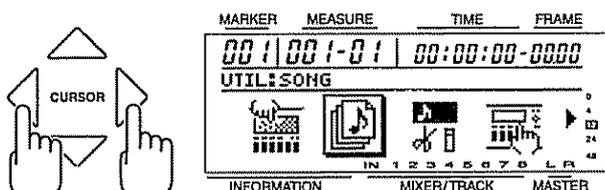
Sélection d'un morceau

Si vous utilisez un disque pour la première fois, le morceau n°1 sera automatiquement sélectionné et les données nécessaires à la reproduction du morceau seront chargées. Une fois le chargement terminé, le nom du morceau s'affiche. Pour passer à un autre morceau, utilisez la procédure suivante pour sélectionner le morceau désiré.

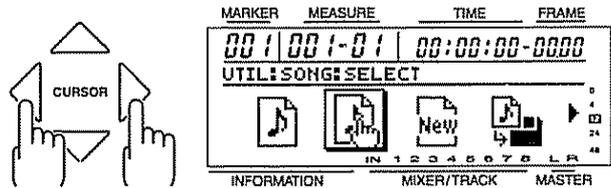
1. Pressez [UTILITY].



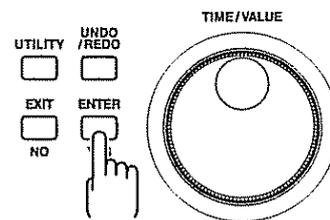
2. Utilisez CURSOR [◀][▶] pour sélectionner l'icone de morceau et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀][▶] pour sélectionner l'icone de sélection de morceau.

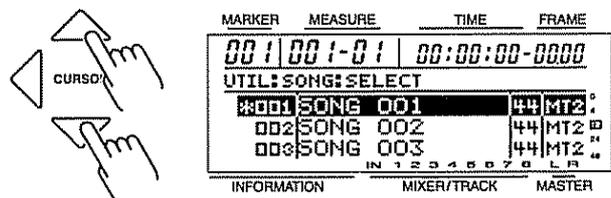


4. Pressez [ENTER], et la liste de morceaux apparaîtra.

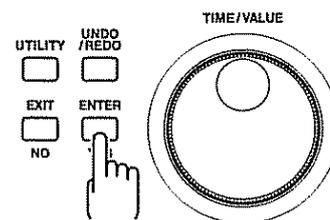


Un astérisque "*" est ajouté du début du morceau actuellement employé. Un symbole de protection du morceau (🔒) s'affiche à droite d'un morceau protégé.

5. Utilisez CURSOR [▲][▼] pour sélectionner le morceau que vous désirez écouter.



6. Pressez [ENTER].



■ Si vous avez enregistré/édité ou modifié les réglages de la section Mixer ou le Patch d'effets du morceau (p. 86)

A cet instant, un écran apparaîtra, vous demandant si vous désirez sauvegarder les données enregistrées, le résultat de votre travail, le statut actuel de la section de mixage et les changements apportés au Patch du morceau.

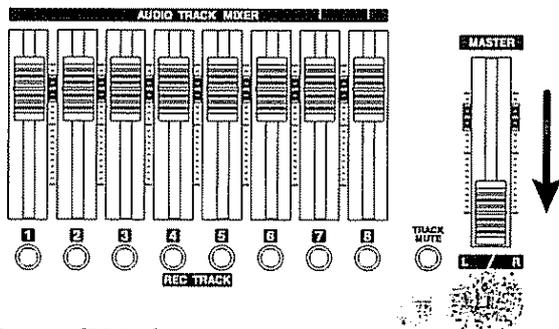


- * Si vous désirez retrouver exactement le même statut de reproduction à la prochaine lecture, pressez [YES]. Si vous désirez retourner au statut d'origine, pressez [NO]. Si vous pressez [NO], toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies pour le morceau actuellement sélectionné, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch du morceau ne seront pas conservés. Prenez donc le temps de faire votre choix.
- * Si vous désirez simplement faire reproduire les démonstrations, il n'y a pas à vous soucier de cela. Même après avoir modifié les réglages, vous pouvez presser [NO] pour annuler tous vos essais.

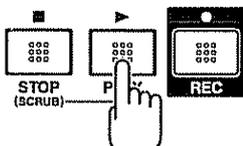
7. Le morceau que vous avez sélectionné sera chargé.

Reproduction du morceau

1. Amenez les faders de piste 1-8 aux positions indiquées ci-dessous et baissez le fader MASTER.



2. Pressez [PLAY].



Le morceau commencera. Montez progressivement le fader MASTER pour ajuster le volume.

MEMO

En déplaçant les faders de piste, vous pouvez écouter individuellement les sons enregistrés sur chaque piste ou écouter le morceau avec votre propre balance de volume. Vous pouvez également utiliser le bouton [MUTE] pour couper toute piste selon vos désirs.



Coupage (réduction au silence) d'une piste (p. 35)

En tenant enfoncé [FF], le morceau avance plus rapidement. En tenant enfoncé [REW], le morceau revient en arrière. Pour retourner au début du morceau, pressez [ZERO].

Vous pouvez vous déplacer dans le morceau à l'aide des méthodes suivantes

Déplacement dans le morceau

A propos de l'indication temporelle de la position actuelle

La position temporelle affichée correspond au MTC (MIDI Time Code), et s'affiche sous la forme "*** heures ** minutes ** secondes ** images ** sous images".

Le format de Time Code peut différer selon l'équipement que vous utilisez. Si vous utilisez le MTC pour synchroniser un autre appareil, vous devez régler les deux machines pour qu'elles utilisent le même format de Time Code. A sa sortie d'usine, le BR-8 est réglé sur 30 images (non-drop) par seconde (p. 74).

Au début de l'interprétation

Pour revenir au premier son enregistré dans le morceau, utilisez la procédure suivante.

1. Tenez enfoncé [STOP] et pressez [REW].
La piste virtuelle sélectionnée pour chaque piste sera contrôlée et vous reviendrez à l'emplacement où est enregistré le premier son du morceau.

A la fin de l'interprétation

Pour accéder au dernier son enregistré dans le morceau, utilisez la procédure suivante

1. Tenez enfoncé [STOP] et pressez [FF].
La piste virtuelle sélectionnée pour chaque piste sera contrôlée et vous accéderez au dernier son enregistré dans le morceau

Par unités heure/minute/seconde/ image/sous-image

La zone TIME de l'afficheur indique la position actuelle en terme d'heures/minutes/secondes/images/sous-images.

1. Sélectionnez la valeur que vous désirez changer.
Utiliser CURSOR [◀][▶] pour sélectionner la valeur de temps que vous désirez changer.

2. Changez la valeur.

Utilisez la molette TIME/VALUE pour changer la valeur.

Par mesure/temps

La zone MEASURE de l'afficheur indique la position actuelle en termes de numéro de mesure et nombre de temps. Pour des détails sur les réglages de mesure et temps, et la façon dont ils correspondent au morceau, référez-vous à "Emploi du guide rythmique (p. 32).

1. Sélectionnez la valeur que vous désirez changer.

Pour vous déplacer de mesure en mesure, utilisez [CURSOR] pour sélectionner le numéro sur la gauche de la zone MEASURE. Pour vous déplacer de temps en temps, sélectionner le numéro à droite de la zone MEASURE.

2. Changez la valeur.

Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la valeur de mesure/temps à laquelle vous désirez accéder.

Par numéro de marqueur

La zone MARKER de l'afficheur indique le numéro du marqueur correspondant à la position actuelle. Si aucun marqueur n'a été mémorisé, l'affichage sera "---"

Utilisez [CURSOR] pour sélectionner le numéro dans la zone MARKER, et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le numéro du marqueur auquel vous désirez accéder.

Sélection de variations du morceau

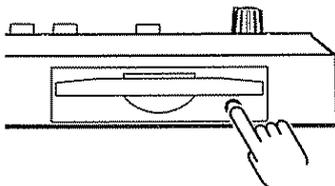
Les démonstrations contiennent diverses variations qui ont été enregistrées à l'aide des pistes virtuelles (V-tracks, p 9).

En changeant de piste virtuelle, vous pouvez écouter des variations telles que différents solos de guitare ou voix.

Pour des détails sur la commutation des pistes virtuelles, référez-vous à "Commutation des pistes virtuelles" (p. 44)

Etape 4. Retrait du disque de démonstration

1. Pressez le bouton d'éjection.



actuellement sélectionné, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch du morceau ne seront pas conservés. Prenez donc le temps de faire votre choix. Le disque sera éjecté.

■ Si vous avez enregistré/édité ou modifié les réglages de la section Mixer ou le Patch d'effets du morceau (p. 86)

A cet instant, un écran apparaîtra, vous demandant si vous désirez sauvegarder les données enregistrées, le résultat de votre travail, le statut actuel de la section de mixage et les changements apportés au Patch du morceau.

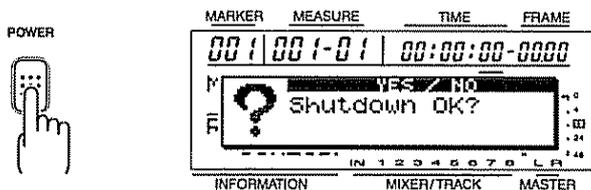


* Si vous désirez retrouver exactement le même statut de reproduction à la prochaine lecture, pressez [YES]. Si vous désirez retourner au statut d'origine, pressez [NO]. Si vous pressez [NO], toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies pour le morceau

Etape 5. Mise hors tension (extinction)

Utilisez l'ordre opposé à celui de la mise sous tension (p. 22), pour éteindre chaque appareil.

Lorsque vous pressez le commutateur POWER du BR-8, le message suivant apparaît



Si vous désirez vraiment éteindre, pressez [YES]. Quand vous pressez [YES], les données de Patch personnel ou User (p. 86) sont sauvegardées en interne pour que vous retrouviez la même configuration à la prochaine mise sous tension. Lorsque la procédure de sauvegarde est terminée, le BR-8 se met automatiquement hors tension (Shutdown).

■ Si un disque est inséré

Quand le commutateur POWER du BR-8 est pressé, il sauvegarde les données nécessaires sur le disque et en mémoire interne, puis s'éteint automatiquement. Si une quelconque procédure d'enregistrement/édition a été accomplie, ou s'il y a eu des changements apportés aux paramètres de mixage, un écran apparaîtra, vous demandant si vous désirez ou non sauvegarder ces données.

NOTE

Vous devez utiliser le commutateur POWER pour éteindre le BR-8. Les données enregistrées, réglages de mixeur et données de Patch d'effets ne sont pas immédiatement sauvegardés lors de la procédure, mais sont sauvegardés sur disque et en mémoire interne, lorsque vous sauvegardez le morceau ou éteignez l'appareil. Cela signifie que si vous éteignez l'appareil en débranchant l'adaptateur secteur, plutôt que d'utiliser le commutateur POWER, les données enregistrées, réglages de mixage et données de Patch d'effets seront perdus. Soyez-en averti.



Si vous pressez [YES], les données seront sauvegardées sur disque et en mémoire interne, et les réglages actuels seront restaurés à la prochaine mise sous tension. Si vous pressez [NO], tous les enregistrements, éditions et changements de paramètre qui ont été accomplis depuis la dernière mise sous

tension seront perdus.

* Si vous avez simplement reproduit les morceaux de démonstration, vous n'avez pas à vous soucier de cela. Même si vous avez enregistré par inadvertance ou modifié les réglages, vous pouvez presser [NO] pour annuler toutes vos procédures.

NOTE

Avant de déconnecter l'adaptateur secteur de la prise murale, assurez-vous que le BR-8 est réellement hors tension (c'est-à-dire que son afficheur est éteint). Ne déconnectez jamais l'adaptateur secteur alors que les données sont en cours de sauvegarde, car cela causerait la perte des données enregistrées ou éditées (réglages de mixage, données de Patch d'effets ou équivalent).

Enregistrement/Reproduction

Etape 1. Mettez sous tension

Comme décrit dans "Connexion d'appareils externes" (p.21) et "Mise sous tension" (p.22), terminez les connexions appropriées et mettez sous tension.

Etape 2. Préparez un disque

Le BR-8 écrit les données enregistrées directement sur disque. Il faut donc un disque pour pouvoir enregistrer.



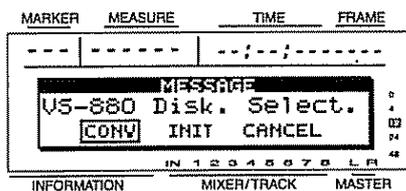
Disques Zip (p. 11)

Insertion du disque

Insérez le disque dans le lecteur. Le disque de démonstration a une quantité d'espace libre limitée, mais si vous désirez enregistrer une certaine durée de données, vous devrez soit effacer un morceau de démonstration, soit vous doter d'un autre disque. Pour la procédure d'effacement d'un morceau, référez-vous à "Effacement d'un morceau" (p. 60).

Si vous insérez un disque de la gamme VS

Les données de morceau qui ont été créées par un enregistreur de la gamme VS Roland (tel que VS-880/840) ne peuvent être employées telles quelles par le BR-8. Si vous insérez de tels disques, un message s'affichera avec une indication de sélection, vous demandant si vous désirez convertir les données dans un format pouvant être utilisé par le BR-8, ou si vous désirez initialiser le disque.



1. Pour convertir, sélectionnez "CONV" et pressez [ENTER].

Pour des détails, référez-vous à "Conversion de morceaux" (p. 63, étape 6)

2. Pour initialiser le disque et pouvoir l'utiliser, sélectionnez "INIT" et pressez [ENTER].

* Quand vous initialisez un disque, toutes les données qui ont été stockées sur ce disque seront perdues. Si vous décidez de ne pas convertir, ni initialiser, sélectionnez "CANCEL" et pressez [ENTER]. Le disque sera éjecté.

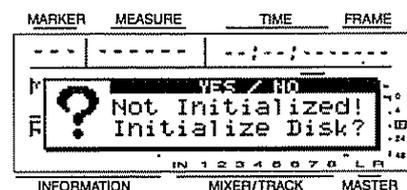
Initialisation d'un disque — Initialize

Cette procédure n'est pas nécessaire lorsque vous utilisez un disque qui a déjà été employé par le BR-8, ou qui a été converti pour être utilisé par le BR-8

? Qu'est-ce qu'une initialisation?

Avant qu'un disque neuf ou préalablement utilisé pour un ordinateur puisse être utilisé par le BR-8, ce disque doit être préparé pour son utilisation spéciale par le BR-8. Ce processus est appelé **Initialisation**.

Si le disque inséré ne se conforme aux nécessités du BR-8, l'écran affichera un message et vous demandera "Initialize Disk?" (Initialisation du disque?). Si cela se produit, suivez la procédure donnée ci-dessous



1. Si vous désirez initialiser le disque, pressez [YES]. Si vous ne désirez pas initialiser le disque, pressez [NO].

* Quand vous initialisez un disque, toutes les données qui ont été stockées sur ce disque seront perdues. Si vous décidez de ne pas initialiser, pressez [NO] et vous pourrez retirer le disque sans l'avoir initialiser

Si vous pressez [YES] à l'étape 1, le message "Sure?" (Etes-vous sûr?) apparaît, vous demandant de confirmer que vous désirez vraiment poursuivre l'initialisation

2. Pour initialiser, pressez [YES] une fois encore.

Le disque sera initialisé

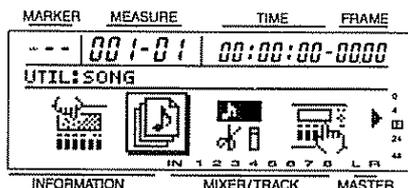
* Lorsque l'initialisation est exécutée, un nouveau morceau est automatiquement créé. A cet instant, le type de données sélectionné est STANDARD (MT2)

Etape 3. Sélection du morceau à enregistrer

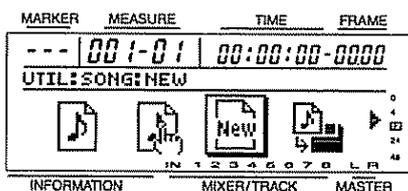
Si le disque inséré contient plusieurs morceaux, le morceau qui était sélectionné lors de la dernière extinction sera automatiquement sélectionné. Si vous désirez sélectionner un autre morceau, utilisez la procédure suivante.

Création d'un nouveau morceau

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀|▶] pour sélectionner l'icone de morceau et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀|▶] pour sélectionner l'icone de nouveau morceau (New) et pressez [ENTER].



L'afficheur indiquera "Data Type" (type de donnée).

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le type de donnée.

Pour des détails sur le type de donnée, référez-vous à l'explication qui suit "Qu'est-ce que le type de donnée?".

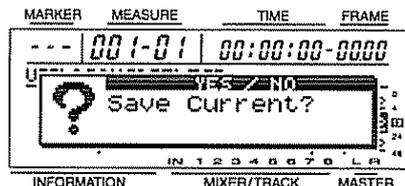


* Le BR-8 utilise une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz. Il n'est pas possible de la changer.

5. Utilisez CURSOR [▽] pour sélectionner "GO", et pressez [ENTER].

■ Si vous avez enregistré/édité ou modifié les réglages de la section Mixer ou le Patch d'effets du morceau (p. 86)

A cet instant, un écran apparaîtra, vous demandant si vous désirez sauvegarder les données enregistrées, le résultat de votre travail, le statut actuel de la section de mixage et les changements apportés au Patch du morceau.



* Si vous désirez retrouver exactement le même statut de reproduction à la prochaine lecture, pressez [YES]. Si vous désirez retourner au statut d'origine, pressez [NO]. Si vous pressez [NO], toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies pour le morceau actuellement sélectionné, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch du morceau ne seront pas conservés. Prenez donc le temps de faire votre choix. L'écran indicateur de niveau apparaît et vous pouvez enregistrer de nouveaux morceaux. Pour sélectionner un autre morceau, utilisez la procédure "Sélection d'un morceau" (p. 23).

? Qu'est-ce que le type de donnée?

Dans le BR-8, vous pouvez spécifier le **type de donnée (Data Type)** lorsque vous créez un nouveau morceau. Cela vous permet de sélectionner une combinaison de qualité audio et de durée d'enregistrement appropriée à ce que vous désirez enregistrer. Les types de donnée suivants sont disponibles.

* Le type de donnée ne peut plus être changé après création du morceau.

● STANDARD (MT2) (multitrack 2):

Des trois types, c'est celui qui fournit la plus haute qualité audio. Il est souhaitable lorsque vous désirez utiliser beaucoup le report de piste à piste. Normalement, c'est le mode que vous sélectionnerez.

● LIVE (LV1) (live 1):

Autorise un temps d'enregistrement plus grand que "MT2". Vous pouvez l'utiliser lorsque la capacité du disque est limitée ou lorsque vous enregistrez une prestation en direct.

● LONG (LV2) (live 2):

Des trois types, il fournit la plus longue durée d'enregistrement.

<Durée d'enregistrement>

Les trois modes vous permettent d'obtenir les durées d'enregistrement suivantes sur un seul disque (ces temps concernent un disque de capacité de 100 Mo si vous n'utilisez qu'une seule piste).

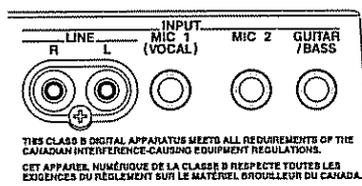
Type de donnée	Durée d'enregistrement
STANDARD (MT2)	environ 50 minutes
LIVE (LV1)	environ 60 minutes
LONG (LV2)	environ 75 minutes

- * Les données d'enregistrement ci-dessus sont approximatives. Elles peuvent être légèrement inférieures en fonction du nombre de morceaux créés.
- * Les durées d'enregistrement ci-dessus ne concernent qu'une piste. Par exemple, si vous enregistrez sur les 8 pistes, chaque piste pourra enregistrer un huitième du temps indiqué ci-dessus.
- * Le BR-8 ne peut utiliser que des disques Zip de 100 Mo.

Etape 4. Connexion de vos instruments

Sélection de la prise servant aux connexions

Le BR-8 a différentes prises d'entrée qui permettent à divers instruments d'être connectés. Utilisez les prises appropriées à votre cas.



GUITAR/BASS

Une guitare ou une basse électrique peuvent être connectées à cette prise. Comme c'est une prise à haute impédance, une guitare ou une basse peuvent y être directement connectées.

- * Si vous placez le micro d'une guitare près du lecteur Zip, du bruit peut se faire entendre. Si cela est un problème, éloignez la guitare du BR-8.

MIC 2

Cette prise sert à connecter un microphone. C'est une entrée de type jack qui autorise des connexions symétriques ou asymétriques. Utilisez-la pour brancher microphone pour enregistrer une guitare acoustique ou pour enregistrer un chœur en conjonction avec MIC 1. Toutefois, si une fiche est déjà insérée dans la prise GUITAR/BASS, c'est cette dernière qui aura priorité.

- * Lorsque vous connectez une guitare électro-acoustique via un câble blindé, utilisez la prise GUITAR/BASS.

MIC 1

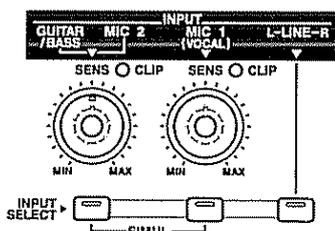
Cette prise sert à la connexion d'un microphone. C'est une entrée de type jack qui permet les connexions symétriques ou asymétriques. Pour enregistrer une voix, utilisez-la.

LINE

Ce sont des prises d'entrée stéréo qui peuvent être reliées à la sortie d'un appareil audio, tel qu'un lecteur de CD ou radio-cassette, ou une boîte à rythmes, un module de sons externe ou un clavier.

Pressez le(s) bouton(s) INPUT SELECT correspondant à l'instrument à enregistrer.

Sélectionnez la source (entrée ou Input) que vous désirez enregistrer. L'indicateur du(des) bouton(s) sélectionné(s) s'allumera.



[GUITAR/BASS, MIC 2]

A sélectionner quand vous désirez enregistrer un instrument connecté en prise GUITAR/BASS ou un micro connecté en prise MIC 2.

[MIC 1]

A sélectionner quand vous désirez enregistrer un micro connecté en prise MIC 1.

[LINE]

A sélectionner quand vous désirez enregistrer un instrument ou un lecteur de CD connecté en prise LINE.

[SIMUL]

Lorsque vous désirez enregistrer simultanément voix et guitare ou pour enregistrer avec deux microphones, pressez [GUITAR/BASS, MIC 2] et [MIC 1] ensemble. Les deux indicateurs s'allumeront, vous permettant d'enregistrer simultanément les deux entrées.

* Si un instrument et un micro sont connectés respectivement aux prises GUITAR/BASS et MIC 2, la prise GUITAR/BASS sera automatiquement sélectionnée.

Réglage de la sensibilité d'entrée

Si l'entrée GUITAR/BASS, MIC 2, ou MIC 1 a été sélectionnée, utilisez la commande SENS correspondante pour ajuster la sensibilité d'entrée.

TRUC

Pour enregistrer avec la meilleure qualité audio possible, ajustez la sensibilité pour que l'indicateur CLIP ne s'allume qu'épisodiquement lorsque vous jouez ou chantez fort.

Ecoute du son (Ecoute de contrôle ou monitoring)

Vous pouvez écouter le son de l'instrument ou du micro connecté.

1. Baissez d'abord le curseur MASTER.
2. Tournez la commande INPUT LEVEL jusqu'en position centrale et montez progressivement le curseur MASTER.

A cet instant, utilisez la commande INPUT LEVEL pour ajuster le niveau d'entrée afin qu'il passe dans la plage -12 - 0 dB de l'indicateur de niveau "IN".

Utilisez la commande INPUT LEVEL et le curseur MASTER pour ajuster le volume.

Lors d'une écoute au casque, ajustez la commande PHONES VOLUME de la face arrière pour obtenir un volume d'écoute confortable.

MEMO

Pour des détails sur le réglage de volume de l'appareil connecté aux prises OUTPUT, référez-vous à son propre mode d'emploi.

Etape 5. Emploi d'effets — Effets par insertion

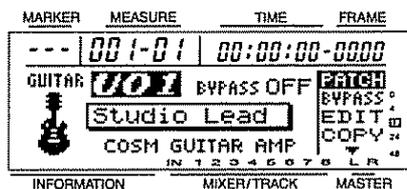
Le BR-8 contient deux types d'effet : les effets par insertion et les effets en boucle. Voici comment utiliser les effets par insertion.

? Qu'est-ce qu'un effet par insertion?

Un effet qui s'applique directement à une ligne de signal spécifique (dans le cas du BR-8, un entrée d'instrument ou de micro, ou une piste de reproduction) est appelé effet par insertion. Les unités d'effet connectées entre une guitare électrique et un ampli dans une prestation en direct sont également du type par insertion. Par opposition, les effets qui se connectent aux prises d'envoi/retour d'une table de mixage sont appelés effets en boucle (référez-vous en p. 36).

Changement de Patch

1. Pressez [EFFECTS].



2. Utilisez CURSOR [△] pour sélectionner "PATCH".

Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner les Patches à la suite, et le son d'effet changera conjointement. A cet instant, si Bypass est activé (pour que l'effet ne s'applique pas), il se désactivera automatiquement lorsque vous changez de Patch, aussi l'effet s'appliquera-t-il. Le nom du Patch est indiqué au centre de l'écran et le nom de l'algorithme est représenté dans la partie inférieure de l'écran. Sélectionnez le Patch d'effets désiré.

MEMO

Certains des Patches d'effets fournis disposent d'un effet accentué lorsque vous enregistrez en stéréo. Pour des détails sur l'enregistrement en stéréo, référez-vous à "Sélection de la piste à enregistrer" (p. 33).



Liste des Patches d'effets (feuille indépendante)

Liste des algorithmes d'effet par insertion (p. 94)

3. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran des paramètres de niveau.

? Qu'est-ce qu'un Patch?

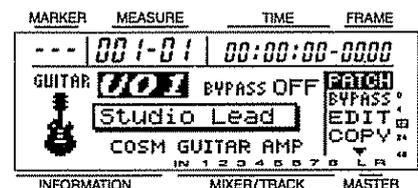
Le BR-8 dispose de nombreux effets pour guitare, voix, etc. Un ou plusieurs de ces effets peuvent être utilisés simultanément. Une telle combinaison d'effets (le type ou la séquence des effets connectés) est appelée un algorithme. De plus, chaque effet à différents paramètres (comparables aux commandes d'une pédale d'effet compacte) qui changent le son. Utilisés en conjonction avec l'algorithme, ces paramètres autorisent une plage virtuellement infinie de possibilités de création sonore, et l'ensemble de tous ces réglages est appelé un Patch. En changeant de Patch, vous pouvez appeler une combinaison totalement différente d'effets, de réglages On/Off et de valeurs de paramètre pour que le son soit totalement transformé en un instant.



Pour des détails sur l'emploi d'un effet par insertion, référez-vous à "Emploi d'un effet par insertion" (p. 86).

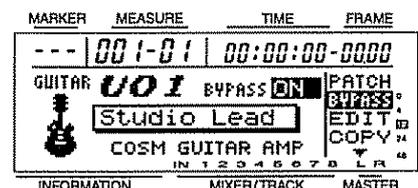
Commutation On/Off de l'effet

1. Pressez [EFFECTS].



2. Utilisez CURSOR [△] [▽] pour sélectionner "BYPASS".
3. Tournez la molette TIME/VALUE pour commuter On/Off l'effet.

Quand la désactivation (Bypass) est activée (On), l'indicateur EFFECTS s'éteint et le son est produit sans traitement par les effets.



4. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran des paramètres de niveau.

Etape 6. Emploi du guide rythmique

Lorsque vous enregistrez, il est pratique d'utiliser la fonction de guide rythmique intégrée. Même si vous n'enregistrez pas, elle peut servir de métronome.



Si vous enregistrez conjointement au guide rythmique, vous pourrez tirer parti des nombreuses fonctions pratiques telles que l'édition de piste d'interprétation par mesure et la synchronisation du morceau avec un appareil externe. Pour des détails, référez-vous à "Edition de piste" (p.50) et "Synchronisation du BR-8 avec un autre appareil MIDI" (p.72). Lorsque cette fonction est utilisée en conjonction avec la carte de tempo (Tempo Map), vous pouvez changer de tempo ou de motif rythmique durant le morceau. Pour des détails, référez-vous à "Création d'une carte de tempo" (p.70) et "Emploi de la carte de tempo pour piloter le guide rythmique" (p.71).

Produire le guide rythmique

Chaque fois que vous pressez RHYTHM GUIDE [AUTO/ON/OFF], vous passez en revue les réglages suivants.

- **AUTO:** clignotant

Le rythme commence à jouer quand vous pressez [PLAY] pour lancer la reproduction ou l'enregistrement. Quand vous pressez [STOP] pour l'arrêter, le rythme s'arrête conjointement.

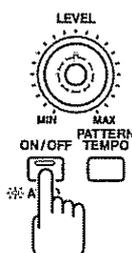
- **ON:** allumé

Le rythme joue constamment.

- **OFF:** éteint

Le rythme est désactivé.

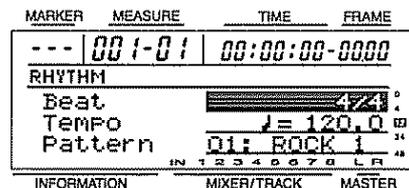
RHYTHM GUIDE



Le guide rythmique offre une variété de motifs rythmiques dont un métronome. Pour des détails sur les motifs rythmiques offerts, référez-vous à "Liste des motifs rythmiques" (feuille indépendante).

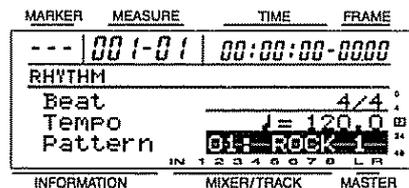
Changement de format de mesure

Pressez [PATTERN/TEMPO], et l'écran suivant apparaît. Utilisez CURSOR [△] pour sélectionner "Beat". Vous pouvez maintenant tourner la molette VALUE pour sélectionner les motifs rythmiques dans différents formats de mesure.



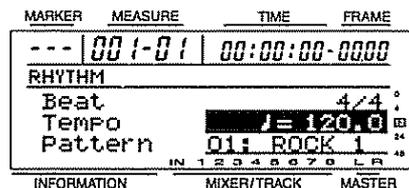
Changement de motif rythmique

Utilisez CURSOR [▽] pour sélectionner "Pattern". Vous pouvez maintenant tourner la molette TIME/VALUE pour changer de motif rythmique.



Changement de tempo

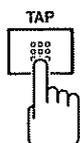
Utilisez CURSOR [△] [▽] pour sélectionner "Tempo". Vous pouvez maintenant tourner la molette VALUE pour changer le tempo.



Changement manuel du tempo

Vous pouvez déterminer le tempo en fonction de l'intervalle de pression du bouton [TAP]. Avec l'indicateur RHYTHM GUIDE [AUTO/ON/OFF] allumé, pressez [TAP] quatre fois ou plus à la suite et à la cadence voulue, et le tempo deviendra celui correspondant aux intervalles ainsi marqués.

* Si vous changez le tempo du guide rythmique durant la reproduction ou l'enregistrement, l'affichage de la zone Mesure peut ne plus correspondre au guide rythmique. Pour corriger cette disparité, pressez [STOP], utilisez [ZERO] pour retourner au début du morceau, puis faites reproduire ou enregistrer.

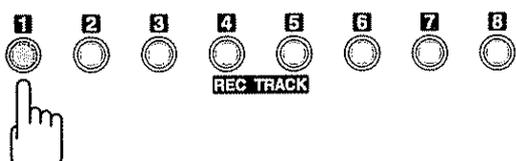


Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran d'indicateur de niveau.

Etape 7. Enregistrement

Sélection de la piste à enregistrer

Pressez un bouton REC TRACK pour sélectionner la piste que vous désirez enregistrer. Quand le bouton s'allume en rouge, la piste sélectionnée est prête à enregistrer.



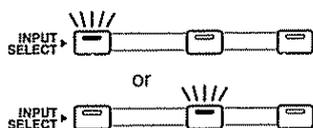
MEMO

Le statut de chaque piste est déterminé par la façon dont son bouton REC TRACK est allumé

- Eteint: une piste sans donnée enregistrée
- Vert: une piste contenant des données enregistrées
- Rouge: une piste sélectionnée pour l'enregistrement

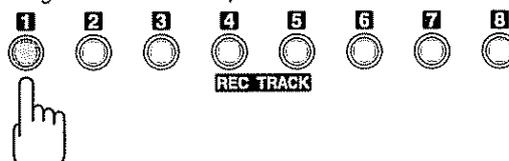
Si une piste qui a déjà été enregistrée est sélectionnée pour l'enregistrement, son indicateur alterne entre orange et vert. Pour en savoir plus sur la façon dont les boutons REC TRACK s'allument pour indiquer le statut de piste, référez-vous "Faces avant et arrière - 20. Boutons REC TRACK" (p. 16)

Si INPUT SELECT [GUITAR/BASS, MIC 2] ou [MIC 1] est allumé

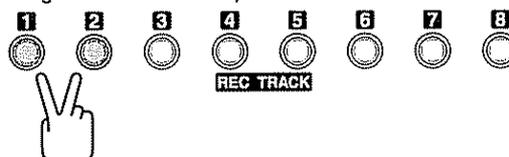


Comme la source est monophonique, vous utiliserez généralement une piste pour enregistrer en mono. Vous pouvez utiliser les boutons REC TRACK pour sélectionner une des pistes de 1 à 8. Toutefois, si vous désirez enregistrer en stéréo pour tirer le maximum parti d'un effet par insertion, pressez simultanément une paire de boutons REC TRACK : soit [1] et [2], [3] et [4], [5] et [6], ou [7] et [8]. Cela vous permet d'utiliser deux pistes et d'enregistrer en stéréo.

(Enregistrement en mono)



(Enregistrement en stéréo)



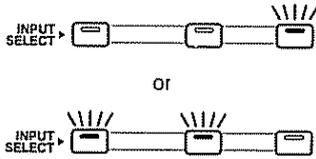
TRUC

Lorsque vous désirez répartir l'accompagnement guitare entre gauche et droite, une méthode est d'utiliser une technique appelée doublage, par laquelle le même accompagnement est enregistré deux fois sur des pistes indépendantes qui sont ensuite orientées respectivement sur la gauche et la droite. Le BR-8 dispose d'un effet par insertion appelé "DOUBL'N (doublage)" (p. 100) qui vous permet de produire un effet de doublage sans avoir à enregistrer deux fois. Après avoir fait vos réglages pour l'enregistrement stéréo à l'aide de deux pistes, vous pouvez utiliser "DOUBL'N" et jouer un accompagnement pour produire un effet doublage avec une spacieuse répartition gauche/droite. Cet effet "DOUBL'N" est également disponible comme effet en boucle. En utilisant l'effet en boucle "DOUBL'N", vous pouvez produire un effet de doublage même à partir d'un enregistrement monophonique sur une seule piste, ce qui vous autorise une utilisation plus efficace des pistes.

- * Lorsque vous utilisez l'effet en boucle "DOUBL'N" (p. 92), réglez le panoramique de reproduction sur l'extrême gauche ou l'extrême droite lorsque vous réglez les paramètres "DOUBL'N".

Pour des détails sur l'emploi des effets en boucle, référez-vous à "Emploi des effets en boucle". (p. 90).

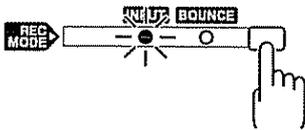
Si INPUT SELECT [LINE] ou [SIMUL] est allumé



Comme la source est stéréo, vous enregistrez normalement en stéréo à l'aide de deux pistes. Vous pouvez presser les paires de boutons REC TRACK [1] ou [2] pour sélectionner les pistes 1 et 2, ou 3 et 4, 5 et 6 ou encore 7 et 8 de façon comparable pour choisir une des quatre paires de pistes. Toutefois, si vous désirez mélanger l'entrée des canaux gauche et droit (L et R) et fusionner les résultats sur une seule piste, vous pouvez presser une fois encore le bouton REC TRACK [1] (si les pistes 1 et 2 sont sélectionnées) pour ne sélectionner que la piste 1. D'une façon similaire, vous pouvez spécifier n'importe laquelle des pistes de 1 à 8 comme destination de l'enregistrement.

Enregistrement

1. Pressez [REC MODE] pour faire s'allumer l'indicateur INPUT.



Sur le BR-8, vous pouvez presser [REC MODE] pour sélectionner un des deux modes d'enregistrement.

• INPUT:

Seule la source entrante (instrument ou micro) sera enregistrée sur la piste. Le son reproduit par les autres pistes ne sera que reproduit et non pas enregistré.

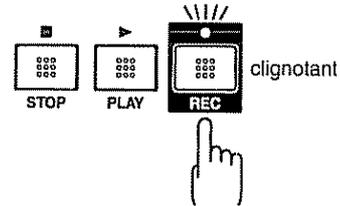
• BOUNCE:

Les sons des pistes reproduites en lecture seront combinés et enregistrés. Si INPUT SELECT est sélectionné, les sources entrantes telles qu'instrument ou micro pourront également être enregistrées sur une piste conjointement au son issu de la reproduction des autres pistes. Ici, nous expliquerons comment vous pourrez écouter le son des autres pistes tout en n'enregistrant que votre propre interprétation, aussi sélectionnez INPUT comme mode d'enregistrement.

* Chaque piste peut être soit lue, soit enregistrée. Par exemple, lorsque vous enregistrez deux pistes en stéréo, seules les pistes qui ne sont pas enregistrées peuvent être reproduites. Par exemple, seules 6 pistes peuvent être reproduites simultanément lorsque vous enregistrez en stéréo.

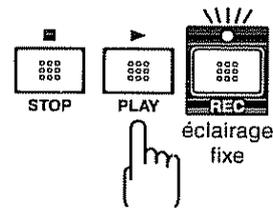
2. Pressez [REC].

[REC] clignotera en rouge et le BR-8 sera en mode d'attente d'enregistrement.



3. Pressez [PLAY].

Les boutons [REC] et REC TRACK passeront du statut rouge clignotant au statut rouge fixe et l'enregistrement commencera.



4. Pour stopper l'enregistrement, pressez [STOP].

Le bouton REC TRACK clignotera en orange et vert alternativement, indiquant que la piste contient des sons.

MEMO

Lorsque l'enregistrement se termine, la piste virtuelle (V-track) qui est sélectionnée comme destination d'enregistrement se voit automatiquement dotée d'un nom. Par exemple, si INPUT SELECT est réglé sur GUITAR/BASS et que vous enregistrez sur la piste virtuelle 2 de la piste 1, le nom qui sera assigné à cette piste sera "GUITR 1-2". Les pistes virtuelles ne sont automatiquement dotées d'un nom que lorsqu'elles sont enregistrées pour la première fois. Si vous désirez changer de nom, référez-vous à "Appellation d'une piste" (p. 45).

INPUT SELECT	Nom de V-track
GUITAR/BASS	GUITR*-*
MIC	MIC *-*
LINE	LINE *-*
SIMUL	SIMUL*-*

Etape 8. Reproduction d'une interprétation enregistrée

Reproduction

1. Pressez [ZERO] pour retourner au début du morceau.
2. Pressez [PLAY] pour lancer la reproduction.
Les boutons REC TRACK des pistes enregistrées s'allumeront en vert, indiquant que ces pistes sont maintenant lues.

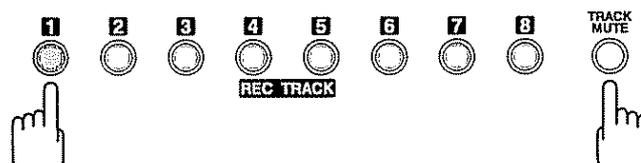
Réglage du volume de chaque piste

Utilisez les curseurs TRACK pour piloter le volume de lecture de chaque piste.

Neutralisation du son de certaines pistes — Mute

Durant la reproduction, tenez enfoncé [TRACK MUTE] et pressez un bouton REC TRACK allumé en vert.

Ce bouton passera au vert clignotant, et le son de cette piste sera neutralisé (réduit au silence). Si vous répétez la même procédure, le bouton se ré-allumera en vert, et le son de cette piste sera à nouveau entendu.



Etape 9. Ecoute d'une interprétation enregistrée pendant l'enregistrement d'une autre partie — Enregistrement multipiste.

Les pistes pour lesquelles le bouton REC TRACK s'allume en vert ou clignote alternativement en orange et vert contiennent déjà des sons enregistrés. Vous pouvez enregistrer votre interprétation sur d'autres pistes, tout en écoutant des interprétations préalablement enregistrées. Ce processus est appelé "enregistrement multipiste".



Qu'est-ce qu'un enregistrement multipiste?

Le processus d'écoute d'une interprétation préalablement enregistrée alors que vous enregistrez une nouvelle interprétation sur une autre piste est appelé enregistrement multipiste. Si vous enregistrez séparément chaque partie, telle que batterie, basse, clavier, guitare et voix sur différentes pistes, vous pouvez ensuite ajuster le volume et la position gauche/droite des instruments, ou remplacer l'interprétation d'une partie spécifique.

Sélection de la piste à enregistrer

Utilisez les boutons REC TRACK pour sélectionner la piste que vous enregistrerez ensuite. Si vous sélectionnez une piste à enregistrer différente des pistes préalablement enregistrées, vous pouvez écouter les interprétations déjà enregistrées tout en enregistrant une nouvelle interprétation sur une autre piste.

- * A cet instant, si vous sélectionnez une piste dont le bouton REC TRACK est allumé en vert comme destination de l'enregistrement, son indicateur passera au clignotement alterné entre orange et vert, et votre nouvelle interprétation remplacera l'interprétation préalablement enregistrée à cet emplacement.

Enregistrement

Pour enregistrer, utilisez la même procédure que dans "Etape 7. Enregistrement" (p. 33).

- * Si vous utilisez la commande INPUT LEVEL pour réduire le volume de la source entrante durant l'enregistrement, la piste sera enregistrée à plus bas volume. Cela signifie que lorsque le volume de piste sera monté lors de la lecture, vous risquez d'entendre plus de bruit. Si vous désirez baisser le volume d'écoute de la source entrante durant l'enregistrement, vous devez utiliser le curseur MASTER ou la commande PHONES VOLUME pour baisser le volume. Si vous désirez ajuster le volume de l'interprétation reproduite, ajustez le curseur de chaque piste, ce qui n'a pas contre pas d'incidence sur la qualité.

MEMO

Seul le son joué actuellement sera enregistré sur la nouvelle piste. Le son des pistes reproduites ne sera pas enregistré.



Astuces pour l'enregistrement

Lorsque vous enregistrez une nouvelle interprétation tout en écoutant une interprétation déjà enregistrée, les sons que vous jouez peuvent parfois être masqués par l'interprétation déjà enregistrée, ce qui rend difficile votre propre jeu. Dans ce cas, vous pouvez légèrement baisser les curseurs des pistes reproduites ou les orienter grâce au panoramique vers la gauche (ou la droite) tandis que vous orientez le son joué vers la droite (ou vers la gauche) pour mieux distinguer votre propre jeu.



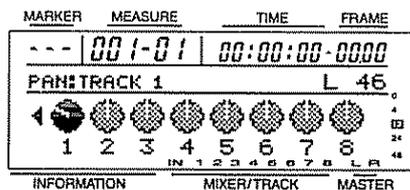
- "Réglage de la position gauche/droite (panoramique du son)" (p. 36)
- "Réglage du panoramique du son entrant" (p. 38)

Etape 10. Réglages finaux du morceau — Mixage

Le processus consistant à combiner les interprétations enregistrées sur plusieurs pistes pour créer un enregistrement à deux pistes (tel que sur une cassette conventionnelle) est appelé mixage. Dans ce processus, vous pouvez ajuster la tonalité, la position gauche/droite et la balance de volume de chaque piste pour créer le morceau final.

Réglage de la position gauche/droite (panoramique) du son

La position gauche/droite du son est appelée panoramique (Pan). Quand vous pressez [PAN], l'écran suivant apparaît et vous pouvez utiliser la molette TIME/VALUE pour ajuster le panoramique de chaque piste.

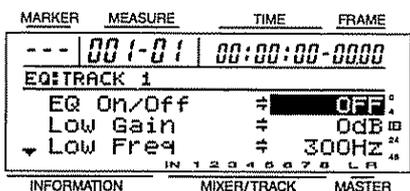


Pour sélectionner la piste pour laquelle vous allez ajuster le panoramique, vous pouvez utiliser CURSOR [◀][▶], ou utiliser les boutons REC TRACK pour directement sélectionner la piste.

Pressez [EXIT] pour retourner à l'indicateur de niveaux.

Réglage de la tonalité —Egaliseur

La table de mixage du BR-8 dispose d'un égaliseur deux bandes (EQ) pour chaque piste qui vous permet d'ajuster la tonalité pour les plages de basses et de hautes fréquences. Quand vous pressez [EQ], l'écran suivant apparaît, et vous pouvez utiliser la molette TIME/VALUE pour ajuster l'égaliseur de chaque piste.

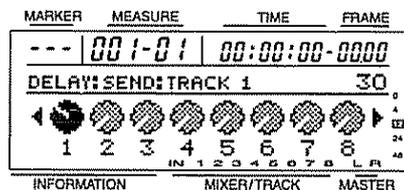


Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

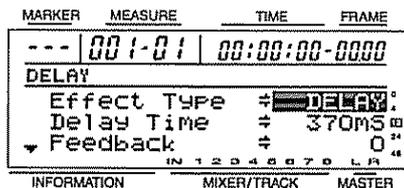
Ajout d'ampleur au son — Effets en boucle

La table de mixage du BR-8 dispose de chorus/delay, doublage et reverb comme effets en boucle. Vous pouvez utiliser ces effets pour apporter plus d'ampleur au son. Pressez [CHORUS/DELAY] ou [REVERB] pour accéder à un écran

dans lequel vous pourrez ajuster le volume de son de chaque piste (c'est-à-dire le niveau d'envoi) envoyé à chaque effet.



Dans cet écran, vous pouvez ajuster l'amplitude d'effet pour chaque piste. Si vous pressez [CHORUS/DELAY] ou [REVERB] une fois encore, l'écran de réglage de l'effet apparaît. Pour des détails sur ces réglages, référez-vous à "Fonction des paramètres d'effet du mixeur (p 92). Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.



Vous pouvez utiliser CURSOR [◀][▶] pour sélectionner la piste pour laquelle vous désirez faire les réglages, ou presser un bouton REC TRACK pour spécifier directement la piste. Lorsque vous faites cela, vous pouvez presser simultanément une paire de boutons REC TRACK (par exemple, pistes 1 et 2, 3 et 4, 5 et 6, ou 7 et 8) pour ajuster simultanément les réglages des deux pistes sélectionnées. C'est pratique lorsque vous désirez faire les mêmes réglages d'égalisation pour chaque canal d'un enregistrement stéréo. Quand cela est fait, changer les réglages d'égalisation entraînera une modification identique sur les deux pistes des paramètres (valeurs) d'égaliseur. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.



Qu'est-ce qu'un effet en boucle?

Un effet connecté aux prises d'envoi/retour d'effet d'une table de mixage est appelé effet en boucle. En utilisant les commandes de niveau d'envoi pour chaque canal de la table de mixage (chaque piste du BR-8), vous pouvez ajuster l'amplitude d'effet. Comme le niveau d'envoi est indépendant pour chaque piste, vous pouvez (par exemple) appliquer une reverb intense à la voix et une reverb plus légère à la batterie. Alors qu'un effet par insertion (p 31) est appliqué à un son spécifique, l'effet en boucle s'applique à la totalité du morceau.

Mixage

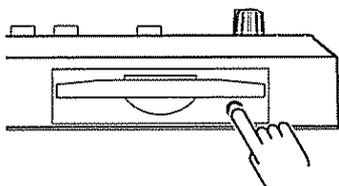
Après avoir fait suffisamment reproduire et écouté votre morceau et être arrivé aux réglages de panoramique, égaliseur, effets en boucle et volume de piste que vous souhaitez, vous pouvez accomplir votre mixage. Lancez l'enregistrement sur l'appareil enregistreur connecté aux prises de sortie OUTPUT, et pressez le bouton [PLAY] du BR-8 pour faire reproduire votre morceau.



Si votre appareil d'enregistrement externe à un connecteur d'entrée numérique optique, vous pouvez l'utiliser pour une liaison au connecteur de sortie DIGITAL OUT du BR-8, et ainsi enregistrer votre mixage direct en numérique.

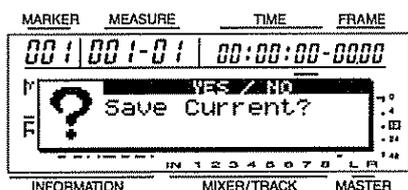
Etape 11. Retrait du disque

1. Pressez le bouton d'éjection.



■ Si vous avez enregistré/édité ou modifié les réglages de la section Mixer ou le Patch d'effets du morceau (p. 86)

A cet instant, un écran apparaîtra, vous demandant si vous désirez sauvegarder les données enregistrées, le résultat de votre travail, le statut actuel de la section de mixage et les changements apportés au Patch du morceau.



- * Si vous désirez retrouver exactement le même statut à la prochaine reproduction, pressez [YES]. Si vous désirez retourner au statut d'origine, pressez [NO]. Si vous pressez [NO], toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies pour le morceau actuellement sélectionné, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch du morceau ne seront pas conservés. Prenez donc le temps de faire votre choix. Le disque sera éjecté.

Etape 12. Extinction

Pour éteindre l'appareil (le mettre hors tension), utilisez la procédure décrite dans "Mise hors tension (extinction)" (p. 26).



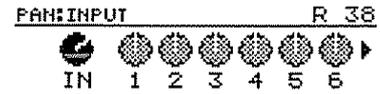
Vous devez utiliser le commutateur POWER pour éteindre le BR-8. Les données enregistrées, réglages de mixeur et données de Patch d'effets ne sont pas immédiatement sauvegardés lors de la procédure, mais sont sauvegardés sur disque et en mémoire interne, lorsque vous sauvegardez le morceau ou éteignez l'appareil. Cela signifie que si vous éteignez l'appareil en débranchant l'adaptateur secteur, plutôt que d'utiliser le commutateur POWER, les données enregistrées, réglages de mixage et données de Patch d'effets seront perdus. Soyez-en averti.



Avant de déconnecter l'adaptateur secteur de la prise murale, assurez-vous que le BR-8 est réellement hors tension (c'est-à-dire que son afficheur est éteint). Ne déconnectez jamais l'adaptateur secteur alors que les données sont en cours de sauvegarde, car cela causerait la perte des données enregistrées ou éditées (réglages de mixage, données de Patch d'effets ou équivalent).

Réglage du panoramique du son entrant

Vous pouvez régler le panoramique de l'instrument dont vous jouez. Pressez [PAN] et pressez CURSOR [◀] plusieurs fois pour visualiser les paramètres de panoramique d'entrée à l'écran.



Lors d'un enregistrement multipiste, il est pratique de régler le panoramique d'entrée pour que le son de l'instrument dont vous jouez puisse être clairement distingué des autres sons reproduits par le BR-8. Le réglage de panoramique fait ici est automatiquement reflété par le panoramique de la piste de destination d'enregistrement, aussi après enregistrement, la reproduction de piste se fera au même emplacement que durant l'enregistrement.

Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Utilisation avancée

Reproduction répétitive

— Fonction Repeat

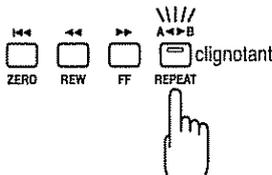


Qu'est-ce que la fonction Repeat?

La fonction Repeat vous permet de faire reproduire répétitivement une section spécifique. C'est pratique lorsque vous désirez plusieurs fois une balance de mixage, ou en conjonction avec l'enregistrement par insertion (Punch In/Out) pour accomplir un enregistrement en boucle (p. 43). Quand vous pressez [REPEAT] une fois, l'emplacement correspondant au moment où vous avez pressé le bouton est mémorisé comme début de zone à répéter (A). Quand vous pressez [REPEAT] une seconde fois, le nouvel emplacement est considéré comme fin de la zone à répéter (B). Ensuite, la reproduction se répétera entre les deux points ainsi déterminés. Quand vous pressez [REPEAT] une troisième fois, la fonction Repeat est annulée et les positions de début/fin de zone à répéter sont également effacées.

1. Mémorisez l'emplacement de début de répétition (A).

Accédez à l'emplacement où vous désirez commencer la répétition. Pressez [REPEAT], et l'emplacement actuellement occupé par le morceau sera mémorisé comme début de la zone à répéter (A). A cet instant, l'indicateur [REPEAT] clignotera, indiquant que le début de zone à répéter a été mémorisé.

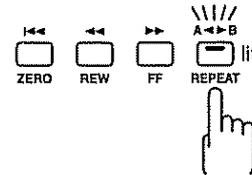


Si vous désirez refaire la mémorisation du point de début de zone à répéter, vous pouvez effacer la mémorisation actuelle en pressant [REPEAT] si le morceau est actuellement à l'emplacement mémorisé comme début de la zone à répéter (A). Si le morceau se trouve avant ce point de début de répétition, pressez [REPEAT] deux fois. L'indicateur [REPEAT] s'éteindra, indiquant que les mémorisations des points de début (A) et de fin (B) de zone à répéter ont été effacées.

2. Après avoir mémorisé le point de début de répétition (A), mémorisez le point de fin de répétition (B).

Accédez à l'emplacement où vous désirez stopper la répétition. Pressez [REPEAT], et l'emplacement actuellement occupé par le morceau sera mémorisé comme point de fin de la zone à répéter (B). A cet instant, l'indicateur [REPEAT] s'allumera, indiquant que

le point de fin de zone à répéter a été mémorisé.



Si vous désirez refaire la mémorisation de ces emplacements, pressez [REPEAT]. L'indicateur s'éteindra, indiquant que les mémorisations des points de début (A) et de fin (B) de zone à répéter ont été effacées.

Pressez [REPEAT] une fois encore pour remémorer le point de début de zone à répéter (A), puis mémorisez le point de fin de zone à répéter (B).

- * Au moins une seconde est nécessaire entre les points A et B. Il n'est pas possible de déterminer un point de fin de zone à répéter qui se trouverait à moins d'une seconde après le point de début.

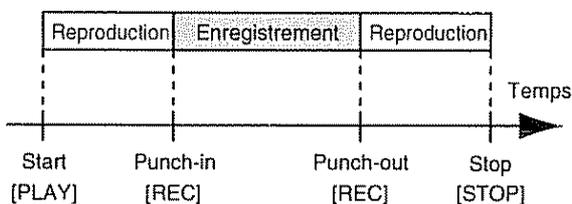
MEMO

Si vous désirez faire une répétition entre marqueurs, accédez d'abord au marqueur depuis lequel doit commencer la répétition, et pressez [REPEAT]. Puis accédez au marqueur auquel doit s'arrêter la répétition et pressez [REPEAT]. Pour des détails sur l'accès aux emplacements mémorisés par les marqueurs, référez-vous à "Accès à l'emplacement d'un marqueur" (p. 47).

Ré-enregistrement sur une erreur — Punch-in/out

? Qu'est-ce que le punch-in/out?

Lorsque vous enregistrez, il peut arriver que vous fassiez une erreur, ou que pour une autre raison, vous ne soyez pas satisfait d'une partie de votre interprétation. Dans de tels cas, vous pouvez refaire un enregistrement (dit par insertion) sur une seule zone spécifique. L'action de passer en mode d'enregistrement pendant la reproduction d'une piste est appelée Punch In, et l'action de retour de l'enregistrement à la reproduction est appelée Punch Out. En d'autres termes, vous faites le Punch In à l'emplacement où vous désirez ré-enregistrer et le Punch Out lorsque vous avez fini d'enregistrer.



* Vous pouvez utiliser la fonction Undo (p 58) pour ramener les données telles qu'avant le ré-enregistrement.

* Les données existant avant la procédure Punch In/Out restent sur le disque sans être effacées. Si vous n'en avez plus besoin, vous pouvez utiliser l'optimisation de morceau (Song Optimize, p 60) pour effacer les données inutiles du disque afin de libérer de la capacité de stockage.

Avec le BR-8, vous pouvez utiliser une procédure Punch In/Out manuelle ou automatique.

Punch-in/out manuel

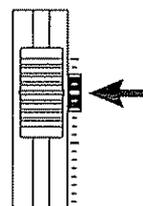
? Qu'est ce que le Punch In/Out manuel?

La procédure Punch In/Out manuelle est la procédure utilisant l'action d'un bouton ou d'une pédale commutateur pour lancer ou arrêter l'enregistrement en cours de lecture d'une piste. Si vous jouez d'un instrument tout en manipulant l'enregistreur, cela tout seul, il peut être difficile d'effectuer ces actions à l'aide de boutons. Dans de tels cas, il est pratique d'utiliser une pédale commutateur vendue séparément (Roland DP-2, BOSS FS-5U, ou équivalente) pour les actions Punch In et Punch Out.

Punch-in/out manuel à l'aide des boutons de l'enregistreur

Voici comment faire un enregistrement par insertion manuelle d'une partie de la piste 1 préalablement enregistrée.

1. Utilisez les boutons REC TRACK pour sélectionner track 1.
L'indicateur du bouton REC TRACK [1] clignotera entre orange et vert.
2. Amenez le curseur de la piste 1 à la position indiquée dans le schéma.



3. Faites reproduire le morceau et utilisez les commandes INPUT LEVEL pour ajuster le volume de la source entrant.
Alors que le morceau est en cours de reproduction, vous pouvez tenir enfoncé le bouton [TRACK MUTE] et pressez le bouton REC TRACK [1] pour neutraliser la piste 1.
Répétez cela pour refaire jouer la piste
En écoutant à la fois la piste à ré-enregistrer et la source entrant, ajustez la commande INPUT LEVEL pour qu'il n'y ait pas de différence de volume.
4. Après avoir ajusté le volume de la source entrant, assurez-vous d'avoir supprimé la neutralisation de la piste 1.
5. Allez à l'endroit du morceau précédant l'emplacement où vous désirez commencer le ré-enregistrement et pressez [PLAY] pour commencer la reproduction.
6. A l'emplacement où vous désirez commencer le ré-enregistrement, pressez [REC] pour déclencher la procédure Punch In et passez en mode d'enregistrement.
Pour la procédure Punch-out, pressez [REC] une fois encore (ou pressez [PLAY]). Chaque fois que vous pressez [REC], vous alternez entre Punch In et Punch Out. Répétez cette procédure à autant d'emplacements que vous désirez ré-enregistrer.
7. Après avoir fini l'enregistrement, pressez [STOP].
8. Ecoutez le résultat de votre ré-enregistrement.
Retournez à un emplacement du morceau précédent le

point où vous avez commencé votre enregistrement, et commencez la lecture. Utilisez le curseur de piste pour ajuster le volume de la piste 1

Punch-in/out manuel à l'aide d'une pédale commutateur

MEMO

Pour utiliser une pédale commutateur

Si vous désirez utiliser une pédale commutateur vendue séparément, (telle que la DP-2 ou FS-5U BOSS) pour les procédures Punch In/Out, connectez la pédale commutateur à la prise FOOT SW. Utilisez la procédure suivante pour régler la fonction de la prise FOOT SW

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀|▶] pour sélectionner l'icône System et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [▲] pour amener le curseur sur l'emplacement "Foot Switch" et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "PUNCH I/O".



4. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Pédale commutateur (Foot Switch)

Détermine la fonction de la pédale commutateur connectée en prise FOOT SW.

• PLAY/STOP:

Le morceau alternera entre lecture et arrêt à chaque pression de la pédale.

• PUNCH I/O:

La pédale commutateur aura la même fonction que la touche [REC]. Utilisez-la pour alterner entre enregistrement et reproduction durant un enregistrement par insertion manuelle.

Auto Punch In/Out

? Qu'est-ce que l'Auto Punch In/Out?

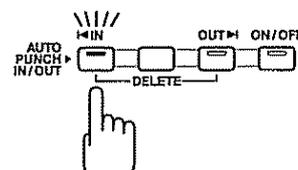
Auto Punch In/Out est la procédure par laquelle le début de l'enregistrement et la fin de celui-ci sont accomplis automatiquement à des emplacement préalablement spécifiés. C'est pratique lorsque vous désirez des instants précis de Punch In/Out ou lorsque que vous désirez que les manœuvres se fassent automatiquement pour que vous puissiez vous concentrer sur votre interprétation.

Spécifier la zone à ré-enregistrer

Avant de commencer l'enregistrement, vous devez mémoriser les points de Punch In et Punch Out

1. Mémorisation du point de Punch-in.

Accédez à l'emplacement où vous désirez que commence le ré-enregistrement. Pressez AUTO PUNCH IN/OUT [IN], et l'emplacement où vous êtes actuellement dans le morceau sera mémorisé comme emplacement de Punch In. A cet instant, l'indicateur [IN] s'allumera, indiquant que le point de Punch In a été mémorisé.



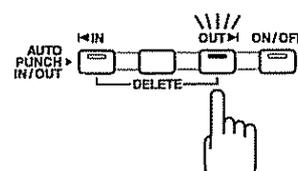
TRUC

Après avoir réglé le point de Punch In, vous pouvez sauter directement à ce point à tout moment en pressant ce bouton.

Pour refaire la même mémorisation, tenez enfoncé [DELETE] et pressez [IN]. La mémorisation sera effacée et l'indicateur s'éteindra.

2. Mémorisation du point de Punch-out.

Accédez à l'emplacement où vous désirez que finisse le ré-enregistrement. Pressez AUTO PUNCH IN/OUT [OUT], et l'emplacement où vous êtes actuellement dans le morceau sera mémorisé comme emplacement de Punch Out. A cet instant, l'indicateur [OUT] s'allumera, indiquant que le point de Punch Out a été mémorisé.



Ré-enregistrement sur une erreur — Punch-in/out



Après avoir réglé le point de Punch Out, vous pouvez sauter directement à ce point à tout moment en pressant ce bouton

Pour refaire la même mémorisation, tenez enfoncé [DELETE] et pressez [OUT]. La mémorisation sera effacée et l'indicateur s'éteindra.

* Il faut au moins une seconde entre le point de Punch In et le point de Punch Out. Il n'est pas possible de fixer un point de Punch Out moins d'une seconde après le point de Punch In



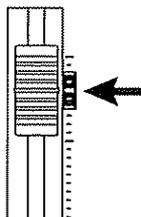
Si vous désirez déclencher les procédures punch-in/punch-out à un emplacement identifié à un marqueur, accédez d'abord au marqueur auquel vous désirez associer le point de Punch In, puis pressez [IN]. Puis accédez à l'emplacement du marqueur auquel vous désirez associer le point de Punch out, et pressez [OUT]

Pour des détails sur l'accès à un marqueur, référez-vous à "Accès à l'emplacement d'un marqueur" (p. 47).

Procédure d'enregistrement

Voici comment utiliser l'Auto Punch In/Out pour ré-enregistrer une partie de la piste 1

1. Utilisez les boutons REC TRACK pour sélectionner track 1.
L'indicateur du bouton REC TRACK [1] clignotera entre orange et vert.
2. Amenez le curseur de la piste 1 à la position indiquée dans le schéma.



3. Assurez-vous que l'indicateur AUTO PUNCH IN/OUT [ON/OFF] est éteint.
S'il est allumé, pressez [ON/OFF] pour l'éteindre.
4. Faites reproduire le morceau et utilisez les commandes INPUT LEVEL pour ajuster le volume de la source entrant.
Alors que le morceau est en cours de reproduction, vous pouvez tenir enfoncé le bouton [TRACK MUTE] et presser le bouton REC TRACK [1] pour neutraliser la piste 1. Répétez cela pour refaire jouer la piste.
En écoutant à la fois la piste à ré-enregistrer et la source

entrant, ajustez la commande INPUT LEVEL pour qu'il n'y ait pas de différence de volume.

5. Après avoir ajusté le volume de la source entrant, assurez-vous d'avoir supprimé la neutralisation (Mute) de la piste 1.
6. Allez à l'endroit du morceau précédant l'emplacement où vous désirez commencer le ré-enregistrement et pressez AUTO PUNCH IN/OUT [ON/OFF].
L'indicateur s'allumera, indiquant que la procédure Auto Punch In/Out a été sélectionnée.
7. Pressez [REC] pour passer en mode prêt à l'enregistrement, et pressez [PLAY].
Le début de ré-enregistrement (Punch-in) se fera automatiquement à l'emplacement spécifié pour cela. Ré-enregistrez votre interprétation, et au point prévu pour Punch Out, la reproduction reprendra automatiquement à la place de l'enregistrement.
8. Après avoir fini l'enregistrement, pressez [STOP].
9. Ecoutez le résultat de votre ré-enregistrement.

Retournez à un emplacement du morceau précédent le point où vous avez commencé votre enregistrement, et commencez la lecture.

Utilisez le curseur de piste pour ajuster le volume de la piste 1.



En pressant [IN], vous pouvez accéder directement à l'emplacement prévu pour le début de l'enregistrement

Enregistrement répétitif d'une même zone — Enregistrement en boucle

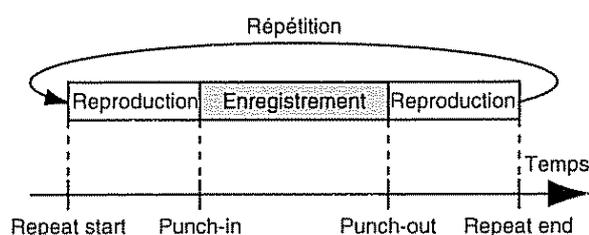
? Qu'est-ce que l'enregistrement en boucle?

La fonction Repeat (p.39) vous permet de faire se répéter une zone spécifiée (la zone à répéter). Si vous accomplissez une procédure Auto Punch In/Out à l'aide de la fonction Repeat, le résultat enregistré sera immédiatement reproduit au prochain passage. Si l'enregistrement n'est pas de votre goût, vous pouvez simplement presser [REC] et refaire l'enregistrement à nouveau. L'emploi conjoint de la fonction de répétition avec la fonction Auto Punch In/Out de cette façon est appelé enregistrement en boucle. Pour des détails sur le choix de la zone à ré-enregistrer, référez-vous à la section précédente Auto Punch In/Out.

Détermination de la zone à répéter

Avant de commencer l'enregistrement, vous devez spécifier les points de début et de fin de répétition.

* Spécifiez la zone de répétition pour qu'elle englobe la zone à ré-enregistrer (la zone comprise entre punch-in et punch-out)

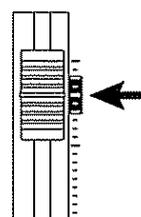


Si la zone à ré-enregistrer n'est pas totalement incluse dans la zone à répéter, l'enregistrement ne commencera pas au moment spécifié ou sera interrompue en cours de zone à ré-enregistrer.

Procédure d'enregistrement

Voici comment utiliser la fonction de répétition et la fonction Auto Punch-in/out pour ré-enregistrer une partie de la piste 1 préalablement enregistrée.

1. Utilisez les boutons REC TRACK pour sélectionner track 1.
L'indicateur du bouton REC TRACK [1] clignotera entre orange et vert.
2. Amenez le curseur de la piste 1 à la position indiquée dans le schéma.



3. En utilisant la fonction Repeat pour faire se reproduire répétitivement le morceau, employez la commande INPUT LEVEL pour ajuster le volume de la source entrant.

Alors que le morceau est en cours de reproduction, vous pouvez tenir enfoncé le bouton [TRACK MUTE] et pressez le bouton REC TRACK [1] pour neutraliser la piste 1. Répétez cela pour refaire jouer la piste.

En écoutant à la fois la piste à ré-enregistrer et la source entrant, ajustez la commande INPUT LEVEL pour qu'il n'y ait pas de différence de volume.

4. Après avoir ajusté le volume de la source entrant, assurez-vous d'avoir supprimé la neutralisation de la piste 1.

5. Pressez AUTO PUNCH IN/OUT [ON/OFF].

L'indicateur s'allumera, indiquant que la procédure Auto Punch In/Out a été sélectionnée.

6. Lorsque vous êtes prêt à ré-enregistrer, pressez [REC] pour commencer le ré-enregistrement.

Lorsque vous pressez [REC], l'enregistrement se fait du premier point Punch In apparent au point Punch Out suivant. Ré-enregistrez votre interprétation.

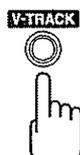
La prochaine reproduction vous permettra d'écouter le résultat de votre dernier enregistrement. Si vous n'êtes pas satisfait de celui-ci, pressez [REC] et ré-enregistrez.

7. Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP]. Pressez [REPEAT] pour faire s'éteindre l'indicateur du bouton.

Pressez AUTO PUNCH IN/OUT [ON/OFF] pour faire s'éteindre l'indicateur du bouton.

Appellation d'une piste (Track Name)

1. Pressez [V-TRACK] pour accéder à l'écran V-track.



L'écran V-track apparaîtra.

TRACK	1								
VTRACK	1								
NAME									
	GUITR1-1								

2. Utilisez [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner la V-track que vous allez nommer.

TRACK	4								
VTRACK	1								
NAME									
	MIC 4-1								



Vous pouvez utiliser CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner la piste pour laquelle vous ferez les réglages ou presser un bouton REC TRACK pour spécifier directement la piste.

Le nom de la V-track actuellement sélectionnée s'affiche dans la partie inférieure gauche de l'écran.

3. Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur l'emplacement dans le nom où vous désirez faire le changement et utilisez la molette TIME/VALUE pour changer le caractère.

TRACK	4								
VTRACK	3								
NAME									
	MIC 4-3								

4. Lorsque vous avez fini de changer le nom de la piste, pressez [V-TRACK] ou [EXIT].

L'écran indicateur de niveaux ré-apparaîtra.

Regroupement de plusieurs pistes sur une seule — Ping-pong



Qu'est-ce que le ping-pong?

Le BR-8 peut reproduire jusqu'à 8 pistes simultanément. Toutefois, si vous venez à manquer de pistes libres, vous pouvez regrouper plusieurs pistes et enregistrer leurs mixages sur une ou deux autres pistes. Cette procédure est appelée **enregistrement ping-pong**. En combinant plusieurs pistes, vous pouvez alors enregistrer de nouvelles interprétations sur les pistes devenues vides.

* *Chaque piste peut être lue ou enregistrée. Par exemple, si vous ramenez plusieurs pistes sur deux pistes en stéréo, vous pourrez faire reproduire les pistes qui ne servent pas de destinations d'enregistrement; c'est-à-dire que vous pourrez faire reproduire ces pistes simultanément durant ce type d'enregistrement en stéréo.*

Voici comment peuvent être mélangées et enregistrées sur les pistes 7/8 les interprétations enregistrées en mono sur les pistes 1 et 2 et les interprétations enregistrées en stéréo sur les pistes 3 et 4.

1. Réglez le panoramique des pistes 1 et 2 selon vos désirs. Réglez le panoramique de la piste 3 à l'extrême gauche (L100) et le panoramique de la piste 4 à l'extrême droite (R100).



Réglage de la position gauche/droite du son (p. 36)

2. Faites reproduire le morceau et utilisez les curseurs de piste 1/4 pour ajuster la balance de volume entre ces pistes.

Utilisez le curseur MASTER pour ajuster le volume général. Lorsque vous faites cela, montez le niveau de volume aussi haut que possible sans faire apparaître de distorsions. Pour les pistes 5/6 que vous ne désirez pas mixer, vous pouvez soit baisser leur curseur, soit utiliser [TRACK MUTE] pour les neutraliser (p. 35). Toutefois, si ces pistes ne contiennent pas de donnée à enregistrer, cette méthode n'est pas nécessaire.

* *Durant l'enregistrement ping-pong, le son de l'effet en boucle (p. 36) sera également mélangé et donc enregistré.*

3. Pressez [REC MODE] pour passer le mode d'enregistrement sur BOUNCE (ping-pong).

L'indicateur BOUNCE s'allumera.

MEMO

A cet instant, l'indicateur INPUT SELECT s'éteindra et la source d'entrée sera automatiquement neutralisée. Cela signifie que la source connectée en entrée ne sera pas mélangée et enregistrée durant l'enregistrement ping-pong. Toutefois, si vous désirez en plus mélanger une autre source

durant cet enregistrement, vous pouvez utiliser les boutons INPUT SELECT pour sélectionner la source voulue en entrée. Également à cet instant, les boutons REC TRACK [7] et [8] seront choisis comme pistes stéréo de destination d'enregistrement. Les pistes non virtuelles de plus bas numéro dans ces pistes seront sélectionnées comme pistes virtuelles pour l'enregistrement. S'il n'y a pas de pistes virtuelles libres, la piste virtuelle 8 sera sélectionnée. Dans ce cas, l'indicateur REC TRACK alternera entre orange et vert, indiquant qu'une piste qui contient déjà des données enregistrées a été sélectionnée comme destination de l'enregistrement. Si vous désirez changer la piste de destination de l'enregistrement, utilisez les boutons REC TRACK pour cela. Si vous désirez faire un enregistrement ping-pong en mono (sur une seule piste), pressez le bouton REC TRACK correspondant pour spécifier une des pistes stéréo déjà sélectionnée comme destination d'enregistrement.

4. Après être revenu au début, pressez [REC] puis [PLAY] pour commencer l'enregistrement ping-pong.

5. Lorsque vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP].

6. Écoutez le son ainsi réduit sur les pistes 7/8.

Dans ce cas, nous désirons n'écouter que le son qui a été enregistré sur les pistes 7/8, aussi baissez les curseurs des pistes 1-4 ou utilisez le bouton TRACK MUTE pour les neutraliser.

MEMO

Les pistes virtuelles des pistes 7/8 de destination de l'enregistrement se verront dotées des noms "BOUNCE L" et "BOUNCE R". Les pistes virtuelles se voient automatiquement dotées d'un nom lorsqu'elles sont enregistrées pour la première fois. Vous pouvez changer ce nom plus tard si nécessaire. Pour changer de nom, référez-vous "Nommer une piste" (p. 45).

Le panoramique des pistes de destination de cet enregistrement (7/8) sera respectivement sur extrême gauche et extrême droite.

7. Pressez le bouton [PLAY] pour lancer la reproduction des pistes 7 et 8.

8. Si vous êtes satisfait par le résultat de votre enregistrement, pressez [REC MODE] pour régler le mode d'enregistrement sur INPUT afin de pouvoir enregistrer de nouvelles interprétations.

A cet instant, l'indicateur INPUT s'allumera.

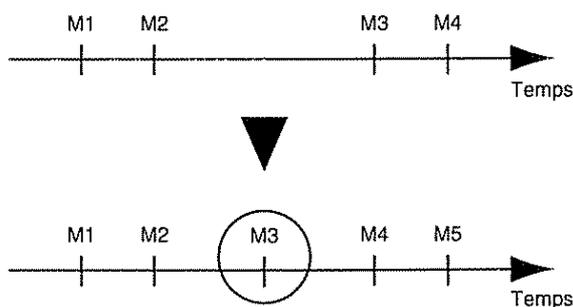
MEMO

Lorsque vous commuter le mode d'enregistrement de BOUNCE à INPUT, les pistes 1-6 qui n'étaient pas sélectionnées comme destinations (7/8) de l'enregistrement ping-pong seront automatiquement basculées sur leurs pistes virtuelles inutilisées de plus bas numéro en vue du prochain enregistrement.

Enregistrement d'un marqueur dans votre morceau — la fonction Marker

? Qu'est-ce que la fonction Marker?

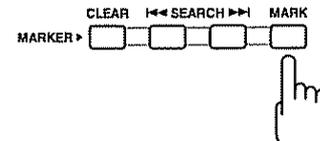
La fonction Marker vous permet d'enregistrer des marqueurs à des emplacements désirés dans un morceau. En utilisant cette fonction, vous pouvez instantanément changer la position actuelle dans le morceau en spécifiant simplement le numéro d'un marqueur préalablement enregistré. C'est très pratique durant l'édition. Un maximum de 100 marqueurs peuvent être assignés à chaque morceau, et les marqueurs sont numérotés de 001 à 100 en commençant au début du morceau. Cela signifie que si vous enregistrez un nouveau marqueur entre des marqueurs existant, les numéros des marqueurs suivant seront augmentés en conséquence. Par exemple, si vous ajoutez un marqueur juste après le marqueur numéro 2, les marqueurs existant seront renumérotés comme suit.



Vous pouvez également assigner un nom à chaque marqueur. Pour des détails, référez-vous à "Appellation d'un marqueur" (p. 48).

Enregistrement d'un marqueur

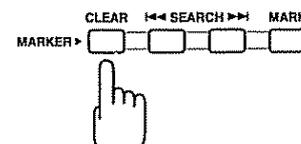
Pressez [MARK] pour enregistrer un marqueur à l'emplacement actuellement occupé par le morceau.



* Il doit y avoir au moins 0,1 seconde entre deux marqueurs successifs. Il n'est pas possible d'enregistrer un marqueur à moins de 0,1 seconde d'un marqueur existant.

Effacement d'un marqueur

La zone Mark de l'afficheur indique le marqueur le plus proche en amont de la position actuelle. Si vous pressez [CLEAR], le marqueur ainsi représenté sera effacé.



Accès à l'emplacement d'un marqueur

Vous pouvez utiliser les boutons SEARCH pour passer en revue les numéros de marqueurs. Lorsque l'affichage suivant (écran indicateur de niveau) est visible, vous pouvez utiliser CURSOR [◀] pour sélectionner le numéro de marqueur représenté dans la zone Mark de l'afficheur.

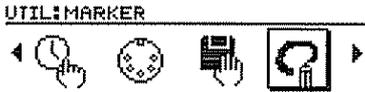
MARKER	MEASURE	TIME	FRAME
001	001-01	00:00:00-0000	
MARK	Intro	SONG 001	0
REMAIN	47M40s		10
			20
			148
INFORMATION		MIXER/TRACK	MASTER

Utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier le numéro du marqueur auquel vous désirez accéder.

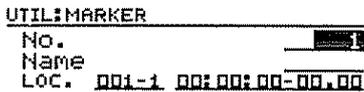
Edition d'un marqueur

Changement de l'emplacement d'un marqueur

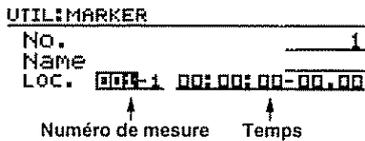
1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀ | ▶] pour sélectionner l'icone d'édition de marqueur et pressez [ENTER].



3. Utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier le numéro du marqueur que vous désirez éditer.



4. Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur "LOC.", et utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier l'emplacement du marqueur.

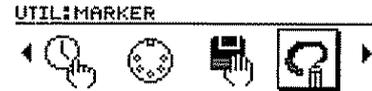


A cet instant, vous pouvez amener le curseur sur l'affichage de mesure pour spécifier l'emplacement du marqueur en terme de mesure ou l'affichage de temps pour spécifier l'emplacement du marqueur en terme de temps.

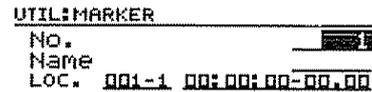
5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Appellation d'un marqueur

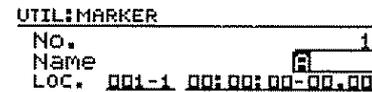
1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀ | ▶] pour sélectionner l'icone d'édition de marqueur et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [▲] pour amener le curseur sur un numéro et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le numéro du marqueur que vous désirez éditer.



4. Utilisez CURSOR [▼] pour déplacer le curseur et utilisez la molette TIME/VALUE pour modifier le nom du marqueur.



5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Mémorisation/rappel des réglages actuels de mixage — Scenes

? Qu'est-ce qu'une Scene?

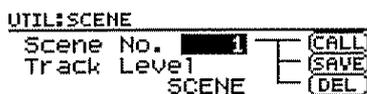
Dans chaque morceau, le BR-8 vous permet de stocker jusqu'à 8 configurations de mixage et réglages d'effets. Le mixage et réglage d'effets que vous mémorisez sont appelés une **Scene**, et peuvent être rappelés instantanément et aisément. Par exemple, si vous désirez comparer différentes balances de mixage durant un mixage final, il est pratique de mémoriser chacun des différents réglages de mixage comme une Scene.

Mémorisation/rappel/suppression de Scene

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀|▶] pour sélectionner l'icône de Scene et pressez [ENTER].



3. Tournez la molette TIME/VALUE pour spécifier le numéro de Scene.



MEMO

Si vous sélectionnez le numéro d'une Scene qui a déjà été mémorisée, un "*" apparaît pour indiquer que cette Scene a déjà été mémorisée.

4. Déterminez alors de mémoriser, rappeler ou supprimer la Scene.

• Rappel

Utilisez [CURSOR] pour sélectionner "CALL", et pressez [ENTER].

• Mémorisation

Utilisation [CURSOR] pour sélectionner "SAVE" et pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera "*" pour signifier que la Scene a été mémorisée. Si vous sélectionnez une Scene qui a déjà été utilisée, les anciens réglages seront remplacés.

• Suppression

Utilisez [CURSOR] pour sélectionner "DEL" et pressez

[ENTER].

"*" qui indiquait une Scene mémorisée disparaîtra, signifiant que la Scene a été effacée.

5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Rappel d'une Scene sans changement des volumes de piste

Lorsqu'une Scene est rappelée, la valeur de volume de chaque piste est également rappelée, mais la position physique des curseurs ne change pas. Cela signifie que la position des curseurs ne correspond plus au volume réel. Si vous désirez conserver uniquement les volumes de piste tels que voulus les positions actuels des curseurs lors du rappel d'une Scene, utilisez la procédure suivante.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀|▶] pour sélectionner l'icône de Scene et pressez [ENTER].



3. Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur "Track Level" et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "FADER."



Mode de Scene

Détermine comment les curseurs (faders) fonctionneront lors du rappel d'une Scene.

• SCENE:

Les réglages changeront pour ceux mémorisés par la Scene rappelée. Dans ce cas, la position physique des curseurs de façade peut différer du volume réel de piste lors du rappel d'une Scene.

• FADER:

Les réglages de mixage changeront pour ceux de la Scene rappelée exceptés le volume de chaque piste; c'est-à-dire que même lorsque vous rappelez une Scene, les volumes de piste resteront les mêmes que ceux déterminés par la position physique des curseurs de la façade.

4. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Edition d'une interprétation enregistrée

— Edition de piste

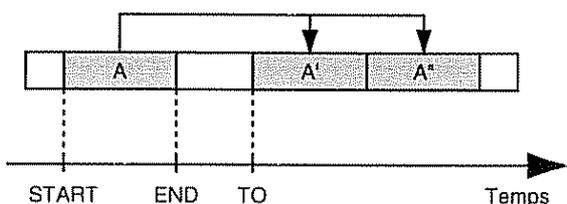
Vous pouvez changer la structure de votre morceau en copiant les données enregistrées sur une piste ou en les déplaçant en un autre endroit.

Copie d'une interprétation — Track Copy

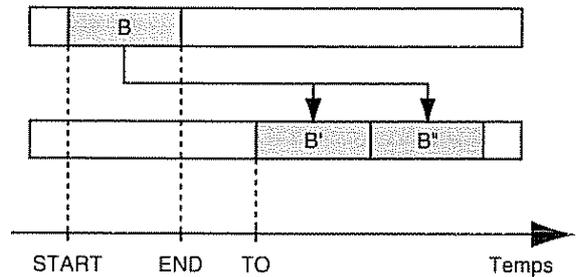
Les données enregistrées dans une zone que vous avez spécifiée peuvent être copiées à un autre emplacement. Cette fonction peut servir à copier les données enregistrées de plusieurs pistes d'un groupe ou à copier répétitivement des données à enregistrer à partir d'un emplacement spécifique. La fonction Copy peut être utilisée pour créer un morceau plus efficacement, par exemple, pour re-utiliser une phrase qui a déjà été enregistrée sur une certaine piste, ou pour utiliser la même phrase répétitivement.

Lorsque vous copiez les données enregistrées, vous alignerez normalement le début des données à enregistrer avec l'emplacement de destination de la copie. Toutefois, il peut se produire que vous désiriez aligner un certain emplacement dans les données de jeu copiées avec le début de la destination de copie. Dans de tels cas, faites les réglages appropriés pour le paramètre FROM (depuis). Par exemple, supposons que vous copiez un effet sonore de bombe à retardement, cliquant puis explosant, et que vous désireriez aligner l'instant de l'explosion avec un emplacement temporel précis. Normalement, vous aurez à calculer le temps séparant le début de l'effet sonore de l'explosion et il vous faudra ensuite décaler en conséquence la destination de la copie. Mais dans un tels cas, vous pouvez plus simplement spécifier l'emplacement où l'explosion commence dans la source de la copie comme étant le réglage FROM (depuis) et choisir l'emplacement où vous désirez que l'explosion se produise, mais comme réglage TO. Cette méthode facilite la copie des données pour que l'explosion se produise juste au bon moment.

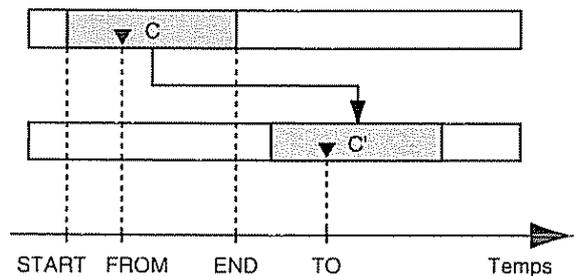
Exemple 1: Copie deux fois dans la même piste



Exemple 2: Copie deux fois dans une autre piste



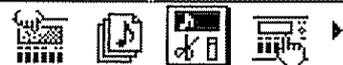
Exemple 3: Copie à l'aide de "FROM"



- * Si la destination de la copie contient déjà des données enregistrées, ces données seront remplacées.
- * Réglez la longueur de la zone copiée sur au moins une seconde. Si la zone copiée est inférieure à une seconde, les données seront copiées mais aucun son ne sera entendu.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀|▶] pour sélectionner l'icône d'édition de piste et pressez [ENTER].

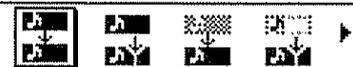
UTIL: TRACK



3. Utilisez CURSOR [◀|▶] pour sélectionner soit l'icône de copie de piste, soit l'icône de copie + insertion de piste et pressez [ENTER].

Track Copy icon

UTIL: TRACK: COPY



Track Copy + Insert icon

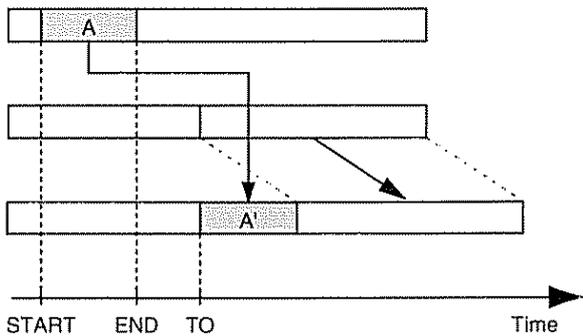
UTIL: TRACK: COPY+INS



MEMO

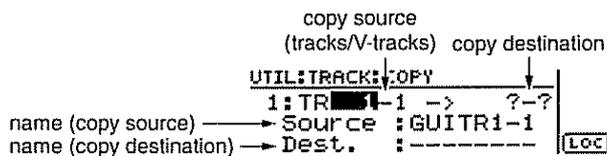
Si vous sélectionnez l'icône de copie (Track Copy Icon) + Insertion de piste (Insert Icon), une zone vide de la longueur spécifiée pour la copie est d'abord insérée à l'emplacement de destination de la copie, et ensuite seulement la copie s'accomplit.

Exemple 4: Copie + Insertion de piste



* Avec la copie + insertion de piste, vous ne pouvez pas sélectionner la même piste pour la source et la destination

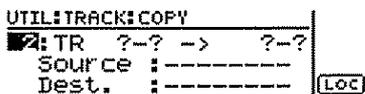
L'écran de copie de piste apparaît, vous permettant de sélectionner les pistes/pistes virtuelles servant de source et de destination de la copie.



4. Utilisez **CURSOR** [<] [>] et la molette **TIME/VALUE** pour sélectionner les pistes/pistes virtuelles de source et de destination de copie.

Si un nom a déjà été assigné à la piste sélectionnée, le nom de piste s'affichera

5. Si vous désirez copier d'autres pistes avec les mêmes réglages (plage, emplacement), pressez **CURSOR** [<] plusieurs fois pour amener le curseur sur l'emplacement suivant et tournez la molette **TIME/VALUE**.



A présent, vous pouvez spécifier d'autres pistes source et destination de la copie. Dans ce cas, il n'est pas possible de spécifier une piste de destination de copie qui coïncide à une autre piste source de copie.

Si vous désirez annuler la procédure de copie pour une piste, utilisez la molette **TIME/VALUE** pour lui faire indiquer "?".

La procédure de copie ne sera pas exécutée pour une ligne qui contient un symbole "?".

6. Spécifiez la plage de copie et l'emplacement destination de copie.

Utilisez **CURSOR** [>] pour amener le curseur sur "LOC" et pressez [ENTER]. L'écran de copie de piste

(LOCATE) apparaît.



A cet instant, vous pouvez sélectionner "DISP" et presser [ENTER] pour alterner entre les méthodes de choix d'emplacement (mesure, temps, marqueur).

Faites les réglages pour les éléments suivants.

START (point de début):

Spécifie le début des données source de la copie.

END (point de fin):

Spécifie la fin des données source de la copie

TO (point de destination):

Spécifie l'emplacement de référence de destination de la copie.

FROM (point de repère d'origine):

Spécifie l'emplacement servant de référence dans la source de la copie. Normalement, vous le laisserez à la même valeur que le point "START".

COPY (Nombre de copie):

Spécifie le nombre de copie (1-99).

* Si après avoir spécifié les éléments suivants en valeur de temps, vous passez à un affichage en mesure ou marqueur, un symbole "+" doit apparaître, indiquant que les emplacements actuellement affichés sont différents des emplacements réels. Si vous spécifiez ces paramètres en terme de mesure ou de marqueur, vous pouvez éliminer cette disparité en utilisant la molette **TIME/VALUE** dans chaque écran pour spécifier l'emplacement

Si vous désirez que la plage de copie aille du début à la fin du morceau, sélectionnez l'icone **ALL** et pressez [ENTER].

7. Lorsque vous avez fini les réglages, utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur l'icone "GO" et pressez [ENTER].

La procédure de copie sera exécutée.

8. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

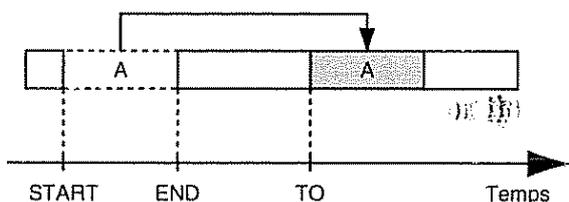
Déplacement de données d'interprétation — Track Move

Cette procédure déplace une zone spécifique de données à enregistrer en un autre emplacement.

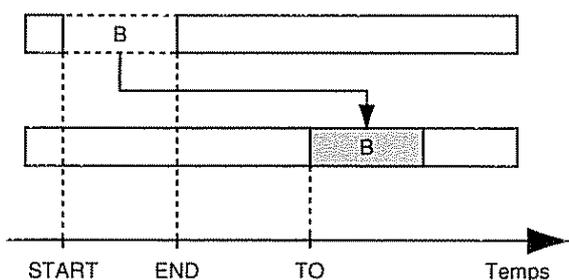
L'emplacement d'où sont tirées les données à enregistrer devient vierge (sans donnée enregistrée). Cette procédure peut servir à déplacer d'un seul coup plusieurs pistes de données enregistrées.

Lorsque vous déplacez les données enregistrées, vous alignerez normalement le début des données à enregistrer avec l'emplacement de destination du déplacement. Toutefois, il peut se produire que vous désiriez aligner un certain emplacement dans les données de jeu déplacées avec le début de la destination du déplacement. Dans de tels cas, faites les réglages appropriés pour le paramètre FROM (depuis). Par exemple, supposons que vous déplacez un effet sonore de bombe à retardement, cliquant puis explosant, et que vous désiriez aligner l'instant de l'explosion avec un emplacement temporel précis. Normalement, vous aurez à calculer le temps séparant le début de l'effet sonore de l'explosion et il vous faudra ensuite décaler en conséquence la destination du déplacement. Mais dans un tels cas, vous pouvez plus simplement spécifier l'emplacement où l'explosion commence dans la source du déplacement comme étant le réglage FROM (depuis) et choisir l'emplacement où vous désirez que l'explosion se produise, mais comme réglage TO. Cette méthode facilite le déplacement des données pour que l'explosion se produise juste au bon moment.

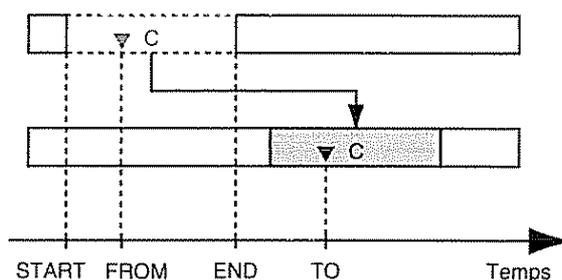
Exemple 1: Déplacement des données sur la même piste



Exemple 2: Déplacement des données sur une autre piste



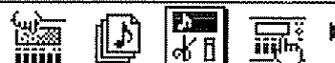
Exemple 3: Déplacement à l'aide de "FROM"



- * Si la destination du déplacement contient déjà des données enregistrées, ces données seront remplacées.
- * Réglez la longueur de la zone déplacée sur au moins une seconde. Si la zone copiée est inférieure à une seconde, les données seront déplacées mais aucun son ne sera entendu.
- * Ne laissez pas de son inférieur à 1 seconde avant ou après la zone déplacée. Si c'était le cas, cette partie ne serait pas entendue.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône d'édition de piste et pressez [ENTER].

UTIL:TRACK



3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner soit l'icône de déplacement de piste, soit l'icône de déplacement + insertion de piste et pressez [ENTER].

Track Move icon

UTILITY:TRACK:MOVE



Track Move + Insert icon

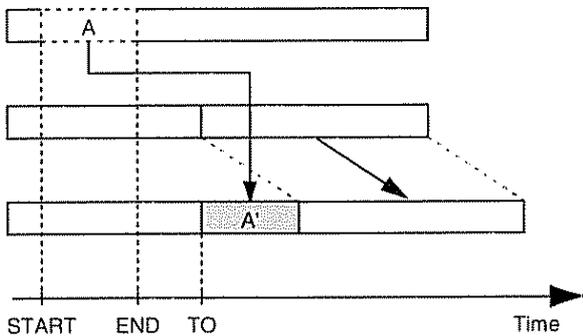
UTILITY:TRACK:MOVE+INS



MEMO

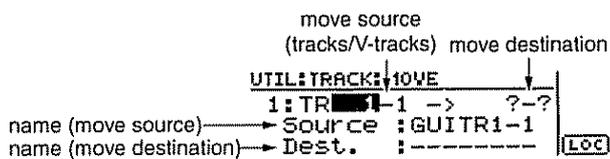
Si vous sélectionnez l'icône de déplacement (Track Move Icon) + Insertion de piste (Insert Icon), une zone vide de la longueur spécifiée pour le déplacement est d'abord insérée à l'emplacement de destination du déplacement, et ensuite seulement le déplacement s'accomplit.

Exemple 4: Déplacement + Insertion de piste



* Avec le déplacement + insertion de piste, vous ne pouvez pas sélectionner la même piste pour la source et la destination.

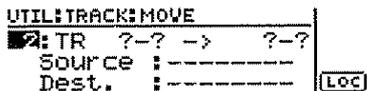
L'écran de déplacement de piste apparaît, vous permettant de sélectionner les pistes/pistes virtuelles servant de source et de destination du déplacement.



4. Utilisez CURSOR [<] [>] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner les pistes/pistes virtuelles de source et de destination du déplacement.

Si un nom a déjà été assigné à la piste sélectionnée, le nom de piste s'affichera.

5. Si vous désirez déplacer d'autres pistes avec les mêmes réglages (plage, emplacement), pressez CURSOR [<] plusieurs fois pour amener le curseur sur l'emplacement suivant et tournez la molette TIME/VALUE.



A présent, vous pouvez spécifier d'autres pistes source et destination du déplacement. Dans ce cas, il n'est pas possible de spécifier une piste de destination du déplacement qui coïncide à une autre piste source du déplacement.

Si vous désirez annuler la procédure de déplacement pour une piste, utilisez la molette TIME/VALUE pour lui faire indiquer "?".

La procédure de déplacement ne sera pas exécutée pour une ligne qui contient un symbole "?".

6. Spécifiez la zone à déplacer et l'emplacement de destination du déplacement.

Utilisez CURSOR [>] pour amener le curseur sur

"LOC" et pressez [ENTER]. L'écran de déplacement de piste (LOCATE) apparaît.



A cet instant, vous pouvez sélectionner "DISP" et presser [ENTER] pour alterner entre les méthodes de choix d'emplacement (mesure, temps, marqueur).

Faites les réglages pour les éléments suivants

START (point de début):

Spécifie le début des données source du déplacement.

END (point de fin):

Spécifie la fin des données source du déplacement.

TO (point de destination):

Spécifie l'emplacement de référence de destination du déplacement.

FROM (point de repère d'origine):

Spécifie l'emplacement servant de référence dans la source du déplacement. Normalement, vous le laisserez à la même valeur que le point "START".

* Si après avoir spécifié les éléments suivants en valeur de temps, vous passez à un affichage en mesure ou marqueur, un symbole "+" doit apparaître, indiquant que les emplacements actuellement affichés sont différents des emplacements réels. Si vous spécifiez ces paramètres en terme de mesure ou de marqueur, vous pouvez éliminer cette disparité en utilisant la molette TIME/VALUE dans chaque écran pour spécifier l'emplacement.

Si vous désirez que la plage de déplacement aille du début à la fin du morceau, sélectionnez l'icône ALL et pressez [ENTER].

7. Lorsque vous avez fini les réglages, utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur l'icône "GO" et pressez [ENTER].

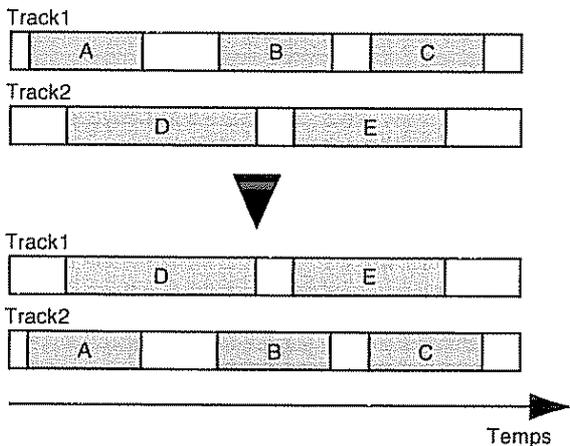
La procédure de déplacement sera exécutée.

8. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

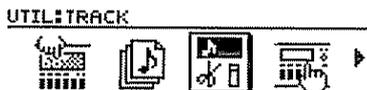
Echange de données d'interprétation —Track Exchange

Cette procédure échange les données enregistrées de deux pistes

Exemple: Echange entre les pistes 1 et 2 dans leur totalité



1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icone d'édition de piste et pressez [ENTER].



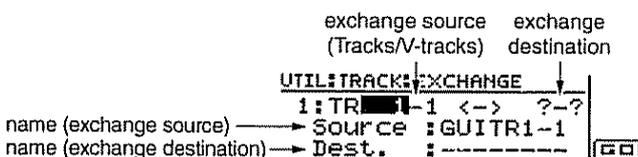
3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icone d'échange de piste et pressez [ENTER].



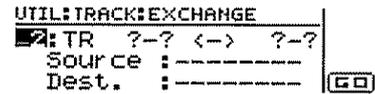
L'écran d'échange de piste apparaît, vous permettant de sélectionner les pistes/pistes virtuelles servant de source et de destination de l'échange.

4. Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner les pistes/pistes virtuelles de source et de destination de l'échange.

Si un nom a déjà été assigné à la piste sélectionnée, le nom de piste s'affichera.



5. Si vous désirez échanger d'autres pistes avec les mêmes réglages (plage, emplacement), pressez CURSOR [◀] plusieurs fois pour amener le curseur sur l'emplacement suivant et tournez la molette TIME/VALUE.



A présent, vous pouvez spécifier d'autres pistes source et destination de l'échange. Dans ce cas, il n'est pas possible de spécifier une piste de destination de l'échange qui coïncide à une autre piste source de l'échange.

Si vous désirez annuler la procédure d'échange pour une piste, utilisez la molette TIME/VALUE pour lui faire indiquer "?".

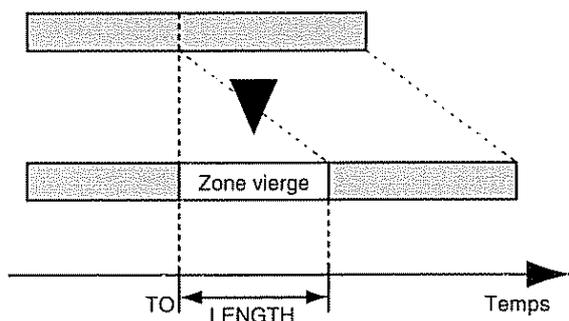
La procédure d'échange ne sera pas exécutée pour une piste qui contient un symbole "?".

6. Lorsque vous avez fini les réglages, utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur l'icone "GO" et pressez [ENTER].
7. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

La procédure d'échange sera exécutée.

Insertion d'un blanc dans une interprétation — Track Insert

Cette procédure insère une zone vierge à l'emplacement spécifié. Si vous désirez ajouter une phrase au milieu de données préalablement enregistrées, vous devez ajouter un blanc de la même longueur que la phrase, puis enregistrer la nouvelle phrase dans cette zone vierge.



* Ne laissez pas de son inférieur à 1 seconde avant ou après l'emplacement d'insertion de la zone vierge. Si c'était le cas, cette partie ne serait pas entendue.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône d'édition de piste et pressez [ENTER].



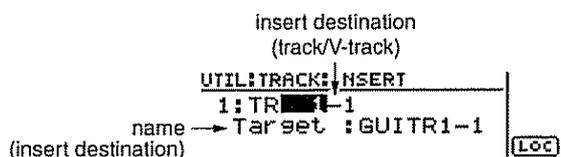
3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône d'insertion de piste et pressez [ENTER].



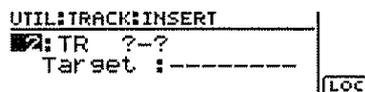
L'écran d'insertion de piste apparaît, vous permettant de sélectionner la piste/piste virtuelle servant de source et de destination de l'insertion.

4. Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/piste virtuelle ou la zone vierge sera insérée.

Si un nom a déjà été assigné à la piste sélectionnée, le nom de piste s'affichera.



5. S'il y a d'autres pistes dans lesquelles vous désirez une zone vierge avec les mêmes réglages (emplacement, longueur), pressez CURSOR [◀] [▶] plusieurs fois pour amener le curseur sur l'emplacement suivant et tournez la molette TIME/VALUE.



A présent, vous pouvez spécifier la nouvelle piste de destination d'insertion. Si vous désirez annuler l'insertion pour une piste, utilisez la molette TIME/VALUE pour que la piste concernée affiche "?".

La procédure d'insertion de piste ne sera pas exécutée pour une ligne qui contient un symbole "?".

En utilisant la molette TIME/VALUE pour sélectionner "*", vous pouvez demander que la procédure s'applique à toutes les pistes ou toutes les pistes virtuelles.

Si vous désirez que la procédure s'applique à toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes, sélectionnez "*.*".

6. Spécifiez l'emplacement auquel la zone vierge sera insérée et la longueur de cette zone.

Si vous utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur "LOC" et pressez [ENTER], L'écran Track Insert (LOCATE) apparaîtra.



A cet instant, vous pouvez sélectionner "DISP" et presser [ENTER] pour alterner entre les méthodes de choix d'emplacement (mesure, temps).

Réglez les paramètres suivants.

START (point de début):

Spécifie l'emplacement auquel la zone vierge sera insérée.

LENGTH (longueur):

Spécifie la longueur de la zone vierge.

* Si après avoir spécifié les éléments suivants en valeur de temps, vous passez à un affichage en mesure, un symbole "+" doit apparaître, indiquant que les emplacements actuellement affichés sont différents des emplacements réels. Si vous spécifiez ces paramètres en terme de mesure, vous pouvez éliminer cette disparité en utilisant la molette TIME/VALUE dans chaque écran pour spécifier l'emplacement.

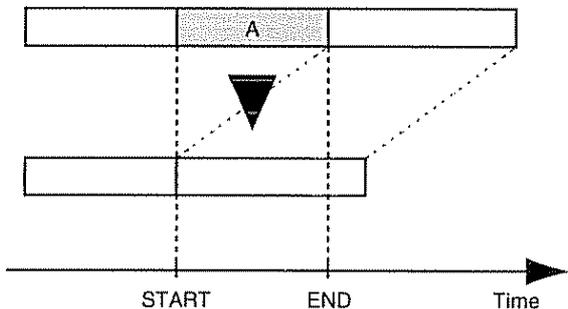
7. Lorsque vous avez fini les réglages, utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur l'icône "GO" et pressez [ENTER].

La zone vierge sera insérée.

8. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Suppression d'une partie d'interprétation — Track Cut

Cette procédure supprime une zone spécifiée de données enregistrées. Quand cette procédure est utilisée pour supprimer des données enregistrées, toutes les données enregistrées situées après la zone coupée seront avancées d'autant vers l'avant du morceau pour combler le vide créé. Si nous utilisons l'analogie avec un magnétophone à bande, c'est comme utiliser les ciseaux pour couper une partie de la bande audio puis de l'adhésif pour recoller les deux extrémités ensemble.

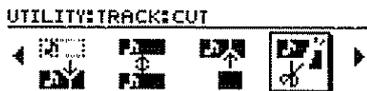


* Ne laissez pas de son inférieur à 1 seconde avant ou après la zone coupée. Si c'était le cas, cette partie ne serait pas entendue.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône d'édition de piste et pressez [ENTER].



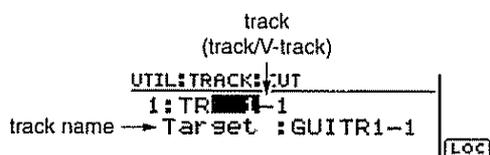
3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de coupure de piste et pressez [ENTER].



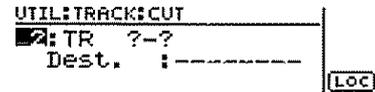
L'écran de coupure de piste apparaît, vous permettant de sélectionner la piste/piste virtuelle dans laquelle les données enregistrées seront coupées.

4. Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/piste virtuelle dans laquelle les données seront coupées.

Si un nom a déjà été assigné à la piste sélectionnée, le nom de piste s'affichera.



5. S'il y a d'autres pistes dans lesquelles les données seront coupées avec les mêmes réglages (emplacement, longueur), pressez CURSOR [◀] plusieurs fois pour amener le curseur sur l'emplacement suivant et tournez la molette TIME/VALUE.



Spécifiez les pistes additionnelles dans lesquelles les données seront coupées. Si vous désirez annuler la coupure pour une piste, utilisez la molette TIME/VALUE pour que la piste concernée affiche "?".

La procédure de coupure de piste ne sera pas exécutée pour une ligne qui contient un symbole "?".

En utilisant la molette TIME/VALUE pour sélectionner "*", vous pouvez demander que la procédure s'applique à toutes les pistes ou toutes les pistes virtuelles.

Si vous désirez que la procédure s'applique à toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes, sélectionnez "*.*".

6. Spécifiez la zone qui sera coupée.

Si vous utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur "LOC" et pressez [ENTER], l'écran Track Cut (LOCATE) apparaîtra.



A cet instant, vous pouvez sélectionner "DISP" et presser [ENTER] pour alterner entre les méthodes de choix d'emplacement (mesure, temps, marqueur).

Réglez les paramètres suivants.

START (point de début):

Spécifie l'emplacement de début des données enregistrées à couper.

END (end point):

Spécifie l'emplacement de fin des données enregistrées à couper.

- * Si après avoir spécifié les éléments suivants en valeur de temps, vous passez à un affichage en mesure ou marqueur, un symbole "+" doit apparaître, indiquant que les emplacements actuellement affichés sont différents des emplacements réels. Si vous spécifiez ces paramètres en terme de mesure ou marqueur, vous pouvez éliminer cette disparité en utilisant la molette TIME/VALUE dans chaque écran pour spécifier l'emplacement. Si vous désirez couper les données du début à la fin du morceau, sélectionnez l'icône "ALL" et pressez [ENTER].

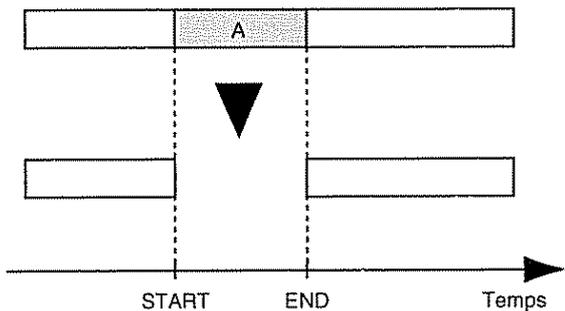
7. Lorsque vous avez fini les réglages, utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur l'icône "GO" et pressez [ENTER].

La zone vierge sera coupée.

8. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Effacement de données d'interprétation—Track Erase

Cette procédure efface les données enregistrées d'une zone spécifiée. Quand cette procédure est utilisée, toutes les données enregistrées situées après la zone coupée restent en place — elles ne seront pas avancées d'autant vers l'avant du morceau. Si nous utilisons l'analogie avec un magnétophone à bande, c'est comme ré-enregistrer un silence par dessus une zone non désirée de la bande.



* Ne laissez pas de son inférieur à 1 seconde avant ou après la zone effacée. Si c'était le cas, cette partie ne serait pas entendue.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône d'édition de piste et pressez [ENTER].

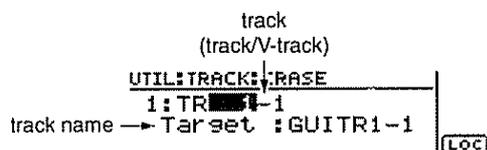


3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône d'effacement de piste et pressez [ENTER].

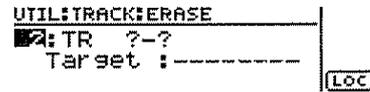


L'écran d'effacement de piste apparaît, vous permettant de sélectionner la piste/piste virtuelle dans laquelle les données enregistrées seront effacées.

4. Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/piste virtuelle dans laquelle les données seront effacées.
Si un nom a déjà été assigné à la piste sélectionnée, le nom de piste s'affichera.



5. S'il y a d'autres pistes dans lesquelles les données seront effacées avec les mêmes réglages (emplacement, longueur), pressez CURSOR [◀] plusieurs fois pour amener le curseur sur l'emplacement suivant et tournez la molette TIME/VALUE.



Spécifiez les pistes additionnelles dans lesquelles les données seront effacées. Si vous désirez annuler l'effacement pour une piste, utilisez la molette TIME/VALUE pour que la piste concernée affiche "?". La procédure d'effacement de piste ne sera pas exécutée pour une ligne qui contient un symbole "?". En utilisant la molette TIME/VALUE pour sélectionner "*", vous pouvez demander que la procédure s'applique à toutes les pistes ou toutes les pistes virtuelles. Si vous désirez que la procédure s'applique à toutes les pistes virtuelles de toutes les pistes, sélectionnez "*.*".

6. Spécifiez la zone qui sera effacée.
Si vous utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur "LOC" et pressez [ENTER], l'écran Track Erase (LOCATE) apparaîtra.



A cet instant, vous pouvez sélectionner "DISP" et presser [ENTER] pour alterner entre les méthodes de choix d'emplacement (mesure, temps, marqueur). Réglez les paramètres suivants.

- START (point de début):**
Spécifie l'emplacement de début des données enregistrées à effacer.
- END (end point):**
Spécifie l'emplacement de fin des données enregistrées à effacer.

Si vous désirez effacer les données du début à la fin du morceau, sélectionnez l'icône "ALL" et pressez [ENTER].

7. Lorsque vous avez fini les réglages, utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur l'icône "GO" et pressez [ENTER].
La zone vierge sera coupée.
8. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Annulation d'une procédure d'enregistrement ou d'édition



Annulation et rétablissement (Undo and Redo)

Lorsque vous enregistrez une interprétation, il peut se produire que le résultat enregistré ne soit pas satisfaisant. Ou bien, il se peut que vous ayez exécuté une procédure d'édition avec des réglages inadaptés. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser la fonction d'annulation ou **Undo**. La fonction Undo ramène les données au statut qu'elles avaient avant votre enregistrement ou votre édition de donnée. Pour annuler le résultat de la fonction Undo, utilisez la fonction de rétablissement (**Redo**).

Par exemple, supposons que vous ayez utilisé l'enregistrement par insertion (Punch In) pour enregistrer deux fois au même emplacement. Si vous désirez annuler le dernier enregistrement et retourner au statut de l'enregistrement précédent, vous exécuterez la fonction d'annulation Undo. Après avoir exécuté la fonction Undo dans cet exemple, vous pouvez exécuter la fonction redo si vous désirez retrouver le second enregistrement.

- * Une fois qu'une annulation (Undo) est exécutée, vous ne pouvez demander qu'un rétablissement (Redo).
- * Si après avoir exécuté l'annulation (Undo), vous sauvegardez les données de morceau (par exemple, en enregistrant ou en sélectionnant un autre morceau), il ne sera plus possible d'obtenir un rétablissement des données (Redo).

Annulation d'une procédure d'enregistrement ou d'édition — Undo

1. Pressez [UNDO/REDO].
L'afficheur vous demandera "Undo?"
2. Si vous désirez exécuter l'annulation, pressez [YES].
Quand vous pressez [YES], les données reviennent au statut qu'elles avaient avant la dernière procédure d'enregistrement ou d'édition accomplie.
Si vous décidez de ne pas annuler, pressez au contraire [NO].

Restauration de la procédure annulée — Redo

Si vous désirez ne plus tenir compte de la dernière procédure d'annulation (undo), vous pouvez exécuter la procédure de rétablissement (Redo). Si la procédure Redo est possible, l'icône () s'affiche dans la partie supérieure de l'écran indicateur de niveau.

1. Pressez [UNDO/REDO].
L'afficheur demandera "Redo?"
2. Pour exécuter la procédure Redo, pressez [YES].
Lorsque vous pressez [YES], la dernière procédure d'annulation Undo est elle-même annulée.
Si vous décidez de ne pas rétablir les données, pressez au contraire [NO].

Maniement de morceaux enregistrés

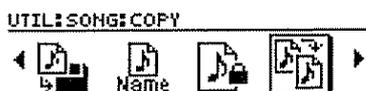
Copie d'un morceau — Song Copy

Cette procédure copie un morceau sauvegardé sur disque dans le disque actuellement utilisé ou dans un autre

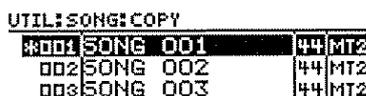
1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de morceau et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de copie de morceau et pressez [ENTER].



Une liste des morceaux sauvegardés sur le disque actuellement inséré s'affiche.



4. Utilisez CURSOR [▲] [▼] pour sélectionner le morceau source de la copie et pressez [ENTER].
Un astérisque "*" s'affichera avant le nom du morceau actuellement utilisé.

■ Si vous avez enregistré/édité ou modifié les réglages de la section de mixage ou du Patch d'effets du morceau (p. 86)

L'afficheur vous demandera "Save Current?" (Sauvegarde des réglages actuels?).

Si vous désirez sauvegarder le morceau sur lequel vous travaillez, le statut du mixage et tout changement apporté au Patch de morceau avant d'exécuter la procédure de copie de morceau, pressez [YES]. Si vous désirez exécuter la procédure de copie de morceau sans sauvegarde préalable, pressez [NO].

- * Si vous exécutez la copie de morceau sans sauvegarde, toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies sur le morceau actuellement chargé, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch de morceau ne seront pas sauvegardés. Veuillez donc faire votre choix en connaissance de cause.

L'afficheur indiquera "Select Dest. Disk".

5. Sélectionnez le disque de destination de la copie.
Si vous désirez sauvegarder le morceau sur le disque actuellement inséré, sélectionnez "CURRENT". Si vous désirez sauvegarder le morceau sur un autre disque, sélectionnez "OTHER".

Dans cet exemple, nous expliquerons comment sauvegarder le morceau sur un autre disque, aussi sélectionnez "OTHER" et pressez [ENTER].

- * Si vous sélectionnez "CURRENT" et pressez [ENTER], l'afficheur indiquera "Complete!" une fois la procédure de copie terminée, et vous retournerez à l'écran indicateur de niveau. Il n'est alors pas nécessaire de changer de disque.
- * Lorsque vous exécutez la procédure de copie de morceau, le morceau destination de la copie aura le numéro de morceau non utilisé le plus petit.

Si vous sélectionnez "OTHER", le disque actuellement inséré sera éjecté et il vous sera demandé "Insert Dest. Disk!" (Insérez le disque de destination!).

6. Insérez un disque initialisé que vous désirez utiliser comme destination de la copie.

La procédure de copie commencera.

- * Si vous insérez un disque non initialisé, l'afficheur vous demandera si vous désirez l'initialiser. Référez-vous à "Insertion d'un disque" (p. 27) et suivez la procédure.

7. Le disque de destination de la copie sera éjecté et l'afficheur indiquera "Insert Source Disk!" (Insérez le disque source!).

8. Insérez le disque source de la copie.

- * Si une grande quantité de données doit être copiée, il ne sera pas possible d'accomplir la copie en une seule procédure, aussi aurez-vous à échanger les disques plusieurs fois. Le processus d'échange des disques est suivi par un pourcentage "%" indiqué dans l'afficheur.

9. Continuez d'échanger les disques comme demandé par l'afficheur jusqu'à ce que la copie soit terminée.

- * Vous pouvez annuler la copie en pressant [EXIT] durant la procédure de copie. Même si vous faites cela, vous devrez cependant échanger les disques comme demandé par l'afficheur. Quand la procédure de copie est terminée, l'afficheur indique "Complete!" et vous retournerez à l'écran indicateur de niveaux.

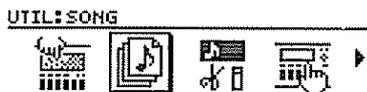
<Si l'afficheur indique "Disk Full!">

Si ce message apparaît lors de la copie, c'est qu'il n'y a plus suffisamment d'espace libre sur le disque de destination de la copie. Supprimez donc les données inutiles sur ce disque ou copiez les données sur un autre disque.

Effacement d'un morceau — Song Erase

Cette procédure efface un morceau sauvegardé sur disque

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de morceau et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône d'effacement de morceau et pressez [ENTER].



Les noms des morceaux sauvegardés sur disque s'afficheront



4. Utilisez CURSOR [▲] [▼] pour sélectionner le morceau que vous désirez effacer, et pressez [ENTER].
Un astérisque "*" s'affichera devant le nom du morceau actuellement employé.
L'afficheur demandera "Erase Song OK?" (Etes-vous d'accord pour l'effacement du morceau?).
5. Pressez [YES] pour exécuter la procédure d'effacement de morceau.

La procédure d'effacement de morceau sera exécutée

● Si un morceau autre que celui actuellement utilisé est sélectionné

Si vous avez enregistré, édité, changé les réglages de la section de mixage ou modifié le Patch d'effets du morceau (p 86), l'afficheur vous demandera "Save Current?" (Sauvegarde des réglages actuels?). Si vous désirez sauvegarder le morceau actuellement employé, le statut du mixage et tout changement apporté au Patch du morceau avant d'exécuter la procédure d'effacement du morceau, pressez [YES]. Si vous désirez exécuter la procédure d'effacement de morceau sans sauvegarde préalable, pressez [NO].

- * Si vous exécutez l'effacement de morceau sans sauvegarde préalable, toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies pour le morceau actuellement utilisé, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch de morceau ne seront pas sauvegardés. Veuillez donc choisir soigneusement votre option

- * Si vous effacez le morceau actuellement utilisé, le morceau de numéro inférieur sur le disque est sélectionné
- * Une fois tous les morceaux supprimés, un nouveau morceau est automatiquement créé. Pour cela, STANDARD (MT2) sera sélectionné comme type de donnée (p. 28)

Optimisation de l'espace disque — Song Optimize

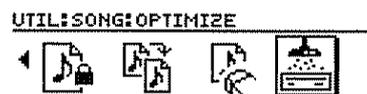
? Qu'est-ce que l'optimisation d'espace disque?

Lorsque vous faites des enregistrements multiples ou des insertions (Punch in/Out), les données enregistrées qui sont remplacées restent en réalité sur le disque sans être effacées. Dans certains cas, ces données indésirables peuvent consommer des quantités substantielles d'espace disque. Cela signifie que la durée d'enregistrement possible sera inférieure à ce qu'elle devrait être. Lorsque vous exécutez la procédure d'optimisation (Song Optimize), ces données inutiles sont effacées du disque, augmentant dès lors l'espace libre sur le disque.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de morceau et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [▶] pour sélectionner l'icône d'optimisation et pressez [ENTER].



L'afficheur demandera "Optimize Song?" (Optimisation du morceau?).

4. Pressez [YES] pour exécuter la procédure d'optimisation de morceau.

- * Selon votre cas, un certain temps peut être nécessaire pour exécuter la procédure d'optimisation. Cela n'est pas un mauvais fonctionnement. N'éteignez pas votre appareil tant que la procédure d'optimisation n'est pas terminée.
- * Après exécution de la procédure d'optimisation, demander son annulation par procédure Undo ne ramènera pas l'unité au statut qu'elle avait avant l'optimisation.

Protection d'un morceau — Song Protect

Même après sauvegarde d'un morceau sur disque, il est toujours possible de refaire un enregistrement par dessus ou de l'effacer accidentellement. Pour prévenir de tels accidents, vous pouvez protéger vos données de morceau pour qu'elles ne puissent pas être remplacées accidentellement (Song Protect).

Protection d'un morceau

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de morceau, et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de protection de morceau et pressez [ENTER].



L'afficheur vous demandera "Protect Off/On?"

4. Utilisez CURSOR [▶] pour sélectionner l'icône "ON" et pressez [ENTER].

■ **Si vous avez enregistré/édité ou modifié les réglages de la section de mixage ou du Patch d'effets du morceau (p. 86)**

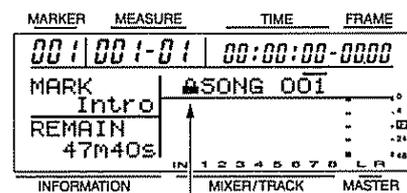
L'afficheur vous demandera "Save Current?" (Sauvegarde des réglages actuels?).

Si vous désirez sauvegarder le morceau sur lequel vous travaillez et le statut du mixage avant de les protéger, pressez [YES]. Si vous ne désirez pas sauvegarder le morceau, mais désirez protéger le morceau dans l'état dans lequel il a été dernièrement sauvegardé, pressez [NO].

- * Si vous exécutez la procédure de protection de morceau sans sauvegarde, toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies sur le morceau actuellement chargé, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch de morceau ne seront pas sauvegardés. Veuillez donc faire votre choix en connaissance de cause

5. La procédure de protection de morceau sera exécutée. L'afficheur indiquera "Complete!", et l'écran indicateur de niveaux ré-apparaîtra

* Quand un morceau est protégé, l'afficheur présente un cadenas comme symbole de protection de morceau



Symbole de protection de morceau

Annulation de la protection de morceau

1. Accomplissez l'étape 1-3 de "Protection d'un morceau" L'afficheur vous demandera "Protect Off/On?".
2. Utilisez CURSOR [◀] pour sélectionner l'icône "OFF" et pressez [ENTER].
3. La protection du morceau sera annulée. L'afficheur indiquera "Complete!" et vous retournerez à l'écran indicateur de niveaux.

Appellation d'un morceau — Song Name

Lorsque vous créez un nouveau morceau, il est automatiquement doté d'un nom tel que "SONG 001". Toutefois, un tel nom n'est pas suffisant pour vous indiquer le type de morceau dont il s'agit. Nous vous recommandons de nommer chaque morceau pour qu'il soit plus facile de gérer vos données de morceau.

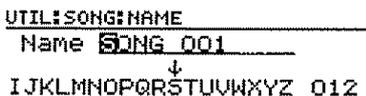
1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de morceau, et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de nom de morceau et pressez [ENTER].



Le nom du morceau (Song Name) s'affichera.



4. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur le caractère que vous désirez changer.
5. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le caractère désiré.
6. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Sauvegarde d'un morceau — Song Store

Le BR-8 peut sauvegarder les éléments suivants comme données de morceau.

- Données enregistrées
- Patches d'effet par insertion du morceau (S01-S50)
- Réglages de mixage

Ces données ne sont pas immédiatement stockées lorsque vous accomplissez une procédure telle que l'enregistrement et l'écriture d'un Patch. Elles ne sont stockées sur disque que lorsque vous sauvegardez un morceau ou lorsque l'appareil est automatiquement mis hors tension. Normalement, un message confirmant la procédure de stockage s'affichera lorsque c'est nécessaire, aussi, vous n'avez pas à vous soucier du stockage de ces données. Toutefois, si vous désirez stocker le statut actuel de votre morceau sur disque, utilisez la procédure suivante.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de morceau, et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de stockage de morceau et pressez [ENTER].



L'afficheur vous demandera "Save Current?" (Sauvegarde des réglages actuels?).

4. Si vous désirez stocker les données enregistrées du morceau actuellement utilisé, le Patch de morceau et les réglages de mixage, pressez [YES].

Si vous décidez de ne pas stocker les données, pressez [NO].

Echange de données avec des enregistreurs de la gamme VS Roland — Song Convert

Les données de morceau ne peuvent pas être directement échangées entre cet appareil (le BR-8) et les enregistreurs de la gamme VS Roland (VS-880/840). Pour que les données de morceau puissent être échangées, elles doivent être converties à l'aide de la fonction Song Convert.

Echange de données avec le VS-880 — Song Convert (880<->BR-8)

Cette procédure convertit les données de morceau pour qu'elles puissent être échangées avec le VS-880. Ici, nous décrivons la procédure de conversion des données de morceau créées sur le VS-880 pour qu'elles puissent être utilisées par le BR-8.

* Pour pouvoir être transférées entre le BR-8 et le VS-880, les données de morceau doivent avoir été créées en suivant des caractéristiques que les deux modèles acceptent. Cela signifie que le type de donnée (appelé "mode d'enregistrement dans la gamme VS) doit être MT2 ou LV1; et la fréquence d'échantillonnage doit être à 44.1 kHz. (Le type de donnée BR-8 intitulé "LV1" correspond à "LIV" en mode d'enregistrement du VS-880). Seuls, trois types de données sont convertis : le nom de morceau, les données enregistrées et l'indication de la piste virtuelle sur laquelle les données sont enregistrées. Les autres données (telles que les réglages de système, réglages de mixage et marqueurs assignés à un morceau) ne sont pas compatibles.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de disque et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de conversion de morceau, et pressez [ENTER].



■ Si vous avez enregistré/édité ou modifié les réglages de la section de mixage ou du Patch d'effets du morceau (p. 86)

L'afficheur vous demandera "Save Current?" Si vous désirez sauvegarder le morceau sur lequel vous travaillez et le statut du mixage avant d'exécuter la procédure Song Convert, pressez [YES]. Si vous désirez effectuer cette procédure, sans sauvegarder préalablement, pressez [NO].

* Si vous exécutez la procédure Song Select sans sauvegarde, toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies sur le morceau, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch de morceau ne seront pas sauvegardés. Veuillez donc faire votre choix en connaissance de cause.

L'afficheur indiquera "Select Convert Type".

4. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner le type de conversion.

Pour cette exemple, sélectionner l'icône 880→BR-8 et pressez [ENTER].



Le disque sera éjecté et l'afficheur indiquera "Insert VS-880 Disk!"

5. Insérez le disque contenant un morceau créé sur le VS-880 (le disque de VS-880).

Une liste des morceaux créés sur le VS-880 s'affichera.

6. Utilisez CURSOR [▲] [▼] pour amener le curseur sur le morceau que vous désirez convertir, et pressez [ENTER].

Le disque du VS-880 sera éjecté, et l'afficheur indiquera "Insert BR-8 Disk!"

7. Insérez un disque initialisé pour le BR-8 sur lequel les données converties seront sauvegardées.

La conversion commence

* Si vous insérez un disque qui n'a pas été initialisé, l'afficheur vous demandera si vous désirez l'initialiser. Référez-vous à "Insertion d'un disque" (p. 27) et accomplissez la procédure demandée.

Le disque de destination de conversion sera éjecté, et l'afficheur indiquera "Insert VS-880 Disk!"

8. Insérez le disque du VS-880 source de la conversion.

* Si une grande quantité de données doit être copiée, il ne sera pas possible d'accomplir la copie en une seule procédure, aussi aurez vous à échanger les disques plusieurs fois. Le processus d'échange des disques est suivi par un pourcentage "%" indiqué dans l'afficheur.

9. Continuez d'échanger les disques comme demandé par l'afficheur jusqu'à ce que la copie soit terminée.

* Vous pouvez annuler la copie en pressant [EXIT] durant la procédure de copie. Même si vous faites cela, vous devrez cependant échanger les disques comme demandé par l'afficheur.

Quand la procédure de copie est terminée, l'afficheur indique "Complete!" et vous retournerez à l'écran indicateur de niveaux.

Echange de données avec le VS-840 — Song Convert (840<->BR-8)

Cette procédure convertit les données de morceau pour qu'elles puissent être échangées avec le VS-840. Ici, nous décrivons la procédure de conversion des données de morceau créées sur le VS-840 pour qu'elles puissent être utilisées par le BR-8.

* Pour pouvoir être transférées entre le BR-8 et le VS-840, les données de morceau doivent avoir été créées en suivant des caractéristiques que les deux modèles acceptent. Cela signifie que le type de donnée (appelé "mode d'enregistrement dans la gamme VS) doit être MT2, LV1 ou LV2; et la fréquence d'échantillonnage doit être à 44.1 kHz. Seuls, trois types de données sont convertis : le nom de morceau, les données enregistrées et l'indication de la piste virtuelle sur laquelle les données sont enregistrées. Les autres données (telles que les réglages de système, réglages de mixage et marqueurs assignés à un morceau) ne sont pas compatibles.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de disque et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de conversion de morceau, et pressez [ENTER].



■ Si vous avez enregistré/édité ou modifié les réglages de la section de mixage ou du Patch d'effets du morceau (p. 86)

L'afficheur vous demandera "Save Current?" Si vous désirez sauvegarder le morceau sur lequel vous travaillez et le statut du mixage avant d'exécuter la procédure Song Convert, pressez [YES]. Si vous désirez effectuer cette procédure, sans sauvegarder préalablement, pressez [NO].

* Si vous exécutez la procédure Song Select sans sauvegarde, toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies sur le morceau, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch de morceau ne seront pas sauvegardés. Veuillez donc faire votre choix en connaissance de cause.

L'afficheur indiquera "Select Convert Type".

4. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner le type de conversion.

Pour cet exemple, sélectionnez l'icône 840→BR-8 et pressez [ENTER].



Le disque sera éjecté et l'afficheur indiquera "Insert VS-840 Disk!".

5. Insérez le disque contenant un morceau créé sur le VS-840 (le disque de VS-840).
Une liste des morceaux créés sur le VS-840 s'affichera.
6. Utilisez CURSOR [▲] [▼] pour amener le curseur sur le morceau que vous désirez convertir, et pressez [ENTER].
Le disque du VS-840 sera éjecté, et l'afficheur indiquera "Insert BR-8 Disk!".
7. Insérez un disque initialisé pour le BR-8 sur lequel les données converties seront sauvegardées.

La conversion commence.

* Si vous insérez un disque qui n'a pas été initialisé, l'afficheur vous demandera si vous désirez l'initialiser. Référez-vous à "Insertion d'un disque" (p. 27) et accomplissez la procédure demandée.

Le disque de destination de conversion sera éjecté, et l'afficheur indiquera "Insert VS-840 Disk!".

8. Insérez le disque du VS-840 source de la conversion.
* Si une grande quantité de données doit être copiée, il ne sera pas possible d'accomplir la copie en une seule procédure, aussi aurez-vous à échanger les disques plusieurs fois. Le processus d'échange des disques est suivi par un pourcentage "%" indiqué dans l'afficheur.
9. Continuez d'échanger les disques comme demandé par l'afficheur jusqu'à ce que la copie soit terminée.

* Vous pouvez annuler la copie en pressant [EXIT] durant la procédure de copie. Même si vous faites cela, vous devrez cependant échanger les disques comme demandé par l'afficheur.

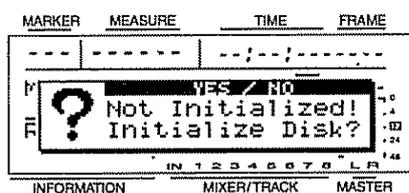
Quand la procédure de copie est terminée, l'afficheur indique "Complete!" et vous retournerez à l'écran indicateur de niveau.

Emploi de données de morceau de BR-8 avec la gamme VS

* Si vous désirez convertir des données de morceau qui ont été créées par le BR-8 pour qu'elles puissent être utilisées par le VS-880 ou le VS-840, vous devez employer un disque qui aura été initialisé au format VS-880 ou VS-840

■ Dans le cas BR-8→VS-880

Si, lorsque l'afficheur indique "Insert VS-880 Disk!", vous insérez un disque qui n'a pas été initialisé au format VS-880, l'écran suivant apparaît



Il vous sera demandé si vous désirez ou non initialiser le disque au format VS-880. Accomplissez la procédure suivante.

1. Pour initialiser le disque, pressez [YES]. Pour annuler au contraire l'initialisation, pressez [NO]. Si vous pressez [NO], le disque inséré est éjecté.

NOTE

Quand un disque est initialisé, tout le contenu de ce disque est perdu. Vérifiez toujours son contenu avant de l'initialiser.

2. Echangez les disques comme indiqué par l'afficheur jusqu'à ce que la conversion soit terminée.
3. Quand la conversion est terminée, pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Initialisation d'un disque — Disk Initialize

Avant qu'un disque neuf ou préalablement utilisé par un ordinateur puisse être employé par le BR-8, il doit être initialisé (formaté). Cela est dû au fait que les disques distribués dans le commerce sont formatés pour les ordinateurs, alors que le BR-8 utilise un format de disque différent.

NOTE

Lorsque vous exécutez une initialisation de disque, tout le contenu du disque est perdu.

NOTE

N'accomplissez pas d'initialisation de disque sur le disque fourni en standard avec le BR-8. Cela détruirait les données de démonstration de morceau.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de disque et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [▶] pour sélectionner l'icône d'initialisation de disque et pressez [ENTER].



L'afficheur indiquera "Physical Format" (formatage physique).

4. Utilisez la molette TIME/VALUE pour déterminer si le disque doit ou non être formaté.

Normalement, vous laissez cette valeur sur "OFF".

Toutefois, si le message "Protected Disk!" (disque protégé) apparaît lorsqu'un disque est inséré dans le BR-8 indiquant qu'il est impossible d'écrire sur le disque, réglez ce paramètre sur "ON" pour initialiser le disque.

5. Pressez CURSOR [▽] pour amener le curseur sur l'icône "GO" et pressez [ENTER].

L'afficheur vous demandera "Sure?", pour que vous puissiez confirmer le lancement de la procédure.

Si vous désirez au contraire annuler l'initialisation, pressez [NO].

6. Pressez [YES].

Une fois l'initialisation terminée avec succès, l'écran indicateur de niveaux ré-apparaît.

NOTE

Si vous initialisez avec le paramètre Physical Format activé (ON), il vous faudra un temps de procédure relativement long (10 mn ou plus). Ce n'est pas un mauvais fonctionnement. La progression du processus d'initialisation s'affichera, n'éteignez pas un appareil avant que l'initialisation ne soit terminée.

* Lors de l'exécution de l'initialisation, un nouveau morceau est automatiquement créé, avec comme type de données STANDARD (MT2).



Duplication d'un disque — Disk Copy

Cette procédure copie sur un autre disque toutes les données sauvegardées sur le disque actuellement utilisé

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de disque, et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀] pour sélectionner l'icône de copie de disque et pressez [ENTER].



■ Si vous enregistré/édité ou modifié les réglages de la section de mixage ou du Patch d'effets du morceau (p. 86)

L'afficheur vous demandera "Save Current?" Si vous désirez sauvegarder le morceau sur lequel vous travaillez et le statut du mixage avant d'exécuter la procédure de copie de disque, pressez [YES]. Si vous désirez effectuer cette procédure, sans sauvegarder préalablement, pressez [NO].

- * Si vous exécutez la procédure de copie de disque sans sauvegarde, toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies sur le morceau, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch de morceau ne seront pas sauvegardés. Veuillez donc faire votre choix en connaissance de cause.

Le disque inséré (source de la copie) sera éjecté, et l'afficheur indiquera "Insert Dest. Disk!" (Insérez le disque de destination!)

4. Insérez le disque destination de la copie.
Lorsque vous insérez le disque, la procédure de copie de disque est exécutée. Le disque de destination de la copie sera ensuite éjecté et l'afficheur indiquera "Insert Source Disk!" (Insérez le disque source!)
5. Insérez le disque source de la copie.
 - * Comme les disques doivent être échangés, il vous faudra approximativement 30 minutes
 - * Les procédures d'échange de disque verront leur progression représentée sous forme de pourcentage "%" dans l'afficheur.

6. Poursuivez l'échange de disque comme indiqué dans l'afficheur jusqu'à ce que les données aient été copiées.

- * Si vous pressez [EXIT] durant cette procédure, la copie sera annulée. Toutefois, vous devrez quand même échanger les disques comme indiqué dans l'afficheur.

Lorsque la copie est terminée, l'afficheur indique "Complete!" et l'écran indicateur de niveaux ré-apparaît.

Arrêt automatique — Marker Stop

Vous pouvez faire s'arrêter automatiquement la reproduction d'un morceau aux emplacements des marqueurs. Si vous faites reprendre la reproduction, le morceau s'arrêtera automatiquement au prochain marqueur.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône System et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [▽] pour déplacer le curseur sur l'emplacement "Marker Stop", et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "ON".

Marker Stop

• OFF:

Si vous désirez que le morceau soit reproduit sans arrêt automatique, sélectionnez "OFF".

• ON:

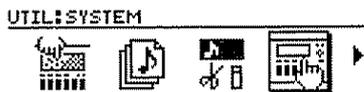
Si vous désirez que le morceau s'arrête automatiquement à chaque marqueur, sélectionnez "ON".

4. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Création d'un "master" interdisant la copie numérique

Lorsque vous faites un mixage numérique du BR-8 sur un enregistreur DAT ou autre appareil d'enregistrement numérique, vous pouvez rendre impossible la copie numérique depuis le master ainsi créé vers un autre enregistreur DAT.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône système et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [▲] [▼] pour amener le curseur sur l'emplacement "D.CpyProtect", et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "ON".
D.CpyProtect (digital copy protect)

Détermine si les copies numériques seront autorisées ou non depuis un master qui a été créé par mixage numérique depuis le BR-8.

• **OFF:**

Les copies numériques sont autorisées.

• **ON:**

Les copies numériques sont interdites.

4. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.
5. Faites le mixage final numérique de votre morceau depuis le BR-8 vers un enregistreur DAT ou autre appareil d'enregistrement numérique (p. 36).

Il ne sera pas possible de faire des copies numériques de ce master sur un enregistreur DAT.

* Certains enregistreurs DAT n'utilisent pas le SCMS ou ne peuvent être connectés numériquement à un lecteur de CD. Si vous utilisez ce type d'enregistreur DAT, il ne sera pas possible d'enregistrer la sortie numérique du BR-8 lorsque D CpyProtect est réglé sur ON. Dans de tels cas, réglez D CpyProtect sur OFF

? Qu'est-ce que le SCMS?

"SCMS" signifie "Serial Copy Management System" (système de gestion des copies en série). C'est une protection des droits d'auteur par interdiction des copies de seconde génération et ultérieures au format numérique sur un appareil audio-numérique grand public, tel qu'un enregistreur DAT ou MD. Si un enregistreur numérique ayant cette fonction est connecté numériquement au BR-8, les données SCMS seront enregistrées conjointement aux données audio-numériques. Les données audio-numériques contenant ces données SCMS ne pourront être ré-enregistrées ensuite via une connexion numérique.



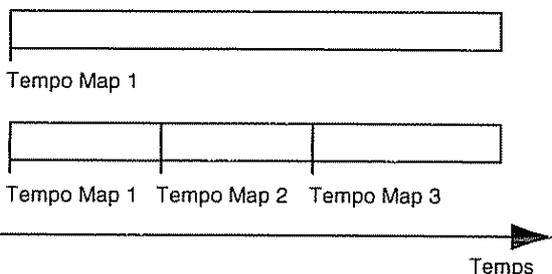
Réglage du tempo



Qu'est-ce que la carte de tempo?

Le tempo d'un morceau est régi par la carte de tempo ou Tempo Map. La carte de tempo vous permet de spécifier des changements de tempo par unité d'une mesure, et contient des données qui spécifient que le morceau doit passer à tel format de mesure et à tel tempo à la mesure spécifiée. Les données de carte de tempo sont numérotées à la suite depuis le début du morceau sous la forme Tempo Map 1, Tempo Map 2, Tempo Map 3, etc

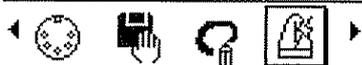
La carte Tempo Map 1 est déterminée au début de chaque morceau et impose le tempo initial du morceau. Si vous désirez changer le tempo lors d'une mesure en cours de morceau, vous devez créer une nouvelle carte de tempo et la placer à la mesure où vous désirez que le tempo change. Jusqu'à 50 cartes de tempo peuvent ainsi être créées. Vous pouvez utiliser la carte de tempo pour changer de motif rythmique sans changer le tempo du guide rythmique (p. 71)



Création d'une carte de tempo

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône Tempo Map et pressez [ENTER].

UTIL:TEMPO MAP



La page de réglage Tempo Map apparaîtra. Dans l'exemple affiché ci-dessous, Tempo Map 1 commence à la mesure 1 et demande des mesures 4/4 à un tempo de 120 noires par minute

NO	MEAS	BEAT	PTH	TEMPO
1	1	4/4	01	120.00
2	---	---	---	<NEW>
3	---	---	---	<NEW>

3. Spécifiez le tempo et le format de mesure

Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner la valeur que vous désirez changer et tournez la molette TIME/VALUE pour modifier la valeur.

* Il n'est pas possible de changer la mesure de départ de Tempo map 1

• MEAS (mesure):

Spécifie la mesure de début de Tempo Map. La mesure et son format (beat), le son du guide rythmique et les données d'horloge MIDI transmises par le BR-8 seront déterminés par les réglages de cette mesure.

• BEAT:

Spécifie le format de mesure (1/1-8/1, 1/2-8/2, 1/4-8/4, 1/8-8/8) de la carte de tempo. Le format de mesure affiché, le son du guide rythmique et les données d'horloge MIDI transmises par le BR-8 suivront ce réglage.

• TEMPO:

Détermine le tempo (25.0-250.0) de la carte de tempo. La mesure et son format affiché, le tempo du guide rythmique et les données d'horloge MIDI transmises par le BR-8 suivront ce réglage.

• PTN (pattern):

Sélectionne le motif (pattern) du guide rythmique.

* A cet instant, vous pouvez régler Pattern sur "OFF" pour neutraliser (réduire au silence) le son du guide rythmique

MEMO

Le guide rythmique contient différents types de motifs rythmiques, dont des motifs de métronome. Pour des détails sur les motifs rythmiques (patterns) du guide rythmique, référez-vous à "Liste des patterns rythmiques" (feuille indépendante).

MEMO

Pour utiliser la carte de tempo, vous devez non seulement la créer, mais également changer la façon dont le guide rythmique est piloté. Pour des détails, référez-vous à "Emploi de la carte de tempo pour piloter le guide rythmique" (p. 71).

4. Pressez CURSOR [▽] pour sélectionner la nouvelle carte de tempo "NEW".

5. Répétez les étapes 3-4 si nécessaire.

Si vous désirez supprimer une carte de tempo, amenez le curseur sur la ligne de la carte que vous désirez supprimer et utilisez CURSOR [▶] pour sélectionner "DEL". Puis pressez [ENTER] pour supprimer la carte de tempo et la ligne spécifiée.

* Il n'est pas possible de supprimer la carte de tempo 1

6. Lorsque vous avez fait les réglages de carte de tempo, pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Emploi de la carte de tempo pour piloter le guide rythmique

1. Pressez [PATTERN/TEMPO].
2. Utilisez CURSOR [\triangle] pour sélectionner "Beat" et tournez la molette TIME/VALUE pour spécifier "TEMPO MAP".
A présent, le guide rythmique fonctionnera conjointement à la carte de tempo.
3. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

MEMO

Vous pouvez également utiliser un module de sons MIDI externe pour produire les sons du guide rythmique. Pour des détails, référez-vous à "Faire jouer le guide rythmique par un module de sons MIDI externe" (p. 72).

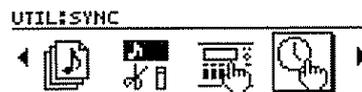
Ajout d'un décalage (offset) à la carte de tempo

Vous pouvez créer une carte de tempo qui commence à l'instant où vous désirez commencer à enregistrer. La carte de tempo sera créée dès le point "00:00:00-00 00". Toutefois, en réalité, vous désirez rarement commencer l'enregistrement depuis "00:00:00-00 00".

Par exemple, si vous désirez commencer l'enregistrement depuis "00:00:10-00 00", vous pouvez amener le début de la carte de tempo sur "00:00:10-00 00".

* Lorsque l'emplacement de début de la carte de tempo est atteint durant l'enregistrement ou la reproduction, un message de lancement "Start" sera transmis par le connecteur MIDI OUT. C'est pratique lorsque vous désirez synchroniser le BR-8 avec un séquenceur MIDI externe

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [\leftarrow | \rightarrow] pour sélectionner l'icône de synchronisation (Sync) et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [∇] pour amener le curseur sur l'emplacement "Offset" (décalage).
4. Utilisez CURSOR [\leftarrow | \rightarrow] et la molette TIME/VALUE pour programmer la valeur désirée comme début de la carte de tempo.
5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Synchronisation du BR-8 avec un autre appareil MIDI

Ce chapitre explique le concept de base et la façon dont vous pouvez synchroniser le BR-8 avec un séquenceur MIDI.

Concepts de base du MIDI

? Qu'est-ce que le MIDI?

MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface" (Interface numérique pour instrument de musique). C'est un standard mondial qui a été développé pour permettre l'échange de données musicales, la sélection de son et l'envoi d'autres types de commandes entre équipements de musique électronique et ordinateurs. Les appareils compatibles MIDI peuvent transmettre et recevoir des données musicales, même s'ils sont de modèles ou de fabricants différents.

Connecteurs MIDI

Les messages MIDI (les données transmises par MIDI) sont transférés à l'aide des trois types de connecteurs suivants :

• MIDI IN:

Reçoit les messages MIDI d'un autre appareil MIDI

• MIDI OUT:

Transmet les messages MIDI du BR-8

• MIDI THRU:

Retransmet sans changement les messages MIDI reçus par le connecteur MIDI IN

* Le BR-8 n'a qu'un connecteur MIDI OUT.

Canal MIDI

Le MIDI peut utiliser un seul câble MIDI pour transmettre des données indépendamment à plusieurs appareils. Cela est rendu par le concept des canaux MIDI. Les canaux MIDI sont comparables aux canaux de télévision. En changeant le canal de réception d'un téléviseur, vous pouvez visualiser différents programmes venant de plusieurs stations. Le téléviseur recevra un programme lorsqu'il sera réglé pour recevoir le canal sur lequel ce programme est émis. De façon similaire, un appareil MIDI réglé pour recevoir sur le canal MIDI 1 interprétera tous les messages MIDI transmis par un autre appareil MIDI réglé pour transmettre sur le canal 1. Les messages MIDI des autres canaux ne seront pas interprétés.

A propos des tableaux d'équipement MIDI

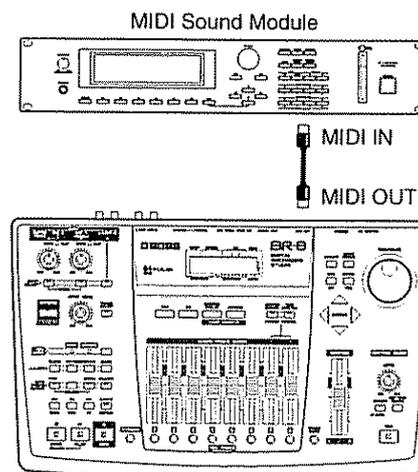
De nombreux types d'instruments de musique électroniques peuvent communiquer via le MIDI. Toutefois, tous les types d'appareils ne peuvent pas transmettre ou recevoir tous les types de messages MIDI. Seuls les messages MIDI communs aux deux appareils communicants peuvent être transférés. Un tableau d'équipement MIDI est fourni dans le mode d'emploi de chaque appareil MIDI. Ce tableau offre une méthode facile pour contrôler les types de messages MIDI que cet appareil particulier peut transmettre et recevoir. Lorsque vous utilisez deux appareils MIDI ensemble, comparez leurs tableaux d'équipement MIDI pour voir quels messages MIDI ils peuvent échanger.

* Les caractéristiques MIDI détaillées du BR-8 sont fournies dans "Équipement MIDI" (p. 116).

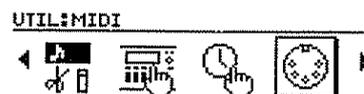
Faire jouer le guide rythmique par un module de sons MIDI externe

Si vous désirez utiliser un module de sons MIDI externe pour produire le guide rythmique avec les instruments de votre choix, faites les réglages suivants.

1. Utilisez un câble MIDI pour connecter le BR-8 et votre module de sons MIDI comme indiqué dans le schéma.



2. Pressez [UTILITY].
3. Utilisez CURSOR [< | | >] pour sélectionner l'icône MIDI et pressez [ENTER].



4. Utilisez CURSOR [∇] pour sélectionner "Rhythm MIDI Ch." (canal MIDI du guide rythmique) et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le canal MIDI (1-16).

Avec un réglage sur OFF, les messages de note du guide rythmique ne sont pas transmis

5. Lorsque vous avez fini les réglages du guide rythmique, pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

MEMO

Le tableau suivant donne la correspondance entre les sons joués par le guide rythmique et leurs numéros de note (nous vous rappelons que A=la, B=si, C=do, D=ré, E=mi, F=fa, G=sol).

Son du guide rythmique	N° de note
Métronome (clic grave)	A 1 (33)
Métronome (clic aigu)	A#1 (34)
Grosse caisse	C 2 (36)
Baguette	C#2 (37)
Caisse claire	D 2 (38)
Claquement de main	D#2 (39)
Charleston fermée	F#2 (42)
Charleston demi-ouverte	G#2 (44)
Charleston ouverte	A#2 (46)

Si votre module de sons MIDI externe est compatible GM ou GS, vous pouvez l'utiliser sans autre réglage. S'il ne supporte ni GS, ni GM, vous devrez changer les sons produits par chaque numéro de note sur votre module de sons MIDI externe. Pour des détails sur ces réglages, référez-vous au mode d'emploi de votre module de sons MIDI.

- * Lorsque vous utilisez un module de sons MIDI externe pour faire jouer le guide rythmique, ajustez le niveau de volume à l'aide des commandes du module de sons MIDI externe

Synchronisation d'un séquenceur MIDI avec le BR-8

Le BR-8 peut être utilisé en synchronisation avec un séquenceur MIDI. La synchronisation peut être accomplie des deux manières suivantes.

- A l'aide du MTC (MIDI Time Code)
- En utilisant la carte de tempo ou Tempo Map (p. 70)

MEMO

Même si votre séquenceur MIDI n'utilise ni MTC, ni MMC, vous pouvez utiliser la carte de tempo pour la synchronisation si les messages de position dans le morceau (Song Position Pointer) sont acceptés. Toutefois, il vous faudra créer préalablement la carte de tempo. Pour des détails, référez-vous à "création d'une carte de tempo" (p.70).

MEMO

Pour utiliser la carte de tempo, vous devez non seulement la créer, mais également changer la façon dont est piloté le guide rythmique. Pour des détails, référez-vous à "Emploi de la carte de tempo pour piloter le guide rythmique" (p. 116).

- * Lorsque vous utilisez un séquenceur MIDI avec le BR-8, vous pouvez synchroniser ce séquenceur MIDI sur le BR-8 (BR-8 : maître), mais il n'est pas possible de synchroniser le BR-8 sur un séquenceur MIDI (BR-8 : esclave).

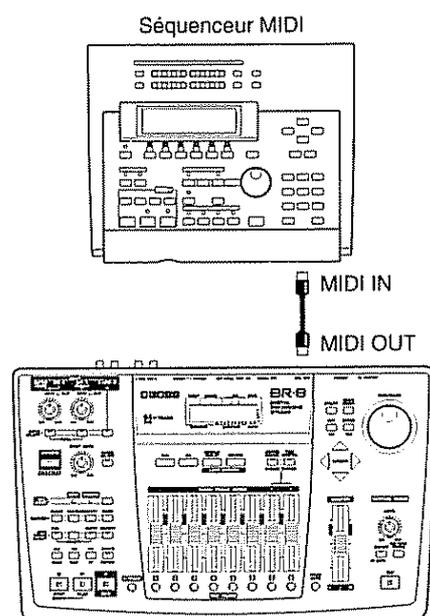
MEMO

Pour des détails sur le fonctionnement de votre séquenceur MIDI, référez-vous à son propre mode d'emploi. Pour des détails sur le MMC, référez-vous en p. 75.

Synchronisation de la reproduction sur le BR-8 (maître)

Voici comment synchroniser le séquenceur MIDI sur le BR-8.

1. Utilisez un câble MIDI pour relier le BR-8 à votre séquenceur MIDI comme indiqué dans le schéma.



2. Pressez [UTILITY].

Synchronisation du BR-8 avec un autre appareil MIDI

- Utilisez **CURSOR** [< | | >] pour sélectionner l'icône de synchronisation (Sync) et pressez [ENTER].



- Pour que vous puissiez utiliser le MTC ou la carte de tempo pour la synchronisation, utilisez [CURSOR] et la molette **TIME/VALUE** pour régler les paramètres suivants.

- **Gen.:**

Si vous utilisez le MTC, réglez ce paramètre sur "MTC".

Si vous utilisez la carte de tempo, réglez-le sur "MIDI CLOCK" (horloge MIDI).

Gen. (générateur de synchronisation)

Détermine le type de données de synchronisation qui seront transmises par le connecteur MIDI OUT. Lorsque vous utilisez les données de synchronisation du BR-8 pour synchroniser un appareil MIDI externe, faites les réglages pour que l'un des types de données de synchronisation suivants soit transmis.

- **OFF:**

Les données de synchronisation ne sont pas transmises.

- **MTC:**

Le MTC (MIDI Time Code) est transmis.

- **MIDI CLOCK:**

Les messages d'horloge MIDI sont transmis en suivant les instructions de la carte de tempo (p.70).

- **MTC Type:**

Détermine le type de MTC. Si vous utilisez la carte de tempo, vous n'avez pas à faire ce réglage.

- Après avoir terminé les réglages de synchronisation sur le BR-8, pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveau.

- Si vous utilisez le MTC, réglez votre séquenceur MIDI pour qu'il reçoive les messages MTC d'un appareil externe. Si vous utilisez la carte de tempo, réglez votre séquenceur MIDI pour qu'il se synchronise sur les messages d'horloge MIDI reçus d'un appareil MIDI.

- Préparez votre séquenceur MIDI pour faire reproduire les données MIDI du morceau.

Lorsque la reproduction commence sur le BR-8, le séquenceur MIDI commence sa reproduction en parfaite synchronisation.

Types of MTC

Dans le BR-8, les types de MTC suivants peuvent être sélectionnés. Vérifiez les caractéristiques de votre séquenceur MIDI et réglez le BR-8 sur le type de MTC approprié.

- **30:**

C'est un format 30 images par seconde non-drop. Il est utilisé sur les appareils audio tels que les magnétophones analogiques et la vidéo NTSC noir et blanc (utilisé au Japon ou USA).

- **29N:**

C'est le format 29.97 images par seconde non-drop. Il est employé en format vidéo NTSC couleur (utilisé au Japon ou USA).

- **29D:**

C'est le format 29.97 images par seconde drop. Il est utilisé en format vidéo NTSC couleur broadcast (employé au Japon et aux USA).

- **25:**

C'est un format 25 images par seconde. Il sert dans le format vidéo SECAM/PAL (employé en Europe), dans les appareils audio et dans les films.

- **24:**

C'est un format 24 images par seconde. Il est employé pour les films aux USA.



A propos des formats non-drop et drop

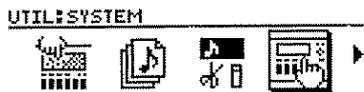
Deux types de formats sont utilisés par les magnétoscopes au format NTSC : non-drop et drop. En format non-drop, les images sont comptées en continu. En format drop, les deux premières images de chaque minute (excepté pour les 10e, 20e, 30e, 40e et 50e minutes) sont sautées pour suivre le format NTSC vidéo couleur.

Dans la plupart des productions vidéo et musicales, le format non-drop est généralement utilisé car il est plus facile de gérer des images comptées en continu. Toutefois, pour les actions de diffusion ou le time code doit correspondre au temps horloge réel, le format drop est largement utilisé.

Commutation d'affichage en temps (Time)

Lorsque vous transmettez du MTC depuis le BR-8 pour synchroniser un appareil MIDI externe, vous pouvez sélectionner le temps qui s'affichera dans la zone Time de l'afficheur.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône System et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [▲] [▼] pour amener le curseur sur "Time Display" (affichage du temps) et utilisez la molette TIME/VALUE pour déterminer comment le temps s'affichera.

Format d'affichage de temps

Sélectionnez le temps de base qui s'affichera dans la zone Time de l'afficheur. Normalement, vous laisserez ce paramètre sur "ABS". Si vous utilisez le MTC du BR-8 pour synchroniser un appareil MIDI externe, vous pouvez sélectionner "REL" lorsque c'est nécessaire.

• ABS:

Le temps spécifié par l'offset (décalage) sera ajouté au temps affiché.

• REL:

Le début du morceau s'affichera comme "00:00:00-00.00"

4. Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur "Offset" et utilisez la molette TIME/VALUE pour régler la valeur d'offset (décalage).

Quand le MTC du BR-8 est utilisé pour synchroniser un appareil externe, réglez l'offset pour que le début de reproduction du morceau corresponde au décompte MTC. L'offset doit être réglé sur une valeur égale au "temps MTC désiré" moins le "temps du morceau désiré". Par exemple, si vous désirez utiliser le temps MTC "00h10m00s00" pour faire jouer l'appareil externe lorsque le temps morceau atteint "01h00m00s00", réglez l'offset comme suit $(00:10:00-00.00) - (01:00:00-00.00) = (23:10:00-00.00)$

5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Emploi du MMC

? Qu'est-ce que le MMC?

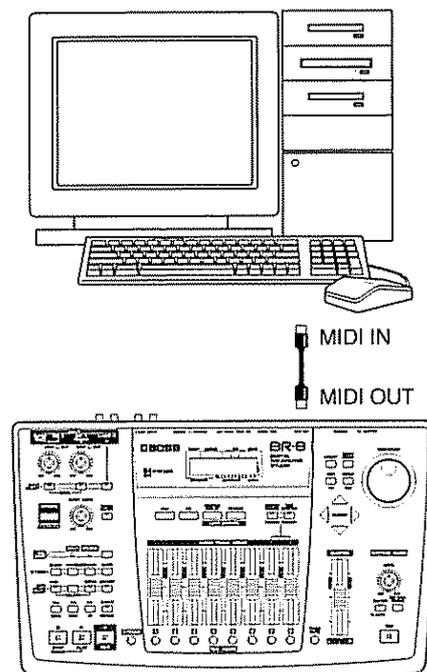
MMC signifie "MIDI Machine Control" (commande de machine par MIDI). C'est un ensemble de messages exclusifs de système MIDI utilisés pour piloter plusieurs appareils depuis un seul. Le BR-8 supporte le MMC. En utilisant le MMC, un appareil MIDI connecté au BR-8 peut être piloté par le BR-8 pour accomplir des opérations telles que lecture, arrêt et avance rapide.

* Selon l'appareil MIDI que vous utilisez, il peut ne pas comprendre les fonctions MMC du BR-8. Si c'est le cas, vous ne pourrez pas utiliser le BR-8 comme décrit dans ce mode d'emploi.

Pour des détails sur les fonctions MMC acceptées par le BR-8, référez-vous "Équipement MIDI" (p. 116).

Pilotage d'un appareil compatible MMC depuis le BR-8

Voici comment vous pouvez faire les réglages de reproduction synchronisée avec un programme séquenceur sur ordinateur qui accepte le MMC et le MTC. Faites les connexions comme suit.



Le BR-8 sera le maître pour le MMC et le MTC.

Le BR-8 pourra lancer des processus tels que lecture, arrêt et avance rapide dans le programme séquenceur.

Synchronisation du BR-8 avec un autre appareil MIDI

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀|▶] pour sélectionner l'icône MIDI et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [△] pour amener le curseur sur "MMC Mode" et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "MASTER" afin que le MMC soit transmis.
MMC Mode
Détermine si le BR-8 transmet ou non les commandes MMC.
 - OFF:
Les commandes MMC ne seront pas transmises
 - MASTER:
Les commandes MMC seront transmises. Le BR-8 sera le maître des appareils MIDI externe.

* Pour des détails sur les commandes MMC acceptées par le BR-8, référez-vous "Equipement MIDI" (p 116).
4. Pressez [EXIT], utilisez CURSOR [◀] pour sélectionner l'icône Sync et pressez [ENTER].
5. Faites les réglages pour que la MTC soit utilisée en synchronisation.
Pour des détails, référez-vous à l'étape 4 et suivantes de "Synchronisation de la reproduction sur le BR-8" (p. 74)
6. Faites les réglages sur votre logiciel séquenceur.
Faites les réglages suivants sur votre logiciel séquenceur.
Pour des détails sur la façon de faire ces réglages, référez-vous au mode d'emploi de votre logiciel séquenceur.
 - MTC: Réception
 - MTC Type: Même type de MTC que sélectionné sur le BR-8
 - MMC: Réception
7. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Affichage d'informations relatives au morceau

Les informations suivantes concernant le morceau actuellement sélectionné peuvent être affichées

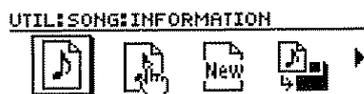
- Numéro de morceau
- Nom de morceau
- Statut On/Off de la protection du morceau
- Type de données
- Quantité de disque utilisée par le morceau

La taille réelle du morceau est affichée en unité de 1M = 1 000 000 octets. La taille affichée est approximative

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône de morceau (Song) et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [◀] pour sélectionner l'icône d'informations de morceau (Song Information) et pressez [ENTER].



L'écran d'information de morceau apparaît



• **SONG#:**

Donne le numéro et le nom du morceau (si la protection du morceau est activée, le symbole de protection (cadenas) est également affiché).

• **DATA TYPE:**

Le type de donnée est affiché.

• **SIZE:**

La quantité de disque (en méga-octets) utilisée par le morceau est affichée.

4. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

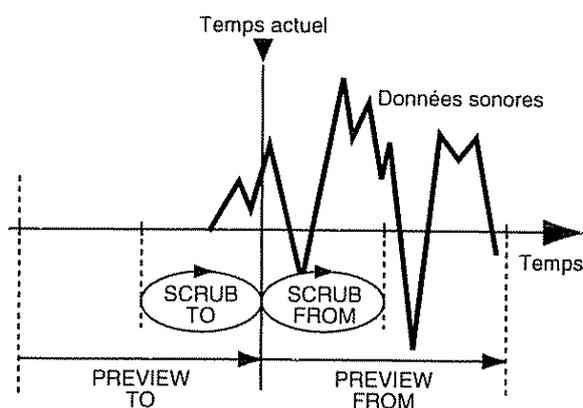
Recherche de l'emplacement de début/fin d'un son (Scrub/Preview)

? Qu'est-ce que la fonction Scrub?

Lorsque vous éditez un morceau, vous pourrez parfois avoir à trouver un emplacement précis, tel que le point exact auquel un son commence, ou la zone à partir de laquelle vous désirez lancer un enregistrement automatique par insertion. Le BR-8 dispose d'une fonction "Scrub" qui facilite la recherche d'emplacement précis dans les données enregistrées. Lorsque vous faites une reproduction à l'aide de la fonction Scrub, une portion extrêmement courte (45 msec) située avant ou après l'emplacement actuel sera reproduite en boucle. En utilisant cela en conjonction avec la fonction Preview, vous pouvez ainsi "scruter" votre enregistrement avant l'emplacement actuel, ou bien utiliser un temps plus long que la valeur prévue pour Scrub (une seconde) pour trouver des breaks entre les phrases (p. 79).

? Qu'est-ce que la fonction Preview?

Preview est une fonction qui fait reproduire une seconde d'enregistrement avant ou après l'emplacement actuel. En utilisant cette fonction conjointement à la reproduction Scrub, vous pouvez petit à petit faire avancer la position dans le morceau pour aisément trouver les breaks entre les phrases. Pour la procédure Preview, référez-vous à "Emploi de Scrub et Preview pour trouver la fin d'un son" (p. 79).

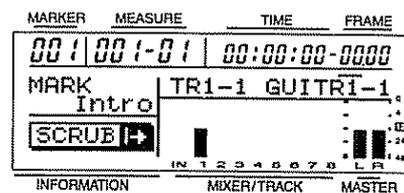


Emploi de Scrub et Preview pour trouver le début d'un son

1. Tenez enfoncé [STOP] et pressez [PLAY].
L'indicateur PLAY commencera à clignoter et la reproduction en mode Scrub commencera. A cet instant, l'afficheur indiquera la piste actuellement sélectionnée. La partie supérieure de l'écran indiquera la piste actuellement reproduite par la fonction Scrub.

MEMO

Les symboles "→" (SCRUB TO) et "←" (SCRUB FROM) représentés à côté de "SCRUB" indiquent les points servant de repères à la fonction Scrub par rapport à l'emplacement actuel. Pour des détails sur le changement des points Scrub, référez-vous à la section suivante "Changement de point Scrub".



2. Pressez un bouton REC TRACK pour sélectionner la piste que vous désirez ainsi scruter.
3. Tournez la molette TIME/VALUE pour petit à petit déplacer le temps actuel et rechercher le point auquel la phrase suivante commence (c'est-à-dire l'instant où le son commence).
4. Lorsque vous avez trouvé l'emplacement précis où le son commence, pressez [STOP] pour stopper la reproduction en mode Scrub.

TRUC

Pour aisément retrouver cet emplacement plus tard, il est pratique de presser [MARK] pour assigner un marqueur à l'emplacement ainsi trouvé.

* Lorsque vous utilisez la fonction Scrub, la fonction de neutralisation (Mute) est annulée pour toutes les pistes.

Changement de point Scrub

Le BR-8 vous permet de déterminer si le point Scrub se situera avant ou après l'emplacement actuel.

Pour changer de point Scrub, utilisez la procédure suivante

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône Scrub/Preview et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [▽] pour amener le curseur sur "Scrub FROM/TO" et utilisez la molette TIME/VALUE pour changer le point Scrub.

• TO:

La reproduction en mode Scrub se fera jusqu'à l'emplacement du point Scrub ainsi déterminé.

• FROM:

La reproduction en mode Scrub se fera depuis l'emplacement du point Scrub ainsi déterminé.

4. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Emploi de Scrub et Preview pour trouver la fin d'un son

Activation de la fonction Preview

D'abord, vous devez changer les réglages pour que la fonction Preview puisse être utilisée.

Suivez les étapes ci-dessous pour faire les réglages nécessaires.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône Scrub/Preview et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [▽] pour amener le curseur sur "Preview SW" et tournez la molette TIME/VALUE pour régler ce paramètre sur ON.
A présent la fonction Preview est activée.
4. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Emploi de Scrub et Preview

1. Tenez enfoncé [STOP] et pressez [PLAY].
L'indicateur PLAY commencera à clignoter, et la reproduction en mode Scrub commencera.
Durant la reproduction en mode Scrub, presser [REW] vous ramènera une seconde avant l'emplacement actuel (PREVIEW TO). Presser [FF] vous amènera une seconde après l'emplacement actuel (PREVIEW FROM).
2. Utilisez la reproduction en mode Scrub et Preview pour trouver l'emplacement où le son se termine.
Tournez la molette TIME/VALUE pour petit à petit déplacer l'emplacement actuel et rechercher le point où la phrase se termine (c'est-à-dire l'instant où le son s'arrête). A cet instant, utiliser [REW] pour vous assurer que la reproduction de la phrase n'est pas interrompue.
3. Lorsque vous avez trouvé l'emplacement précis où le son se termine, pressez [STOP] pour stopper la reproduction en mode Scrub.

TRUC

Pour aisément retrouver cet emplacement plus tard, il est pratique de presser [MARK] pour assigner un marqueur à l'emplacement ainsi trouvé.

Initialisation des réglages du BR-8

— Initialize

Les réglages actuels du BR-8 peuvent être initialisés.

Les paramètres suivants peuvent être initialisés

● Paramètres généraux

- Paramètres d'accordeur
- Paramètres de système
- Paramètres de synchronisation
- Paramètres MIDI
- Paramètres de marqueur
- Paramètres de carte de tempo (Tempo map)
- Paramètres de Scene
- Paramètres Scrub/Preview
- Paramètres d'effet

● Données de Patch d'effets

Patches User U01–U50 de toutes les banques

● Paramètres de mixage (PAN, EQ, CHORUS/DELAY, REVERB)



Pour des détails sur les paramètres et leurs valeurs par défaut, référez-vous à la "Liste des paramètres" (p. 112).

Ici, nous expliquerons la procédure pour initialiser les paramètres généraux.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [▷] pour sélectionner l'icône Initialize et pressez [ENTER].



3. Pressez CURSOR [◁] pour sélectionner l'icône Initialize Global Parameter et pressez [ENTER].

• Icône Initialize Global Parameter

Lorsque vous sélectionnez cette icône, la hauteur de référence de l'accordeur et les paramètres de chaque icône du chapitre Utility seront initialisés et ramenés aux réglages d'usine.

fig.11-02



• Icône Initialize Effect Patch

Si cette icône est sélectionnée, les Patches d'effets U01–U50 seront initialisés et ramenés aux réglages d'usine (le même contenu que P01–P50).

"A propos des Patches et banques" (p. 86)

fig.11-03



• Icône Initialize Mixer Parameter

Si cette icône est sélectionnée, les paramètres de mixage seront initialisés et ramenés au statut qu'ils ont immédiatement après la création d'un nouveau morceau.

fig.11-06

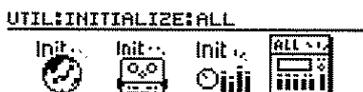


Les paramètres de mixage se réfèrent aux paramètres qui se règlent dans les écrans obtenus en pressant [PAN], [EQ], [CHORUS/DELAY], et [REVERB].

• Icône Initialize All Parameters

Si cette icône est sélectionnée, les paramètres généraux, Patches d'effet et paramètres de mixage sont tous initialisés. De plus, le contraste de l'afficheur sera également initialisé pour être ramené au réglage d'usine.

fig.11-07



L'afficheur vous demandera "Save Current?" (Sauvegarde du morceau actuellement utilisé?)

Si vous désirez sauvegarder le morceau actuellement utilisé, le statut du mixage et tout changement apporté au Patch de morceau avant d'exécuter la procédure d'initialisation générale, pressez [YES]. Si vous désirez exécuter l'initialisation générale sans sauvegarde préalable, pressez [NO]

* *Si vous exécutez l'initialisation générale sans sauvegarde préalable, toutes les procédures d'enregistrement et d'édition que vous avez accomplies pour le morceau actuellement employé, le statut actuel de la section de mixage et tout changement apporté au Patch de morceau ne sera pas sauvegardé. Veillez donc à faire votre choix soigneusement.*

L'afficheur vous demandera "Init Global Parameters. OK?" (Initialisation des paramètres généraux. OK?)

4. Si vous désirez initialiser les paramètres généraux, pressez [YES].

L'afficheur vous demandera à nouveau "Sure?".

5. Pressez [YES].

Pour annuler, pressez au contraire [NO].

Une fois l'initialisation terminée, l'écran indicateur de niveaux ré-apparaît

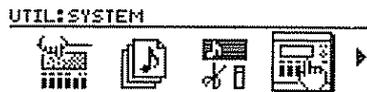


Commutation de l'écran indicateur de niveaux — Pre/Post Fader

Par défaut, l'indicateur de niveau du BR-8 affiche les niveaux après fader de chaque piste (c'est-à-dire le niveau de chaque piste après passage par son curseur de niveau).

Si vous désirez visualiser les niveaux pre-fader (le niveau du son avant passage par le curseur de niveau, accomplissez la procédure suivante

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône System, et pressez [ENTER].



3. Utilisez CURSOR [▲] [▼] pour sélectionner "Level Display" (affichage de niveau) et tournez la molette TIME/VALUE pour changer sa valeur en "PRE FADER".
4. Pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent.

MEMO

Pour retourner à l'affichage de niveaux post-fader, utilisez la même procédure pour commuter le réglage "PST FADER".

5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Accord d'un instrument — Tuner

Le BR-8 contient une fonction d'accordeur chromatique intégrée qui vous permet de rapidement accorder votre instrument. L'accordeur intégré sert aux guitares ou aux basses.

L'explication suivante montre comment utiliser cette fonction pour accorder votre guitare.

Sélection de l'accordeur

Sélectionnez l'accordeur intégré pour que vous puissiez l'utiliser.

* Lorsque l'accordeur est utilisé, il n'est pas possible d'effectuer une reproduction ou un enregistrement.

Assurez-vous d'abord des éléments suivants.

- Votre guitare est connectée à la prise d'entrée GUITAR/BASS
- L'indicateur du bouton INPUT SELECT pour GUITAR/BASS est allumé

Si l'indicateur GUITAR/BASS est éteint, pressez le bouton INPUT SELECT [GUITAR/BASS] pour allumer son indicateur.

1. Pressez [TUNER ON/OFF].

L'indicateur TUNER s'allumera et l'écran de l'accordeur apparaîtra.



2. Pour quitter l'accordeur, pressez [TUNER] une fois encore, ou pressez [EXIT].

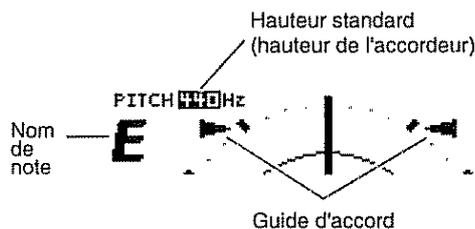
MEMO

Si vous ne désirez pas que le son soit produit durant votre procédure d'accord, vous pouvez baisser le niveau soit à l'aide de la commande INPUT LEVEL, soit à l'aide du curseur MASTER.

A propos de l'affichage durant l'accord

L'affichage

Lorsque l'accordeur intégré du BR-8 est utilisé, la hauteur de référence est affichée dans la partie supérieure de l'afficheur et le nom de note se trouve sur la gauche. Les parties droite et gauche afficheront un guide d'accord pour représenter la différence entre le son entrant et la note affichée.



Affichage du guide d'accord

Si la différence entre la hauteur correcte est de +/-50 centièmes de demi-ton, le guide d'accord représentera la différence. Observez-le et accordez votre instrument pour que les indicateurs gauche et droit s'allument. En plus du guide d'accord, le BR-8 affiche une simulation d'accordeur de type analogique.

Procédure d'accord

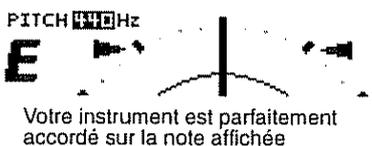
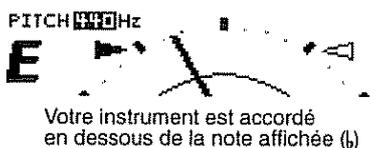
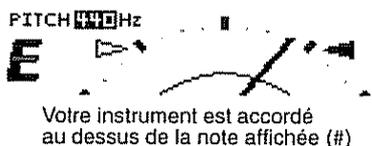
1. Jouez une simple note sur une corde à vide pour vous accorder.
L'afficheur indiquera le nom de la note la plus proche de la hauteur de la corde jouée.
** Vous devez jouer très proprement une seule note sur la corde que vous désirez accorder.*
2. Accordez votre instrument pour que le nom de note de la corde apparaisse dans l'afficheur.

Accord standard

	6e corde	5e corde	4e corde	3e corde	2nde corde	1ère corde
Guitare	mi	la	ré	sol	si	mi
Basse			mi	la	ré	sol

3. Observez le guide d'accord et accordez votre instrument pour que les deux guides gauche et droit s'allument.

Si la différence entre la hauteur de l'instrument et la hauteur correcte est de ± 50 centièmes de demi-ton, le guide d'accordera indiquera la différence. Par exemple, si l'indicateur droit est allumé, votre instrument est accordé un peu trop haut. Si l'indicateur de gauche est allumé, votre instrument est accordé un peu trop bas.



4. Répétez les étapes 1-3 pour accorder chaque corde de votre instrument

** Lorsque vous accordez une guitare ayant un levier de vibrato, accorder une corde peut entraîner le désaccord des autres. Vous devez donc faire un premier accord approximatif pour que les noms de note corrects s'affichent. Puis poursuivez l'accord de chaque corde jusqu'à ce que tout soit correct.*

Réglage de la hauteur de référence de l'accordeur

Vous pouvez ajuster la hauteur de référence de l'accordeur. Changez ce réglage si nécessaire.

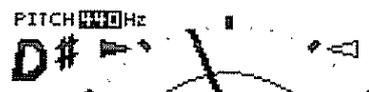
Réglage de la hauteur de référence

La fréquence de la note A4 (la médian d'un piano) d'un instrument utilisé comme hauteur de référence pour les instruments dans une interprétation est appelée hauteur de référence. Le BR-8 vous permet d'ajuster cette hauteur de référence dans une plage de 435-445 Hz

Avec les réglages d'usine, le réglage est à 440 Hz

1. Pressez [TUNER ON/OFF].

L'indicateur TUNER s'allumera et l'écran accordeur apparaîtra



2. Tournez la molette TIME/VALUE pour changer la hauteur de référence.

3. Pour quitter l'accordeur, pressez [TUNER] une fois encore ou pressez [EXIT].

S'entraîner avec un morceau difficile (Phrase Trainer)

? Qu'est-ce que le Phrase Trainer?

Le BR-8 contient une fonction de répétition de phrase appelée **phrase trainer**. Cette fonction vous permet d'enregistrer depuis un appareil (tel qu'un CD ou MD) connecté aux prises d'entrée Input et de faire reproduire répétitivement une portion du morceau pour que vous puissiez travailler votre instrument conjointement à la reproduction du morceau. Comme vous pouvez ralentir la vitesse de reproduction ou annuler le son du solo de guitare et jouer conjointement à l'accompagnement, c'est une façon pratique de travailler ou d'apprendre des phrases jouées très rapidement.

Les préparations suivantes sont nécessaires pour utiliser la fonction Phrase Trainer.

1. Enregistrez le morceau que vous désirez copier.

Pour utiliser le Phrase Trainer, vous devez d'abord enregistrer le morceau sur les pistes 7/8. Pour la procédure d'enregistrement, référez-vous à "Enregistrement" (p. 33).

* *Il n'est pas possible d'enregistrer pendant que vous utilisez le Phrase Trainer (fonction Time Stretch ou Center Cancel). De plus, seules les pistes 7/8 peuvent être utilisées avec le Phrase Trainer.*

* *Il n'est pas possible d'utiliser l'effet en boucle lorsque vous utilisez le (Time Stretch ou Center Cancel).*

2. Faites reproduire répétitivement la portion du morceau que vous désirez travailler.

En faisant reproduire répétitivement la portion sélectionnée, vous pouvez vous concentrer sur le travail de ce passage. Pour la procédure de reproduction répétitive, référez-vous à "Reproduction répétitive" (p. 39).

Ralentissement de la vitesse (fonction Time Stretch)

Vous pouvez ralentir la vitesse de reproduction de moitié sans affecter la hauteur.

1. Pressez [TIME STRETCH].

L'indicateur TIME STRETCH s'allumera et la vitesse de reproduction sera divisée par deux sans affecter la hauteur.

2. Pour désactiver la fonction Time Stretch, pressez [TIME STRETCH] une fois encore.

L'indicateur TIME STRETCH s'éteindra et la reproduction reprendra sa vitesse d'origine.

Suppression du son central (fonction Center Cancel)

Vous pouvez supprimer le son situé au centre du mixage (tel que la voix ou un solo de guitare). C'est pratique lorsque vous désirez jouer en ayant l'accompagnement d'un morceau.

* *Avec certains morceaux que vous aurez enregistrés, il peut ne pas être possible de totalement supprimer la partie centrale.*

1. Pressez [CENTER CANCEL].

L'indicateur CENTER CANCEL s'allumera et le son situé au centre (tel qu'une voix ou un solo de guitare) disparaîtra.

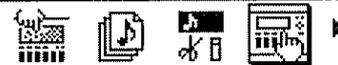
2. Lorsque vous pressez [CENTER CANCEL] une fois encore, l'indicateur s'éteint et la reproduction revient à la sonorité d'origine.

Si le son central n'est pas supprimé de façon satisfaisante, ou si vous désirez accentuer le son de la basse, utilisez la procédure suivante.

1. Pressez [UTILITY].

2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner l'icône System et pressez [ENTER].

UTIL:SYSTEM



3. Utilisez CURSOR [▲] [▼] pour amener le curseur sur "C.Cancel Adj".

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour ajuster le réglage afin que le son que vous désirez supprimer soit minimisé.

5. Si vous désirez accentuer le son de la basse, utilisez CURSOR [▼] pour amener le curseur sur "Low Boost".

6. Tournez la molette TIME/VALUE pour ajuster le réglage afin que la basse soit plus clairement audible.

7. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

* *Selon le morceau enregistré, il peut y avoir des cas où il ne sera pas possible de totalement supprimer les parties centrales même après avoir accompli ces manœuvres.*

Emploi des effets par insertion

Le BR-8 contient deux effets : un effet par insertion et un effet en boucle. Ils peuvent être utilisés simultanément et leurs réglages peuvent être effectués selon vos désirs.

Ici, nous expliquerons comment modifier les réglages (paramètres) de chaque effet par insertion, et comment sauvegarder ces réglages



Pour une explication de l'effet par insertion, référez-vous à "Qu'est-ce qu'un effet par insertion" (p. 31)



Pour une explication de l'effet en boucle, référez-vous à "Qu'est-ce qu'un effet en boucle" (p. 36)



L'emploi d'un effet par insertion n'est pas limité à l'enregistrement, mais s'applique également lors de la reproduction d'une piste spécifique ou lors du mixage final des pistes. Pour des détails, référez-vous à "Changement des connexions d'effet par insertion" (p. 89).

A propos des Patches et banques

L'effet utilisé comme effet par insertion et les paramètres de cet effet peuvent être changés par rappel d'un Patch (mémoire). Pour une explication des Patches, référez-vous à "Qu'est-ce qu'un Patch". Le BR-8 dispose d'une variété de Patches adaptés aux voix et à différents instruments. Ces Patches sont classés par source d'entrée en "banques" (Banks). La structure d'une banque est donnée ci-dessous.

Les Patches Preset contiennent des données de Patch préprogrammé qui peuvent être modifiées mais pas remplacées. Les Patches User peuvent être remplacés et sont stockés en mémoire interne. Si vous avez créé un Patch personnel et que vous désirez l'utiliser dans d'autres morceaux également, il est pratique de le sauvegarder comme Patch User. Les Patches d'un morceau ou Song peuvent être remplacés de la même façon que les Patches User, mais leurs données sont sauvegardées sur disque conjointement aux données de morceau. C'est pratique lorsque vous avez un Patch que vous avez utilisé pour enregistrer une interprétation et que vous désiriez le sauvegarder conjointement aux données de morceau.

* S'il n'y a pas de disque inséré, il n'est pas possible de sélectionner un Patch de morceau (S01-S50)



Avec les réglages d'usine, les Patches User (U01-U50) de chaque banque contiennent les mêmes données que les Patches Preset (P01-P50).



Lorsque vous créez un nouveau morceau, les données des Patches User (U01-U50) sont copiées dans les Patches de morceau (S01-S50) de chaque banque.

	INPUT SELECT			
	GUITAR/BASS	MIC	LINE	SIMUL
Patch User	Banque guitare U01 ⋮ U50	Banque micro U01 ⋮ U50	Banque ligne U01 ⋮ U50	Banque simultanée U01 ⋮ U50
Patch Song	S01 ⋮ S50	S01 ⋮ S50	S01 ⋮ S50	S01 ⋮ S50
Patch Preset	P01 ⋮ P50	P01 ⋮ P50	P01 ⋮ P50	P01 ⋮ P50

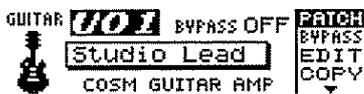
Lorsque vous pressez un des boutons INPUT SELECT du BR-8, la banque de Patches change automatiquement. Par exemple, si vous pressez le bouton [GUITAR/BASS] INPUT SELECT, la banque de Patches pour guitare est sélectionnée et si vous pressez [LINE], la banque de Patches pour entrée ligne est sélectionnée. Dans chaque banque, les Patches sont organisés comme suit

- Patches personnels ou User (U01-U50)
- Patches de morceau ou Song (S01-S50)
- Patches préprogrammés ou Preset (P01-P50)

Modification des réglages d'effet par insertion

Lorsque vous désirez créer un nouveau son d'effet, vous devez sélectionner le Patch existant le plus proche du son que vous recherchez, puis il vous reste à modifier ses réglages. Si vous désirez sauvegarder les réglages d'effet que vous avez modifiés, faites-le en tant que Patch User ou Patch de morceau (Song).

1. Pressez [EFFECTS] pour accéder à l'écran de réglages d'effet.

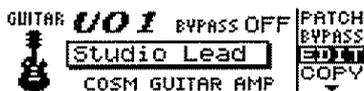


2. Utilisez CURSOR [△] pour sélectionner "PATCH" et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner un Patch.

MEMO

A cet instant, vous pouvez presser CURSOR [▽] plusieurs fois pour sélectionner "BANK" puis tourner la molette TIME/VALUE pour sélectionner une banque autre que celle déterminée par INPUT SELECT.

3. Utilisez CURSOR [△][▽] pour amener le curseur sur l'icone "EDIT" et pressez [ENTER].

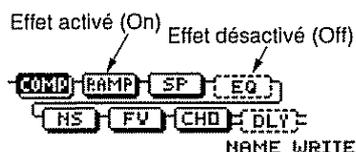


Les connexions de l'effet s'afficheront graphiquement (Mode d'édition).

TRUC

Quand "PATCH", "BYPASS" ou "BANK" est affiché, vous pouvez presser [ENTER] pour passer directement en mode d'édition.

4. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner un effet et tournez la molette TIME/VALUE pour commuter On/Off chaque effet.



5. Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur l'effet dont vous désirez modifier les paramètres et pressez [ENTER].

Maintenant, vous pouvez modifier les paramètres de l'effet sélectionné

6. Utilisez CURSOR [△][▽] pour sélectionner un paramètre et tournez la molette TIME/VALUE pour modifier la valeur.
7. S'il y a d'autres effets que vous désirez modifier, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent et répétez les étapes 5-6.

TRUC

A cet instant, vous pouvez utiliser CURSOR [◀][▶] dans l'écran de réglage de paramètre pour amener le curseur sur des réglages de paramètres d'un autre effet.

MEMO

Si vous désirez sauvegarder les réglages d'effet en cours, accomplissez la procédure décrite ci-après dans "Sauvegarde des réglages d'effet par insertion".

- * Les réglages d'effet que vous avez modifiés sont temporaires. Si vous quittez le mode d'édition sans sauvegarder le Patch ainsi modifié, le numéro de Patch s'affichera comme "TMP". Si vous pressez [ENTER], vous retournerez à l'écran d'affichage de connexion d'effet. Pour des détails sur la procédure d'écriture de Patch, référez-vous à la section suivante "Sauvegarde des réglages d'effet par insertion". Si vous sélectionnez un autre Patch alors que "TMP" est toujours affiché, le Patch modifié reviendra à son statut d'origine et vos modifications seront alors perdues.

Sauvegarde des réglages d'effet par insertion

Voici comment assigner un nom (nom de Patch) aux réglages d'effet modifié et comment les sauvegarder.

1. Assignation d'un nom de Patch.

Dans l'écran synoptique de blocs d'effet, utilisez [CURSOR] pour sélectionner "NAME" et pressez [ENTER].



A présent, vous pouvez modifier le nom du Patch.

2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour programmer le nom de Patch.

3. Lorsque vous avez fini les réglages pour chaque effet et pour le nom de Patch, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran précédent (le synoptique de blocs d'effet).

4. Utilisez [CURSOR] pour sélectionner "WRITE" et pressez [ENTER].



5. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la destination d'écriture du Patch.

```
WRITE EFFECTS
TO:
GUITAR U01 Studio Lead
[ENTER]
```

MEMO

La banque correspondant à INPUT SELECT sera automatiquement sélectionnée comme banque de destination d'écriture. A cet instant, vous pouvez presser CURSOR [◀] et tournez la molette TIME/VALUE pour écrire dans une banque autre que celle spécifiée par INPUT SELECT.

6. Après avoir choisi la destination d'écriture du Patch, pressez [ENTER].

Une fois les données écrites, vous retournez à l'écran de sélection de Patch.

* Si une banque autre que celle spécifiée par INPUT SELECT est choisie comme destination d'écriture, le BR-8 passera sur la banque de destination nouvellement choisie pour l'écriture une fois les données écrites.

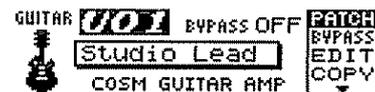
* Les données de Patch d'effets ne sont pas immédiatement sauvegardées lors de l'écriture; elles sont sauvegardées sur disque (S01-S50) ou en mémoire interne (U01-U50) lors de la sauvegarde du morceau ou lors de l'extinction de l'appareil par sa procédure automatisée. Cela signifie que si vous éteignez l'appareil par déconnexion de l'adaptateur secteur plutôt que par le commutateur POWER, les données de Patch d'effets seront perdues. Faites donc attention.

7. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Copie d'un Patch

Lorsque vous désirez créer plusieurs Patches ayant des réglages d'effet similaires, il est pratique de copier un Patch.

1. Pressez [EFFECTS] pour accéder à l'écran de sélection d'effet.

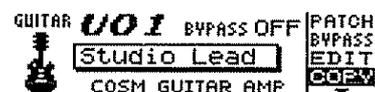


2. Utilisez CURSOR [▲] pour sélectionner "PATCH" et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner un Patch.

MEMO

A cet instant, vous pouvez presser CURSOR [▼] plusieurs fois pour sélectionner "BANK" et tourner la molette TIME/VALUE pour choisir une banque autre que la banque déterminée par INPUT SELECT.

3. Pressez CURSOR [▼] pour amener le curseur sur l'icone "COPY" et pressez [ENTER].



4. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la destination de copie du Patch.

```
COPY EFFECTS
GUITAR U01 Studio Lead
GUITAR U01 Studio Lead
[ENTER]
```

MEMO

La banque correspondant à INPUT SELECT sera automatiquement sélectionnée comme banque de destination d'écriture. A cet instant, vous pouvez presser CURSOR [◀] et tournez la molette TIME/VALUE pour écrire le Patch dans une banque autre que celle spécifiée par INPUT SELECT.

TRUC

Vous pouvez utiliser CURSOR [\triangle] pour changer la source de la copie

5. Après avoir choisi la destination de copie du Patch, pressez [ENTER].
Une fois les données copiées, vous retournez à l'écran de sélection de Patch.
 - * Si une banque autre que celle spécifiée par INPUT SELECT est choisie comme destination de copie, le BR-8 passera sur la banque de destination nouvellement choisie pour la copie une fois les données copiées.
 - * Les données de Patch d'effets ne sont pas immédiatement sauvegardées lors de la copie; elles sont sauvegardées sur disque (S01-S50) ou en mémoire interne (U01-U50) lors de la sauvegarde du morceau ou lors de l'extinction de l'appareil par sa procédure automatisée. Cela signifie que si vous éteignez l'appareil par déconnexion de l'adaptateur secteur plutôt que par le commutateur POWER, les données de Patch d'effets seront perdues. Faites donc attention.
6. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

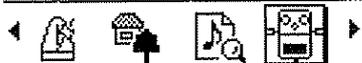
Changement des connexions d'effet par insertion

Avec les réglages d'usine, l'effet par insertion est inséré directement après l'entrée de la source. Cela vous permet d'enregistrer ou d'écouter le son avec l'effet qui s'applique. Toutefois, il peut y avoir des cas où vous désirez changer ce type de connexion. Dans le BR-8, vous pouvez changer l'emplacement d'insertion de cet effet répondre à diverses nécessités.

Utilisez la procédure suivante pour changer l'emplacement où l'effet par insertion se connecte.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [\leftarrow] [\rightarrow] pour sélectionner l'icône Effects et pressez [ENTER].

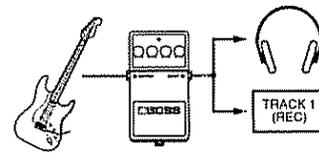
UTIL: EFFECTS



3. Commuter la destination de connexion d'effet par insertion.
Tournez la molette TIME/VALUE pour changer le mode d'insertion (Insert Mode)

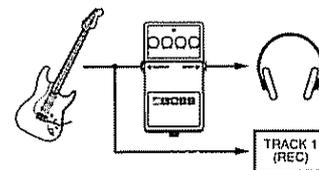
• INPUT (NORMAL):

Le son traité au travers de l'effet par insertion peut être écouté et enregistré. Normalement, vous sélectionnez ce réglage.



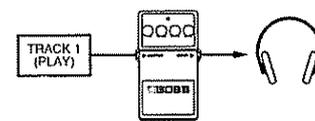
• INPUT (REC DRY):

Le son traité au travers de l'effet par insertion peut être écouté, mais c'est le son avant traitement par l'effet par insertion (c'est-à-dire le son "sec") qui sera enregistré. Utilisez ce réglage lorsque vous désirez essayer divers effets après enregistrement.



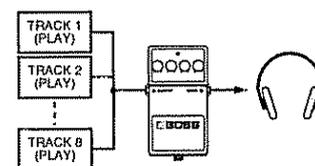
• TRACK 1-8, 1&2, 3&4, 5&6, 7&8:

L'effet par insertion peut s'appliquer à la reproduction d'une piste (ou d'une paire de pistes). Utilisez ce réglage lorsque vous désirez essayer différents effets après avoir enregistré le son "sec", ou lorsque vous désirez n'appliquer les effets qu'à une piste spécifique.



• MASTER:

Utilisez ce réglage lorsque vous désirez appliquer des effets à la totalité du morceau, notamment lorsque vous désirez ajuster un timbre ou appliquer un effet spécial durant le mixage.



4. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Emploi des effets en boucle

Cette section explique comment modifier les réglages (paramètres) des effets en boucle (chorus/delay/doublage, reverb).



Pour une explication des effets en boucle, référez-vous "Qu'est qu'un effet en boucle?" (p. 36)



Les effets en boucle n'ont pas de Patch. Les réglages d'effet en boucle sont sauvegardés conjointement aux données de morceau.

Modification des réglages d'effet en boucle

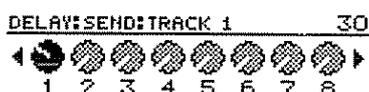
Chorus/Delay/Doublage

Voici comment faire les réglages chorus/delay/doublage pour l'effet en boucle.

* Il n'est pas possible d'utiliser simultanément chorus, delay et doublage. Vous devez sélectionner l'un de ceux-ci.

1. Pressez [CHORUS/DELAY].

Un écran apparaîtra dans lequel vous pourrez ajuster le volume envoyé par chaque piste à l'effet chorus/delay/doublage (le niveau d'envoi ou Send Level).



2. Utilisez CURSOR [< | >] pour sélectionner une piste et tournez la molette TIME/VALUE pour ajuster le niveau d'envoi.



A cet instant, vous pouvez continuer de presser CURSOR [<] et ajuster le niveau d'envoi de la source. Vous pouvez également continuer de presser CURSOR [>] et ajuster le niveau d'envoi du guide rythmique.

3. Pressez [CHORUS/DELAY] une fois encore.

L'écran de réglage chorus/delay apparaîtra. Pour changer l'effet (chorus/delay/doublage), utilisez [CURSOR] pour sélectionner le type d'effet (Effect Type) et tournez la molette TIME/VALUE.

Pour des détails sur les autres paramètres, référez-vous à "Fonction des paramètres d'effet de mixage (p. 92).

DELAY	
Effect Type	± DELAY
Delay Time	± 370MS
Feedback	± 0



Lorsque vous désirez répartir l'accompagnement de guitare sur la gauche et la droite, une méthode est d'utiliser la technique intitulée doublage, par lequel le même accompagnement est enregistré deux fois sur des pistes indépendantes qui sont positionnées à l'opposé à gauche et à droite.

Le BR-8 dispose d'un effet par insertion appelé "DOUBL'N (doublage)" (p. 92) qui vous permet de produire cet effet de doublage sans avoir à enregistrer deux fois.

En utilisant l'effet en boucle de doublage, vous pouvez produire un effet de doublage même à partir d'un enregistrement monophonique sur une seule piste, ce qui vous permet une utilisation plus efficace de vos pistes.

* Lorsque vous utilisez l'effet en boucle (p. 92), réglez le panoramique de reproduction à l'extrême gauche ou droite lorsque vous ajustez les paramètres "DOUBL'N".

4. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Reverb

Voici comment faire les réglages de reverb pour l'effet en boucle.

1. Pressez [REVERB].

Un écran apparaîtra dans lequel vous pourrez ajuster le volume envoyé par chaque piste à la reverb (niveau d'envoi ou send level).



2. Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner une piste et tournez la molette TIME/VALUE pour ajuster le niveau d'envoi.

MEMO

A cet instant, vous pouvez continuer de presser CURSOR [◀] et ajuster le niveau d'envoi de la source. Vous pouvez également continuer de presser CURSOR [▶] et ajuster le niveau d'envoi du guide rythmique.

3. Pressez [REVERB] une fois encore.

L'écran de réglage de reverb apparaîtra. Pour des détails sur ces réglages, référez-vous à "Fonction des paramètres d'effet de mixage (p. 92).



4. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

Fonctions des paramètres d'effet de mixage

EQ (Equalizer)

C'est un égaliseur deux bandes indépendant pour chaque piste

- * Si vous réglez l'égaliseur tout en écoutant le son, vous pourrez noter un bruit de clic. Ce n'est pas un mauvais fonctionnement. Si le bruit ne peut être accepté, faites les réglages lorsque le son ne joue pas.

EQ On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet égaliseur

Low Gain [-12--+12 dB]

Détermine le gain (-12 à +12 dB) de l'égaliseur pour les basses fréquences (type à plateau).

Low Freq [40-1.5 kHz]

Détermine la fréquence d'intervention (40Hz à 1.5 kHz) pour l'égalisation des basses fréquences (type à plateau).

High Gain [-12--+12 dB]

Détermine le gain (-12 à +12 dB) de l'égaliseur pour les hautes fréquences (type à plateau).

High Freq [500-18 kHz]

Détermine la fréquence d'intervention (500 Hz à 18 kHz) pour l'égalisation des hautes fréquences (type à plateau).

Effet en boucle

CHORUS/DELAY

Vous pouvez sélectionner chorus, delay ou doublage

Effect Type

Détermine le type d'effet

CHORUS:

Un son avec une hauteur légèrement décalée est ajouté au son direct, rendant le son final plus consistant et plus ample.

DELAY:

Cela crée un son plus consistant en ajoutant un son retardé au son direct

DOUBL'N :

En ajoutant un son très légèrement retardé au son direct, produit l'impression que de multiples sources jouent simultanément (un effet de doublage). Le son retardé sera produit du côté opposé à celui de reproduction de la piste déterminé par le panoramique

<Quand "CHORUS" est sélectionné>

Rate [0-100]

Ajuste la vitesse de l'effet chorus.

Depth [0-100]

Ajuste l'amplitude de l'effet chorus

Pre Delay [0.5-50 ms]

Détermine le temps nécessaire au son d'effet pour être produit une fois que le son direct l'a été

Effect Level [0-100]

Volume du son avec effet.

<Quand "DELAY" est sélectionné>

Delay Time [10-1000 mS]

Ce paramètre détermine le temps de retard (c'est-à-dire l'intervalle séparant le son direct du son retardé).

Feedback [0-100]

Ce paramètre détermine la quantité de ré-injection dans l'effet. Changer la quantité de ré-injection fait changer le nombre de répétitions du son retardé.

Effect Level [0-100]

Volume du son retardé.

RV Send Level [0-100]

Volume de reverb qui s'applique au son retardé.

Pour des détails sur la reverb, référez-vous à "Reverb" (p. 91).

<Quand "DOUBL'N" est sélectionné>

Delay Time [0.5-50 mS]

Ce paramètre détermine le temps de retard (c'est-à-dire l'intervalle séparant le son direct du son retardé).

Effect Level [0-100]

Volume du son retardé.

REVERB

La réverbération (ou reverb) est l'effet causé par les ondes sonores disparaissant progressivement dans un espace acoustique, ou une simulation numérique de cet effet. Cette chute du son se produit en raison des rebonds des ondes sonores sur les obstacles que sont les murs, sols, objets, etc d'une façon très complexe. Ces réflexions, couplées à l'absorption des différents objets dissipent l'énergie acoustique au cours du temps (appelé temps de chute). L'oreille perçoit ce phénomène comme une dilution continue du son.

Reverb Type

Détermine le type de reverb.

ROOM:

Simule la réverbération d'une petite pièce.

HALL:

Simule la réverbération d'une salle de concert.

Reverb Time [0.1-10]

Ce paramètre ajuste la durée (temps) de la reverb.

Reverb Tone [-12--+12]

Ajuste la tonalité.

Effect Level [0-100]

Volume du son réverbéré.

Liste des algorithmes d'effet par insertion

Les algorithmes (les effets disponibles et leur ordre de connexion) qui peuvent être employés comme effets par insertion, sont indiqués ci-dessous. Les algorithmes qui peuvent être sélectionnés diffèrent dans chaque banque. Pour sélectionner un algorithme que vous désirez utiliser, sélectionner d'abord la banque d'effet qui comprend cet algorithme, puis référez-vous à la "Liste de Patches d'effet" indépendante et sélectionnez un Patch utilisant l'algorithme désiré. Pour des détails sur la sélection des banques et Patches, référez-vous à "Modification des réglages des effets par insertion" (p.87)

Si vous désirez en savoir plus sur chaque effet, référez-vous à "Fonctions des paramètres d'effet par insertion" (p.98)

BANK: GUITAR/BASS

1. COSM GUITAR AMP

C'est un multi-effets conçu pour la guitare électrique. Il fournit un son d'amplificateur utilisant un pré-ampli et un simulateur d'enceinte.

* En cas d'emploi du Phaser, la sortie devient monophonique



- Compressor
- PreAmp
- Speaker Simulator
- 4Band Equalizer/Wah
 - 4Band Equalizer
 - Wah
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
 - Slow Attack
- Delay

- Acoustic Guitar Simulator
- Compressor
- 4Band Equalizer
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
- Delay

2. ACOUSTIC SIM

C'est un multi-effets pour une guitare électrique. Il permet d'utiliser une guitare électrique pour produire des sons similaires à ceux d'une guitare acoustique



3. BASS SIM

Simule le son d'une guitare basse. Vous donne le son d'une guitare basse quand vous jouez d'une guitare électrique. Vous devez éviter de jouer des accords lorsque vous utilisez ce simulateur de basse.



- Bass Simulator
- Compressor/Defretter
 - Compressor
 - Defretter
- Noise Suppressor
- Foot Volume
- Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan

4. ACOUSTIC GUITAR

C'est un multi-effet conçu pour la guitare acoustique. Même lorsqu'une guitare électro-acoustique est connectée au niveau ligne, cela vous donne un son chaud similaire à celui obtenu au travers d'un microphone.



Acoustic Processor

Compressor

4Band Equalizer

Noise Suppressor

Delay

5. BASS MULTI

C'est un multi-effets conçu pour la guitare basse. Approprié à la création d'un son de basse standard.



Compressor/Defretter

- Compressor
- Defretter

Octaver

Enhancer

4Band Equalizer/Wah

- 4Band Equalizer
- Wah

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan

Delay

6. COSM BASS AMP

C'est un multi-effets conçu pour la guitare basse. Il dispose d'un son amplifié employé en pré-ampli et un simulateur d'enceinte.



Compressor

PreAmp

Speaker Simulator

4Band Equalizer/Wah

- 4Band Equalizer
- Wah

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan

Delay



BANK: MIC

7. VOCAL MULTI

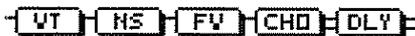
C'est un multi-effets conçu pour les voix. Il apporte les effets de base nécessaires aux voix.



Compressor
 De-esser
 Enhancer
 4Band Equalizer
 Noise Suppressor
 Foot Volume
 Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
 Delay

8. VOICE TRANSFORMER

C'est un multi-effets conçu pour les voix. Des effets spéciaux peuvent également être créés à l'aide du transformateur de voix (Voice Transformer).



Voice Transformer
 Noise Suppressor
 Foot Volume
 Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
 Delay

BANK: LINE

9. STEREO MULTI

Cet algorithme enchaîne 7 types d'effets différents, tous en stéréo totale.



Compressor
 Ring Modulator
 4Band Equalizer/Wah
 - 4Band Equalizer
 - Wah
 Noise Suppressor
 Foot Volume
 Modulation
 - Flanger
 - Chorus
 - Phaser
 - Pitch Shifter
 - Doubling
 - Tremolo/Pan
 Delay

10. LO-FI BOX

Vous permet de simuler les sons obtenus d'une radio à modulation d'amplitude, les sons de vieux disques reproduits sur un ancien gramophone, et même les déformations extrêmes du son produit par un processeur numérique basse fidélité (Lo-Fi Digital).



Lo-Fi
 Noise Suppressor

BANK: SIMUL

11. VO+GT.AMP

Cet algorithme sert lorsque vous enregistrez simultanément une voix et une guitare électrique. Pour la guitare, vous pouvez produire un son amplifié avec un pré-ampli et avec un simulateur d'enceinte.



[MIC]

Compressor
4Band Equalizer
Noise Suppressor
Delay

[GUITAR]

Compressor
PreAmp
Speaker Simulator
Noise Suppressor
Delay

13. VO+ACOUSTIC

Cet algorithme sert à enregistrer simultanément une voix et une guitare électrique. Pour la guitare, vous pouvez produire un son chaud comme si un écho était utilisé pour enregistrer, même lorsqu'une guitare électro-acoustique est directement connecté en ligne.



[MIC]

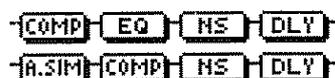
Compressor
Noise Suppressor

[GUITAR]

Acoustic Processor
Compressor
Noise Suppressor

12. VO+AC.SIM

Cet algorithme sert à enregistrer simultanément une voix et une guitare électrique. Pour la guitare, vous pouvez rendre le son de guitare électrique comparable à celui d'une guitare acoustique.



[MIC]

Compressor
4Band Equalizer
Noise Suppressor
Delay

[GUITAR]

Acoustic Guitar Simulator
Compressor
Noise Suppressor
Delay

Fonctions des paramètres d'effet par insertion

Acoustic Guitar Simulator

Simule le son d'une guitare acoustique. Cet effet vous permet d'utiliser une guitare électrique pour produire des sons comparables à ceux d'une guitare acoustique.

Si vous réglez le sélecteur du micro de votre guitare en position avant, l'effet désiré sera plus facile à obtenir.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet simulateur de guitare acoustique.

Pick Up Type [SINGLE, HUMBUCK]

A régler sur le type de micro de la guitare connectée.

Character

Sélectionne un des quatre types de son.

STD (STANDARD):

C'est une guitare acoustique normale.

JUMBO:

C'est une guitare acoustique avec une caisse plus grosse que STANDARD. Le son de basse est puissant.

ENHANCE:

C'est une guitare acoustique avec une attaque plus mordante pour que la guitare ressorte mieux en toute situation.

PIEZO:

Simule le son que vous obtiendriez d'un capteur installé sur une guitare électro-acoustique. Durant l'attaque, une certaine quantité de compression s'applique.

Top-Hi [-100--+100]

Ajuste le niveau du son direct des cordes. Par conséquent, ajuste le contenu harmonique.

Top-Mid [-100--+100]

Ajuste l'interférence entre les cordes et la plaque. Par conséquent, ajuste la sensibilité d'attaque.

Body [-100--+100]

Ajuste la résonance du son causée par la caisse. Par conséquent, ajuste la douceur et la rondeur du son qui est la caractéristique typique des guitares acoustiques.

Level [0-100]

Ajuste le volume du simulateur de guitare acoustique.

* Si Top-Hi, Top-Mid, et Body sont tous réglés sur "-100", il n'y a pas de son.

Acoustic Processor

Avec cet effet, vous pourrez changer le son d'un capteur de guitare électro-acoustique en son plus riche, similaire à celui obtenu par un microphone placé près d'une guitare. Les meilleurs résultats sont obtenus quand une sortie stéréo est utilisée.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet processeur acoustique.

Body [0-100]

Ajuste la résonance du son causée par la caisse. Par conséquent, ajuste la douceur et la rondeur du son qui est la caractéristique typique des guitares acoustiques.

Mic Distance [0-100]

Simule la distance entre le microphone capturant le son d'une guitare acoustique et la guitare elle-même.

Level [0-100]

Ajuste le volume du processeur acoustique.

Bass Simulator

Simule le son d'une guitare basse. Permet d'obtenir le son d'une guitare basse en jouant d'une guitare électrique. Vous devriez éviter de jouer des accords lorsque vous utilisez le simulateur de basse.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet simulateur de basse.

Character [LOOSE, TIGHT]

Des caractéristiques tonales de basses sont obtenues. Quand "LOOSE" est sélectionné, c'est comme si vous utilisez des cordes de tirant supérieur.

Level [0-100]

Ajuste le volume du simulateur de basse.

Chorus

Un son à la hauteur légèrement décalée est ajouté au son direct, rendant le son final plus consistant et plus ample. De meilleurs résultats seront obtenus avec une sortie stéréo. Cet effet peut être employé quand le paramètre Effect Type de Modulation est réglé sur CHORUS.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off le chorus.

Rate [0-100]

Vitesse de l'effet chorus.

Depth [0-100]

Amplitude de l'effet chorus.

Pre Delay [0.5-50 mS]

Temps nécessaire au son d'effet pour être produit une fois que le son direct l'a été.

Effect Level [0-100]

Volume du son d'effet.

Compressor

Le compresseur est un effet qui atténue les forts niveaux d'entrée et accentue les plus faibles, entraînant une homogénéisation du volume pour créer un sustain sans distorsion.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet compresseur.

Sustain [0-100]

Ajuste le temps durant lequel sont amplifiés les signaux de bas niveaux. Des valeurs plus élevées donnent un sustain plus long.

Attack [0-100]

Ajuste la force de l'attaque. Des valeurs plus élevées donnent une attaque plus tranchante pour un son plus clairement défini.

Level [0-100]

Volume.

De-esser

Utile pour réduire les sifflantes produites par un chanteur.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet de-esser.

Sibilant Level [0-100]

Ajuste la sensibilité par rapport au volume d'entrée qui détermine comment l'effet s'applique.

Level [0-100]

Volume.

Defretter

Simule une basse fretless.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet defretter.

Sens [0-100]

Pilote la sensibilité d'entrée de l'effet defretter. Elle doit être réglée pour la guitare basse que vous utilisez jusqu'à ce que vous obteniez des changements harmoniques qui sonnent naturellement.

Attack [0-100]

Pilote l'attaque de l'effet defretter. Augmenter la valeur entraîne un changement plus lent des harmoniques, et donc un son avec relativement moins d'attaque, comparable à celui d'une basse fretless.

Depth [0-100]

Pilote le niveau des harmoniques. Augmenter la valeur augmentera le contenu harmonique et par conséquent, créera un son plus inhabituel.

Level [0-100]

Volume du son d'effet defretter.

Fonctions des paramètres d'effet par insertion

Delay

Donne un son plus dense en ajoutant un son retardé au son direct.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet delay.

Type

Ce paramètre sélectionne le type de delay

SINGLE:

C'est un retard simple.

TAP:

Le son retardé se déplace entre les voix gauche et droite.

Efficace lorsqu'une sortie stéréo est utilisée

Delay Time

[SINGLE: 1-1400 mS, TAP: 1-700 mS]

Ce paramètre ajuste le temps de retard (l'intervalle séparant le son direct du son retardé).

Feedback [0-100]

Ce paramètre détermine la quantité de ré-injection dans l'effet. Changer la quantité de ré-injection fait changer le nombre de répétitions du son retardé.

Effect Level [0-120]

Volume du son de l'effet retardé.

Doubling

En ajoutant un son très légèrement retardé au son direct, l'impression de multiples sons entendus ensemble (effet de doublage) est produite. Le meilleur effet est obtenu avec une sortie stéréo.

Cet effet peut être utilisé quand le paramètre Effect Type de modulation est réglé sur "DOUBL'N".

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet de doublage

Delay Time [0.5-50 mS]

Ce paramètre détermine le temps de retard (c'est-à-dire l'intervalle séparant le son direct du son retardé).

Separation [-100-+100]

Ajuste la diffusion. Le panoramique du son direct et du son d'effet peut être réparti sur la gauche et la droite. Efficace lorsqu'une sortie stéréo est utilisée.

Effect Level [0-120]

Volume du son retardé

Enhancer

En ajoutant des sons hors phase au son direct, cet effet améliore la définition du son et le fait ressortir d'un mixage en le plaçant sur le devant.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet enhancer.

Sens [0-100]

Ajuste la façon dont l'enhancer s'applique par rapport aux signaux entrants

Frequency [1.0 k-10 k]

Ajuste la fréquence à laquelle l'effet enhancer commence à s'appliquer. L'effet sera apparent pour les fréquences situées au-dessus de celle déterminée ici.

Mix Level [0-100]

Ajuste la quantité de son déphasé dans la plage déterminée par le paramètre Frequency et qui sera mélangée au son entrant

Low Mix Level [0-100]

Ajuste la quantité de son déphasé de la plage des basses fréquences et qui sera mélangée au son entrant.

Level [0-100]

Volume du son traité par l'enhancer.

Equalizer

Un égaliseur 4 bandes.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'égaliseur.

Low Gain [-20-+20 dB]

Ce paramètre détermine le gain (amplification ou atténuation) de l'égalisation des basses.

Low-Mid Gain [-20--+20 dB]

Ce paramètre détermine le gain (amplification ou atténuation) de l'égalisation des bas-médiums.

Low-Mid Freq [100-10.0 kHz]

Ce paramètre détermine la fréquence centrale pour l'égalisation des bas-médiums.

Low-Mid Q [0.5-16]

Ce paramètre détermine la tessiture de changement de gain par rapport à la fréquence centrale déterminée par "Low-Mid Freq". Une valeur plus élevée donne une tessiture de changement plus étroite.

High-Mid Gain [-20--+20 dB]

Ce paramètre fixe le gain (amplification ou atténuation) de l'égalisation des hauts-médiums.

High-Mid Freq [100-10.0 kHz]

Ce paramètre détermine la fréquence centrale pour l'égalisation des hauts-médiums.

High-Mid Q [0.5-16]

Ce paramètre détermine la tessiture de changement de gain par rapport à la fréquence centrale déterminée par "High-Mid Freq". Une valeur plus élevée donne une tessiture de changement plus étroite.

High Gain [-20--+20 dB]

Ce paramètre détermine le gain (amplification ou atténuation) de l'égalisation des aigus.

Level [-20--+20 dB]

Volume après passage par l'égaliseur.

Flanger

L'effet flanger donne un effet tournant comme un son d'avion à réaction.

Cet effet peut être utilisé quand le paramètre Effect Type de modulation est réglé sur "FLANGER."

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet flanger.

Rate [0-100]

Vitesse de l'effet flanger.

Depth [0-100]

Amplitude de l'effet flanger.

Manual [0-100]

Réglage de la fréquence centrale autour de laquelle s'applique l'effet.

Resonance [0-100]

Détermine la quantité de résonance (ré-injection). Augmenter la valeur accentuera l'effet, créant un son plus inhabituel.

Separation [0-100]

Ajuste la diffusion. La diffusion augmente quand la valeur augmente. Efficace avec une sortie stéréo.

Foot Volume

Détermine le volume entre effets. En utilisant une pédale d'expression pour piloter le volume au pied, vous pouvez changer progressivement le volume du son produit.

* Pour une explication détaillée, voir "Connexions d'appareils externes" (p. 21).

F.Vol On/Off [OFF, ON]

Commute On/Off l'effet Foot Volume.

Lo-Fi Box

Produit un son de basse fidélité (volontairement détérioré).

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet Lo-Fi Box.

Type

Sélectionne le mode de l'effet Lo-Fi Box.

RADIO:

Le son semblera entendu au travers d'une radio à modulation d'amplitude. En ajustant "Tuning", vous pouvez simuler les sons qui se produisent lorsque vous recherchez une station à la radio.

PLAYER:

Le son semblera entendu d'un gramophone. Le bruit causé par les altérations et la poussière du disque est simulé.

Fonctions des paramètres d'effet par insertion

DIGITAL:

Vous permet de créer un son basse fidélité "Lo-Fi" en abaissant la fréquence d'échantillonnage et/ou en diminuant le nombre de bits (la résolution). Des filtres de modification en temps réel connectés en série vous permettent de librement refaçonner le son.

■ Quand "RADIO" ou "PLAYER" est sélectionné

Tuning [0-100]

C'est un paramètre pour "RADIO". Il simule les sons qui se produisent quand vous recherchez une fréquence sur une radio AM.

Wow Flutter [0-100]

C'est un paramètre pour "PLAYER". Il simule les phénomènes d'ondulation qui se produisent quand la vitesse de la platine n'est pas constante.

Noise [0-100]

Simule du bruit.

Filter [0-100]

Ajuste le filtre.

D:E Balance [100:0-0:100]

Ajuste la balance de volume entre son direct et son d'effet.

■ Quand "DIGITAL" est sélectionné

Anti-Aliasing Filter [OFF, ON]

Ce filtre diminue la distorsion numérique. En le désactivant (OFF), vous pouvez créer un son d'extrêmement basse fidélité, sans lissage (aliasing).

Sample Rate [OFF, 1/2-1/32]

Modifie la fréquence d'échantillonnage. Si ce paramètre est désactivé (OFF), la fréquence d'échantillonnage sera la même que celle du morceau actuellement sélectionné.

Bit [OFF, 15-1]

Modifie le nombre de bits des données (leur résolution). Si ce paramètre est désactivé (sur OFF), le nombre de bits de donnée reste inchangé. Si un nombre de pistes extrêmement faible est sélectionné, un fort bruit peut apparaître, même sans son, selon les données de la source. Dans de tels cas, montez le seuil du suppresseur de bruit.

Post Filter [OFF, ON]

Ce filtre diminue la distorsion numérique produite par l'effet Lo-Fi. En le désactivant (OFF), vous pouvez créer un son d'extrêmement mauvaise qualité.

Effect Level [0-100]

Volume du son Lo-Fi.

Direct Level [0-100]

Volume du son direct.

Modify Filter

Sélectionne le type de filtre.

OFF:

Le filtre de modification ne sera pas utilisé.

LPF:

Le filtre passe-bas opérera.

BPF:

Le filtre passe-bande opérera.

HPF:

Le filtre passe-haut opérera.

Cutoff Freq [0-100]

Réglage de la fréquence de coupure.

Resonance [0-100]

Réglage de la résonance.

Gain [0-24 dB]

Niveau de volume du son qui est passé au travers du filtre de modification.

Noise Suppressor

Cet effet réduit le bruit et les parasites. Comme il supprime le bruit en synchronisation avec l'enveloppe du son (la façon dont le son chute au cours du temps, il n'a que très peu d'effet audible sur le son et n'altère pas le caractère naturel de celui-ci.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet suppresseur de bruit (Noise Suppressor).

Threshold [0-100]

Ajustez ce paramètre en fonction du volume du bruit. Si le niveau de bruit est élevé, un réglage élevé est approprié. Si le niveau de bruit est faible, un réglage plus bas est approprié. Ajustez cette valeur jusqu'à ce que la chute du son soit aussi naturelle que possible

- * *Des réglages élevés pour le paramètre Threshold (seuil) peuvent entraîner la disparition du son lorsque vous jouez de vos instruments à faible volume*

Release [0-100]

Temps qui sépare l'entrée en action du supprimeur de bruit de la redescende à "0" du volume

Octave

Ajoute une note à l'octave inférieure, créant un son plus riche.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet Octave.

Octave Level [0-100]

Volume du son situé à l'octave inférieure.

Direct Level [0-100]

Volume du son direct.

Phaser

En ajoutant des portions déphasées au son direct, l'effet Phaser donne un caractère soufflant et tournant au son.

Cet effet peut être utilisé quand le paramètre Effect Type de Modulation est réglé sur "PHASER".

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet Phaser.

Rate [0-100]

Vitesse de l'effet Phaser.

Depth [0-100]

Amplitude de l'effet Phaser.

Manual [0-100]

Réglage de la fréquence centrale de l'effet Phaser.

Resonance [0-100]

Détermine la quantité de résonance (ré-injection). Augmenter la valeur accentuera l'effet, pour un son plus inhabituel. Choisir une valeur négative créera une résonance à phase inversée.

Pitch Shifter

Cet effet change la hauteur du son d'origine (vers le haut ou le bas) dans une plage de deux octaves (effet transpositeur).

Cet effet peut être utilisé quand le paramètre Effect Type de Modulation est réglé sur "P SHIFT".

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off l'effet pitch shifter.

P.Shift Type

Sélectionne soit le mode "MANUAL", soit le mode "PEDAL".

MANUAL:

C'est un pitch shifter ordinaire.

PEDAL:

L'effet fonctionnera comme un transpositeur au pied. L'effet de pédale wah-wah peut être obtenu en utilisant la pédale d'expression.

- * *Pour une explication détaillée, voir "Connexion d'appareils externes" (p. 21).*

Pitch [-24-DETUNE-+24]

Règle la transposition (le changement de hauteur) par demi-ton. En sélectionnant "DETUNE", vous pouvez ajouter un son très légèrement désaccordé au son entrant, pour un effet léger de désaccord.

Cet effet peut être utilisé quand le paramètre "P Shift Type" est réglé sur "MANUAL".

D:E Balance [100:0-0:100]

Balance de volume entre son direct et son d'effet.

Separation [-100-+100]

Ajuste la diffusion. Le panoramique du son direct et du son d'effet peut être réparti sur la gauche et la droite. Efficace quand une sortie stéréo est utilisée.

Preamp

Règle la distorsion et la tonalité du son de guitare.

- * *Quand tous les réglages Bass, Middle et Treble sont à 0, vous risquez de n'obtenir aucun son selon le réglage fait pour Amp Type (Type d'ampli).*

Effect On/Off [OFF, ON]

Commute On/Off l'effet Preamp

Amp Type

Détermine le type de pré-ampli. La distorsion et les caractéristiques de distorsion et de tonalité de chaque ampli sont données ci-dessous :

■ Quand l'algorithme "COSM GUITAR AMP" ou "VO+GT.AMP" est sélectionné

JC-120:

Le son du "JC-120" Roland (Jazz Chorus 120), un ampli célèbre chez les musiciens professionnels du monde entier.

CLEAN:

Le son d'un ampli à lampes intégré conventionnel.

CRUNCH:

Permet d'obtenir l'effet "crunch" qui donne une distorsion naturelle

MATCH:

Une simulation des derniers amplis à lampes communément utilisés dans des styles allant du blues au rock.

VO DRV:

Permet d'obtenir le son Liverpool des années 60.

BLUES:

Un son solo avec des médiums riches, idéal pour le blues

BG LEAD:

Le son d'un ampli à lampes typique de la fin des années 70 aux années 80, caractérisé par un médium bien particulier.

MS(1, 2, 1+2):

Le son d'un gros ampli à lampes multi-corps indispensable au hard rock britannique des années 70 et utilisé aujourd'hui par de nombreux guitaristes hard rock.

1:

Un son aigu créé par un l'emploi de l'entrée I de l'ampli guitare

2:

Un son léger créé par un l'emploi de l'entrée II de l'ampli guitare

1+2:

Le son obtenu en connectant en parallèle les entrées I et II de l'ampli guitare, c'est-à-dire un son avec des basses plus fortes que I.

SLDN:

Un son d'ampli à lampes avec une distorsion polyvalente, utilisable dans une grande variété de styles.

METAL:

Le son d'un gros ampli à lampes, adapté au heavy metal

METAL D:

Un gain élevé et un puissant son 'metal'

■ Quand l'algorithme "COSM BASS AMP" est sélectionné

AC:

Produit le son "vintage" des premiers ampli à transistors

AMG:

Produit le son d'un gros ampli à lampes double-corps avec des basses extrêmes et des aigus très définis.

Volume [0-100]

Volume et distorsion de l'ampli.

Bass

[GUITAR AMP:0-100, BASS AMP:-100-+100]

Détermine la tonalité pour les basses fréquences.

Middle

[GUITAR AMP:0-100, BASS AMP:-100-+100]

Détermine la tonalité pour les fréquences moyennes

- * *Si vous avez sélectionné "MATCH" comme type, la commande Middle n'a pas d'effet*

Treble

[GUITAR AMP:0-100, BASS AMP:-100-+100]

Détermine la tonalité pour les hautes fréquences.

Presence [0-100]

Peut être sélectionné dans l'algorithme "COSM GUITAR AMP" ou "VO+GT.AMP".

Détermine la tonalité pour la plage des ultra hautes fréquences.

- * Si vous avez sélectionné "MATCH" ou "VO DRV", monter le réglage Presence coupera les hautes fréquences (la valeur passera de 0 à -100)

Master [0-100]

Volume de la totalité du pré-ampli.

Bright

Commute On/Off le réglage de brillance.

OFF:

La brillance n'est pas utilisée.

ON:

La brillance est activée pour créer un son plus léger et plus détaillé

- * Selon le réglage Amp Type, cela peut ne pas s'afficher

Gain [LOW, MIDDLE, HIGH]

Détermine la distorsion de l'ampli. La distorsion augmentera successivement selon l'ordre des réglages "LOW", "MIDDLE" et "HIGH".

- * Le son de chaque Type est créé sur la base d'un réglage Middle pour le paramètre Gain. Aussi, normalement, choisissez le réglage "MIDDLE"

Ring Modulator

Créé un son de type "cloche" par modulation en anneau du son de guitare par le signal de l'oscillateur interne. Le son ne sera pas musical et manquera de caractéristiques de hauteur aisément distinguables.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off le modulateur en anneau.

Frequency [0-100]

Ajuste la fréquence de l'oscillateur interne.

Effect Level [0-100]

Volume du son d'effet.

Direct Level [0-100]

Volume du son direct.

Slow Attack

Produit un effet de montée progressive du volume (son "comme un violon"). Cet effet peut être utilisé dans l'algorithme "COSM GUITAR AMP" quand le paramètre Effect Type de modulation est réglé sur "SLO ATK".

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off le son à attaque lente.

Rise Time [10-2000mS]

Ajuste le temps nécessaire au volume pour atteindre son maximum à partir du moment où vous avez commencé à jouer.

Level [0-100]

Volume du son à attaque lente.

Speaker Simulator

Simule les caractéristiques de différents types d'enceinte. Quand la sortie du BR-8 est directement reliée à une table de mixage, etc, cela peut servir à créer le son de votre système d'enceintes favori.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off le simulateur d'enceinte.

Speaker Type

Sélectionne le type d'enceinte simulée.

- * "On Mic" simule le son obtenu par un microphone dynamique et "Off Mic" celui obtenu par un microphone à condensateur

■ Quand l'algorithme "COSM GUITAR AMP" ou "VO+GT.AMP" est sélectionné

Type de sim. d'enceinte	Enceinte	Haut-parleur	Réglage du microphone	Commentaires
Small	Petite enceinte ouverte	10"	On Mic	
Middle	Enceinte ouverte	12"	On Mic	
JC-120	Enceinte ouverte	12" (x2)	On Mic	Simulation JC-120 Roland
TWIN	Enceinte ouverte	12" (x2)	On Mic	Bon réglage pour Clean
twin	Enceinte ouverte	12" (x2)	Off Mic	Bon réglage pour Clean
MATCH	Enceinte ouverte	12" (x2)	On Mic	Bon réglage pour Match
match	Enceinte ouverte	12" (x2)	Off Mic	Bon réglage pour Match
VO DRV	Enceinte ouverte	12" (x2)	On Mic	Bon réglage pour Vo
vo drv	Enceinte ouverte	12" (x2)	Off Mic	Bon réglage pour Vo
BG STK	Grande enceinte fermée	12" (x2)	On Mic	Bon réglage pour BG Lead
bg stk	Grande enceinte fermée	12" (x2)	Off Mic	Bon réglage pour BG Lead
MS STK	Grande enceinte fermée	12" (x4)	On Mic	Bon réglage pour MS
ms stk	Grande enceinte fermée	12" (x4)	Off Mic	Bon réglage pour MS
METAL	Grand double-corps	12" (x4)	Off Mic	

Fonctions des paramètres d'effet par insertion

Ci-dessous se trouvent les correspondances appropriées entre réglages de pré-ampli et de simulateur d'enceinte.

Type de [PREAMP]	Type de [SP Simulator]
JC-120	JC-120
Clean	TWIN, twin, Middle
Crunch	TWIN, twin, Middle
Match	MATCH, match
Vo drv	VO DRV, vo drv
Blues	Middle, MATCH, match
BG Lead	BG STK, bg stk, Middle
MS (1)	MS STK, ms stk, METAL
MS (2)	MS STK, ms stk, METAL
MS (1+2)	MS STK, ms stk, METAL
Sldn	MS STK, ms stk, METAL
Metal	MS STK, ms stk, METAL
Metal D	MS STK, ms stk, METAL

■ Quand l'algorithme "COSM BASS AMP" est sélectionné

Type de sim d'enceinte	Enceinte	Haut-parleur	Réglage du microphone	Pré-ampli bien adapté
AC	Grande enceinte fermée	15" (x 2)	On Mic	Bon réglage pour AC
ac	Grande enceinte fermée	15" (x 2)	Off Mic	Bon réglage pour AC
AMG	Grande enceinte fermée	10" (x 8)	On Mic	Bon réglage pour AMG
amg	Grande enceinte fermée	10" (x 8)	Off Mic	Bon réglage pour AMG

Mic Setting [CENTER, 1-10 cm]

Simule la position du microphone. "CENTER" simule un microphone placé au milieu du cône du haut-parleur. "1-10 cm" signifie que le microphone est éloigné du centre du cône du haut-parleur.

Mic Level [0-100]

Volume du microphone.

Direct Level [0-100]

Volume du son direct.

Tremolo/Pan

Le trémolo est un effet qui crée un changement cyclique de volume. Le panoramique déplace cycliquement la position stéréo entre gauche et droite (quand une sortie stéréo est utilisée).

Cet effet peut être utilisé lorsque le paramètre Effect Type de Modulation est réglé sur "TRM/PAN".

Effect On/Off [OFF, ON]

Commute On/Off l'effet Tremolo/Pan.

Mode

Sélection entre Tremolo et Pan. Et sélection pour l'effet utilisé dans chaque cas.

TRM-SAW:

Le volume changera cycliquement. Un changement progressif sera produit.

TRM-SQR:

Le volume changera cycliquement. Un changement brutal sera produit.

PAN-SAW:

Le son se déplacera cycliquement entre gauche et droite. Un changement progressif sera produit.

PAN-SQR:

Le son se déplacera cycliquement entre gauche et droite. Un changement brutal sera produit.

Rate [0-100]

Vitesse de l'action de l'effet.

Depth [0-100]

Amplitude de l'effet.

Voice Transformer

Commande les "formants", autorisant la création de toute une variété de timbres de voix. Ajoute deux timbres de voix avec des formants différents au son direct.

Effect On/Off [OFF, ON]

Ce paramètre commute On/Off le Voice Transformer.

Formant 1 [-100-+100]

Ajuste le formant du timbre de voix 1.

Formant 2 [-100-+100]

Ajuste le formant du timbre de voix 2.

Effect Level 1 [0-100]

Volume du timbre de voix 1.

Effect Level 2 [0-100]

Volume du timbre de voix 2.

Direct Level [0-100]

Volume du son direct.

Wah

L'effet Wah (wah-wah) crée un timbre unique par changement des caractéristiques de réponse en fréquences d'un filtre. L'effet "Touch Wah" crée un effet wah-wah automatique par changement du filtre en réponse au changement de volume en entrée. L'effet "Pedal Wah" (pédale wah-wah) vous permet d'utiliser une pédale d'expression ou équivalent pour obtenir le contrôle en temps réel de l'effet wah-wah.

Effect On/Off [OFF, ON]

Commute On/off les effets Touch Wah/Pedal Wah.

Wah Type

Sélectionne l'effet automatique "TOUCH" ou piloté par pédale "PEDAL".

TOUCH:

L'effet fonctionnera comme une wah-wah automatique.

PEDAL:

L'effet fonctionnera comme une pédale wah-wah.

■ Quand "TOUCH" est sélectionné

Polarity

Sélection de la direction de variation du filtre en réponse à la variation de l'entrée.

UP:

La fréquence du filtre montera.

DOWN:

La fréquence du filtre diminuera.

Sens [0-100]

Ajuste la sensibilité du changement du filtre dans la direction déterminée par le réglage de polarité. Des valeurs plus élevées donneront une réponse plus intense. Avec un réglage de 0, la dynamique de jeu n'aura pas d'effet.

Frequency [0-100]

Ajuste la fréquence centrale d'un effet wah-wah.

Peak [0-100]

Détermine la façon dont l'effet wah-wah s'applique dans la zone autour de la fréquence centrale. Des valeurs plus basses donnent un effet wah-wah sur une plus grande tessiture autour de la fréquence centrale. Des valeurs plus élevées donnent un effet wah-wah dans une tessiture plus étroite autour de la fréquence centrale.

* Avec une valeur de "50", un son wah-wah standard est produit.

Level [0-100]

Ajuste le volume.

■ Quand "PEDAL" est sélectionné

L'effet de la pédale wah-wah peut être obtenu en utilisant une pédale d'expression.

* Pour une explication détaillée, voir "Connexion d'appareils externes" (p. 21)

Peak [0-100]

Détermine la façon dont l'effet wah-wah s'applique dans la zone autour de la fréquence centrale. Des valeurs plus basses donnent un effet wah-wah sur une plus grande tessiture autour de la fréquence centrale. Des valeurs plus élevées donnent un effet wah-wah dans une tessiture plus étroite autour de la fréquence centrale.

* Avec une valeur de "50", un son wah-wah standard est produit.

Level [0-100]

Ajuste le volume.

Mauvais fonctionnement

Si le BR-8 ne fonctionne pas comme vous l'espérez, veuillez contrôler les points suivants avant d'envisager un mauvais fonctionnement. Si cela ne résout pas le problème, contactez le service de maintenance Roland le plus proche ou votre revendeur.

L'affichage est difficile à lire

Selon l'emplacement du BR-8, l'afficheur peut être difficile à lire. Si c'est le cas, utilisez la procédure suivante pour ajuster le contraste de l'afficheur (0-15).

Réglage du contraste de l'afficheur.

1. Pressez [UTILITY].
2. Utilisez CURSOR [<] pour sélectionner l'icône de contraste de l'afficheur (LCD Contrast) et pressez [ENTER].



3. Tournez la molette TIME/VALUE pour ajuster le contraste.
4. Après avoir fait le réglage, pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à l'écran indicateur de niveaux.

MEMO

En plus de la procédure ci-dessus, le contraste peut être ajusté de la façon suivante. Utilisez l'une ou l'autre méthode suivant votre situation.

- Tenez enfoncé [UTILITY] et tournez la molette TIME/VALUE

Problèmes avec le son

Pas de son

- Le BR-8 et les appareils connectés sont-ils allumés?
- Le câble optique est-il correctement connecté?
- Y-a-t-il des câbles audio-endommagés?
- Le volume de l'ampli ou de la table de mixage connectée est-il abaissé?
- Le curseur MASTER ou le volume d'écoute au casque du BR-8 sont-ils baissés?
- Un disque est-il inséré?
- Un mauvais disque a-t-il été inséré?
Le BR-8 ne peut utiliser que des disques Zip de capacité 100 Mo.
- Essayez-vous de faire reproduire une phrase courte de moins de 1 seconde? Les phrases de 1 seconde au moins ne peuvent pas être reproduites

Le niveau de volume arrivant à l'instrument connecté en prise LINE OUT est trop faible

- Utilisez-vous un câble de connexion contenant une résistance?
Utilisez un câble de connexion sans résistance.

Une certaine piste ne peut être entendue

- Le volume de cette piste a-t-il été baissé?
Dans certains cas, le réel niveau de volume peut ne pas correspondre à la position du fader, par exemple lorsque vous avez rappelé une mémoire (Scene). Si c'est le cas, montez et baissez le fader pour que le niveau de volume corresponde à nouveau à la position de celui-ci.
- La piste a-t-elle été neutralisée?
(L'indicateur REC TRACK clignotera en vert)

La source en entrée ne peut être entendue

- Avez-vous réglé la commande SENS ?
- Le sélecteur d'entrée INPUT SELECT a-t-il été coupé? (L'indicateur INPUT SELECT est éteint)
- La commande INPUT LEVEL est-elle réglée sur "MIN"?

Impossible d'enregistrer

- Un disque est-il inséré?
- Le disque n'a-t-il plus d'espace disponible?
- Le mode d'enregistrement (INPUT, BOUNCE) a-t-il été correctement sélectionné?
- La fonction Phrase Trainer ou Scrub Playback a-t-elle été sélectionnée?

Impossible d'enregistrer en numérique dans un appareil externe

- La fréquence d'échantillonnage du BR-8 correspond-elle à celle de l'appareil audio-numérique?
Réglez l'appareil audio-numérique sur une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz
- Le format de signal numérique correspond-il à celui de votre appareil?
Votre appareil audio-numérique peut utiliser un format de signal numérique non standard. Reliez le BR-8 à un appareil audio-numérique qui accepte les formats CP-1201 ou S/P DIF.

Le son enregistré contient du bruit ou présente de la distorsion

- La sensibilité d'entrée est-elle correctement réglée?
Si la sensibilité d'entrée est trop élevée, le son enregistré souffrira de distorsion. Si elle est trop basse, le son entrant sera souillé par du bruit. Ajustez la commande SENS pour que l'indicateur de niveau se déplace aussi haut que possible sans que l'indicateur CLIP ne s'allume.
- Les réglages d'égalisation sont-ils appropriés?
Certains réglages d'égalisation peuvent entraîner une distorsion du son même si l'indicateur CLIP ne s'allume pas. Refaites les réglages d'égaliseur.
- Les niveaux de sortie de piste sont-ils appropriés?
Si vous entendez du bruit ou de la distorsion après avoir regroupé plusieurs pistes sur une seule, le niveau de sortie des pistes était sans doute trop fort.
- Un micro à haute impédance de sortie est-il connecté directement au BR-8?
Le BR-8 est conçu avec une grande marge de dynamique. Aussi, comme les prises MIC1 et MIC2 sont des entrées à basse impédance, le niveau d'enregistrement peut être trop bas, selon la réponse de certains micros. Dans de tels cas, connectez le micro au BR-8 via un pré-ampli micro, pour que les signaux puissent être amplifiés à un niveau ligne avant l'enregistrement.

Problèmes avec le lecteur de disque

Impossible de retirer le disque

- L'appareil est-il sous tension?
Le disque ne peut pas être retiré si l'appareil n'est pas sous tension

Problèmes de synchronisation (Impossible de synchroniser)

Si vous utilisez le MTC pour synchroniser le BR-8 avec un séquenceur MIDI, le BR-8 doit être l'appareil maître.

- Le câble MIDI est-il correctement connecté?
- Le câble MIDI est-il endommagé?
- Le générateur de synchronisation a-t-il été réglé sur la méthode de synchronisation désirée (MTC ou horloge MIDI)? (p. 74)
- Si vous synchronisez à l'aide du MTC, l'autre appareil a-t-il été réglé sur le même type de MTC? (p. 74)
- Le séquenceur MIDI a-t-il été correctement réglé?
- Le séquenceur MIDI est-il prêt à la reproduction?
- L'autre appareil supporte-t-il les commandes MMC du BR-8?

Autres problèmes

A la mise sous tension, les données précédentes n'ont pas été correctement sauvegardées

Il est possible que le BR-8 ait été éteint sans utilisation du commutateur POWER. La procédure de sauvegarde n'a pas alors été effectuée et les données perdues ne peuvent être récupérées.

Des données de disque sont endommagées

Si des données de disque ont été endommagées, les causes suivantes sont possibles. Veuillez initialiser le disque (en utilisant un formatage physique) une fois encore (p. 66)

- L'appareil a-t-il été éteint alors que le lecteur est en fonctionnement?
- Un choc a-t-il été reçu par le lecteur de disque?

Liste des messages d'erreur

Cannot Change! Tempo Map is Active!

Cause: Vous avez essayé de modifier des paramètres de guide rythmique alors que celui-ci était piloté par la carte de tempo (Tempo Map).

Action: Réglez le paramètre "Beat" du guide rythmique sur une valeur autre que "TEMPO MAP". (p. 32)

Cannot Change! This is at the Top!

Cause: Vous avez essayé de modifier la mesure de démarrage des données de carte de tempo au début de la carte de tempo (tempo map 1).

Action: Il n'est pas possible de modifier la mesure de démarrage de la carte de tempo 1.

Data Type Not Supported!

Cause: Vous avez essayé de convertir un morceau dont le type de donnée (mode d'enregistrement) n'est pas accepté.

Action: Le BR-8 peut convertir les morceaux dont le type des données (mode d'enregistrement) est uniquement MT2, LV1, ou LV2. Les autres types ne peuvent pas être convertis.

Dis Full!

Cause: Il n'y a pas suffisamment d'espace libre sur le disque.

Action: Effacez les données inutiles.
Accomplissez la procédure d'optimisation de morceau (p. 60)

Disk Read Error!

Cause: Une erreur s'est produite durant la lecture des données sur le disque.

Action: Le disque doit être initialisé.

Disk Write Error!

Cause: Une erreur s'est produite durant l'écriture de données sur le disque.

Action: Le disque doit être initialisé. De plus, les données de morceau que vous avez essayé de sauvegarder seront perdues

Drive Busy!

Cause: Ci ce message apparaît après que vous ayez utilisé le disque avec le BR-8, les données du disque sont trop fragmentées, entraînant dans la lecture et l'écriture des données.

Action 1: Réduisez le nombre de pistes reproduites simultanément. Utilisez la réduction de plusieurs pistes en une seule, etc pour combiner les pistes, ou effacez ou coupez les données de piste dont vous n'avez pas besoin pour la reproduction, puis ré-essayez la reproduction.

Action 2: Réduisez le nombre de pistes que vous essayez d'enregistrer simultanément.

Action 3: Créez un nouveau morceau, en restant dans les limitations de nombre de pistes pour l'enregistrement et la reproduction

* Dans le cas de conditions d'accès au disque défavorables, notamment lorsque l'édition de piste ou l'enregistrement par insertion (Punch In, etc) sert à connecter des phrases (données musicales) de plusieurs secondes

Event Mem Full!

Cause: Le BR-8 a utilisé tous les éléments qui peuvent être gérés par un morceau.

Action: Accomplissez la procédure d'optimisation de morceau. (p. 60)

Qu'est-ce qu'un événement?

La plus petite unité de mémoire utilisée par le BR-8 pour stocker le résultat de l'enregistrement sur disque est l'événement. Un morceau nouvellement créé offre approximativement 1300 événements. Pour chaque piste, un passage d'enregistrement utilise deux événements. Des procédures telles que Punch In/Out ou la copie de piste utilisent également des événements. Le nombre d'événements utilisés fluctue d'une façon complexe. Même s'il reste de l'espace libre sur le disque, l'enregistrement ou l'édition de piste peut ne plus être possible si tous les éléments ont été utilisés. Dans ce cas, un message d'erreur tel que "Event Mem Full" apparaît.

Lack of Event!

Cause: Il n'est pas possible d'exécuter l'annulation (Undo) ou la restauration (Redo) s'il reste moins de 200 événements.

Action: Accomplissez la procédure d'optimisation de morceau. (p. 60)

Marker Mem Full!

Cause: Le BR-8 a utilisé toutes ses mémoires de marqueurs (100 marqueurs) pouvant être gérées par un morceau.

Action: Supprimer les marqueurs inutilisés

Medium Error!

Cause: Il y a un problème avec le disque.

Action: Utilisez la procédure suivante pour initialiser le disque.

- A l'aide de la procédure décrite dans "Initialisation d'un disque" (p.66), accédez à l'écran Disk Initialize et insérez le disque.
- Réglez "Physical Format" sur "On" puis exécutez l'initialisation

Si une erreur se produit pendant l'initialisation, ce disque ne peut pas être utilisé par le BR-8.

No Data!

Cause: Vous avez essayé de modifier des données de marqueur ou de Scene alors qu'il n'en existe pas.

Action: Créez d'abord des données.

No Disk!

Cause: Aucun disque n'est inséré.

Action: Insérez un disque.

Protected Disk!

Cause: Le disque est protégé.

Action: Retirez le disque et utilisez l'appareil qui a utilisé ce disque pour désactiver le réglage de protection, sinon, utilisez le BR-8 pour formatez physiquement le disque (p. 66)

Protected Song!

Cause: Comme la protection de morceau (Song protect) est activée (ON), la procédure ne peut pas être exécutée.

Action: Désactivez la protection de morceau (p. 61)

Sample Rate Not Supported!

Cause: Vous avez essayé de convertir un morceau dont la fréquence d'échantillonnage n'est pas compatible

Action: Seuls des morceaux ayant une fréquence d'échantillonnage 44.1 kHz peuvent être convertis dans le BR-8.

Select Track!

Cause: Vous avez essayé d'exécuter une procédure d'édition de piste sans spécifier la piste à laquelle cette procédure s'appliquera.

Action: Spécifiez la piste, puis exécutez la procédure d'édition.

Set Location!

Cause: Vous avez essayé d'exécuter une procédure d'édition de piste sans spécifier la plage ou l'emplacement dans la piste concernée par la procédure.

Action: Spécifiez la plage ou l'emplacement dans la piste, puis exécutez la procédure d'édition

Stop P.Trainer!

Cause: La procédure que vous avez demandée ne peut être accomplie alors que la fonction Phrase Trainer (p.85) est utilisée.

Action: Pressez [CENTER CANCEL] ou [TIME STRETCH] pour annuler le Phrase Trainer.

Stop Recorder!

Cause: La procédure que vous avez demandée ne peut être accomplie alors que l'enregistreur fonctionne (en reproduction ou en enregistrement).

Action: Pressez [STOP] pour stopper la reproduction ou l'enregistrement.

Wrong Disk!

Cause: Lors de la copie ou de la conversion d'un morceau, le mauvais disque a été inséré.

Action: Insérez le bon disque.

Liste des paramètres



Le BR-8 peut mémoriser dans chaque morceau sur le disque Zip les valeurs réglées pour tous les paramètres exceptés le contraste de l'afficheur et l'initialisation de disque. Les valeurs toutefois, ne peuvent pas être écrites en mémoire interne.

■ Paramètres de mixage

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Input Level	-	réglages actuels en façade	0-127
Track Fader Level	-	réglages actuels en façade	0-127
Master Fader Level	-	réglages actuels en façade	0-127
Rhythm Guide Level	-	réglages actuels en façade	0-127
Input Select	-	GUITAR/BASS	GUITAR/BASS, MIC, LINE, SIMUL, MUTE
Recording Mode	-	INPUT	INPUT, BOUNCE
Pan	PAN	0	L100-0-R100
Equalizer On/Off	EQ On/Off	OFF	OFF, ON
Equalizer Low Gain	Low Gain	0 dB	-12-+12 dB
Equalizer Low Frequency	Low Freq	300 Hz	40 Hz-1.5 kHz
Equalizer High Gain	High Gain	0 dB	-12-+12 dB
Equalizer High Frequency	High Freq	4.0 kHz	500 Hz-18.0 kHz
Chorus/Delay/Doubling Send Level	CHORUS/DELAY/DOUBL'N:SEND	0	0-100
Reverb Send Level	REVERB:SEND	IN,TR1-8:20, RHYTHM:10	0-100

Chorus/Delay/Doublage

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Effect Type	Effect Type	DELAY	CHORUS, DELAY, DOUBL'N

Chorus

Rate	Rate	10	0-100
Depth	Depth	10	0-100
Pre Delay	Pre Delay	10.0 mS	0.5-50.0 mS
Effect Level	Effect Level	100	0-100

Delay

Delay Time	Delay Time	370	10-1000 mS
Feedback	Feedback	30	0-100
Effect Level	Effect Level	30	0-100
Reverb Send Level	Reverb Send	50	0-100

Doublage

Delay Time	Delay Time	20.0 mS	0.5-50.0 mS
Effect Level	Effect Level	100	0-100

Reverb

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Reverb Type	Reverb Type	HALL	ROOM, HALL
Reverb Time	Reverb Time	2.0	0.1-10.0
Tone	Tone	0	-12-0-12
Effect Level	Effect Level	50	0-100

■ Paramètres d'enregistrement

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Recording Track Status	-	PLAY	PLAY, REC, MUTE
V-Track	VTRACK	1	1-8
V-Track Name	NAME	-	8 characters

■ Paramètres du guide rythmique

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Rhythm Guide Auto/On/Off	-	OFF	OFF, AUTO, ON
Beat	Beat	4/4	1/1-8/1, 1/2-8/2, 1/4-8/4, 1/8-8/8, TEMPO MAP
Tempo	Tempo	120 0	25 0-250 0
Pattern	Pattern	01	01-** (*)

* La plage de réglage pour le paramètre Pattern changera en fonction de la mesure

■ Paramètre d'accord

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Pitch	PITCH	440	435-445

■ Paramètre de morceau

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Data Type	Data Type	STANDARD(MT2)	STANDARD (MT2), LIVE (LV1), LONG (LV2)

■ Paramètre de contraste de l'afficheur

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
LCD Contrast	LCD Contrast	8	0-15

■ Paramètres de système

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Foot Switch Assign	Foot Switch	PLAY/STOP	PLAY/STOP, PUNCH I/O
Level Display Format	LevelDisplay	PST FADER	PRE FADER, PST FADER
Time Display Format	Time Display	ABS	ABS, REL
Offset	Offset	00:00:00-00.00	00:00:00-00.00-23:59:59-**. ** (*)
Digital Copy Protect	D.CpyProtect	OFF	OFF, ON
Center Cancel Adjust	C.Cancel Adj	0	L 10-0-R 10
Center Cancel Low Boost	Low Boost	0	0-12
Marker Stop	Marker Stop	OFF	OFF, ON

* La plage de réglage pour le paramètre Offset changera légèrement en fonction de MTC Type (paramètre de synchronisation).

Liste des paramètres

■ Paramètres de synchronisation

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Sync Generator	Gen.	OFF	OFF, MTC, MIDI CLOCK
MTC Type	MTC Type	30	30, 29N, 29D, 25, 24
Offset	Offset	00:00:00-00.00	00:00:00-00.00- 23:59:59-**, **

* La plage de réglage pour le paramètre Offset changera légèrement en fonction de MTC Type (paramètre de synchronisation).

■ Paramètres MIDI

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
MMC Mode	MMC Mode	OFF	OFF, MASTER
Rhythm Guide MIDI Channel	Rhythm MIDI Ch.	OFF	OFF, 1-16

■ Paramètre d'initialisation de disque

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Physical Format	Physical Format	OFF	OFF, ON

■ Paramètres de marqueur

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Mark Number	No	1	1-100
Mark Name	Name	-	5 caractères
Mark Location	Loc.	-	001-1-999-4 or 0:00:00-00.00- 23:59:59-**, **

* La plage de réglage pour le paramètre Mark Location changera légèrement en fonction de MTC Type (paramètre de synchronisation)

■ Paramètres de carte de tempo

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Tempo Map Number	NO	1	1-50
Measure	MEAS	1	1-999
Beat	BEAT	4/4	1/1-8/1, 1/2-8/2, 1/4-8/4, 1/8-8/8
Pattern	PTN	01	01-** (*), OFF
Tempo	TEMPO	120.0	25.0-250.0

* La plage de réglage pour le paramètre Pattern changera en fonction de la mesure

■ Paramètres de Scene

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Scene Number	Scene No.	1	1-8
Track Level Mode	Track Level	SCENE	FADER, SCENE

■ Paramètres des fonctions Scrub/Preview

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Scrub From/To Mode	Scrub FROM/TO	FROM	FROM, TO
Preview Switch	Preview SW	OFF	OFF, ON

■ Paramètre d'effet

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeur
Insert Mode	Insert Mode	INPUT (NORMAL)	INPUT (NORMAL), INPUT (REC DRY), TRACK1-8, TRACK1&2-7&8, MASTER

Équipement MIDI

1. DONNEES TRANSMISES

■ Message de voix par canal

● Note On

Si le paramètre MIDI "Rhythm MIDI Ch" est réglé sur "1-16", les numéros et dynamiques de note correspondant au pattern rythmique seront transmis sur le canal MIDI spécifié pour le guide rythmique

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	mmH	llH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (ch 1 - ch 16)
mm = N° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
ll = Dynamique : 01H - 7FH (1 - 127)

● Note Off

Si le paramètre MIDI "Rhythm MIDI Ch" est réglé sur "1-16", les numéros de note correspondant au pattern rythmique seront transmis sur le canal MIDI spécifié pour le guide rythmique

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	mmH	llH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (ch 1 - ch 16)
mm = N° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
ll = Dynamique : 40H (64)

○ Les notes jouées par le guide rythmique correspondent aux numéros de note comme suit.

Son du guide rythmique	Numéro de note
Métronome (Clic grave)	A 1 (33)
Métronome (Clic aigu)	A#1 (34)
Grosse caisse	C 2 (36)
Bague	C#2 (37)
Caisse claire	D 2 (38)
Claquement de main	D#2 (39)
Charleston fermée	F#2 (42)
Charleston demi-ouverte	G#2 (44)
Charleston ouverte	A#2 (46)

■ Messages communs de système

● Messages de quart d'image de time code MIDI

Si le paramètre de synchro "Gen" est réglé sur "MTC", les messages de quart d'image du time code spécifié par le paramètre "MTC Type" seront transmis quand le BR-8 sera en fonctionnement (enregistrement ou reproduction). Les décomptes transmis sont additionnés dans "SMPTE (MTC) Offset Time" étant donné que le début du morceau est "00:00:00:00".

Statut	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = type de message :
0 = Compte d'image (demi-octet de poids faible)
1 = Compte d'image (demi-octet de poids fort)
2 = Compte de seconde (demi-octet de poids faible)
3 = Compte de seconde (demi-octet de poids fort)
4 = Compte de minute (demi-octet de poids faible)
5 = Compte de minute (demi-octet de poids fort)
6 = Compte d'heure (demi-octet de poids faible)
7 = Compte d'heure (demi-octet de poids fort)

dddd = donnée en demi-octet (4 bits): 0H - FH (0 - 15)

Si les 4 bits de poids faible et ceux de poids fort du compte sont combinés, ces champs de bits sont assignés comme suite

Compte d'image	xxxxxyyy	
	xxx	Réservé (000)
	yyyyy	Nombre d'images (0-29)
Compte de sec	xyxyyy	
	xx	Réservé (00)
	yyyyy	Nombre de secondes (0-59)
Compte de minute	xyxyyy	
	xx	Réservé (00)

yyyyyy Nombre de minutes (0-59)

Compte d'heure	xyyzzzzz	
	x	Réservé (0)
	yy	Type de time code

* Les types de time code définis par les caractéristiques MIDI correspondent au paramètre de synchro "MTC Type" du BR-8 comme suit

Caractéristique MIDI	Réglage "MTC Type"
0 = 24 images/Sec	24
1 = 25 images/Sec	25
2 = 30 images/Sec (Drop)	29D
3 = 30 images/Sec (Non Drop)	29N or 30
zzzzz Heures (0-23)	

● Pointeur de position dans le morceau

Les messages de pointage de position dans le morceau seront transmis pour indiquer l'emplacement actuel dans le morceau immédiatement avant que le BR-8 ne commence à fonctionner ou après une procédure de localisation si le paramètre de synchro "Gen" est "MIDI CLOCK".

Statut	Second	Troisième
F2H	mmH	nnH

mm, nn = position dans le morceau: 00H 00H - 7FH 7FH

■ Message de système en temps réel

Transmis si "Gen" = "MIDI CLOCK" dans les paramètres de synchronisation

● Horloge

Statut
F8H

● Active Sensing

Statut
FEH

* Transmis à intervalles d'environ 200 msec

● Start (Démarrage)

Statut
FAH

● Continue (Reprise)

Statut
FBH

● Stop (Arrêt)

Statut
FCH

■ Message de système exclusif

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	iiH, ddH, eeH	F7H

Octets	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
iiH	Numéro d'identification
7EH	Message universel autre qu'en temps réel
7FH	Message universel en temps réel

ddH	Donnée: 00H - 7FH (0 - 127)
:	:
eeH	Donnée
F7H	E.OX (Fin de message exclusif ou End Of system exclusive message)

Le BR-8 peut transmettre et recevoir les messages exclusifs universels

○ A propos de l'identification d'unité (Device ID)

Les messages de système exclusif ne sont pas associés à un canal MIDI spécifique. A la place, ils ont leurs propres paramètres de commande appelés identification d'unité (Device ID). Les messages exclusifs Roland utilisent des identifiants d'unité pour pouvoir identifier différents appareils. Le BR-8 envoie les messages exclusifs avec un numéro d'identification = 7FH.

● Messages exclusifs universels

●

○ MIDI Time Code

○ Message complet

Les commandes de base des messages quarter frames seront traitées

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH.7FH.01H.01H.hr.mn.sc.fr	F7H

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel
7FH	Spécifie tous les appareils connectés
01H	MIDI Time code (sous-identifiant n°1)
01H	Message complet (sous-identifiant n°2)
hr	type/heures (0yzzzzz)
yy	Type de time code 0 = 24 images/sec 1 = 25 images/sec 2 = 30 images/sec (Drop) 3 = 30 images/sec (Non-drop)
zzzzz	Heures (0 - 23)
mn	Minutes (0 - 59)
sc	Secondes (0 - 59)
fr	Images (0 - 29)
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)

Lorsque vous changez la position du morceau, le numéro d'identification sera transmis comme 7FH

○ Commande de machine par MIDI (MMC)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH.Dev.06H.aaH. .bbH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel
Dev	Identification d'appareil (Device ID) (ou 7FH)
06H	Message MMC
aaH	Commande
:	:
bbH	Commande
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)

* Voir la section 2. MIDI Machine Control

2. MIDI Machine Control

■ Contrôleurs MIDI Machine Control

● STOP (arrêt) (MCS)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH.Dev.06H.01H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel
Dev	Identification d'unité (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)

Si le commutateur [STOP] a été pressé, le BR-8 transmet comme appareil ayant un numéro d'identification = 7FH

● DEFERRED PLAY (MCS)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH.Dev.06H.02H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel
Dev	Identification d'unité (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
02H	PLAY (MCS)
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)

Si le commutateur [PLAY] a été pressé, le BR-8 transmet comme appareil ayant un numéro d'identification = 7FH

● RECORD STROBE

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH.Dev.06H.06H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel
Dev	Identification d'unité (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)

Si le commutateur [REC] a été pressé, le BR-8 transmet comme appareil ayant un numéro d'identification = 7FH

● RECORD EXIT

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH.Dev.06H.07H	F7H

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel
Dev	Identification d'unité (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)

Si le commutateur [REC] a été pressé, le BR-8 transmet comme appareil ayant un numéro d'identification = 7FH

● MMC RESET

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH.Dev.06H.0DH	F7H

Octet	Description
F0H	Statut exclusif
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel
Dev	Identification d'unité (ou 7FH)
06H	Message de commande MMC
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system eXclusive message)

A la mise sous tension, le BR-8 transmet avec un numéro d'identification = 7FH

●LOCATE (MCP)

○Format 2 - LOCATE[TARGET]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H
Octet	Description	
F0H	Statut exclusif	
7FH	En-tête de message exclusif en temps réel	
Dev	Identification d'unité (ou 7FH)	
06H	Message de commande MMC	
44H	LOCATE(MCP)	
06H	Nombre d'octets	
01H	Sous-commande "TARGET"	
hrH, mnH, scH, frH, ffH		
	Caractéristique standard du temps avec subframes	
F7H	EOX (Fin de message exclusif ou End Of system exclusive message)	

Quand un marqueur acceptable du commutateur de localisation (Locate) est pressé ou lors d'un déplacement, le BR-8 transmet avec 7FH comme numéro d'identification

●Champ d'informations acceptable

Les champs d'informations suivants sont acceptables sur le BR-8

Le nom des champs d'informations destination acceptables :

- 01H SELECTED TIME CODE
- 08H GP0 / LOCATE POINT
- 09H GP1
- 0AH GP2
- 0BH GP3
- 0CH GP4
- 0DH GP5
- 0EH GP6
- 0FH GP7
- 4FH TRACK RECORD READY

3. Informations supplémentaires

●Tableau de conversion décimales/hexadécimales

(Les nombres hexadécimaux sont suivis d'un H)

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et les adresses/tailles des messages exclusifs sont exprimées en valeurs hexadécimales pour chacun des 7 bits. Le tableau ci-dessous représente la correspondance entre valeurs décimales et hexadécimales

Dec	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

- * Les valeurs décimales telles que le canal MIDI, la sélection de banque et le changement de programme sont exprimées avec une unité de plus que les valeurs indiquées dans la colonne décimales
- * Un octet de 7 bits peut exprimer des données sur 128 pas. Pour les données nécessitant une précision plus grande, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux nombres hexadécimaux aa bb exprimant deux octets de 7 bits pourront indiquer une valeur de $aa \times 128 + bb$
- * Dans le cas de valeurs avec un signe \pm , 00H = -64, 40H = ± 0 , et 7FH = +63, afin que l'expression décimale soit 64 de moins que la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas de deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ± 0 , et 7F 7FH = +8191
- * Les données intitulées "nibbled" sont exprimées en hexadécimales en unités de 4 bits. Une valeur représentée par un nibble de 2 octets 0a 0bfH aura une valeur de $a \times 16 + b$

<Ex 1> A quoi correspond 5AH en système décimal?

5AH = 90 selon le tableau ci-dessous

<Ex 2> Dans le système décimal, à quoi correspond 12034H en hexadécimal sur 7 bits?

12H = 18, 34H = 52 selon le tableau ci-dessus. Soit $18 \times 128 + 52 = 2356$

<Ex 3> Dans le système décimal, à quoi correspond 0A 03 09 0D dans le système nibble?

0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13 selon le tableau

Soit $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

<Ex 4> Dans le système nibble, à quoi correspond 1258 en système décimal?

16) 1258	
16) 78	10
16) 4	14
	0	4

0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH selon le tableau. Soit 00 04 0E 0AH

■ **Commande MIDI Machine Control (MMC), champ d'informations/référence de réponse**

● **Commandes transmises**

Commandes	Action
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

● **Champ d'informations valide /réponses**

Champ d'Informations	Interprétation	Commande valide
01H SELECTED TIME CODE	Temps actuel	MOVE (FROM)
4FH TRACK RECORD READY	Statut de piste	MASKED WRITE, WRITE

Tableau d'équipement MIDI

Fonction		Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base	Par défaut	1-16	* 1	X
	Modifié	1-16	* 1	*****
Mode	Par défaut	Mode 3		X
	Messages	X		X
	Altérés	*****		X
Numéro de note :	Vraiment jouées	33, 34, 36, 37, 38, 39, 42, 44, 46	* 1	X

Dynamique	Enfoncement	O 9n V=1-127	* 1	X
	Relâchement	O 8n V=64	* 1	X
After Touch	Polyphonique	X		X
	Par canal	X		X
Pitch Bend		X		X
Changement de contrôleur		X		X
Changement de programme N° réels		X *****		X *****
Système exclusif		O		X
Système commun	: Quarter Frame	O	* 2	X
	: Song Pos	O	* 3	X
	: Song Sel	X		X
	: Accord	X		X
Messages en temps réel	: Horloge	O	* 3	X
	: Commande	O	* 3	X
Messages auxiliaires	: All sound off	X		X
	: Reset all controllers	X		X
	: Local ON/OFF	X		X
	: All Notes OFF	X		X
	: Active Sense	O		X
	: System Reset	X		X
Notes		* 1 Guide rythmique uniquement. * 2 Seulement si paramètre de synchro: Gen. = MTC". * 3 Seulement si paramètre de synchro: Gen. = MIDI CLOCK".		

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

O : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

X : Non

Caractéristiques

BR-8: Studio d'enregistrement numérique

● Pistes

Pistes : 8

Pistes virtuelles ou V-tracks : 64 (8 pour chaque piste)

* Jusqu'à 2 pistes peuvent être enregistrées simultanément, et jusqu'à 8 pistes peuvent être reproduites simultanément.

● Capacité mémoire utile

Disque Zip: 100 Mo

● Type de données

STANDARD (MT2)

LIVE (LV1)

LONG (LV2)

● Traitement du signal

Conversion A/N: 24 bits, AF-AD (Guitar/Bass)

24 bits, AF-AD (Mic)

20 bits, Modulation $\Delta\Sigma$ (Line)

20 bits, Modulation $\Delta\Sigma$ (Simul)

Conversion N/A: 20 bits, Modulation $\Delta\Sigma$

Traitement interne : 24 bits (section de mixage)

● Fréquence d'échantillonnage

44.1 kHz

● Réponse en fréquences

20 Hz à 20 kHz (+1/-3 dB)

● Distorsion totale

0.15 % ou moins

(INPUT SENS : CENTER, 1 kHz au niveau de sortie nominal, type de données : MT2)

● Durée d'enregistrement (à 100 Mo, 1 piste)

Type de donnée Durée d'enregistrement

MT2 50 minutes

LV1 60 minutes

LV2 75 minutes

* Les durées d'enregistrement données ci-dessus sont approximatives. Elles peuvent être légèrement plus courtes en fonction du nombre de morceaux créés.

* Les durées ci-dessus sont les durées totales pour toutes les pistes utilisées. Si chacune des 8 pistes contient une quantité égale de données, la longueur du morceau résultant doit correspondre approximativement à 1/8 des données ci-dessus.

● Niveau d'entrée nominal (Variable)

Prise GUITAR/BASS : -10 dBm

Prise MIC 1, 2 : -40 dBm

Prise LINE : -10 dBm

● Impédance d'entrée

Prise GUITAR/BASS : 1 M Ω

Prise MIC 1, 2 : 2.2 k Ω (Point chaud-point froid)

1.1 k Ω (point chaud-terre, point froid-terre)

Prise LINE : 50 k Ω

● Niveau de sortie nominal

Prise LINE OUT : -10 dBm

● Impédance de sortie

Prise LINE OUT : 2 k Ω

Prise PHONES : 100 Ω

● Impédance en charge recommandée

LINE OUT : 20 k Ω ou plus

Prise PHONES : 8 à 50 Ω

● Niveau de bruit résiduel

Prise LINE OUT : -87 dBm ou moins

(INPUT SELECT: GUITAR/BASS, entrée sous 1 k Ω , INPUT SENS: position centrale, type IHF-A)

● Interface

DIGITAL OUT: type optique

● Affichage

69 x 25 mm (LCD rétro-éclairé)

● Connecteurs

Connecteur MIDI OUT

Connecteur DIGITAL OUT (type optique)

Prise FOOT SW (6,35 mm type écouteur)

Prise EXP PEDAL (6,35 mm type écouteur)

Prise PHONES (Stéréo, 6,35 mm type écouteur)

Prise LINE OUT L/R (cinch RCA)

Prise LINE jack L/R (cinch RCA)

Prise MIC 1, 2 jack (TRS symétrique, 6,35 mm)

Prise GUITAR/BASS jack (6,35 mm)

● Alimentation électrique

CC 9 V; Adaptateur secteur (Roland PSB-UNIVERSAL)

● Consommation électrique

2 A

Caractéristiques

- **Dimensions**

400 (L) x 253,5 (P) x 89,5 (H) mm

- **Poids**

3 kg (sans adaptateur secteur)

- **Accessoires**

Adaptateur secteur : PSB-UNIVERSAL

Mode d'emploi

Disque de démonstration

- **Options**

Pédale : FS-5U

Pédale commutateur : DP-2 (Roland)

Pédale d'expression : EV-5 (Roland)

* $0dBm = 0.775V_{rms}$



Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques et/ou apparences sont sujettes à modifications sans préavis.

Index

A	
Accordeur	83
Afficheur	18
Algorithme	31, 94
Auto punch-in/out	41
AUTO/ON/OFF	32
B	
BANK	87
Banque	86
Beat (mesure)	32
Bounce (enregistrement)	46
Bouncing	46
BYPASS	31
C	
Carte de tempo	70
CENTER CANCEL	85
CHORUS/DELAY	36, 90
CLEAR	47
Contraste de l'afficheur	108
CONV	27
COPY	88
Copie (Patch)	88
D	
Donnée (type de)	28
DELETE	41-42
Disk Copy	67
Disk Copy (icône)	67
Disk (icône)	63-64, 66-67
Disk (Initialisation)	66
Disk Initialize (icône)	66
E	
EDIT	87
Edition (Patch)	87
Effets (donnée de Patch d')	80
EFFECTS	31
Enregistrement	33
Enregistrement en boucle	43
EQ	36
Equalizer (Egaliseur)	36
Extinction	26
F	
FOOT SW	21-22, 41
Fréquence d'échantillonnage	28
G	
Global (paramètre)	80
Guide rythmique	32
H	
Hauteur de référence	84
I	
IN	41
INIT	27
Initialisation	27, 80
Initialisation (disque)	27
Initialize All Parameters (icône)	80
Initialize Effect Patch (icône)	80
Initialize Global Parameter (icône)	80
Initialize (icône)	80
Initialize Mixer Parameter (icône)	80
INPUT SELECT	30
Insertion (effet par)	31, 86
L	
LCD Contrast (icône)	108
Loop (effet)	36, 90
M	
Manual punch-in/out	40
MARK	47
Marker Edit (icône)	48
Marker Stop	68
Marqueur	47
MIDI	72
MIDI (icône)	72, 76
MIDI (Équipement)	116
MIDI I (Tableau d'équipement)	72, 120
MIDI Time Code	73
Mixage (paramètres de)	80
Mixdown	36
MMC	75
Moniteur	30
MTC	73-74
Mute (Neutralisation)	35
N	
NAME	88
O	
ON/OFF	42
OUT	41
Overdubbing	35
P	
PAN	38
Pan oramique	36
PATCH	31
Patch	86
Patch Preset	86

Index

Pattern	32	Song Store	62
PATTERN/TEMPO	32	Song Store (icône)	62
Pédale d'expression	21-22	Sync (icône)	71, 73, 76
Phrase Trainer	85	Synchronisation	72
Ping-pong (enregistrement)	46	System (icône)	41, 68-69, 75, 82
Post-fader	82	T	
Pre-fader	82	Tempo	32
Preview	78-79	TEMPO MAP	71
PREVIEW FROM	79	TIME STRETCH	85
PREVIEW TO	79	TMP	87
Protection de copie numérique	69	Track Copy	50
Punch-in/out	40	Track Copy + Insert icon	50
R		Track Copy (icône)	50
REC MODE	34	Track Cut	56
REC TRACK (bouton)	33	Track Cut (icône)	56
Redo	58	Track Edit (icône)	50, 52, 54-57
REPEAT	39	Track Erase	57
REVERB	36, 91	Track Erase (icône)	57
S		Track Exchange	54
Scene	49	Track Exchange (icône)	54
Scene (icône)	49	Track Insert	55
Scrub	78	Track Insert (icône)	55
SCRUB FROM	78	Track Move	52
Scrub (point)	78	Track Move + Insert (icône)	52
SCRUB TO	78	Track Move (icône)	52
Scrub/Preview (icône)	79	TRACK MUTE	35
SEARCH	47	TUNER ON/OFF	83
Song Convert (840)	64	U	
Song Convert (880)	63	Undo	58
Song Convert (icône)	63-64	UNDO/REDO	58
Song Copy	59	User (Patch)	86
Song Copy (icône)	59	V	
Song Erase	60	V-TRACK	44
Song Erase (icône)	60	W	
Song (icône)	23, 28, 59-62, 77	WRITE	88
Song Information (icône)	77	Z	
Song Name	62	Zip (disque)	11
Song Name (icône)	62		
Song New	28		
Song New (icône)	28		
Song Optimize	60		
Song Optimize (icône)	60		
Song patch	86		
Song Protect	61		
Song Protect (icône)	61		
Song protect (symbole)	23		
Song Select	23		
Song Select (icône)	23		

MEMO



Ce produit se conforme aux recommandations de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour l'Europe

CLASS B

NOTICE

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

Pour le Canada

CLASSE B

AVIS

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radioélectriques fixés dans le Règlement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

