



BR-532 DIGITAL STUDIO

Mode d'emploi

Nous vous félicitons de votre choix d'un studio numérique BR-532 BOSS.

Avant d'installer cet appareil, lisez attentivement les chapitres :

- **CONSIGNES D'UTILISATION** (pages 2 et 3)
- **REMARQUES IMPORTANTES** (pages 4 et 5)

qui fournissent des informations importantes sur la bonne utilisation de cet appareil.

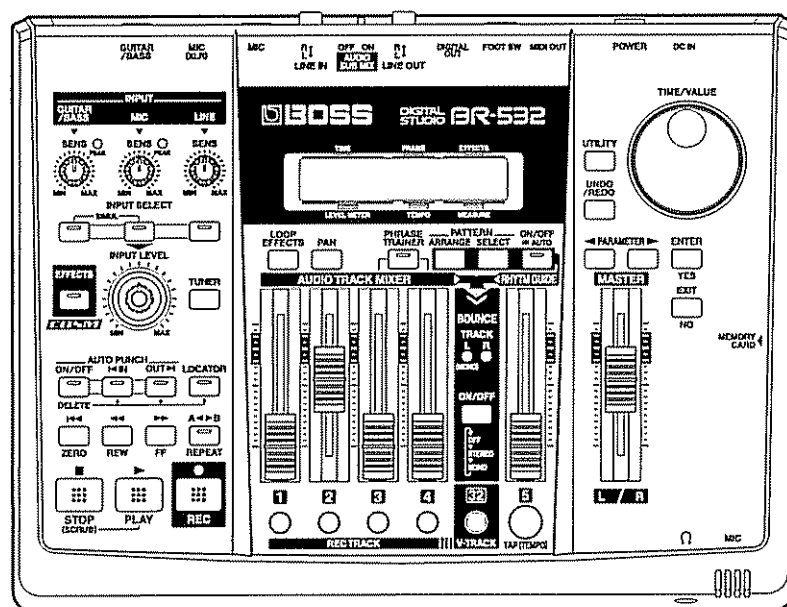
Par ailleurs, pour en maîtriser toutes les fonctionnalités, nous vous suggérons également de lire attentivement ce mode d'emploi et de le conserver en lieu sûr pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.

■ Conventions typographiques

- Les textes ou chiffres entre crochets [] signalent des boutons.
[START] bouton START
[REC] bouton REC
- Les renvois de pages (p. **) indiquent la section du manuel à laquelle vous pouvez vous reporter.

Copyright © 2001 BOSS CORPORATION

Tous droits réservés. La reproduction de tout ou partie de ce manuel, sous quelque forme que ce soit, est strictement interdite sans l'accord préalable de BOSS CORPORATION.



CONSIGNES D'UTILISATION

INSTRUCTIONS POUR EVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURE

À propos des mentions AVERTISSEMENT  et ATTENTION 

 AVERTISSEMENT	Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de mort ou de blessures graves si l'appareil n'est pas utilisé correctement.
 ATTENTION	Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de blessures ou de dommages matériels si l'appareil n'est pas utilisé correctement. * « Dommages matériels » fait référence aux dommages ou aux conséquences sur les bâtiments et le mobilier ainsi qu'aux animaux domestiques ou de compagnie.

À propos des symboles

	Le symbole  signale des instructions ou des avertissements importants dont le sens précis est fourni par l'icône situé au centre du triangle. Dans le cas ci-contre, il s'agit de précautions ou d'avertissements généraux et de mises en gardes contre un danger.
	Le symbole  signale des éléments qui ne doivent pas être enlevés ou ne doivent pas être touchés. Leur nature est indiquée par l'icône situé au centre du cercle. Dans le cas ci-contre, il signale que l'appareil ne doit pas être démonté.
	Le symbole  signale des éléments qui doivent être manipulés ou mobilisés. Leur nature est indiquée par l'icône situé au centre du cercle. Dans le cas ci-contre, il signale que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise secteur.

OBSERVEZ SCRUPULEUSEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez les instructions ci-dessous et le reste du mode d'emploi 
- N'ouvrez en aucun cas l'appareil (ou son adaptateur secteur) et n'y effectuez aucune modification. (à l'exception des instructions spécifiques destinées à la mise en place d'options utilisateur, voir p 13) 
- Ne tentez pas de réparer l'appareil et n'y faites aucune modification (sauf dans le cas où le manuel vous donne des instructions spécifiques dans ce sens). Adressez-vous à votre centre de maintenance agréé pour toute réparation ou transformation (voir page «Information»). 
- N'utilisez et n'entrez pas l'appareil dans des endroits : 
 - soumis à des températures extrêmes (rayonnement direct du soleil, système de chauffage) 
 - humides (salles de bains etc...) 
 - exposés à la pluie
 - poussiéreux
 - soumis à un fort niveau de vibrations
- Veillez à ce que l'appareil soit toujours posé sur une surface plane et stable. Ne l'installez jamais dans des positions instables ou sur des surfaces inclinées. 
- Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil. Ne branchez l'appareil que sur un courant de même voltage que celui indiqué sur le corps de l'adaptateur secteur. D'autres types d'adaptateurs peuvent présenter une polarité inverse ou être conçus pour d'autres tensions et pourraient endommager votre appareil ou provoquer une électrocution. 


AVERTISSEMENT

- Prenez soin du cordon d'alimentation. Ne le faites pas cheminer dans des endroits où il pourrait être tordu, piétiné ou écrasé par des objets lourds. Un câble endommagé peut facilement causer une électrocution ou un incendie ! 
- Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou en association avec un amplificateur ou un casque, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition définitives. Ne l'utilisez jamais à fort niveau pendant une longue période ou en toute circonstance où l'écoute deviendrait inconfortable. En cas de perte d'audition, consultez immédiatement un médecin spécialisé. 
- Veillez à ce qu'aucun objet (matériaux inflammables, trombones, épingles) ni aucun liquide quel qu'il soit (eau, sodas) ne pénètre dans l'appareil. 

- Vous devez immédiatement éteindre l'appareil, débrancher l'alimentation secteur et vous adresser à un centre de maintenance agréé ou à un distributeur Roland cité dans la page «Information» dans les cas suivants : 
 - l'alimentation secteur, le cordon d'alimentation ou la prise ont été endommagés,
 - des objets ou des liquides sont tombés ou ont été introduits dans l'appareil
 - l'appareil a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre manière)
 - L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou présente des performances dégradées

⚠️ AVERTISSEMENT

- En présence de jeunes enfants, un adulte doit pouvoir assurer une surveillance aussi longtemps que l'enfant n'est pas capable de se servir de l'appareil en toute sécurité.



- Protégez l'appareil des chocs violents. (Ne le laissez pas tomber !)



- Ne branchez pas l'appareil sur une prise déjà occupée par de nombreux autres appareils. Faites particulièrement attention lors de l'utilisation de pavés d'extension, à ne pas dépasser la puissance admise tant par le prolongateur que par le circuit électrique. Une surcharge importante pourrait provoquer une surchauffe et faire fondre l'isolant du cordon.



- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, un centre de maintenance agréé ou le distributeur Roland indiqué sur la page de garde.



- Ne tentez jamais de recharger vos piles, ni de les chauffer, et ne les jetez ni dans le feu ni dans l'eau.



⚠️ ATTENTION

- Cet appareil et son boîtier d'alimentation ne doivent être installés que dans des endroits où rien ne gêne leur ventilation.



- Pour brancher ou débrancher le cordon d'alimentation, saisissez toujours la prise elle-même et non le câble.



- En cas d'inactivité prolongée, débranchez l'adaptateur secteur.



- Évitez de pincer ou de coincer les câbles reliés à cet appareil. Tenez-les hors de portée des jeunes enfants.



- Ne montez jamais sur l'appareil. Ne déposez pas non plus d'objets lourds dessus.



- Ne manipulez jamais le cordon ou la prise d'alimentation avec les mains humides quand vous êtes amené à le brancher ou à le débrancher.



⚠️ ATTENTION

- Avant de déplacer l'appareil, débranchez l'adaptateur secteur ainsi que toutes les connexions aux autres appareils.



- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez son boîtier d'alimentation.



- En cas de risque d'orage, éteignez l'appareil et débranchez physiquement son cordon d'alimentation.



- En cas de mauvaise utilisation, les piles peuvent exploser ou couler et causer divers dommages ou blessures. Pour votre sécurité, lisez et observez les précautions qui suivent (p. 20).



- Suivez scrupuleusement les instructions concernant leur mise en place et surveillez leur polarité.



- Ne mélangez pas des piles neuves avec des piles usagées ni différents types de piles entre elles.



- Retirez les piles de l'appareil s'il doit rester inutilisé pendant une longue période.

- En cas de coulage, essuyez très soigneusement et supprimez toute trace au sein du compartiment des piles. Mettez alors en places vos piles neuves. Pour éviter toute irritation, veillez à n'avoir aucun contact avec les piles défectueuses. Évitez surtout toute projection ou tout contact avec les yeux. Dans tous les cas, rincez immédiatement à l'eau claire toute partie du corps entrée en contact avec l'électrolyte.

- Ne rangez jamais vos piles avec des objets métalliques susceptibles de les mettre en court-circuit : colliers, stylos, pinces etc.

- Les piles usagées doivent être stockées et recyclées en fonction des dispositions en vigueur dans votre région.



- Si vous êtes amené à enlever les vis maintenant en place un cache de l'appareil, veillez à les ranger en lieu sûr et hors de portée des enfants pour éviter toute ingestion accidentelle.



Remarques importantes

En plus des recommandations du chapitre «RÈGLES DE SÉCURITÉ» p. 2 et 3, lisez et respectez ce qui suit :

Alimentation : Utilisation sur piles

- N'utilisez pas cet appareil sur le même circuit électrique que d'autres appareils pouvant générer un bruit de ligne (comme moteurs électriques ou systèmes d'éclairage à variateur).
- Il est normal d'observer une chauffe modérée de l'adaptateur secteur après plusieurs heures d'utilisation.
- La consommation de cet appareil étant relativement élevée, l'utilisation de l'adaptateur secteur doit être privilégiée. Si vous utilisez malgré tout des piles, choisissez-les de type alcalines.
- Pour la mise en place des piles, veillez à bien éteindre l'appareil et à débrancher ses connexions aux autres appareils. Vous éviterez ainsi tout dommage aux enceintes et au système.
- Un jeu de piles est fourni avec l'appareil. Leur durée de vie peut toutefois en être limitée du fait qu'elles ont initialement servi à le tester.
- Avant tout branchement audio, assurez-vous que tous les éléments du système sont hors-tension. Vous éviterez ainsi tout risque de dommages aux haut-parleurs et aux autres appareils.

Positionnement

- L'utilisation de cet appareil à proximité d'amplificateurs ou d'appareils dotés d'alimentations puissantes peut induire du souffle. Pour y remédier, vous pouvez modifier son orientation ou l'éloigner de la source d'interférence.
- Cet appareil peut interférer avec la réception d'émissions radio ou de télévision. Ne l'utilisez pas à proximité de tels récepteurs.
- N'installez pas l'appareil dans des emplacements soumis aux rayons du soleil ou à proximité de sources de chaleur intenses. Toute chauffe exagérée pourrait décolorer ou déformer son revêtement.
- Pour éviter tout court-circuit, n'utilisez pas l'appareil dans un lieu humide et ne le soumettez pas à la pluie.

Entretien

- Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon doux et sec. En cas de taches tenaces, utilisez un chiffon légèrement humidifié. Essuyez-le ensuite à l'aide d'un chiffon doux et sec.
- N'utilisez en aucun cas de produits à base d'essence, alcoolisés ou de solvants qui pourraient altérer l'esthétique de l'appareil.

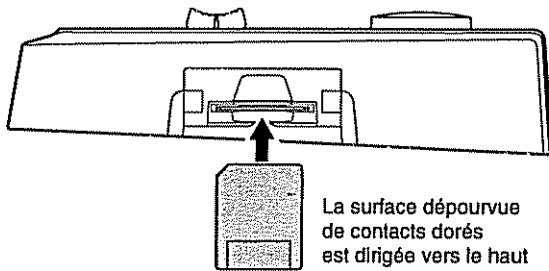
Précautions supplémentaires

- N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement ou à un fonctionnement incorrect de l'appareil. Pour réduire tout risque de perte de données importantes, nous vous recommandons d'effectuer périodiquement un archivage de ces données sur cartes mémoires ou sur ordinateur externe.
- Il peut parfois se révéler impossible de récupérer des données en mémoire interne. Roland Corporation décline toute responsabilité en ce qui concerne une telle perte de données.
- Manipulez les divers boutons de l'appareil avec modération, et procédez de même pour ce qui concerne les prises et les connecteurs. Un excès de brutalité peut endommager irrémédiablement ces divers éléments.
- Ne soumettez l'afficheur à aucune pression.
- Lors du branchement ou du débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même et ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des court-circuits ou d'endommager les éléments internes du connecteur.
- Afin d'éviter de gêner vos voisins, essayez d'utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Si besoin, utilisez un casque pour vous isoler, plus particulièrement aux heures tardives.
- Pour transporter l'appareil, utilisez de préférence l'emballage et les éléments du conditionnement d'origine. Sinon, procurez-vous un emballage équivalent.
- Utilisez de préférence un câble Roland pour le branchement de l'appareil. Si vous devez utiliser un autre type de câble, observez les précautions suivantes :
 - Certains connecteurs comportent des résistances. N'utilisez en aucun cas de tels câbles qui donneraient un son très faible voire inaudible. Pour plus d'informations sur les caractéristiques des câbles d'autres constructeurs, adressez-vous à leur fabricant.

Utilisation des cartes-mémoire (SmartMedia)

Utilisation des cartes-mémoires

- Insérez à fond mais avec prudence la carte-mémoire dans son logement jusqu'à ce qu'elle soit bien au contact de son connecteur



- Ne touchez jamais les contacts de la carte mémoire et évitez de les souiller.

Copyright

- La loi interdit l'enregistrement non autorisé, la représentation en public, la diffusion, la vente ou la distribution d'une œuvre (enregistrement sur CD, enregistrement vidéo, émission etc.) dont les droits appartiennent à une tierce personne.
- N'utilisez pas cet appareil dans le but de violer un copyright détenu par une tierce partie. Roland ne pourrait être en aucun cas tenu pour responsables des infractions que vous pourriez commettre avec cet appareil.

Sommaire

REMARQUES IMPORTANTES.....	4
Introduction	11
Fonctionnalités.....	11
Cartes-mémoires compatibles avec le BR-532.....	13
Retrait du cache du connecteur des cartes.....	13
Faces avant et arrière	14
Face avant.....	14
Écran.....	18
Face arrière.....	19
Mise en place des piles.....	20

Prise en main 21

Écoute des morceaux de démonstration.....	22
(1) Branchement de périphériques externes.....	22
(2) Mise sous tension.....	24
Réglage de la luminosité de l'écran.....	24
(3) Écoute des morceaux de démonstration.....	25
Sélection d'un morceau.....	25
Lecture d'un morceau.....	25
Changement de position dans le morceau.....	26
Lecture/enregistrement d'un morceau.....	27
(1) Préparation de la carte-mémoire.....	27
Formatage de la carte-mémoire.....	27
(2) Sélection du morceau à enregistrer.....	28
Enregistrement d'un nouveau morceau.....	28
(3) Branchement des instruments.....	29
Choix du connecteur en fonction de l'instrument.....	29
Appuyez sur le bouton INPUT SELECT correspondant à l'instrument à enregistrer.....	29
Désactivation du micro incorporé.....	30
Réglage du niveau d'entrée.....	30
Sélection d'affichage (LEVEL METER).....	30
Pré-écoute (monitoring).....	30
(4) Utilisation d'effets en insertion.....	31
Sélection des programmes d'effets.....	31
Enregistrement sans effets.....	31
(5) Utilisation du guide rythmique.....	32
Activation du guide rythmique.....	32
Sélection du motif rythmique.....	32
Modification du tempo.....	32
Fonction «Tap-tempo».....	33
(6) Enregistrement.....	33
Sélection de la piste à enregistrer.....	33
(7) Lecture de l'enregistrement.....	35
Lecture.....	35
Réglage du volume de chaque piste.....	35
(8) Mise hors-tension.....	35
(9) Retrait de la carte mémoire.....	35
Fonction d'économie d'énergie (Power Save).....	36

Fonctions avancées 37

Lecture en boucle (Repeat).....	38
Définition de la section à lire en boucle.....	38
Calage précis des limites de la section.....	39
Enregistrement de données supplémentaires en écoutant un enregistrement existant (Overdubbing).....	40
Modification de la position panoramique de la source.....	40
Réduction de plusieurs pistes en une seule (Bouncing).....	41
Finalisation du morceau — Mixage.....	42
Position panoramique (Pan).....	42
Ajout d'effets en boucles départ/retour (Loop).....	42
Mixage.....	43
Protection contre la copie numérique.....	43
Sélection des V-Tracks.....	44
Réenregistrement d'un passage (Punch-in/out).....	45
Punch in/out manuel.....	45
Punch in/out manuel à l'aide de la touche [REC].....	45
Punch in/out manuel déclenché au pied.....	46
Punch in/out automatique.....	46
Limites de l'enregistrement.....	46
Effacement d'un repère de Punch in/out automatique.....	47
Procédure d'enregistrement.....	47
Enregistrement en boucle (Loop Recording).....	48
Limites de la boucle.....	48
Procédure d'enregistrement.....	48
Points de localisation (Locator).....	49
Mémorisation d'un point de localisation.....	49
Avance au point repéré.....	49
Suppression d'un point de localisation.....	49
Édition des données d'une piste (Track Editing).....	50
Copie de données enregistrées (Track Copy).....	50
Copie de la portion repérée pour le bouclage (AB).....	50
Copie par repérage temporel (TIME).....	51
Copie de la totalité d'une piste (ALL).....	52
Déplacement de données enregistrées (Track Move).....	53
Déplacement de la portion repérée pour le bouclage (AB).....	53
Déplacement par repérage temporel (TIME).....	53
Déplacement de la totalité d'une piste (ALL).....	54
Effacement de données enregistrées (Track Erase).....	55
Effacement de la portion repérée pour le bouclage (AB).....	55
Effacement par repérage temporel (TIME).....	56
Effacement de la totalité d'une piste (ALL).....	56
Échange de pistes (Track Exchange).....	57
Annulation d'une opération d'enregistrement ou d'édition (Undo/Redo).....	58
Annulation de la dernière opération — Undo.....	58
Annulation de l'annulation — Redo.....	58
Organisation des données enregistrées.....	59
Copie d'un morceau (Song Copy).....	59
Effacement de morceaux (Song Erase).....	59
Récupération d'espace mémoire (Song Optimize).....	60
Attribution de noms (Song Name).....	60

Formatage de la carte-mémoire (Initialize)	61
Utilisation du guide rythmique	62
Motifs (Patterns)	62
Création de Patterns	63
Insertion d'une étape	64
Effacement d'une étape	64
Suppression de toutes les étapes	65
Sauvegarde du Pattern	65
Sélection d'un Pattern	66
Copie de Patterns	66
Changement du nom d'un Pattern	66
Synchronisation avec d'autres unités MIDI.....	67
À propos du MIDI.....	67
Utilisation d'une unité MIDI externe pour assurer le guide rythmique.....	68
Lecture synchronisée avec un séquenceur MIDI.....	69
Synchronisation de l'unité externe sur le BR-532	69
Utilisation du MMC.....	70
Pilotage d'unités compatibles MMC à partir du BR-532	70
Insertion du son d'une unité MIDI externe dans le BR-532 (AUDIO SUB MIX)...	72
Affichage des informations concernant l'enregistrement	73
Affichage du temps d'enregistrement restant	73
Affichage de l'espace mémoire libre de la carte	73
Recherche des points de départ et d'arrêt des morceaux (Scrub/Preview).....	74
Recherche du point de départ du morceau	74
Modification des points de recherche (Scrub)	75
Utilisation des fonctions Scrub et Preview pour rechercher la fin du morceau	75
Activation de la fonction Preview.....	75
Recherche de la fin du morceau	75
Accordage d'un instrument (Tuner).....	76
Activation de l'accordeur	76
Procédure d'accordage	76
Diapason de référence de l'accordeur	77
Étude de morceaux difficiles (fonction «Phrase Trainer»).....	78
Ralentissement du tempo (Fonction «Time Stretch»).....	78
Annulation des sons positionnés au centre (Fonction «Center Cancel»).....	78
Utilisation des effets en insertion.....	79
Patches et Banks d'effets	79
Edition des paramètres d'effets en insertion	80
Sauvegarde des paramètres d'effets (Write)	81
Modification de la position de l'effet dans le trajet audio	81
Utilisation des effets en boucle départ/retour.....	82
Choix de l'effet en boucle départ/retour.....	82
Paramétrage de l'effet en boucle départ/retour	82
Réinitialisation des paramètres du BR-532	83
Réinitialisation générale du BR-532.....	83
Réinitialisation des paramètres systèmes	83
Réinitialisation des paramètres d'effets	84
Réinitialisation des motifs utilisateur du guide rythmique	84

Appendices 85

Paramètres des effets en boucle départ/retour (Loop) 85

CHORUS/DOUBL'N/REVERB 85

Liste des algorithmes d'effets en insertion 86

BANK: GUITAR/BASS 86

1. COSM GUITAR AMP 86

2. ACOUSTIC SIM 86

3. BASS SIM 86

4. ACOUSTIC GUITAR 87

5. BASS MULTI 87

6. COSM BASS AMP 87

BANK: MIC 87

7. VOCAL MULTI 87

8. VOICE TRANSFORMER 87

BANK: LINE 88

9. STEREO MULTI 88

10. LO-FI BOX 88

BANK: SIMUL 88

11. GT. AMP 88

12. VO+AC.SIM 88

Fonctions des paramètres d'effets en insertion 89

Acoustic Guitar Simulator (simulateur de guitare acoustique) 89

Acoustic Processor (processeur acoustique) 89

Bass Simulator (simulateur de basse) 89

Chorus 89

Compressor (compresseur) 90

De-esser 90

Defretter 90

Delay 90

Doublage (doublage) 91

Enhancer 91

Equalizer (égaliseur) 91

Flanger 92

Lo-Fi Box 92

Noise Suppressor (suppresseur de bruit) 92

Phaser 92

Pitch Shifter (transpositeur) 93

Préamp 93

Speaker Simulator (simulateur d'enceintes) 94

Tremolo/Pan 95

Voice Transformer 95

Liste des motifs et styles du guide rythmique 96

Styles 96

Motifs Preset (Patterns) 97

Applications pratiques 98

Réduction de l'utilisation mémoire lors de la création des morceaux 98

Quand une même phrase est répétée 98

Sauvegarde des Patterns 98

Optimisation 98

Utilisation des V-Tracks 99

Réduction des quatre pistes d'un morceau sur une seule 99

Correction d'une erreur en un point précis de l'enregistrement 99

Allongement d'une portion après enregistrement 100

Utilisation du guide rythmique	100
Modification de la structure du morceau	100
Insertion d'un décompte d'une mesure pour synchroniser le départ du morceau avec une unité externe	101
Enregistrement à partir d'une source sonore externe	101
Sauvegarde d'un morceau	102
Dysfonctionnements.....	103
Messages d'erreur	105
Liste des paramètres	107
Liste des Patches d'effets	110
Implémentation MIDI détaillée.....	111
Feuille d'implémentation MIDI	115
Caractéristiques	116
Index.....	118
Feuille de séance	122

Introduction

Fonctionnalités

Simplicité d'utilisation

Le BR-532 est conçu pour être utilisé aussi simplement qu'un magnétophone à cassettes, y compris par des néophytes.

Que vous vouliez préparer une maquette ou que vous vouliez réaliser le «master» de votre premier album, la grande simplicité du BR-532 permet dans tous les cas de créer des enregistrements numériques le jour même de sa sortie du carton.

Alimentation sur piles et sur secteur permettant d'enregistrer en tout lieu

Le BR-532 peut aussi fonctionner sur six piles de type R6, et son micro incorporé permet à tout moment de capturer l'ambiance sonore de moments privilégiés ou inattendus.

Station de travail audionumérique

Traitement entièrement numérique du signal

En plus d'une console numérique et d'un enregistreur numérique, le BR-532 comporte deux processeurs d'effets numériques.

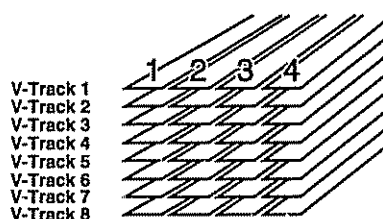
Il permet donc de gérer, sans sortir du domaine numérique et sans altérer la qualité du signal, l'ensemble des étapes d'un enregistrement incluant les opérations d'édition, d'ajout d'effets ou de report et de réduction de pistes. Si vous lui reliez des unités d'enregistrement numériques (DAT, minidisque ou graveur CD), vous pouvez reporter vos travaux sur les supports de votre choix sans aucun passage en analogique.

Pistes virtuelles V-Tracks

Le BR-532 dispose de quatre pistes d'enregistrement audio, pouvant être utilisées deux par deux pour l'enregistrement ou les quatre ensemble pour la lecture. Mais chaque piste donne en fait accès à huit pistes virtuelles appelées «V-Tracks» et portant les capacités d'enregistrement réelles à **4 x 8 = 32 pistes** ! Cette fonctionnalité vous permet d'envisager la possibilité de nombreuses prises alternatives pour un solo de guitare, par exemple, parmi lesquelles vous choisirez ensuite au mixage celle qui convient le mieux. Elle permet également, pendant une réduction, de réduire vos quatre pistes en stéréo sur une V-Track sans avoir besoin d'effectuer aucun effacement.

? À propos des V-Tracks

Chaque piste comporte en fait 8 pistes virtuelles permettant de choisir à tout moment l'une d'elles pour l'enregistrement ou la lecture. Vous disposez donc en fait de 32 pistes d'enregistrement, avec un accès permanent et simultané à quatre d'entre elles. Ces 32 pistes virtuelles sont appelées «V-Tracks».



MEMO

Vous pouvez faire des copies de la «feuille de séance» fournie à la fin de ce manuel (p. 122) pour noter l'attribution des différentes V-Tracks d'une séance.

Fonction de guide rythmique

La «Fonction de guide rythmique» (Rhythm Guide)

permet de faciliter la capture de vos idées créatrices (p. 62). Il vous suffit de sélectionner un motif rythmique approprié, de choisir un tempo et de passer à la création de Patterns originaux à partir de la combinaison de ceux qui sont à votre disposition.



En enregistrant à l'aide de la fonction de guide rythmique, l'édition du morceau mesure par mesure se trouve grandement simplifiée.

Deux processeurs d'effets polyvalents

Le BR-532 comporte deux types de processeurs d'effets. Le premier est destiné à l'enregistrement (effets en insertion) et l'autre est constitué de deux processeurs indépendants branchés en boucle départ/retour. Les deux types peuvent être utilisés simultanément et le BR-532 n'exige donc pas d'effet externe pour arriver à réaliser des morceaux élaborés.

Le BR-532 dispose de nombreux effets en insertion et en particulier les effets de simulation issus de la technologie COSM. De nombreux effets dédiés aux voix, aux claviers ou aux guitares donne également accès à une grande variété d'applications.

Les effets en boucle départ/retour sont plutôt dédiés à l'ambiance spatiale et destinés au mixage stéréo final.

En associant les deux types d'effets, vous pouvez traiter simultanément le son de deux manières différents.



Pour plus de détails sur les effets, reportez-vous aux paragraphes «Les effets en insertion» (p. 31) et «Les effets en boucle départ/retour» (p. 42).



La technologie COSM (Composite Object Sound Modeling)

Cette technologie utilise le dernier cri de la recherche en matière de traitement numérique pour recréer l'ensemble des «objets» qui jouent un rôle dans la production du son, via l'association de ce traitement à une grande variété d'objets sonores. Le résultat peut être aussi bien la simulation d'un instrument existant qu'une création parfaitement artificielle.

Fonctions d'édition

Le BR-532 permet un grand nombre d'opérations d'édition (copie, déplacement, effacement) jusque là inaccessibles sur les enregistreurs à bande. Des choix comme la répétition d'une phrase de plusieurs mesures, son déplacement vers une autre piste ou l'effacement partiel ou total d'une piste peuvent être effectués très simplement.

Édition non destructrice

La nature numérique du BR-532 lui permet d'effectuer des éditions non destructrices c'est-à-dire que l'état antérieur à une opération d'édition ou d'enregistrement peut être rappelé à tout moment (fonctions undo/redo).



Annulation d'une opération d'enregistrement ou d'édition (p. 58).

Accès rapide à un point repéré

Vous pouvez affecter un repère (marker) en tout point d'une piste (fonction «Locator»). Le repérage de la fin de l'intro ou du début d'un solo, par exemple, permet d'y accéder et de passer en lecture instantanément.



Repérages dans le temps (p. 49)

Accordeur chromatique incorporé (tessiture de do 1 à si 6)

Le BR-532 est également équipé d'un accordeur chromatique permettant d'accorder sans le débrancher un instrument (guitare ou basse par exemple) relié au BR-532 (p. 76).

Fonction «Phrase Trainer»

Cette fonction d'étude ou de répétition de phrase permet de ralentir le tempo d'un enregistrement (issu par exemple d'un CD ou d'un MD) sans changer sa hauteur. Elle permet également l'annulation partielle des instruments situés au centre de l'espace stéréo (voix ou guitares solo) (p. 78).

Connectique étendue

Le BR-532 est équipé des connecteurs d'entrée suivants :

GUITAR/BASS :

Entrée haute impédance destinée au branchement direct d'une guitare ou d'une basse (jack guitare 6,35 standard).

MIC :

Connecteurs destinés au branchement des micros. Proposés à la fois au format jack TRS (p. 19) et au format XLR. L'appareil est aussi équipé d'un micro incorporé permettant d'enregistrer à tout moment, même en l'absence de micro externe.

* Le micro incorporé peut être désactivé si besoin.

LINE :

Ces entrées à niveau ligne permettent le branchement de claviers, de lecteurs CD ou d'appareils similaires (connecteurs RCA).

En ce qui concerne les sorties, en plus des connecteurs LINE OUT (RCA), une sortie numérique optique DIGITAL OUT permet le transfert direct de signaux numériques sans perte de qualité vers des unités d'enregistrement de type DAT ou minidisque.

Cartes-mémoires compatibles avec le BR-532

Le BR-532 utilise des cartes **SmartMedia** pour le stockage des données audio, en enregistrement ou en lecture.

Ces cartes peuvent aller de 16 à 128 Mo et sont de type **SmartMedia 3,3 V**.



Vous pouvez vous procurer ces cartes SmartMedia chez les revendeurs de matériel informatique ou d'appareils photos numériques.

* Les cartes Roland S2M/S4M-5 ne peuvent pas être utilisées.

Formatage des cartes-mémoires (SmartMedia)

Les cartes SmartMedia que vous vous procurez chez un revendeur de matériel informatique ou utilisées antérieurement avec un appareil de photo numérique ne peuvent pas être utilisées directement sur le BR-532.

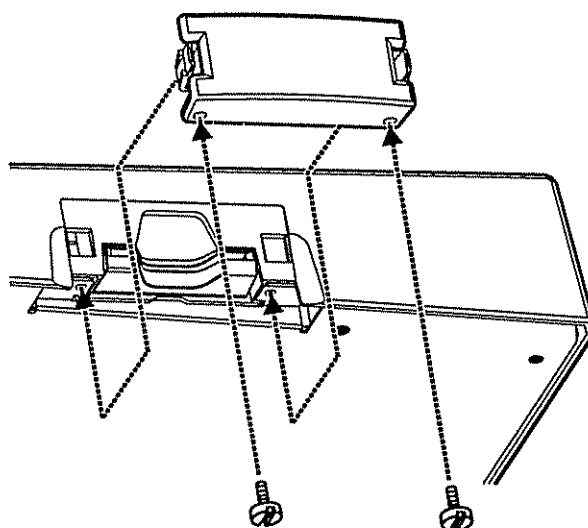
Elles doivent tout d'abord être initialisées et mises au format du BR-532.

Pour plus de détails sur ce formatage, voir p. 27 et 61.

* SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corporation.

Retrait du cache du connecteur des cartes

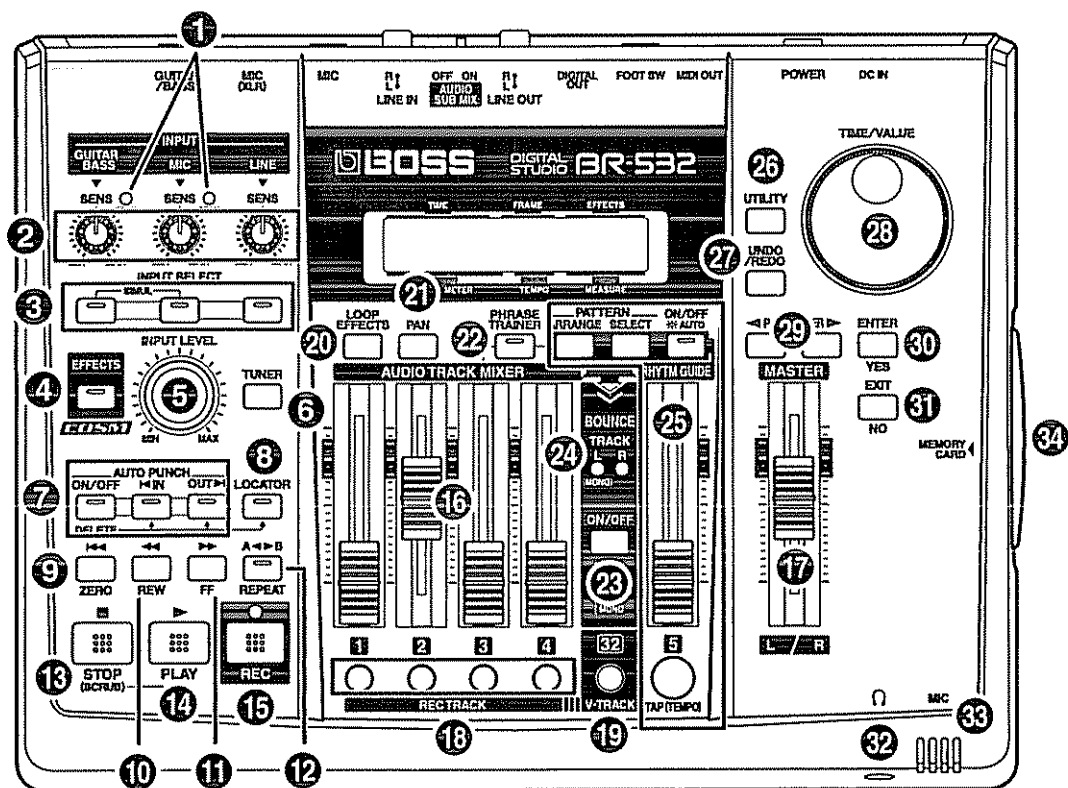
Pour retirer ce cache, vous devez d'abord retirer, à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie, les deux vis qui le maintiennent en place à la partie inférieure de l'appareil.



Si vous retirez ces vis, rangez-les hors de portée des enfants pour éviter toute ingestion accidentelle.

Faces avant et arrière

Face avant



1 Témoins de crêtes

Ces témoins indiquent la saturation au niveau des différentes entrées (GUITAR/BASS et MIC).

MEMO

Ces témoins s'allument 6 dB avant l'apparition de la distorsion. Réglez le gain d'entrée (SENS) de manière à ce qu'ils ne s'allument qu'occasionnellement, dans les passages les plus forts.

2 Réglages de gains SENS

Utilisez ces boutons pour régler la sensibilité des différentes entrées (GUITAR/BASS, MIC, et LINE).

3 Sélecteurs d'entrée INPUT SELECT

Permettent la sélection de la source (entrée) servant à l'enregistrement (le témoin correspondant s'allume). Vous pouvez ensuite couper cette source en appuyant sur ce même bouton (le témoin s'éteint).

GUITAR/BASS :

Sélection d'une guitare ou d'une basse branchée sur le connecteur GUITAR/BASS.

MIC :

Sélection d'une des entrées MIC si un micro externe est branché, ou du micro interne si les connecteurs sont libres. Le branchement sur le connecteur jack 6,35 est prioritaire.

* Le micro interne peut être désactivé (p. 30).

LINE :

Sélection des entrées LINE jack (stéréo) destinées à des sources à niveau ligne (claviers ou lecteurs CD par ex.).

SIMUL :

L'appui simultané sur GUITAR/BASS et MIC permet d'enregistrer les deux sources en même temps.

* Quand vous changez de sélection d'entrée (INPUT SELECT) le bank d'effet en insertion (p. 31) change automatiquement (p. 79).

MEMO

Quand la sélection ne concerne que le bouton GUITAR/BASS ou le bouton MIC la fonction AF-AD est activée.

Qu'est-ce que la fonction AF-AD ?

L'AF-AD (Adaptive Focus Method AD) est un standard créé par Roland et qui augmente fortement le rapport signal/bruit des convertisseurs A/N.

4 Effets en insertion EFFECTS

Active/désactive les effets en insertion (p. 31) ou appelle l'écran permettant leur réglage.

5 Niveau d'entrée INPUT LEVEL

Réglage du niveau de la source sonore.

- * Si vous utilisez ce bouton **INPUT LEVEL** pour réduire le volume de la source pendant l'enregistrement, le son ne sera enregistré qu'à faible volume et le souffle sera plus présent ensuite à la lecture. Pour réduire le niveau de diffusion (monitoring) de la source pendant l'enregistrement, utilisez le fader **MASTER**.

6 Accordeur TUNER

Active/désactive l'accordeur incorporé (p. 76).

7 AUTO PUNCH

Section permettant le paramétrage de la fonction de punch in/out automatique.

ON/OFF :

Active/désactive la fonction punch in/out automatique. Quand la fonction est active, le témoin est allumé.

IN :

Paramétrage du point d'entrée de l'auto punch. Appuyez sur ce bouton pour repérer le début de la mise en enregistrement automatique (le témoin s'allume). Quand ce point est mémorisé, vous pouvez y accéder simplement en appuyant sur ce bouton.

- * Pour annuler le repérage du punch-in appuyez sur ce bouton en maintenant le bouton **ON/OFF** enfoncé.

OUT :

Paramétrage du point de sortie de l'auto punch. Appuyez sur ce bouton pour repérer la fin de la mise en enregistrement automatique (le témoin s'allume). Quand ce point est mémorisé, vous pouvez y accéder simplement en appuyant sur ce bouton.

- * Pour annuler le repérage du punch-out appuyez sur ce bouton en maintenant le bouton **ON/OFF** enfoncé.

8 LOCATOR

Permet la mémorisation d'un point dans le morceau. L'appui ultérieur sur ce même bouton amènera automatiquement la lecture sur le point mémorisé.

Quand une position est mémorisée, le témoin s'allume et vous y accédez automatiquement à chaque pression sur le bouton.

- * Pour annuler la mémorisation du **Locator**, appuyez sur ce bouton en maintenant le bouton **AUTO PUNCH ON/OFF** enfoncé.

9 ZERO

Ramène au début de la piste.

10 Retour rapide REW

Effectue un retour rapide pendant l'appui sur le bouton.

11 Avance rapide FF

Effectue une avance rapide pendant l'appui sur le bouton.

12 Bouclage REPEAT

Permet de définir une zone qui sera lue ensuite en boucle (p. 38)



Cette fonctionnalité est très pratique pour répéter un fragment à enregistrer entre les points de punch in/out (p. 45) ou si vous utilisez la fonction «Phrase trainer» (p. 78) sur une phrase difficile issue d'un CD ou autre.

13 STOP

Arrête la lecture ou l'enregistrement d'un morceau.

14 Lecture PLAY

Lance la lecture des morceaux. Quand le bouton **[REC]** a été enfoncé et que son témoin clignote, l'appui sur **[PLAY]** lance l'enregistrement. Pendant la lecture ou l'enregistrement, le témoin de ce bouton est allumé en vert.

15 Enregistrement REC (Recording)

En plus des opérations d'enregistrement proprement dites, ce bouton sert également aux opérations de punch-in/out manuel. En attente d'enregistrement, son témoin clignote en rouge. Pendant l'enregistrement il reste allumé en rouge.

16 Faders AUDIO TRACK MIXER 1 à 4

Permettent le contrôle du volume de chaque piste pendant la lecture.

* Plus loin, ces Faders AUDIO TRACK MIXER sont également appelés «Faders de voles».

17 Fader MASTER

Contrôle le volume général du BR-532.

18 Activation de l'enregistrement des pistes REC TRACK 1 à 4

Ces boutons permettent la mise en attente d'enregistrement des pistes de votre choix. Le bouton de la piste sélectionné clignote en rouge pendant l'attente et s'allume en fixe quand l'enregistrement commence. Quand l'enregistrement est terminé, il clignote alternativement en vert et orange.

Les couleurs affectées à ces boutons signalent l'état de la piste correspondante comme suit :

Éteint :

Cette piste ne comporte aucune donnée enregistrée.

Allumé vert :

Piste audio contenant des données enregistrées.

Clignotant rouge :

Piste sélectionnée et en attente d'enregistrement.

Allumé rouge :

Piste en cours d'enregistrement.

Clignotant alternativement vert et orange :

Piste comportant des données enregistrées et sélectionnée pour l'enregistrement.

19 Bouton V-TRACK

Permet l'appel de l'écran de sélection des V-Tracks.



À propos des V-Tracks (p. 11)

Utilisation des V-Tracks (p. 99)

20 Effets en boucle départ/retour LOOP EFFECTS

Appel de l'écran permettant le paramétrage du niveau de départ de chaque piste vers les effets en boucle départ/retour (p. 42), le choix entre reverb et chorus et leurs divers paramétrages (p. 82).



«Paramètres des effets en boucle départ/retour (Loop)»
(p. 85)

21 Panoramique PAN

Appel de l'écran permettant le réglage du panoramique (position stéréo du son) pour les pistes en lecture comme pour le son source (p. 42).

22 Fonction «PHRASE TRAINER»

Permet le paramétrage de la fonction de travail sur fragments «Phrase trainer».

Cette fonction permet d'activer l'annulation des instruments ou sons situés au centre du champ stéréo (center cancel) ou d'activer le ralentissement de la lecture du fragment sans changement de hauteur (time stretch).



Annulation des sons positionnés au centre (p. 78)
Ralentissement du tempo (p. 78)

23 Réduction de pistes BOUNCE ON/OFF

Sert à regrouper les enregistrements de plusieurs pistes sur deux pistes (ou une seule).

24 Témoins BOUNCE MODE

Désignent les pistes en enregistrement lors de la réduction de pistes (Bounce) et indiquent si l'enregistrement est mono ou stéréo.

25 Guide rythmique RHYTHM GUIDE

Cette section donne accès au paramétrage de la fonction de guide rythmique «Rhythm Guide». (p. 62)

Fader RHYTHM GUIDE :

Règle le volume du guide rythmique

Bouton AUTO/ON/OFF :

Permet de faire défiler les options disponibles : Auto → On → Off.

Bouton PATTERN SELECT :

Permet l'appel de l'écran de sélection du rythme.

Bouton PATTERN ARRANGE :

Permet l'appel de l'écran de réglage de l'ordre des rythmes et du tempo.

Bouton TAP (TEMPO) :

Vous pouvez définir le tempo du guide rythmique en tapant en mesure sur ce bouton.

26 Bouton UTILITY

Permet l'accès à diverses fonctionnalités offertes par le BR-532 : édition de pistes, organisation des morceaux ou gestion de la carte mémoire.

27 Bouton d'annulation UNDO/REDO

Permet l'annulation de la dernière opération exécutée et le retour à l'état antérieur. Un nouvel appui sur ce même bouton «annule l'annulation» et restitue les données enregistrées ou exécute à nouveau l'opération d'édition. (p. 58)

28 Molette TIME/VALUE

Cette molette sert généralement à modifier la position de lecture au sein d'un morceau (permet donc, par exemple, une avance ou un retour rapide), mais elle est aussi utilisée pour modifier la valeur de divers réglages pendant les opérations d'édition.

29 Bouton PARAMETER

Permet la sélection d'un paramètre.

30 Bouton de validation ENTER/YES

Confirmation de la sélection ou de la valeur en cours de saisie.

31 Bouton de retour EXIT/NO

Retour à l'écran antérieur ou annulation d'une valeur en cours de saisie.

32 Prise casque ()

Permet le branchement d'un casque (vendu séparément). Donne accès au même signal que celui envoyé vers les sorties LINE OUT.

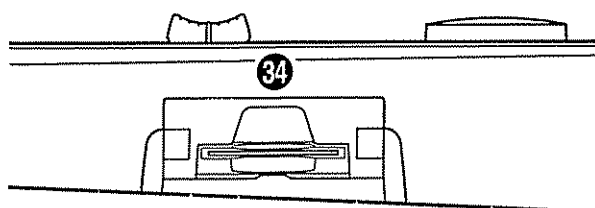
33 MIC (micro interne)

Ce micro peut être utilisé pour réaliser des enregistrements autonomes sur le BR-532.



Déconnexion du micro incorporé (p. 30)

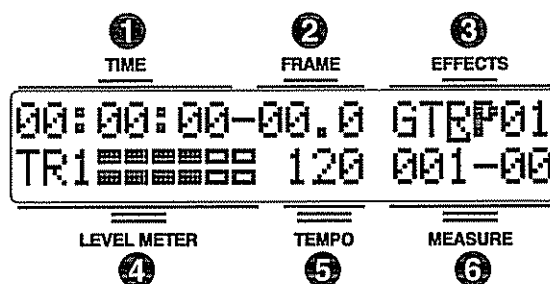
Changement du paramétrage INPUT SELECT (p. 29)



34 Connecteur de la carte mémoire

Permet l'insertion d'une carte mémoire (SmartMedia) permettant le stockage des données enregistrées. En l'absence de carte, aucun enregistrement n'est possible.

Écran



Cet écran permet l'affichage des menus, des valeurs ou d'autres informations dépendant du paramétrage choisi. En cas de mauvaise lisibilité, reportez-vous au paragraphe «Réglage de la luminosité de l'écran» (p. 24).

1 TIME

Affiche la position en cours au sein du morceau (en heures - minutes - secondes).

2 FRAME

Affiche le nombre de frames par seconde (une frame est une subdivision correspondant à une image dans le domaine vidéo). Par défaut le réglage d'usine est de 30 frames (non-drop) par seconde. Il est conforme au standard MTC (MIDI Time Code), et si vous voulez que le BR-532 puisse fonctionner en synchronisation avec une autre unité MIDI, il est de toutes façons indispensable que les deux appareils soient réglés sur le même type de MTC.



Lecture synchronisée avec un séquenceur MIDI (p. 69).

3 EFFECTS

Affiche le numéro de Bank d'effet et le numéro de Patch.

4 LEVEL METER

En lecture, ces bargraphes affichent les niveaux des instruments source et des différentes voies (tracks).

Le niveau est celui du signal après atténuation par les boutons «INPUT LEVEL» ou faders «TRACK» (affichage «après atténuation» ou «post-fader»). Vous pouvez donc sélectionner l'un ou l'autre pour en régler les niveaux.



Sélection d'affichage (p. 30)

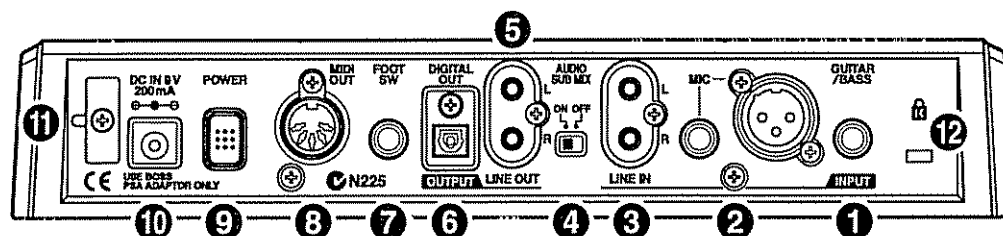
5 TEMPO

Donne la valeur du tempo, ou du «tempo map» si la lecture concerne un morceau utilisant cette fonction.

6 MEASURE

Donne le numéro de mesure (chiffre de gauche) et le temps (chiffre de droite) correspondant à la position en cours dans le morceau.

Face arrière



1 Connecteur GUITAR/BASS

Entrée haute impédance permettant le branchement direct d'une guitare ou d'une basse.

2 Connecteurs micro MIC (TRS/XLR)

Entrées destinées aux micros. Deux standards sont proposés : jack TRS (p. 23) et prise XLR.

* Si les deux connecteurs sont occupés, le jack TRS a priorité.

3 Entrée ligne LINE IN

Entrées destinées aux signaux audio analogiques. Elles permettent le branchement de lecteurs CD ou de sources sonores variées comme claviers, boîtes à rythmes, etc.

4 Sélecteur AUDIO SUB MIX

Mettez ce sélecteur en position «on» pour mixer le signal entrant en LINE IN avec celui de la sortie LINE OUT. Si INPUT SELECT est réglé sur toute autre position que LINE, et que AUDIO SUB MIX est activé, le signal est mixé et dirigé vers LINE OUT.

* Seul le signal analogique est concerné par ce mixage. Le signal de la sortie DIGITAL OUT n'est pas affecté.

5 Sortie ligne LINE OUT

Connecteurs destinés à la sortie du signal audio analogique. Permet le branchement d'enregistreurs minidisque, de platines cassettes ou de toute autre unité d'enregistrement afin d'enregistrer le signal analogique du BR-532.

6 Sortie numérique DIGITAL OUT

Connecteur de type «optique» permettant la sortie du signal audionumérique. Il s'agit du même signal que celui adressé à la sortie LINE OUT, permettant simplement d'enregistrer directement en numérique sur des enregistreurs DAT, MD ou autres disposant d'entrées numériques au format optique.

7 Connecteur pédale FOOT SW

Permet le branchement d'une pédale de type BOSS FS-5U ou Roland DP-2 (vendues séparément). Vous pouvez ainsi commander au pied les fonctions lecture/arrêt ou punch in/out, etc.



«Pour utiliser une pédale» (p. 46)

8 Prise MIDI OUT

Permet l'émission des données MIDI. Vous pouvez la relier à la prise MIDI IN d'une unité MIDI externe (boîte à rythme ou expandeur).

9 Interrupteur POWER

Interrupteur général permettant la mise sous/hors tension du BR-532.

10 Connecteur d'alimentation DC IN (adaptateur secteur)

Branchez ici l'adaptateur secteur (PSA-série; optionnel).



N'utilisez qu'un adaptateur secteur de type PSA-série. Tout autre modèle pourrait causer des surchauffes ou des dysfonctionnements.

11 Crochet serre-fil

Passez le câble d'alimentation autour de ce crochet pour éviter tout débranchement accidentel.

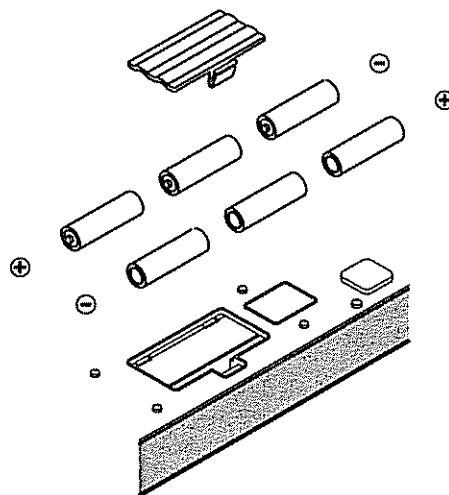
Un tel débranchement en cours de fonctionnement pourrait entraîner la perte définitive de données enregistrées importantes.

12 Accès de la protection anti-vol (R)

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

Insertion des piles

1. Vérifiez que le BR-532 est bien hors tension.
2. Retirez le couvercle de la trappe à piles en face inférieure.
 - * Quand vous retournez l'appareil, prenez soin de le caler avec quelques livres ou magazines placés à ses extrémités et de le positionner de manière à éviter d'endommager les contrôles de la face avant.
 - * Effectuez le retournement avec prudence pour éviter de laisser tomber l'appareil ou de le cogner.
3. En veillant à bien respecter la polarité indiquée (+/-), insérez six piles de type LR6 (AA) dans le compartiment à piles.
 - * Roland préconise l'utilisation de piles alcalines longue durée.
 - * N'associez pas des piles neuves avec des piles partiellement usagées et ne mélangez pas non plus des piles de types différents
4. Remettez en place le couvercle de la trappe.



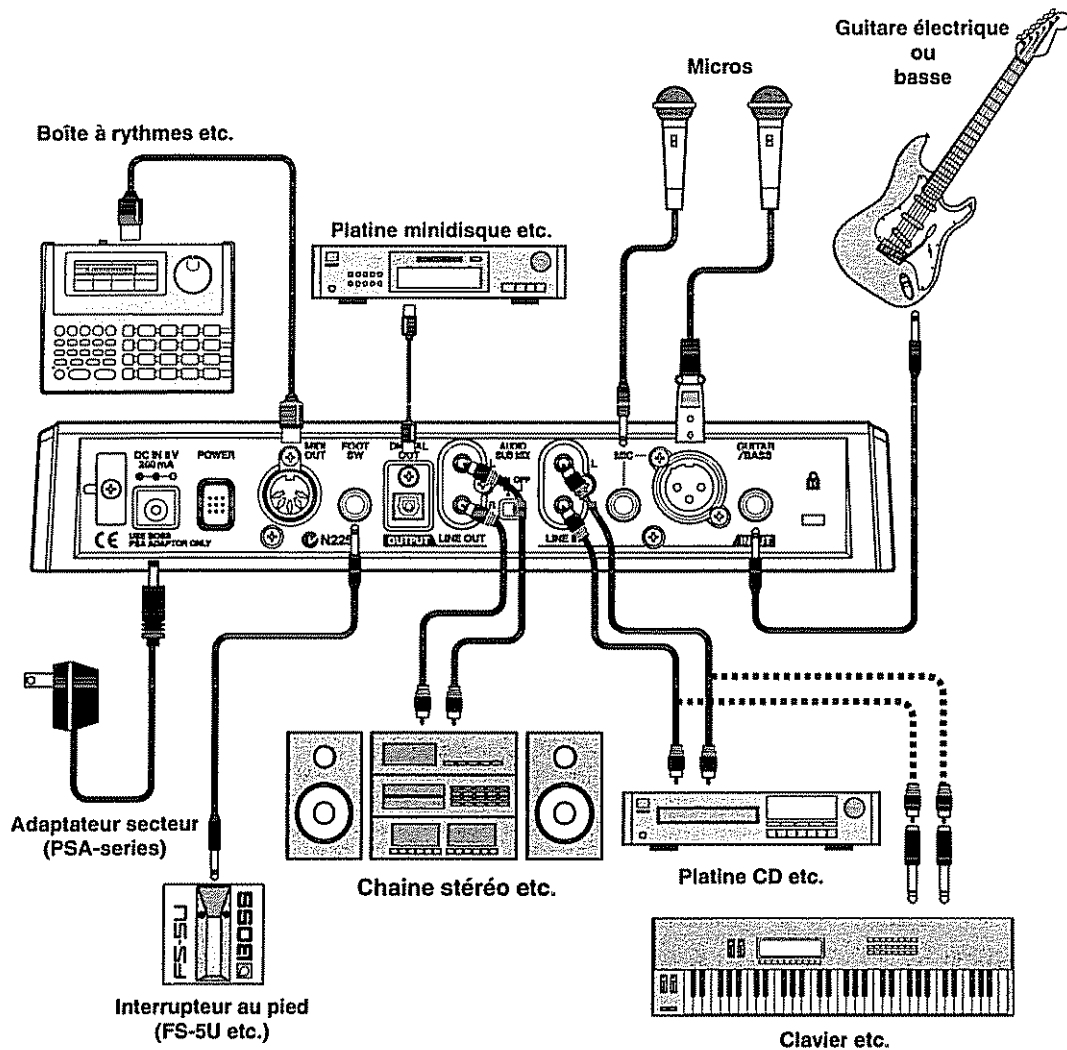
Quand les piles sont presque totalement déchargées, un message d'alerte «Battery Low» apparaît à l'écran. Remplacez-les alors au plus tôt.

Prise en main

Écoute des morceaux de démonstration

(1) Branchement de périphériques externes

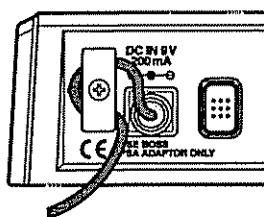
Effectuez vos branchements comme indiqué dans le schéma ci-dessous, après avoir veillé à ce que tous vos appareils soient bien hors tension.



NOTE

Pour éviter d'endommager vos enceintes ou votre matériel, veillez à réduire le volume au minimum et à mettre hors tension tous vos appareils avant d'effectuer vos branchements.

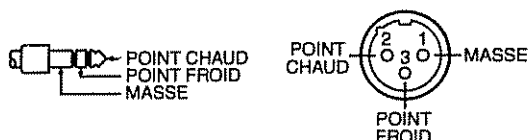
- Pour éviter toute mise hors tension accidentelle de l'appareil et pour éviter de fragiliser le connecteur d'alimentation, veillez à bien utiliser le crochet serre-fil comme indiqué dans le schéma ci-dessous.



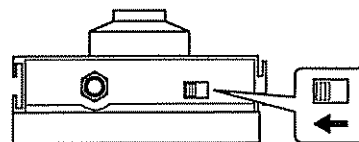
- L'effet Larsen peut être produit par une mauvaise position relative des micros et des enceintes. Vous pouvez y remédier en :

1. Modifiant l'orientation du(des) micro(s).
2. Éloignant le(s) micro(s) des enceintes
3. Réduisant le volume

- * Le jack MIC utilise le mode de connexion standard des connecteurs TRS. Le brochage est indiqué dans le schéma ci-dessous. Avant tout branchement, assurez-vous qu'il corresponde bien à celui des éléments que vous utilisez.



- * Si vous utilisez l'interrupteur au pied FS-5U (vendu séparément), réglez le sélecteur de polarité comme indiqué ci-dessous. Dans le cas contraire, il ne pourrait pas fonctionner correctement.

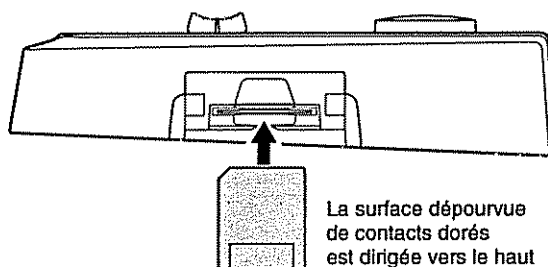


Sélecteur de polarité

- Insérez la carte mémoire dans son logement en veillant à ce que les contacts dorés soient dirigés vers le bas.

- * Veillez à bien l'insérer à fond.

- * Ne touchez pas et ne salissez pas ses contacts.



(2) Mise sous tension

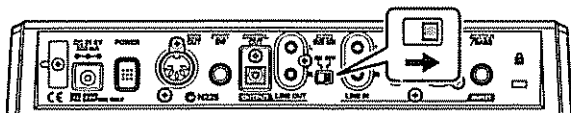
Une fois vos branchements terminés, mettez vos appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent pourrait provoquer divers dysfonctionnement ou endommager vos enceintes ou vos appareils.

1. Avant toute mise sous tension, vérifiez les points suivants :

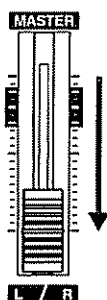
- ☐ Les appareils sont-ils branchés correctement ?
- ☐ Le volume du BR-532 et des autres appareils est-il bien au minimum ?
- ☐ La carte mémoire est-elle en place ?

* Le BR-532 est livré d'usine avec une carte mémoire présente dans son logement.

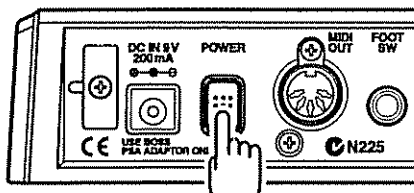
2. Mettez le sélecteur AUDIO SUB MIX de la face arrière en position «off».



3. Ramenez le fader MASTER du BR-532 au minimum.



4. Allumez si besoin les appareils reliés aux entrées (GUITAR/BASS, MIC, ou LINE IN).
5. Appuyez sur l'interrupteur POWER en face arrière.



* Veillez à ce que le volume soit bien au minimum avant toute mise sous tension. Un léger bruit de rupture peut malgré tout être entendu quand vous appuyez sur l'interrupteur. Il est normal et n'indique aucun dysfonctionnement.

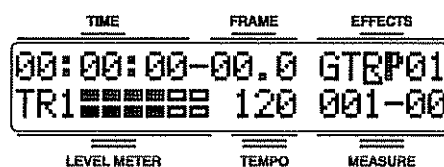
* Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire avant qu'il puisse fonctionner normalement.

6. Allumez les appareils reliés aux sorties (LINE OUT ou DIGITAL OUT).

Si vous utilisez un adaptateur secteur, veillez à ne pas le débrancher quand l'appareil fonctionne, sous peine de perdre vos données enregistrées.

Écran par défaut

L'affichage ci-dessous, qui reprend les éléments les plus importants du fonctionnement du BR-532, apparaît par défaut à la mise sous tension de l'appareil.



* Vous pouvez paramétrer le BR-532 pour que le temps d'enregistrement restant soit affiché pendant l'enregistrement. Voir p. 73.

Réglage de la luminosité de l'écran

En fonction du positionnement du BR-532 la lisibilité de l'écran peut être modifiée. Vous pouvez procéder comme suit pour en modifier le contraste (valeurs de 1 à 15).

1. Appuyez sur [UTILITY].



2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner «LCD Contrast» et effectuez le réglage avec la molette TIME/VALUE.



4. Quand vous avez terminé, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.



Vous pouvez aussi utiliser la molette TIME/VALUE en maintenant [UTILITY] enfoncé pour régler le contraste.

(3) Écoute des morceaux de démonstration

Sélection d'un morceau

À la mise sous tension, le dernier morceau sélectionné lors de l'extinction de l'appareil est sélectionné et ses données sont chargées en mémoire. Dès que le chargement est terminé, l'écran par défaut apparaît.

Pour sélectionner un autre morceau, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].



2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SEL» et appuyez sur [ENTER]. L'écran de sélection «Song Select» apparaît.
3. Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «01: Crank It Up».



«Crank It Up»

Écrit et produit par Gundy Keller

Copyright © 2001 A-TOWN recordings

4. Appuyez sur [ENTER].



■ En cas de modification de l'enregistrement ou de l'édition

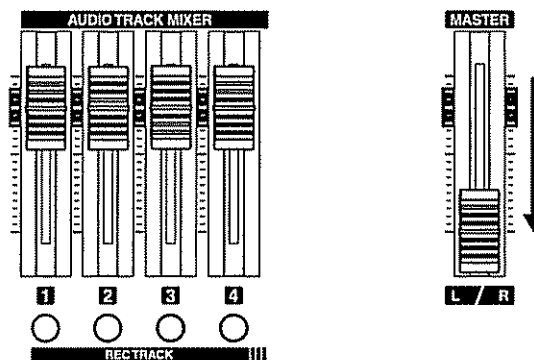
Le BR-532 met automatiquement à jour les données et la mémorisation des opérations en cas de modification d'enregistrement ou d'édition. Il n'y a donc pas besoin d'effectuer une quelconque opération de sauvegarde.

Pendant la mise à jour automatique, le message «Keep Power On!» apparaît sur la ligne supérieure de l'écran pendant que la ligne inférieure affiche la progression de l'opération.

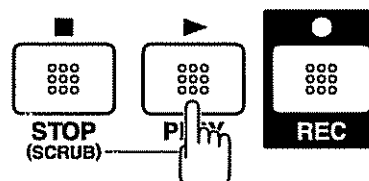
* Si le sticker de protection a été fixé sur la carte mémoire (p. 61), vous ne pouvez plus enregistrer de données dessus. Un message d'alerte «Protected!» apparaîtra à l'écran si vous tentez d'enregistrer ou d'éditer des données sur une carte protégée.

Lecture d'un morceau

1. Amenez les faders TRACK 1 à 4 aux positions indiquées sur le schéma ci-dessous et ramenez le fader MASTER au minimum.



2. Appuyez sur [PLAY].



La lecture commence. Montez doucement le fader MASTER jusqu'à obtenir un niveau d'écoute raisonnable.

MEMO

En jouant sur les faders TRACK vous pouvez écouter les signaux enregistrés sur les différentes pistes et en régler la balance selon vos goûts.

Vous pouvez utiliser les touches [FF] pour effectuer une avance rapide ou [REW] pour effectuer un retour rapide au sein du morceau. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début.

Vous pouvez par ailleurs modifier la position de lecture au sein du morceau en utilisant la procédure ci-après.

Changement de position dans le morceau

Affichage du temps écoulé

Les valeurs affichées à l'écran sous l'indication «TIME» correspondent à la durée écoulée pour le morceau en cours, selon le standard MTC (MIDI time code) et correspondent aux divisions suivantes : heures-minutes-secondes-frames-sub frames.

Les caractéristiques du time code peuvent varier en fonction des appareils. Pour synchroniser les appareils entre eux en utilisant le MTC, vous devez mettre ces caractéristiques en concordance pour les différents appareils concernés. Par défaut, le standard est utilisé ici est de 30 frames par seconde (non-drop) (p. 70).

mesures (MEASURE), et utilisez la molette TIME/VALUE pour en modifier les valeurs.

Retour au début d'un morceau

Pour revenir au début d'un morceau, maintenez la touche [STOP] enfoncée et appuyez sur [REW].

Chaque V-Track de la piste sélectionnée est contrôlée et vous revenez à la position correspondant au premier son enregistré pour ce morceau.

Avance à la fin d'un morceau

Pour avancer à la fin d'un morceau, maintenez la touche [STOP] enfoncée et appuyez sur [FF].

Chaque V-Track de la piste sélectionnée est contrôlée et vous avancez à la position correspondant au dernier son enregistré pour ce morceau.

Navigation au sein d'un morceau en utilisant les valeurs d'heures, minutes, secondes, frames et sub frames

Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur à l'écran en face des chiffres des heures, minutes, secondes, frames ou sub frames et utilisez la molette TIME/VALUE pour modifier ces valeurs et par conséquent la position en cours au sein du morceau.

Navigation au sein d'un morceau en utilisant les valeurs de mesures et de temps

La position en cours est affichée à l'écran en numéros de mesures + numéro du temps dans la mesure, sous l'indication «MEASURE».

* Dans les morceaux de démonstration, un Pattern (p. 62) est déjà créé (SNG) de manière à ce que les numéros de mesures et les temps soient correctement synchronisés

Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur à l'écran en face de l'affichage des

Lecture/enregistrement d'un morceau

(1) Préparation de la carte-mémoire

Le BR-532 écrit ses données directement sur la carte mémoire insérée dans le logement prévu à cet effet. De ce fait, pour toute opération d'enregistrement ou de lecture, la présence d'une carte mémoire est indispensable.



«Cartes mémoires compatibles avec le BR-532» (p. 13)

Insertion de la carte mémoire



Avant toute insertion de la carte mémoire (SmartMedia), mettez le BR-532 hors tension. En cas d'insertion dans un appareil sous tension, les données présentes sur la carte pourraient être effacées et la carte rendue inutilisable.

Insérez la carte-mémoire dans son logement.

La carte-mémoire fournie dispose d'un peu d'espace libre pour vos enregistrements. Toutefois, pour des enregistrements de longue durée, vous devrez soit effacer certains morceaux de démonstration soit vous procurer une nouvelle carte mémoire (32 Mo ou plus recommandée).

Pour plus d'informations sur l'effacement des données sur la carte mémoire, voir «Effacement de morceaux (Song Erase)» (p. 59).

- * La carte-mémoire fournie est protégée en écriture par son sticker de protection (p. 61). Avant de pouvoir à nouveau enregistrer ou effacer des données dessus, vous devez préalablement le retirer.

Formatage de la carte-mémoire

- * Cette procédure n'est pas nécessaire pour les cartes qui ont déjà été utilisées sur un BR-532.

Les cartes neuves ou qui étaient antérieurement utilisées sur un autre appareil doivent être initialisées pour pouvoir être utilisées sur le BR-532.

Pour effectuer cette initialisation (ou «formatage»), procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].

UTILITY



2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «INI» et appuyez sur [ENTER].

```
INITIALIZE  SYSTEM
[SYS] [PTN] [EFX] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «CRD» et appuyez sur [ENTER]. Le message «Format?» apparaît à l'écran.

```
INITIALIZE CARD
Format?
```

4. Appuyez sur [ENTER]. Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît.

```
INITIALIZE CARD
Are you sure?
```

- * Si le sticker de protection est présent sur la carte, le message «Protected!» le remplace et l'initialisation sera impossible.

5. Pour poursuivre l'initialisation, appuyez sur [ENTER] (YES). Pour l'annuler appuyez sur [EXIT] (NO).

Si vous avez appuyé sur [ENTER] (YES) le formatage commence. Quand il est terminé, le message «Completed!» apparaît et vous revenez à l'écran par défaut.

- * Selon la capacité de la carte mémoire choisie, ce formatage peut prendre jusqu'à dix minutes. Il ne s'agit pas d'un quelconque dysfonctionnement. La progression de l'opération s'affiche par ailleurs sur l'écran. Ne mettez pas le BR-532 hors tension tant que l'initialisation n'est pas terminée.



Ne retirez pas la carte-mémoire de son logement et n'éteignez pas le BR-532 pendant la procédure d'initialisation, sous peine de rendre cette carte inutilisable.

- * Quand le formatage commence, un nouveau morceau est automatiquement créé. Dans ce cas, le type de données sélectionné est STANDARD (LV1).

(2) Sélection du morceau à enregistrer

Si la carte mémoire comporte plus d'un morceau, celui qui a été enregistré en dernier est automatiquement sélectionné.

Pour enregistrer un nouveau morceau, procédez comme suit :

Enregistrement d'un nouveau morceau

Types de données

Lors de l'enregistrement d'un nouveau morceau, le BR-532 permet de choisir le format des données. Vous pouvez ainsi optimiser la qualité audio et la durée d'enregistrement en fonction de vos besoins. Les types disponibles sont :

* Ces types ne peuvent plus être changés quand le morceau a été créé.

HiFi (MT2) (multitrack 2) :

Enregistrement de qualité supérieure. Recommandé si vous devez effectuer de nombreux reports de piste et plus généralement par défaut, en toutes circonstances.

STANDARD (LV1) :

Pour enregistrements de plus longue durée que ceux proposés avec le format MT2. Utile si vous manquez de place sur une carte mémoire ou pour les enregistrements de concerts «live».

LONG (LV2) :

Offre simplement la plus longue durée d'enregistrement.

Durée d'enregistrement

Les temps d'enregistrements possibles en fonction du type et de la capacité des cartes sont (pour l'enregistrement d'une piste) :

Type de données	Durées d'enregistrement (approx.)			
	16 Mo	32Mo	64 Mo	128 Mo
HiFi (MT2)	8 min.	16 min.	32 min.	65 min.
Standard(LV1)	9 min.	19 min.	39 min.	78 min.
Long (LV2)	12 min.	24 min.	49 min.	98 min.

* Ces durées sont approximatives. Plus le nombre de morceaux est élevé et plus la durée d'enregistrement est réduite

* Les durées d'enregistrements indiquées ci-dessus correspondent à l'utilisation d'une piste. Si vous comptez utiliser quatre pistes d'un bout à l'autre, la durée de chacune sera le quart de cette valeur.

* Les cartes-mémoires compatibles avec le BR-532 sont de type SmartMedia 3,3V et d'une capacité de 16 à 128 Mo.

<Procédure>

1. Appuyez sur [UTILITY].



2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «NEW» et appuyez sur [ENTER].

La mention «Type» apparaît sur l'écran.

SONG NEW [4]
Type: STANDARD(LV1)

3. Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le type de données.

* La fréquence d'échantillonnage du BR-532 est fixée à 44,1 kHz et ne peut pas être modifiée.

4. Appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît.

SONG NEW LV1
Are you sure?

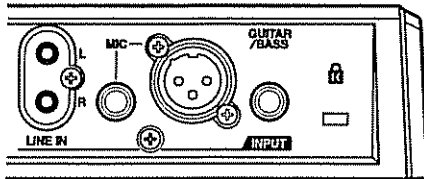
5. Appuyez sur [ENTER].

Quand le nouveau morceau est prêt, la page par défaut réapparaît.

(3) Branchement des instruments

Choix du connecteur en fonction de l'instrument

Le BR-532 est doté de plusieurs types de connecteurs d'entrée adaptés aux différents instruments que vous pouvez être amené à brancher dessus.



GUITAR/BASS

Entrée haute impédance permettant le branchement direct d'une guitare électrique ou d'une basse.

MIC

Entrée destinée au branchement des micros, proposée à la fois au standard jack TRS et au standard XLR.

Le standard jack TRS permet aussi bien des branchements symétriques qu'asymétriques.

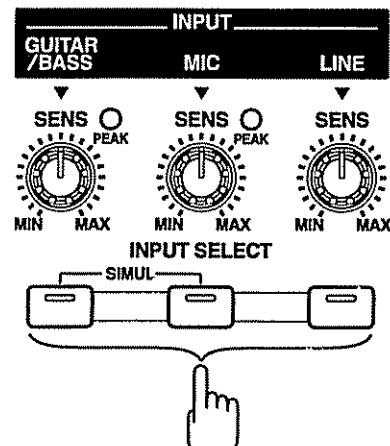
- * Si les deux types de connecteurs sont utilisés, le jack TRS est prioritaire.
- * Si vous enregistrez une guitare électroacoustique via une connexion blindée, utilisez le connecteur GUITAR/BASS.

LINE

Entrées stéréo à niveau ligne, permettant le branchement d'un lecteur CD, d'une platine cassette ou de sources audio diverses : claviers, boîtes à rythmes, expandeurs etc.

Appuyez sur le bouton INPUT SELECT correspondant à l'instrument à enregistrer

Vous sélectionnez ainsi la source à enregistrer. Le témoin correspondant s'allume.



[GUITAR/BASS]

Sélectionne pour l'enregistrement l'instrument branché sur le jack GUITAR/BASS.

[MIC]

Sélectionne pour l'enregistrement le micro branché sur un des connecteurs MIC ou, à défaut, le micro incorporé.

Quand le témoin MIC du bouton INPUT SELECT est allumé, vous pouvez utiliser à la fois le micro branché sur la prise MIC et le micro incorporé.

- * Par défaut, le BR-532 est livré avec le micro interne activé. Si vous ne voulez pas l'utiliser, pensez à le désactiver (voir chapitre suivant).

[LINE]

Choisissez cette option si vous voulez enregistrer un instrument ou un lecteur CD branché sur les entrées ligne.

[SIMUL]

Pour enregistrer simultanément la guitare et le chant, appuyez en même temps sur [GUITAR/BASS] et [MIC]. Les deux témoins s'allument, signalant que les deux sources peuvent être enregistrées ensemble.

- Si deux pistes d'enregistrement sont sélectionnées, le signal GUITAR/BASS est enregistré sur la piste 1 (ou 3), et le signal MIC sur la piste 2 (ou 4).
- Si une seule piste d'enregistrement est sélectionnée, les signaux GUITAR/BASS et MIC sont mixés et enregistrés sur la même piste.

Désactivation du micro incorporé

Pour n'utiliser que le micro relié à l'entrée MIC, vous devez désactiver le micro incorporé.

1. Appuyez sur [UTILITY].



2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseurs sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez encore les touches PARAMETER [◀][▶] pour sélectionner l'option «On Board Mic» et désactivez-la (OFF) à l'aide de la molette TIME/VALUE.

```
SYSTEM
4On Board Mic:  OFE▶
```

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Réglage du niveau d'entrée

Si une des entrées GUITAR/BASS ou MIC est sélectionnée, réglez son gain d'entrée (sensibilité) à l'aide du bouton SENS correspondant.



Pour enregistrer à un niveau de travail convenable, vous devez régler les niveaux de manière à ce que les témoins de crêtes s'allument occasionnellement et brièvement pendant les passages les plus forts.

Sélection d'affichage (LEVEL METER)

Déterminez la source de l'affichage du bargraphe.

1. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur la partie inférieure gauche de l'écran.

```
00:00:00-00.0 GTRP01
INE          130 001-01
```

2. Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la source de l'affichage du bargraphe LEVEL METER.
 - TR1 à 4 : Niveau de sortie de chaque piste.
 - 1&2 : Niveau de sortie des pistes 1 et 2. Piste 1 sur le bargraphe du haut et piste 2 sur celui du bas.
 - 3&4 : Niveau de sortie des pistes 3 et 4. Piste 3 sur le bargraphe du haut et piste 4 sur celui du bas.
 - INP: Niveau des entrées INPUT ou LINE IN.
 - MST: Niveau de sortie général (MASTER) après atténuation (post-fader).

Appuyez sur le bouton INPUT SELECT pour sélectionner l'option «INP».

Pré-écoute (monitoring)

Vous pouvez effectuer une pré-écoute des instruments et des micros branchés sur l'appareil.

Le niveau est réglé à la fois par le fader MASTER et par les réglages de gain INPUT LEVEL.

1. Ramenez le fader MASTER au minimum.
2. Amenez le bouton INPUT LEVEL en position centrale et montez doucement le fader MASTER.

À partir de là réglez le gain d'entrée avec le bouton INPUT LEVEL de manière à ce que l'élément le plus à droite "■" du bargraphe LEVEL METER soit allumé et à ce que "□" ne s'allume qu'occasionnellement.

```
00:00:00-00.0 GTRP01
INP■■■■■ 120 001-00
```

Pour l'écoute au casque, utilisez le fader MASTER pour régler le volume à un niveau confortable.

- * Pour régler le niveau des appareils reliés aux sorties LINE OUT et DIGITAL OUT, reportez-vous au manuel des appareils concernés.

(4) Utilisation d'effets en insertion

Le BR-532 dispose de deux processeurs d'effets incorporés : l'un travaillant en insertion et l'autre en boucle départ/retour. Ce chapitre est consacré au premier type.

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

Un effet en insertion est un effet ajouté directement à un signal donné (sur le BR-532, il s'agit des sons d'instruments branchés sur les entrées INPUT). La pédale d'effet qu'un guitariste branche entre la guitare et l'ampli est un autre type d'effet en insertion. A contrario, les effets en boucle (Loop) sont branchés sur la boucle d'effets (départ/retour) dédiée d'une console de mixage ou équivalent (voir p. 42).

Sélection des programmes d'effets

Le BR-532 dispose de nombreux effets dédiés aux voix, aux guitares etc. et plusieurs d'entre eux peuvent être utilisés simultanément. Ces combinaisons (types d'effets et ordre de branchement) sont appelées **Algorithmes**.

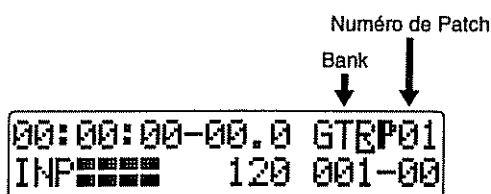
Chaque effet d'un algorithme dispose d'un certain nombre de paramètres de réglage permettant d'en modifier l'action sur le son (à la manière des boutons de la pédale d'effet). L'association des paramètres d'algorithmes et de réglage constitue un «programme d'effet» ou **Patch**.

En changeant de Patch, vous changez donc de combinaison d'effet, de statut activé/désactivé pour chacun, et de paramètres au sein des effets.

<Procédure>

1. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur l'indication de Bank située à la partie supérieure droite de l'écran, puis utilisez la molette TIME/VALUE pour changer de Bank.

Les Banks sont des ensembles de Patches.



- GTR:** Patches d'effets dédiés aux guitares.
- MIC:** Patches d'effets dédiés aux entrées micro (voix ou autres).
- LIN:** Patches d'effets destinés aux sons d'unités externes branchées sur l'entrée ligne : lecteurs CD, MD ou autres.
- SIM:** Patches d'effets destinés à l'enregistrement simultané de voix et de guitares.

2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour amener le curseur sur le numéro de patch, dans le coin supérieur droit de l'écran, et utilisez la molette TIME/VALUE pour le modifier.

P: Patch Preset

U: Patch Utilisateur

S: Patch associés aux «Songs» (morceaux)

Si les effets sont désactivés (témoin EFFECTS éteint) le fait de changer de Patch les active automatiquement (le témoin s'allume).

Sélectionnez le Patch d'effet de votre choix.



MEMO

Certains Patches d'effets sont plus particulièrement adaptés à l'enregistrement stéréo.

Concernant l'enregistrement stéréo, voir «Sélection de la piste à enregistrer» (p. 33).



«Liste des Patches d'effets» (p. 110).

«Liste des algorithmes d'effets en insertion» (p. 86).



Pour plus de détails sur l'utilisation des effets en insertion, voir «Utilisation des effets en insertion» (p. 79).

Enregistrement sans effets

Appuyez sur le bouton [EFFECTS] pour désactiver les effets. Le témoin s'éteint et le son sans effet est adressé à l'enregistrement.

(5) Utilisation du guide rythmique

Il est particulièrement pratique d'utiliser à l'enregistrement le guide rythmique incorporé.

ASTUCE

En utilisant ce guide rythmique, vous pourrez en effet ensuite utiliser l'éditeur de pistes pour effectuer vos éditions en termes de mesures, et vous pourrez également vous synchroniser avec une unité externe et effectuer un certain nombre d'opérations utilitaires. Pour plus de détails, voir «Édition des données d'une piste (Track Editing)» (p. 50) et «Synchronisation avec d'autres unités MIDI» (p. 67).

Vous pouvez aussi modifier le tempo ou le motif rythmique en cours de morceau. Voir à ce sujet «Utilisation du guide rythmique» (p. 62).

Activation du guide rythmique

Des pressions successives sur le bouton [AUTO/ON/OFF] de la section RHYTHM GUIDE passent en revue les options suivantes :

AUTO : clignotant

Quand vous appuyez sur [PLAY] pour lancer la lecture ou l'enregistrement, le rythme démarre, et il s'arrête quand vous appuyez sur [STOP].

Le rythme est synchronisé avec le morceau.

ON : Allumé

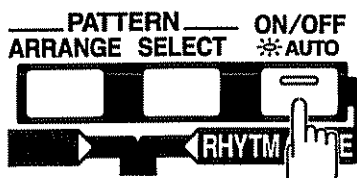
Le rythme joue en permanence.

Son motif correspond au style de la mesure en cours dans le Pattern.

Si le style est réglé sur «BREAK», il n'est pas actif (p. 62).

OFF : Éteint

Le rythme est désactivé.

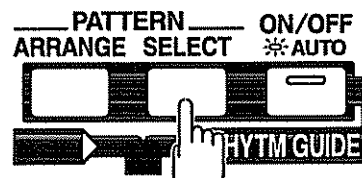


MEMO

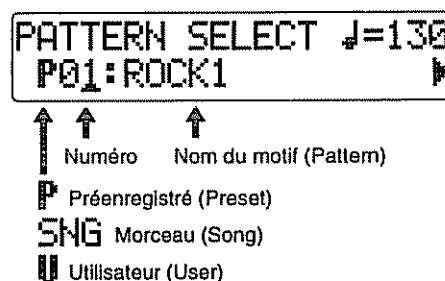
Le guide rythmique dispose d'une grande variété de motifs «Patterns» préenregistrés, incluant aussi, sans que cela soit limitatif, le son d'un métronome standard. Pour plus de détails sur les motifs du guide rythmique, voir «Liste des motifs et styles du guide rythmique» (p. 96).

Sélection du motif rythmique

1. Appuyez sur [PATTERN SELECT].



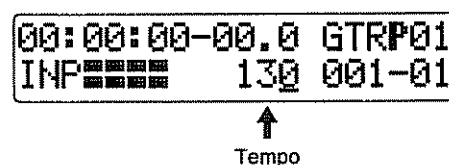
2. Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le motif rythmique (Pattern).



Modification du tempo

Vous paramétrez normalement les Patterns pour suivre la progression du morceau en effectuant les changements de tempo nécessaires (p. 63). Si vous changez manuellement le tempo, cette fonction de suivi automatique sera annulée et remplacée par le tempo modifié.

1. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour amener le curseur sur la valeur du TEMPO.
3. Utilisez la molette VALUE pour modifier cette valeur.



Fonction «Tap-tempo»

Vous paramétrez normalement les Patterns pour suivre la progression du morceau en effectuant les changements de tempo nécessaires (p. 63). Si vous changez manuellement le tempo, cette fonction de suivi automatique sera annulée et remplacée par le tempo modifié.

Le tempo peut être réglé automatiquement en fonction de la fréquence avec laquelle vous frappez la touche [TAP].

Tapez en rythme quatre fois ou plus sur la touche [TAP] pour modifier le tempo du guide rythmique (RHYTHM GUIDE). Le tempo est automatiquement remplacé par celui que vous avez choisi.

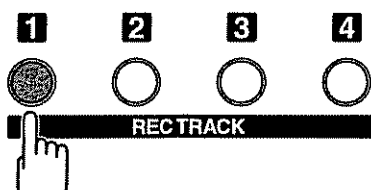


(6) Enregistrement

Sélection de la piste à enregistrer

Appuyez sur un des boutons [1], [2], [3], ou [4] de la section REC TRACK pour sélectionner la piste à enregistrer.

Quand le bouton clignote en rouge, la piste est en attente d'enregistrement.



Le statut en cours de chaque piste est indiqué par la couleur du bouton :

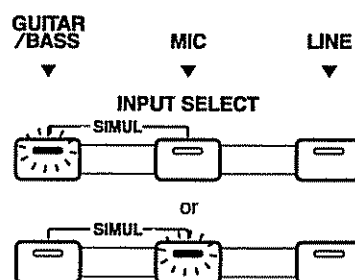
Éteint : La piste ne contient aucune donnée.

Vert : La piste contient des données.

Rouge : La piste est sélectionnée pour l'enregistrement.

Si une piste contenant déjà des données est sélectionnée pour l'enregistrement, son témoin clignote alternativement en vert et orange.

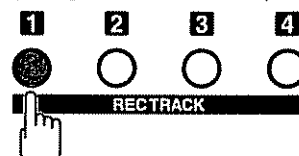
En cas de sélection de source (INPUT SELECT) [GUITAR/BASS] ou [MIC] (témoins allumés)



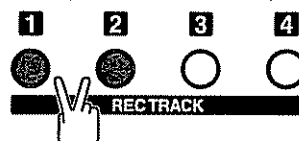
Comme la source est mono, l'enregistrement se fera normalement en mono sur une piste. Appuyez sur un des quatre boutons de pistes de la section REC TRACK pour sélectionner celle sur laquelle vous voulez enregistrer.

Si vous préférez enregistrer en stéréo pour tirer parti de certains effets en insertion, vous pouvez appuyer simultanément sur [1] et [2], ou [3] et [4].

(Enregistrement en mono)



(Enregistrement en stéréo)



ASTUCE

Pour donner une meilleure répartition spatiale à un son de guitare, commencez par l'enregistrer simultanément sur deux pistes différentes, puis utilisez le panoramique pour écarter le son. Cette opération porte le nom de «**doubling**».

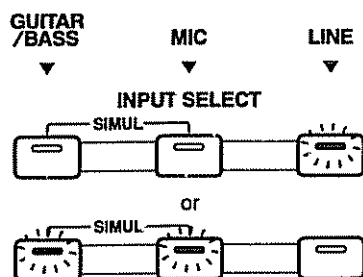
Le BR-532 dispose d'un effet en insertion "DOUBL'N (doubling)" (p. 82) permettant aussi d'obtenir un doublage à l'enregistrement.

En réécoutant le signal enregistré avec l'effet «DOUBL'N», vous aurez immédiatement le sentiment d'un son très large.

L'effet «DOUBL'N» est également disponible dans les effets en boucle départ/retour", permettant d'obtenir cet effet après coup même sur des enregistrements mono, et économisant ainsi vos pistes d'enregistrement.

Pour plus de détails sur les effets en boucle, voir «Utilisation des effets en boucle départ/retour (Loop)» (p. 82).

En cas de sélection de source [LINE] ou [SIMUL] (témoin allumé)



La source étant stéréo, l'enregistrement se fait normalement sur deux pistes. Appuyez sur les boutons [1] ou [2] de la section REC TRACK pour sélectionner les pistes 1 et 2, ou sur [3] ou [4] pour sélectionner les pistes 3 et 4.

Si toutefois vous préférez mixer les canaux droit et gauche de la source et les enregistrer sur une seule piste, attendez que les pistes 1 et 2 sont sélectionnées dans la section REC TRACK et appuyez à nouveau sur [1] pour ne sélectionner que la piste 1. Procédez de même pour la sélection d'une autre piste, 2, 3 ou 4.

Procédure d'enregistrement

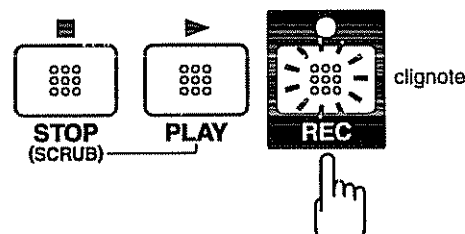
1. Vérifiez que le témoin BOUNCE [ON/OFF] est éteint.



S'il est allumé, appuyez sur le bouton BOUNCE [ON/OFF] pour l'éteindre.

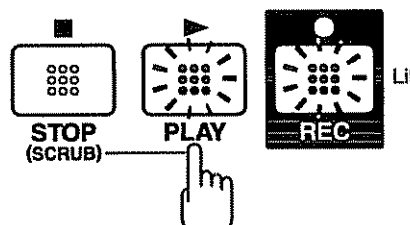
2. Appuyez sur [REC].

Le témoin [REC] clignote et le BR-532 passe en attente d'enregistrement (pause).



3. Appuyez sur [PLAY].

Les témoins [REC] et REC TRACK s'allument en fixe et l'enregistrement démarre.



4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [STOP].

Les témoins REC TRACK des pistes enregistrées clignent alternativement en vert et orange pour signaler qu'elles contiennent désormais des données.

Réduction de pistes ou mode «Bounce»

Pour sélectionner le mode «Bounce», appuyez sur le bouton BOUNCE [ON/OFF] (le témoin correspondant s'allume).

Dans ce mode, vous pouvez enregistrer simultanément les signaux provenant de plusieurs pistes différentes. Si des témoins INPUT SELECT sont allumés, vous pouvez même leur ajouter en même temps le signal de sources externes.

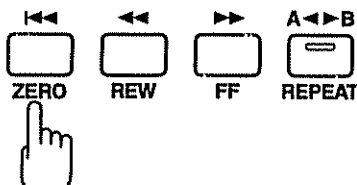
- * Les données réduites peuvent être enregistrées non seulement sur une piste désignée, mais également sur une piste virtuelle V-Track. Il est donc possible de réunir en une fois une source externe, les quatre pistes de lecture et le guide rythmique.



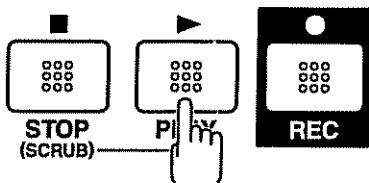
Voir «Réduction de plusieurs pistes en une seule (Bouncing)» (p. 41).

(7) Lecture de l'enregistrement**Lecture**

1. Appuyez sur [ZERO] pour revenir au début du morceau.



2. Appuyez sur [PLAY].



La lecture démarre. À ce moment, les boutons REC TRACK des pistes enregistrées clignotent alternativement en vert et orange pour signaler les pistes en lecture.

Réglage du volume de chaque piste

Utilisez les faders TRACK pour régler le volume de chaque piste.

(8) Mise hors tension

Veillez à ce que l'enregistrement soit bien arrêté avant de mettre le BR-532 hors tension. En cas de coupure accidentelle d'alimentation pendant les procédures de lecture, d'enregistrement ou toute autre action nécessitant un accès à la carte mémoire. Les données enregistrées, les paramétrages de l'appareil ou les patches d'effets pourraient se trouver définitivement effacés.

(9) Retrait de la carte-mémoire

Veillez à ce que le BR-532 soit bien hors tension avant tout retrait de la carte mémoire. En cas d'insertion d'une carte dans un appareil sous tension, le contenu de celle-ci pourrait se trouver irrémédiablement perdu et la carte elle-même pourrait être rendue inutilisable.

Fonction d'économie d'énergie (Power Save)

Le BR-532 dispose d'un système d'économie d'énergie qui limite la consommation de courant pendant son fonctionnement.

Quand cette fonction est activée, si aucun bouton ou contrôle n'est manipulé pendant un certain temps, il passe automatiquement en veille et éteint le rétroéclairage de l'écran et les témoins des boutons de la face avant.

L'écran affiche alors le message suivant :

Power Save Mode

* Cette fonction d'économie d'énergie est particulièrement utile quand le BR-532 fonctionne sur piles.

Pour l'activer, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].



2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner l'option «Power Save» et tournez la molette TIME/VALUE pour saisir la durée après laquelle l'appareil passera automatiquement en veille .
Les valeurs disponibles sont : OFF, 1min, 3min, 5min, 10min

SYSTEM
Power Save: OFE

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Sortie du mode veille

Appuyez sur n'importe quel bouton de la face avant pour désactiver la veille.

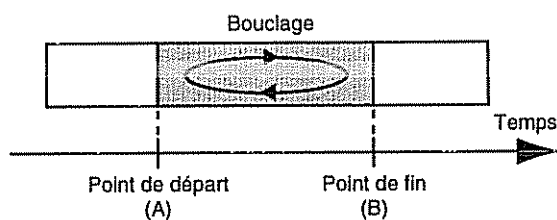
* À la sortie du mode veille, l'écran par défaut réapparaît.

Fonctions avancées

Lecture en boucle (Repeat)

La fonction «Repeat» vous permet de lire en boucle une section définie du morceau. Vous pouvez ainsi affiner le mixage d'un passage délicat ou effectuer des enregistrements en boucle à l'aide des fonctions de punch in/out (p. 48).

Le moment où vous appuyez pour la première fois sur la touche [REPEAT] devient automatiquement le point de départ de la boucle (A), et le moment où vous appuyez pour la deuxième fois sur ce même bouton devient automatiquement la fin de la boucle (B). La portion située entre les deux sera ensuite répétée indéfiniment à la lecture.

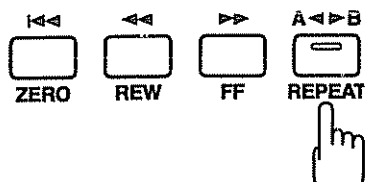


Appuyez à nouveau sur [REPEAT] pour arrêter la répétition et annuler la mémorisation des points de bouclage.

Définition de la section à lire en boucle

1. Validez le point de départ du bouclage (A).

Avancez jusqu'au moment où vous voulez définir le début du bouclage et appuyez sur [REPEAT].



Cette position est mémorisée comme point de départ (A).

Le témoin du bouton [REPEAT] se met à clignoter, indiquant que le premier point du bouclage est validé.

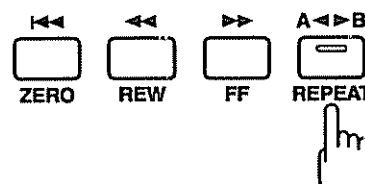
Pour annuler cette mémorisation, si vous vous trouvez toujours au même point dans le morceau il suffit d'appuyer à nouveau sur [REPEAT].

Si vous avez avancé au-delà du point de départ (A), appuyez deux fois sur [REPEAT].

Le témoin du bouton [REPEAT] s'éteint et les points de bouclage (A) et (B) sont supprimés.

2. Après avoir validé le point de départ (A), vous devez valider le point de fin (B).

Avancez jusqu'à la position où vous voulez définir la fin du bouclage et appuyez sur [REPEAT].



Cette position est mémorisée comme point de fin (B).

Le témoin du bouton [REPEAT] s'allume en fixe, indiquant que le deuxième point du bouclage est validé.

Pour recommencer la mémorisation, appuyez à nouveau sur [REPEAT].

Le témoin du bouton [REPEAT] s'éteint et les points de bouclage (A) et (B) sont supprimés.

Appuyez alors à nouveau sur [REPEAT] pour mémoriser le point de départ (A) et le point de fin (B).

- * Il doit y avoir au moins une seconde entre les points de début et de fin : il n'est donc pas possible de régler le point de fin à moins d'une seconde du point de départ.
- * Si vous appuyez sur [REPEAT] pour la deuxième fois à une position antérieure à la position de départ (A), cette nouvelle position est alors considérée comme nouveau point de départ (A).

MEMO

Pour mémoriser ces paramètres au sein du morceau en cours, maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [REC].

Calage précis des limites de la section

Normalement, les points de départ et de fin sont mémorisés à la position exacte en cours au moment où le bouton [REPEAT] est enfoncé. Il peut se révéler parfois difficile de régler ainsi exactement la portion à lire en boucle de la manière dont vous le souhaitez.

Vous pouvez alors utiliser la fonction de quantification (Quantize) pour faire en sorte que l'appui sur [REPEAT] soit automatiquement calé sur la résolution du morceau.

Avec cette fonction de quantification, les points de départ et de fin sont automatiquement placés sur le premier ou le dernier temps d'une mesure.

Pour activer la quantification, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].



SYSTEM
◀AB Quantize OFF▶

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner l'option «AB Quantize» et tournez la molette TIME/VALUE pour l'activer (ON).
En position «OFF» la quantification est inactive.
4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Vous pouvez copier (p. 50), déplacer (p. 53), ou effacer (p. 55) la portion définie pour le bouclage.

Avant d'utiliser ces fonctions, vous pouvez utiliser la quantification pour effectuer des éditions précises.

* Changer le tempo après avoir utilisé la quantification pour caler les points de départ et de fin d'une boucle peut provoquer des discordances temporelles entre les points de départ et de fin de la boucle et le début et la fin des mesures.

Enregistrement de données supplémentaires en écoutant un enregistrement existant (Overdubbing)

Les pistes pour lesquelles les boutons REC TRACK sont allumés en vert (ou clignotent alternativement en vert et orange) possèdent déjà des données enregistrées.

L'enregistrement sur une nouvelle piste tout en écoutant un enregistrement antérieurement réalisé sur une autre s'appelle «**overdubbing**». En enregistrant la basse, la guitare ou le chant sur des pistes différentes, vous pourrez ensuite régler leurs volumes respectifs, modifier leur position panoramique, échanger des données ou procéder à diverses opérations d'édition.

1. Appuyez sur une des touches REC TRACK [1] à [4] pour sélectionner la piste à enregistrer.

En sélectionnant une piste d'enregistrement différente de celle que vous avez enregistrée précédemment, vous pourrez réaliser votre enregistrement en suivant ce qui a déjà été fait.

Le statut de chaque piste est déterminé par la couleur du témoin des boutons :

Éteint : La piste ne contient aucune donnée.

Vert : La piste contient des données.

Rouge : La piste est sélectionnée pour l'enregistrement.

Si une piste contenant déjà des données est sélectionnée pour l'enregistrement, son témoin clignote alternativement en vert et orange.

- * Si vous choisissez pour l'enregistrement une piste contenant déjà des données (dont le bouton REC TRACK est allumé en vert), celui-ci se met à clignoter en vert et orange et les nouvelles données remplaceront (effaceront) les données antérieurement présentes.



«Sélection de la piste à enregistrer» (p. 33)

2. Réglez les faders de manière à ce que les pistes en lecture soient à un niveau confortable.

3. Appuyez sur [REC].

Le témoin du bouton [REC] clignote en rouge et le BR-532 passe en attente d'enregistrement (pause).

4. Appuyez sur [PLAY].

Les témoins [REC] et REC TRACK s'allument en fixe et l'enregistrement démarre.

Le témoin du bouton [PLAY] s'allume



Seules les nouvelles données arrivant sur l'entrée sélectionnée sont enregistrées sur la nouvelle piste. La musique mise en écoute sur les autres pistes n'est pas enregistrée.

- * Si vous utilisez le bouton INPUT LEVEL pour réduire le volume de la source pendant l'enregistrement, le son ne sera enregistré qu'à faible volume et le souffle sera plus présent ensuite à la lecture. Pour réduire le niveau de diffusion (monitoring) de la source pendant l'enregistrement, utilisez le fader MASTER.

Modification de la position panoramique de la source

Quand vous enregistrez de nouvelles données par dessus un enregistrement existant, vous pouvez avoir du mal à entendre ce que vous faites et même être gêné pour jouer correctement.

Vous pouvez alors modifier la position panoramique de l'instrument que vous jouez et enregistrez (instrument «source») afin de mieux identifier la musique qui est ajoutée.

1. Appuyez sur [PAN].
L'écran de réglage du panoramique apparaît.
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour accéder au paramétrage des entrées «IN».



3. Tournez la molette TIME/VALUE pour modifier la position panoramique.

Le panoramique que vous définissez ici s'applique automatiquement à la piste sur laquelle vous enregistrez de telle sorte qu'une fois l'enregistrement terminé, l'écoute puisse se faire dans les mêmes conditions qu'au moment de l'enregistrement.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

En réglant le panoramique de la piste que vous enregistrez d'un côté (droit ou gauche) et le panoramique de la musique précédemment enregistrée de l'autre côté (gauche ou droit), l'écoute est facilitée.



«Position panoramique» (p. 42)

Réduction de plusieurs pistes en une seule (Bouncing)

Bien que le BR-532 permette la lecture simultanée de quatre pistes, vous pouvez arriver à en manquer et le BR-532 vous permet alors de les reporter sur une seule V-Track. Cette opération est appelée «bouncing» (ou enregistrement «ping-pong»). En combinant ainsi plusieurs pistes en une seule, vous allez pouvoir les libérer et poursuivre de nouveaux enregistrements.

- * En mode «bounce», la lecture des quatre pistes s'enregistre sur la V-Track telle qu'elle est «entendue» (avec le mixage et les effets de votre choix).

L'exemple ci-dessous concerne le mixage de deux pistes mono enregistrées en 1 et 2 et d'un enregistrement stéréo réalisé sur les pistes 3 et 4, mixage dirigé pour enregistrement vers les V-Tracks 2 des pistes 3 et 4.

1. Réglez les panoramiques des pistes 1 et 2 selon vos besoins. Réglez le panoramique de la piste 3 à fond vers la gauche (L50), et celui de la piste 4 à fond vers la droite (R50).



«Position panoramique» (p. 42)

2. Mettez le morceau en lecture et réglez les volumes respectifs des quatre pistes à l'aide des faders REC TRACK.

Le volume général est réglé par le fader MASTER. Montez alors le niveau aussi haut que possible sans atteindre la distorsion.

Ramenez à zéro les faders des pistes que vous ne voulez pas faire participer au mix.

- * Vous avez la possibilité d'utiliser les effets en boucle départ/retour (p. 42) pendant l'enregistrement en réduction (bounce).

3. Appuyez sur [STOP].

4. Appuyez plusieurs fois sur BOUNCE [ON/OFF] jusqu'à ce que les deux témoins TRACK L et R clignotent.

- * Des pressions successives sur le bouton BOUNCE [ON/OFF] permettent de passer en revue et de manière circulaire les trois options possibles : STEREO → MONO → OFF.

L'écran de sélection des pistes apparaît dans son état stéréo.

BOUNCE STEREO
Target: 1-V10 2-V10

- Si vous avez fait en sorte que seul le témoin TRACK L soit allumé, l'écran apparaît en mono.

BOUNCE MONO
Target: 1-V10

- Le témoin [INPUT SELECT] s'éteint et les entrées sont automatiquement mutées. Cette procédure évite le mixage et l'enregistrement accidentel de données non désirées pendant la réduction.

- * Si vous voulez toutefois pouvoir ajouter le signal d'une entrée aux pistes en cours de réduction, appuyez sur [INPUT SELECT] pour sélectionner cette source. Vous pouvez alors appliquer aussi des effets en boucle départ/retour (p. 42) à cette entrée.

5. Appuyez sur le bouton REC TRACK pour sélectionner la piste et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la V-Track sur laquelle vous voulez effectuer l'enregistrement.

Dans cet exemple, vous devrez sélectionner «3-V2» et «4-V2».

6. Si vous voulez enregistrer également le son du guide rythmique, montez le fader RHYTHM GUIDE.

Dans le cas contraire, mettez-le au minimum.

7. Après être revenu au début du morceau, appuyez sur [REC] puis sur [PLAY] pour lancer la réduction (bounce).

Les témoins [REC], [PLAY], [REC TRACK], et BOUNCE [ON/OFF] doivent être allumés.

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

Vous sortez du mode Bounce.

9. Appuyez sur [PLAY] pour vérifier l'enregistrement réalisé sur les pistes 3 et 4.

MEMO

Le panoramique des pistes 3 et 4 sur lesquelles la musique a été reportée doit être réglé à fond dans un sens et dans l'autre (gauche-droite).

MEMO

Afin de préparer l'enregistrement suivant, après avoir quitté le mode Bounce, les pistes (1 et 2) autres que celles sur lesquelles s'est fait le report (3 et 4) sont automatiquement basculées sur la V-Track vide de plus faible valeur.

MEMO

Pour sauvegarder les réglages au sein du morceau en cours (song), maintenez la touche [STOP] enfoncée et appuyez sur [REC].

Finalisation du morceau — Mixage

La combinaison de plusieurs pistes enregistrées en un signal stéréo simple (destiné, par exemple, à réaliser une cassette audio standard) s'appelle mixage. Pour pouvoir réaliser un mixage, vous devez commencer par effectuer un certain nombre de réglages et d'ajustements finaux : timbre, positionnement panoramique, balance des volumes... avant d'effectuer la finalisation définitive du morceau.

Position panoramique (Pan)

1. Appuyez sur [PAN].

L'écran de réglage du panoramique apparaît.

PAN: 1 2 3 4
◀ C00 C00 C00 C00

2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour sélectionner la piste dont vous voulez modifier le panoramique.

* L'appui sur un des boutons REC TRACK provoque automatiquement le déplacement du curseur sur la piste correspondante.

3. Tournez la molette TIME/VALUE pour modifier le panoramique.

* Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner automatiquement «C00».

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut

Ajout d'effets en boucles départ/retour (Loop)

La section de mixage du BR-532 propose les effets chorus, doubling, et reverb en tant que boucle départ/retour. Ils permettent d'ajouter une dimension spatiale au son.

* Vous ne pouvez pas utiliser ces trois effets (chorus, doubling, et reverb) simultanément en boucle départ/retour. Vous ne pouvez en choisir qu'un des trois.

? À propos des boucles d'effet

Les effets branchés sur les départs (send) et retours (return) d'une console sont dit «en boucle». Vous pouvez modifier leur amplitude en réglant le niveau de départ de chaque voie (équivalent des pistes du BR-532).

Ces niveaux de départ étant spécifiques à chaque piste, vous pouvez ajuster l'effet pour chacune d'elles : réverbération plus ample sur les voix et plus faible sur la batterie par exemple.

À l'opposé (p. 31) des effets en insertion qui sont appliqués à des sons particuliers, les effets en boucle s'appliquent à la totalité de la piste.

1. Appuyez sur [LOOP EFFECTS].

L'écran des départs pour les différentes pistes apparaît :

LOOP: 1 2 3 4
◀ 10 10 10 10 ▶

2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et la molette TIME/VALUE pour régler le niveau de départ de chaque piste.

* L'appui sur un des boutons REC TRACK provoque automatiquement le déplacement du curseur sur la piste correspondante.

3. Si besoin, vous pouvez modifier les paramètres ou choisir un autre effet.

Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et la molette TIME/VALUE pour modifier les réglages.

Pour plus de détails, voir «Utilisation des effets en boucle départ/retour (Loop)» (p. 82).

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

MEMO

La sélection des pistes peut aussi se faire directement à l'aide des boutons REC TRACK.

Mixage

Après avoir effectué vos réglages, paramétré les effets et le panoramique ou ajusté les niveaux sur l'ensemble du morceau, vous pouvez passer à l'étape finale et procéder au mixage.

1. Branchez votre enregistreur final sur les sorties OUTPUT et mettez-le en attente d'enregistrement (pause).
2. Appuyez sur [PLAY] sur le BR-532 et lancez la lecture des données mixées.



Si l'unité d'enregistrement externe dispose d'une entrée numérique au format optique, vous pouvez la relier à la sortie DIGITAL OUT du BR-532 pour rester uniquement dans le domaine numérique (44,1 kHz).

Protection contre la copie numérique

Le BR-532 peut être paramétré de telle sorte que quand le mixage se fait vers un enregistreur numérique (DAT par exemple), les copies numériques ultérieures dites «de deuxième génération» ne puissent pas être possibles.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour afficher l'option «D.CopyProtect» et tournez la molette TIME/VALUE pour activer cette option (ON).

SYSTEM
D.Copy Protect: ON

ON : Copie numérique interdite.

OFF : Copie numérique possible.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.
- * Certains enregistreurs DAT ne sont pas compatibles avec le protocole SCMS ou ne permettent pas la connexion numérique avec un lecteur CD. Dans un tel cas, il ne sera pas possible d'effectuer un enregistrement numérique depuis le BR-532 si l'option «D.CopyProtect» est activée. Vous devrez alors désactiver cette protection.

Qu'est-ce que le SCMS ?

SCMS est l'acronyme de Serial Copy Management System. Il s'agit d'une fonction implantée sur les appareils audionumériques grand public (DAT ou minidisques) permettant de protéger le copyright du producteur de l'œuvre en interdisant des copies numériques de deuxième génération (ou plus). Si une connexion numérique est réalisée sur un enregistreur possédant cette fonction, les en-têtes SCMS seront acheminés et enregistrés avec les données audio et interdiront toute copie numérique ultérieure.

Sélection des V-Tracks

Le BR-532 est un enregistreur multipiste à quatre pistes dont, en fait, chaque piste consiste en huit pistes virtuelles dites «V-Tracks». Vous pouvez à tout moment sélectionner une de ces V-Tracks pour l'enregistrement comme pour la lecture.

Vous pouvez donc, dans un certain nombre d'applications, utiliser en fait le BR-532 comme un enregistreur multipiste à 32 pistes.

Cette possibilité ouvre une large palette d'utilisations, et en particulier permet des prises multiples d'un même instrument ou d'un même artiste sans avoir à effacer la prise précédente. Vous pouvez aussi ne sélectionner que le meilleur de chaque prise et réunir ces différents éléments sur une seule piste.



«Édition des données d'une piste» (p. 50)

1. Appuyez sur le bouton [V-TRACK].



L'écran de sélection des V-Tracks apparaît. Il montre le numéro de la V-Track sélectionnée pour chaque piste (Track) et l'état des différentes V-Tracks :



■ : V-Tracks comportant des données.

□ : V-Tracks vierges.

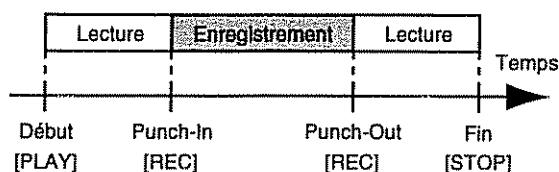
2. Appuyez sur un des boutons REC TRACK pour sélectionner la piste à modifier.
3. Tournez la molette TIME/VALUE pour changer la sélection de V-Track.
4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [EXIT].
L'écran par défaut réapparaît.

Réenregistrement d'un passage (Punch-in/out)

Il peut arriver qu'une erreur intervienne au sein d'un enregistrement par ailleurs globalement réussi. Dans ce cas le **punch in/out** vous permet de ne réenregistrer que la portion contenant l'erreur.

Le passage en enregistrement alors que le morceau est en lecture s'appelle **punch-in**, et la sortie de l'enregistrement (et le retour en lecture simple) **punch-out**.

Il suffit donc de passer en punch-in au moment où vous voulez reprendre l'enregistrement et d'effectuer un punch-out quand il n'a plus besoin d'être modifié et peut être laissé dans son état antérieur.



Sur le BR-532, vous pouvez effectuer le punch in/out soit manuellement soit de manière automatique.

- * Il est toujours possible d'utiliser la fonction *Undo* (p. 58) pour revenir ensuite aux conditions antérieures au réenregistrement.
- * Les données présentes antérieurement à l'opération de punch in/out restent présentes sur la carte mémoire et ne sont pas effacées quand l'opération est terminée. Si vous n'avez plus besoin de les conserver, vous pouvez toutefois récupérer de l'espace mémoire en utilisant la fonction d'optimisation des morceaux (p. 60) et en les effaçant définitivement de la carte mémoire.

Punch in/out manuel

Vous pouvez utiliser le bouton dédié sur le BR-532 ou une pédale pour déclencher le punch in/out.

En fait, si l'enregistrement concerne un instrument que vous jouez vous-même, l'utilisation du bouton de la face avant du BR-532 peut ne pas être très facile. C'est pourquoi nous vous suggérons d'utiliser plutôt un interrupteur au pied (BOSS FS-5U, Roland DP-2, etc. vendus séparément).

- * En punch in/out manuel, vous devez prévoir un intervalle d'au moins une seconde entre les points de punch-in et de punch-out.

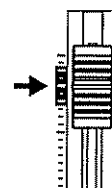
Punching in/out manuel à l'aide de la touche [REC]

Dans l'exemple ci-dessous, nous imaginons que vous devez réenregistrer une partie de la piste 1 (déjà enregistrée).

1. Appuyez sur REC TRACK [1].

Le témoin REC TRACK [1] clignote alternativement en vert et orange.

2. Positionnez le fader de la piste 1 comme indiqué ci-dessous :



3. Lancez la lecture et réglez le volume de la source à l'aide du bouton de gain INPUT LEVEL.

Écoutez simultanément la piste à réenregistrer et la source, et réglez le niveau de celle-ci à l'aide du bouton INPUT LEVEL de manière à équilibrer les deux niveaux.

4. Avancez à une position légèrement antérieure à la portion à réenregistrer et appuyez sur [PLAY].

5. Appuyez sur [REC] pour passer en enregistrement à l'endroit à réenregistrer. Le BR-532 vous enregistre.

6. Pour sortir de l'enregistrement, appuyez à nouveau sur [REC] (ou [PLAY]).

Chaque pression sur [REC] provoque une action punch-in ou punch-out. Si un autre fragment nécessite un réenregistrement, vous pouvez donc recommencer plus loin.

7. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.

8. Écoutez le résultat après réenregistrement.

Revenez à un point antérieur à la piste réenregistrée et lancez la lecture.

Réglez le volume de la piste 1 à l'aide du fader TRACK.

Punch in/out manuel déclenché au pied

Paramétrages nécessaires à l'utilisation de la pédale

Pour déclencher le punch in/out au pied à l'aide d'une pédale (BOSS FS-5U, Roland DP-2, etc.) branchez-la sur le connecteur FOOT SW situé en face arrière du BR-532 et modifiez la fonction attribuée à cette pédale comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner l'option «Foot Sw».



SYSTEM
Foot Sw: PUNCH I/O

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «PUNCH I/O» (PUNCH IN/OUT).

MEMO

PLY/STP : Chaque pression sur la pédale fait alterner entre lecture et arrêt (Play/Stop).

FX ON/OFF : Chaque pression sur la pédale active/désactive l'effet.

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

MEMO

Une fois ce paramétrage effectué, l'appui sur la pédale provoque la même action que l'appui sur la touche [REC].

Punch in/out automatique

Le réenregistrement automatique d'un passage entre deux repères temporels prédéfinis s'appelle «punch in/out automatique»

Cette automatisation vous libère du souci d'avoir à surveiller le déroulement du morceau pour effectuer les entrées et sorties d'enregistrement, et vous permet de vous concentrer entièrement sur votre exécution.

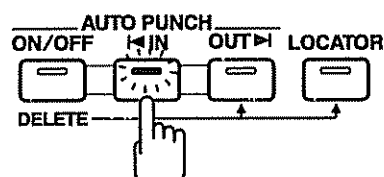
Limites de l'enregistrement

Vous devez préalablement fixer la position des repères temporels qui permettront l'automatisation du punch in/out.

1. Fixez d'abord la position du point de punch in.

Avancez jusqu'au point que vous voulez définir pour le punch-in et appuyez sur AUTO PUNCH [IN] pour le mémoriser.

Le témoin correspondant s'allume, confirmant cette mémorisation.



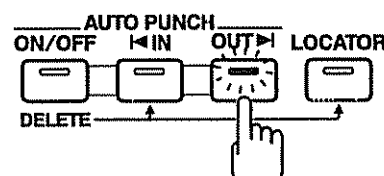
MEMO

Si le témoin AUTO PUNCH [IN] est allumé, vous accédez immédiatement à la position mémorisée en appuyant sur le bouton.

2. Fixez ensuite la position du point de punch out.

Avancez jusqu'au point que vous voulez définir pour le punch-out et appuyez sur AUTO PUNCH [OUT] pour le mémoriser.

Le témoin correspondant s'allume, confirmant cette mémorisation.



MEMO

Si le témoin AUTO PUNCH [OUT] est allumé, vous accédez immédiatement à la position mémorisée en appuyant sur le bouton.

MEMO

Pour effectuer un punch in/out sur une position de locator, appuyez sur [LOCATOR] puis sur AUTO PUNCH [IN] ou AUTO PUNCH [OUT].

Effacement d'un repère de punch in/out automatique

- Pour effacer un point de punch-in, maintenez AUTO PUNCH [ON/OFF] enfoncé et appuyez sur [IN].
- Pour effacer un point de punch-out, maintenez AUTO PUNCH [ON/OFF] enfoncé et appuyez sur [OUT].

Quand les points sont effacés, les témoins AUTO PUNCH [ON/OFF], [IN], et [OUT] s'éteignent.

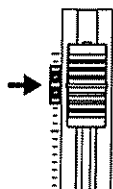
MEMO

Pour sauvegarder ces réglages dans le morceau en cours, maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [REC].

Procédure d'enregistrement

Dans l'exemple ci-dessous, nous imaginons que vous devez réenregistrer en punch in/out automatique une partie de la piste 1 (déjà enregistrée).

1. Appuyez sur REC TRACK [1].
Le témoin REC TRACK [1] clignote alternativement en vert et orange.
2. Positionnez le fader de la piste 1 comme indiqué ci-dessous :



3. Vérifiez que le témoin AUTO PUNCH [ON/OFF] est éteint.
S'il est allumé, appuyez sur AUTO PUNCH [ON/OFF] pour l'éteindre.
4. Lancez la lecture et réglez le volume de la source à l'aide du bouton de gain INPUT LEVEL.
Écoutez simultanément la piste à réenregistrer et la source, et réglez le niveau de celle-ci à l'aide du bouton INPUT LEVEL de manière à équilibrer les deux niveaux.
5. Avancez à une position légèrement antérieure à la portion à réenregistrer et appuyez sur AUTO PUNCH [ON/OFF].
Le témoin s'allume, indiquant que les points de punch in/out automatique ont été paramétrés.

6. Appuyez sur [REC] pour mettre le BR-532 en attente d'enregistrement (pause) et appuyez sur [PLAY].
L'enregistrement démarrera automatiquement dès que le point de punch-in automatique sera atteint.
Commencez alors à jouer le fragment à réenregistrer.
Au point défini pour le punch-out, la piste retourne automatiquement en lecture simple.
7. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement.
8. Écoutez le résultat après réenregistrement.
Revenez à un point antérieur à la portion réenregistrée et lancez la lecture.
Réglez le volume de la piste 1 à l'aide du fader TRACK.

Enregistrement en boucle (Loop Recording)

La fonction de bouclage (p. 38) permet de lire en continu une portion d'enregistrement.

En associant le punch in/out automatique au bouclage, vous allez pouvoir ré-entendre immédiatement le résultat d'une opération de correction par punch in/out.

Et si le résultat ne vous satisfait pas, il suffit d'appuyer à nouveau sur [REC] pour réaliser un nouveau punch in/out automatique sans avoir à relancer l'enregistrement.

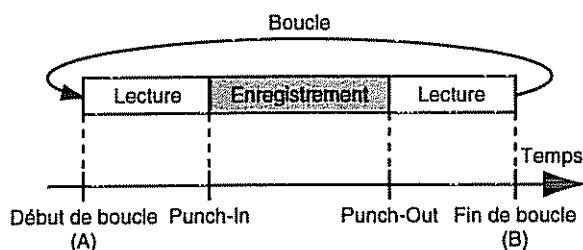
Cette association des deux fonctions est appelée «Enregistrement en boucle (loop recording)».

* Pour plus de détails sur le paramétrage des limites de l'enregistrement en punch in/out, voir «Punch in/out automatique», ci-dessus.

Limites de la boucle

Avant de procéder à l'enregistrement, vous devez définir les limites de la boucle (début de boucle et fin de boucle).

* La portion mise en boucle doit naturellement inclure la totalité de la section définie pour le punch in/out automatique.



Si la portion à réenregistrer n'était pas entièrement contenue dans les limites de la boucle, l'enregistrement pourrait ne pas commencer ou finir comme vous le désirez.

Procédure d'enregistrement

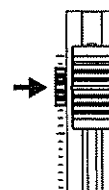
Dans l'exemple ci-dessous, nous imaginons que vous devez réenregistrer en punch in/out automatique une partie de la piste 1 (déjà enregistrée).

1. Appuyez sur REC TRACK [1].

Le témoin REC TRACK [1] clignote alternativement en vert et orange.

2. Positionnez le fader de la piste 1 comme indiqué ci-dessous :

:



3. Lancez le bouclage et réglez le volume de la source à l'aide du bouton de gain INPUT LEVEL.

Écoutez simultanément la piste à réenregistrer et la source, et réglez le niveau de celle-ci à l'aide du bouton INPUT LEVEL de manière à équilibrer les deux niveaux.

4. Appuyez sur AUTO PUNCH [ON/OFF].

Le témoin s'allume, indiquant que les points de punch in/out automatique ont été paramétrés.

5. Quand vous êtes prêt, maintenez le bouton [REC] enfoncé et appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.

Après que vous ayez appuyé sur [REC], l'enregistrement se fera à partir du moment où le point de punch-in sera atteint et jusqu'au point de punch-out. Effectuez ce réenregistrement.

Au bouclage suivant, vous pouvez écouter le résultat immédiatement. S'il ne vous satisfait pas, il suffit d'appuyer à nouveau sur [REC] pour le recommencer.

6. Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'enregistrement

7. Appuyez sur [REPEAT] (le témoin s'éteint).

8. Appuyez sur AUTO PUNCH [ON/OFF] (le témoin s'éteint).

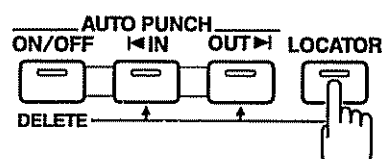
Points de localisation (Locator)

La fonction «Locator» vous permet de mémoriser une position dans le morceau (repère temporel ou «locator») afin de pouvoir y accéder instantanément d'une simple pression sur un bouton.

Cette fonction est très utile pendant les procédures d'édition.

Mémorisation d'un point de localisation

1. À partir de l'écran par défaut, avancez jusqu'à la position que vous voulez repérer avec un point de localisation (Locator).
2. Appuyez sur [LOCATOR].
Quand le témoin [LOCATOR] est allumé, le point est mémorisé.



Avance au point repéré

Appuyez ensuite simplement sur [LOCATOR] pour avancer au point mémorisé pour le morceau.

Suppression d'un point de localisation

Maintenez le bouton AUTO PUNCH [ON/OFF] enfoncé et appuyez sur [LOCATOR] : la mémorisation du point de localisation est supprimée.

Édition des données d'une piste (Track Editing)

Le BR-532 vous permet d'éditer vos morceaux à l'aide d'un certain nombre de fonctions d'édition du type copie ou déplacement de données enregistrées sur (ou entre) les pistes.

Affichage des données en mesures plutôt qu'en durées

Pendant l'édition de piste, si vous appuyez plusieurs fois sur **PARAMETER** [◀] dans des écrans affichant les données en mesures/temps ("Start" "End" "To"), vous pouvez accéder à un écran où ces mêmes paramètres sont exprimés en durées.

TRACK COPY [4]
Start: 001-01

◀ PARAMETER ▶

TRACK COPY [4]
Start: 00:00:00-00.01

MEMO

Quand vous revenez à l'écran par défaut, les données sont sauvegardées sous la forme sous laquelle vous les avez éditées.

Copie de données enregistrées (Track Copy)

La fonction Track Copy permet de copier une portion d'enregistrement et de la placer ailleurs.

De nombreuses options sont offertes, qu'il s'agisse de la copie de la totalité d'une piste ou de copies multiples et successives d'un même fragment.

Si, par exemple, le morceau comporte une même phrase répétée de nombreuses fois, cette fonction de copie vous permettra de gagner du temps à l'enregistrement.

Pour copier vos données, vous vous alignez sur la position où vous voulez que les données copiées soient insérées.

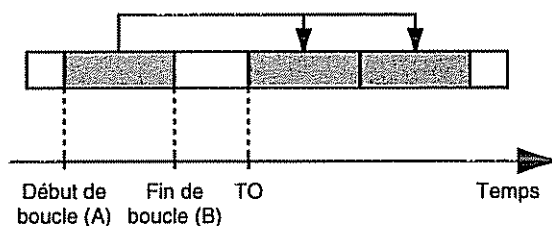
- * Si des données sont déjà présentes à cette position, elle seront effacées par la copie.
- * La portion copiée doit durer plus de 1 seconde. Si elle faisait moins aucun son ne sera entendu même si vous aviez l'impression d'avoir effectué réellement une copie.

Les trois types de copie de piste (Track Copy) sont décrits ci-après :

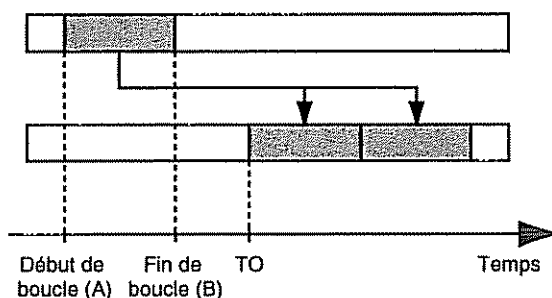
Copie de la portion repérée pour le bouclage (AB)

Pour copier la portion comprise entre les repères de boucle (A) et (B), procédez comme suit :

Ex. 1 : Copie deux fois vers la même piste



Ex. 2 : Copie deux fois vers une autre piste



1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «TRK» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EDIT      COPY
[CPY] [MOV] [ERS] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «CPY» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY      [4]
Edit Type:      AB
```

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «AB» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK AB COPY   [4]
Src:1-V1 → Trg:2-V1
```

5. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur, et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/V-Track servant de source (Src) et la piste/V-Track de destination (Trg).

6. Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK AB COPY   [4]
To:             001-01
```

7. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur, et tournez la molette TIME/VALUE pour définir la position à laquelle vous voulez insérer les données copiées (To).

8. Appuyez sur [ENTER].

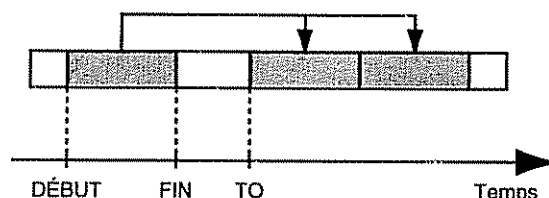
```
TRACK AB COPY   [4]
Repeat:         x 01
```

9. Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir le nombre des copies successives à effectuer.
10. Quand vous avez terminé vos paramétrages, appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît sur l'écran.
11. Appuyez sur [ENTER].
La copie est exécutée.
12. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

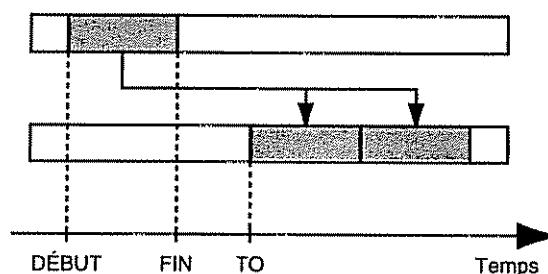
Copie par repérage temporel (TIME)

Pour copier une portion comprise entre deux valeurs temporelles, procédez comme suit :

Ex. 1 : Copie deux fois vers la même piste



Ex. 2 : Copie deux fois vers une autre piste



1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «TRK» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EDIT      COPY
[CPY] [MOV] [ERS] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «CPY» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY      [4]
Edit Type:      AB
```

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «TIME» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY      [4]
Src:1-V1 → Trg:2-V1
```

5. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur, et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/V-Track servant de source (Src) et la piste/V-Track de destination (Trg).
6. Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY      [F]
Start:          001-01
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour définir le début de la portion de données que vous voulez copier.

- Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY      [F]
End:             001-01
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour définir la fin de la portion de données que vous voulez copier.

- Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY      [F]
To:              001-01
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour définir la position à partir de laquelle vous voulez que les données soient insérées.

- Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY      [F]
Repeat:          x 01
```

- Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir le nombre des copies successives à effectuer.

- Quand vous avez terminé vos paramétrages, appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît sur l'écran.

- Appuyez sur [ENTER].

La copie est effectuée.

- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

* Après avoir défini le repérage temporel dans la procédure ci-dessus, si vous basculez l'affichage pour indiquer les mesures et les temps (p. 50), un «+» peut apparaître, indiquant un décalage entre la position en cours et la position affichée. Si vous définissez les positions en termes de mesures, utilisez pour chaque écran la molette TIME/VALUE pour éliminer ce décalage.

ASTUCE

Vous pouvez aussi saisir vos valeurs temporelles à l'aide des boutons [LOCATOR], [ZERO], [STOP] + [REW], [STOP] + [FF], et AUTO PUNCH [IN/OUT].

Copie de la totalité d'une piste (ALL)

Pour copier la totalité des données d'une piste vers une autre, procédez comme suit :

- Appuyez sur [UTILITY].
- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «TRK» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EDIT      COPY
[CPY] [MOV] [ERS] ▶
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «CPY» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY      [F]
Edit Type:       AE
```

- Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «ALL» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ALL COPY  [F]
Src: 1-U1 → Trg: 2-U1
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/V-Track servant de source (Src) et la piste/V-Track de destination (Trg).

- Quand vous avez terminé vos paramétrages, appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît sur l'écran.

- Appuyez sur [ENTER].

La copie est effectuée.

- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

Déplacement de données enregistrées (Track Move)

La fonction Track Move permet de déplacer une portion d'enregistrement vers un autre emplacement.

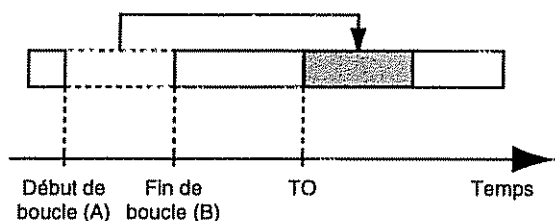
Après déplacement, la section de départ devient vide.

Les trois types de déplacements de pistes (Track Move) sont décrits ci-après :

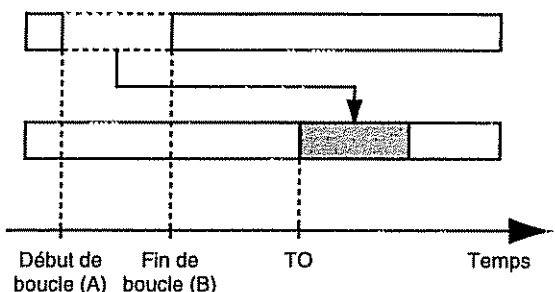
Déplacement de la portion repérée pour le bouclage (AB)

Pour déplacer la portion comprise entre les repères de boucle (A) et (B), procédez comme suit :

Ex. 1 : Déplacement vers la même piste



Ex. 2 : Déplacement vers une autre piste



1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «TRK» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EDIT      COPY
[CPY] [MOV] [ERS] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «MOV» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [4]
Edit Type:      AB
```

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «AB» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK AB MOVE:  [4]
Src:1-V1 → Trg:2-V1
```

5. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/V-Track servant de source (Src) et la piste/V-Track de destination (Trg).

6. Appuyez sur [ENTER].

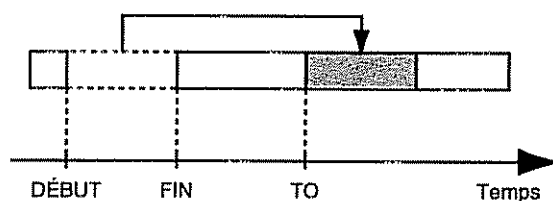
```
TRACK AB MOVE  [4]
To:            001-01
```

7. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour définir la position à partir de laquelle vous voulez que les données soient transférées.
8. Quand vous avez terminé, appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît..
9. Appuyez sur [ENTER].
Le déplacement est effectué.
10. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

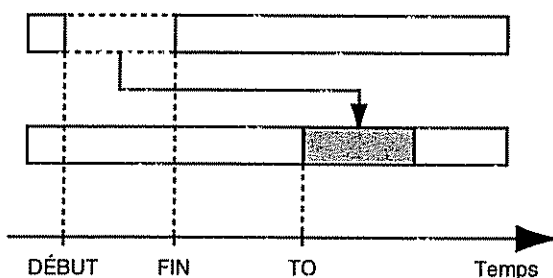
Déplacement par repérage temporel (TIME)

Pour déplacer une portion comprise entre deux valeurs temporelles, procédez comme suit :

Ex. 1 : Déplacement vers la même piste



Ex. 2 : Déplacement vers une autre piste



Édition des données d'une piste (Track Editing)

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «TRK» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EDIT      COPY
[CPY] [MOV] [ERS] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «MOV» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [↵]
Edit Type:      AB
```

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «TIME» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [↵]
Src:1-V1 → Trg:2-V1
```

5. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/V-Track servant de source (Src) et la piste/V-Track de destination (Trg).

6. Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [↵]
Start:          001-01
```

7. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour définir le début de la portion de données que vous voulez déplacer.

8. Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [↵]
End:            001-01
```

9. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour définir la fin de la portion de données que vous voulez déplacer.

10. Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [↵]
To:             001-01
```

11. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour définir la position à partir de laquelle vous voulez que les données soient transférées.

12. Quand vous avez terminé, appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît sur l'écran.

13. Appuyez sur [ENTER].

Le déplacement est effectué.

14. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

* Après avoir défini le repérage temporel dans la procédure ci-dessus, si vous basculez l'affichage pour indiquer les mesures et les temps (p. 50), un «+» peut apparaître, indiquant un décalage entre la position en cours et la position affichée. Si vous définissez les positions en termes de mesures, utilisez pour chaque écran la molette TIME/VALUE pour éliminer ce décalage.



Vous pouvez aussi saisir vos valeurs temporelles à l'aide des boutons [LOCATOR], [ZERO], [STOP] + [REW], [STOP] + [FF], et AUTO PUNCH [IN/OUT].

Déplacement de la totalité d'une piste (ALL)

Pour déplacer la totalité des données d'une piste vers une autre, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «TRK» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EDIT      COPY
[CPY] [MOV] [ERS] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «MOV» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [↵]
Edit Type:      AB
```

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «ALL» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ALL MOVE  [↵]
Src:1-V1 → Trg:2-V1
```

5. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/V-Track servant de source (Src) et la piste/V-Track de destination (Trg).

- Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ALL MOVE [4]
To: 001-01
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour définir la position à partir de laquelle vous voulez que les données soient transférées.
- Quand vous avez terminé vos paramétrages, appuyez sur [ENTER]
Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît sur l'écran.
- Appuyez sur [ENTER].
Le déplacement est effectué.
- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

Effacement de données enregistrées (Track Erase)

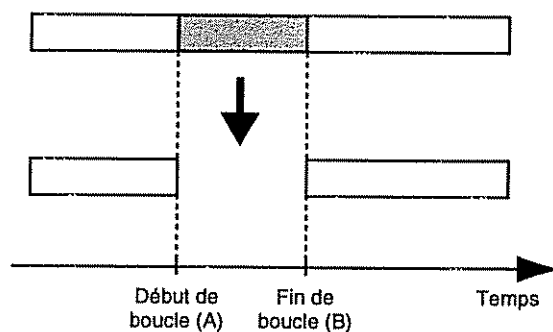
La fonction Track Erase permet d'effacer une partie des données enregistrées. Même si d'autres données sont présentes après la portion effacée, elles ne seront pas déplacées pour combler le vide laissé par l'effacement. Cette fonction est équivalente à l'enregistrement de silence sur un magnétophone standard.

* Ne laissez pas persister une section de moins d'une seconde après la zone effacée. Elle ne pourrait pas être entendue.

Les trois types d'effacements de pistes sont décrits ci-après :

Effacement de la portion repérée pour le bouclage (AB)

Pour effacer la portion comprise entre les repères de boucle (A) et (B), procédez comme suit :



- Appuyez sur [UTILITY].
- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «TRK» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EDIT COPY
[CPY] [MOV] [ERS] ▶
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «ERS» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE [4]
Edit Type: AB
```

- Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «AB» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK AB ERASE [4]
Target: 1-01
```

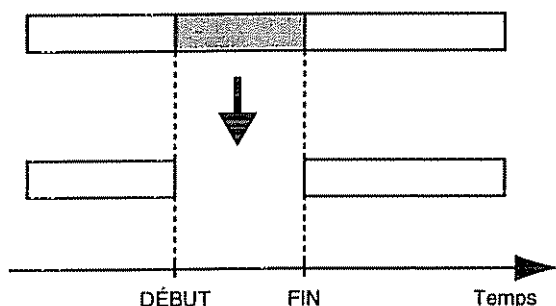
- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/V-Track concernée (Target).

Édition des données d'une piste (Track Editing)

- Quand vous avez terminé appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît.
- Appuyez sur [ENTER].
L'effacement est effectué.
- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

Effacement par repérage temporel (TIME)

Pour effacer une section comprise entre deux valeurs temporelles, procédez comme suit :



- Appuyez sur [UTILITY].
- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «TRK» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EDIT      COPY
[CPY] [MOV] [ERS] ▶
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «ERS» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE      [F]
Edit Type:      AE
```

- Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «TIME» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE      [F]
Target:          1-01
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/V-Track concernée (Target).
- Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE      [F]
Start:           001-01
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour définir le début de la portion à effacer.
- Appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE      [F]
End:             001-01
```

- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et tournez la molette TIME/VALUE pour définir la fin de la portion à effacer.
- Quand vous avez terminé vos paramétrages, appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît sur l'écran.
- Appuyez sur [ENTER].
L'effacement est effectué.
- Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

* Après avoir défini le repérage temporel dans la procédure ci-dessus, si vous basculez l'affichage pour indiquer les mesures et les temps (p. 50), un «+» peut apparaître, indiquant un décalage entre la position en cours et la position affichée. Si vous définissez les positions en termes de mesures, utilisez pour chaque écran la molette TIME/VALUE pour éliminer ce décalage.



Vous pouvez aussi saisir vos valeurs temporelles à l'aide des boutons [LOCATOR], [ZERO], [STOP] + [REW], [STOP] + [FF], et AUTO PUNCH [IN/OUT].

Effacement de la totalité d'une piste (ALL)

- Appuyez sur [UTILITY].
- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «TRK» et appuyez sur [ENTER].
- Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «ERS» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EDIT      COPY
[CPY] [MOV] [ERS] ▶
```

```
TRACK ERASE      [F]
Edit Type:      AE
```

4. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «ALL» et appuyez sur [ENTER].

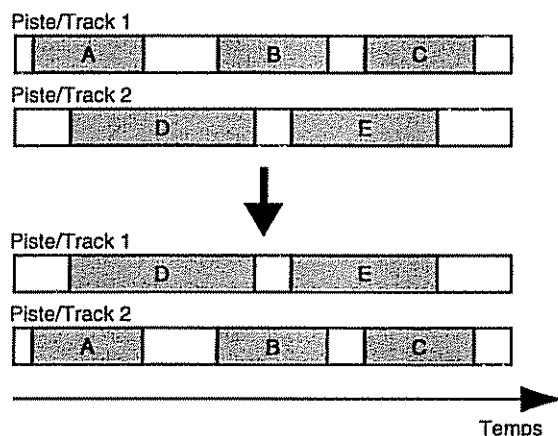
```
TRK ALL ERASE [F]
Target: 1-U1
```

5. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste/V-Track à effacer.
6. Quand vous avez terminé vos paramétrages, appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît sur l'écran.
7. Appuyez sur [ENTER].
L'effacement est effectué.
8. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

Échange de pistes (Track Exchange)

Pour échanger les données entre deux pistes, procédez comme suit :

Exemple : échange des données entre la piste 1 et la piste 2.



1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «TRK» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EDIT COPY
[CPY] [MOV] [ERS] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «EXC» et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK EXCHANGE [F]
Trk: 1-U2 ↔ Trk: 2-U1
```

4. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner les deux pistes/V-Track que vous voulez échanger.
5. Quand vous avez terminé vos paramétrages, appuyez sur [ENTER].
L'échange est effectué.
6. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page par défaut.

Annulation d'une opération d'enregistrement ou d'édition (Undo/Redo)

Si l'enregistrement que vous avez fait ne donne pas les résultats escomptés ou si les paramètres que vous avez saisis pour une opération d'édition sont incorrects et que vous préféreriez revenir à l'état antérieur, vous pouvez utiliser la fonction d'annulation «Undo».

Cette fonction annule la dernière opération effectuée et rappelle l'état antérieur. Vous pouvez aussi «annuler l'annulation» et restituer l'opération avec la fonction «Redo».

Supposons, par exemple, que vous effectuez un punch-in en boucle pour enregistrer deux fois de suite le même passage. Pour annuler le dernier enregistrement et revenir au premier, il suffit d'utiliser la fonction «Undo».

Pour annuler l'Undo et rappeler l'état de l'enregistrement tel qu'il était immédiatement après le second passage, vous devez utiliser la fonction «Redo».

- * Après avoir effectué un «Undo», vous ne pouvez faire qu'un «Redo» (il n'est pas possible de faire un autre «Undo»).
- * Après avoir effectué un «Undo», si vous faites un nouvel enregistrement, sélectionnez un autre morceau, ou lancez toute autre action sauvegardant des données en mémoire, il ne sera plus possible d'effectuer de «Redo».

Annulation de la dernière opération — Undo

1. Appuyez sur [UNDO/REDO].

Un message de confirmation apparaît :

Undo?

2. Pour confirmer l'annulation, appuyez sur [ENTER] (YES).

Appuyez sur [ENTER] pour revenir à l'état antérieur à la dernière opération d'enregistrement ou d'édition.

Si vous ne voulez pas exécuter cette annulation, appuyez sur [EXIT] (NO).

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Annulation de l'annulation — Redo

Pour annuler l'opération Undo que vous venez d'exécuter, vous pouvez effectuer un Redo (une restitution).

1. Appuyez sur [UNDO/REDO].

Un message de confirmation apparaît :

Redo?

2. Pour confirmer la restitution, appuyez sur [ENTER] (YES).

L'Undo est annulé.

Si vous ne voulez pas exécuter cette restitution, appuyez sur [EXIT] (NO).

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Organisation des données enregistrées

Copie d'un morceau (Song Copy)

Pour effectuer une copie de morceau au sein de la carte mémoire, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «SEL» et appuyez sur [ENTER].
L'écran de sélection des morceaux apparaît :

```
SONG SELECT      [4]
01: SONG 001     (MT2)
```

3. Tournez la molette TIME/VALUE et sélectionnez le morceau (song) à copier.
4. Après avoir sélectionné le morceau à copier, appuyez sur [ENTER].
5. Appuyez sur [UTILITY].
6. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «EDT» et appuyez sur [ENTER].
7. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «CPY» et appuyez sur [ENTER].
L'écran de copie de morceau apparaît.

```
COPY TO NEW SONG
Are you sure?
```

<Si le message «No more Memory!» apparaît>

L'apparition de ce message à cette étape signifie que vous n'avez pas assez de mémoire libre sur la carte pour permettre la copie. Supprimez éventuellement les fichiers inutiles et recommencez.

8. Appuyez sur [ENTER].

La copie est effectuée. Quand elle est terminée, le message «Completed!» s'affiche brièvement et l'écran par défaut réapparaît.

Effacement de morceaux (Song Erase)

Pour effacer un morceau au sein de la carte mémoire, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «EDT» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «ERS» et appuyez sur [ENTER].
L'écran d'effacement des morceaux apparaît :

```
SONG ERASE      [4]
01: SONG001     (MT2)
```

4. Tournez la molette TIME/VALUE et sélectionnez le morceau à effacer.
5. Après avoir sélectionné le morceau à effacer, appuyez sur [ENTER].
Un message de confirmation "Are you sure?" apparaît.
6. Pour confirmer l'effacement, appuyez sur [ENTER] (YES).
Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT] (NO).
- * Si vous effacez un morceau en cours d'utilisation, la sélection se reportera automatiquement sur le morceau de la carte portant le plus faible numéro.
7. Si vous effacez un morceau qui n'est pas en cours d'utilisation, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Récupération d'espace mémoire (Song Optimize)

Pendant les opérations d'overdubbing ou de punch-in/out, les données que vous réécrivez (ou remplacez) restent présentes dans la carte mémoire. Dans certains cas, cela peut représenter une quantité de mémoire significative, et la durée d'enregistrement disponible s'en trouve réduite d'autant.

En effectuant une opération «Song Optimize», vous pouvez demander au BR-532 d'effacer les données inutiles et de récupérer l'espace mémoire correspondant.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «EDT» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «OPT» et appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît

```
SONG OPTIMIZE
Are you sure?
```

4. Pour poursuivre l'optimisation, appuyez sur [ENTER] (YES).

L'optimisation est effectuée. Quand elle est terminée, le message «Completed!» s'affiche brièvement et l'écran par défaut réapparaît.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT] (NO).

- * Selon l'état des données sur la carte, l'optimisation peut nécessiter un certain temps. Tenez-en compte avant de lancer cette opération et ne mettez pas l'appareil hors tension avant qu'elle ne soit terminée.
- * Après une optimisation, il n'est plus possible d'utiliser la fonction Undo/Redo pour revenir à un quelconque état antérieur à l'optimisation.

Attribution de noms (Song Name)

À leur création, les morceaux se voient attribuer automatiquement un nom du type «SONGNAME#1». Toutefois l'utilisation de noms non explicites peut rendre difficile le fait de savoir de quoi il s'agit. Vous pouvez utiliser la fonction «Song Name» pour obtenir une organisation plus conviviale.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «EDT» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «NAM» et appuyez sur [ENTER].

L'écran d'attribution des noms (Song Name) apparaît.

```
SONG NAME      QRSTU
[SONG 0001 ]   ↑
```

4. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sous le caractère à modifier.
5. Tournez alors la molette TIME/VALUE pour modifier ce caractère.
 - * Vous pouvez alterner entre majuscules et minuscules en appuyant sur [ENTER].
6. Quand le nom a été saisi, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

MEMO

Si vous voulez sauvegarder ces paramètres avec le morceau en cours de sélection, maintenez la touche [STOP] enfoncée et appuyez sur [REC].

Formatage de la carte mémoire (Initialize)



Notez que le formatage efface définitivement toutes les données antérieurement présentes sur la carte.

- * Si vous formatez la carte mémoire fournie avec le BR-532, les morceaux de démonstration seront donc définitivement perdus.



Avant toute insertion ou retrait de la carte, veillez à bien mettre le BR-532 hors-tension. L'insertion d'une carte-mémoire dans un appareil sous tension peut détruire ses données et même la rendre inutilisable.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «INI» et appuyez sur [ENTER].

```
INITIALIZE  SYSTEM
[SY5] [PTN] [EPX] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «CRD» et appuyez sur [ENTER].
Le message «Format?» apparaît.

```
INITIALIZE CARD
Format?
```

4. Appuyez sur [ENTER].
Le message de confirmation «Are you sure?» apparaît.

```
INITIALIZE CARD
Are you sure?
```

- * Si le sticker de protection est présent sur la carte, le message «Protected!» apparaît et l'initialisation sera impossible.

5. Pour poursuivre le formatage, appuyez sur [ENTER] (YES).

Quand l'opération est terminée, le message «Completed!» apparaît, un morceau (song) de format LV1 est créé automatiquement et la page par défaut réapparaît.

- * Selon la capacité de la carte mémoire choisie, ce formatage peut prendre jusqu'à dix minutes. Il ne s'agit pas d'un quelconque dysfonctionnement. La progression de l'opération s'affiche par ailleurs sur l'écran. Ne mettez pas le BR-532 hors tension tant que l'initialisation n'est pas terminée.



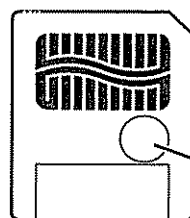
Ne retirez pas la carte-mémoire de son logement et n'éteignez pas le BR-532 pendant la procédure d'initialisation, sous peine de rendre cette carte inutilisable.

Utilisation du sticker de protection

Un sticker de protection contre l'écriture est fourni avec chaque carte-mémoire (SmartMedia).

Il peut servir à éviter tout effacement accidentel des données présentes sur la carte ainsi que toute écriture de nouvelles données.

Nous vous recommandons de le fixer sur toute carte mémoire (SmartMedia) susceptible de contenir des données que vous ne voudriez pas voir effacées par erreur.



Pour qu'une carte-mémoire puisse être formatée ou simplement recevoir de nouvelles données, elle ne doit pas avoir de sticker collé à cet emplacement. Si un sticker de protection contre l'écriture est collé sur la zone dédiée d'une carte, celle-ci ne peut pas être formatée et aucune donnée ne peut être écrite dessus.

Si vous tentez malgré tout d'écrire des données ou de formater une telle carte, le message «Write Protected» apparaît sur l'écran (écriture interdite).

Utilisation du guide rythmique

Le BR-532 dispose d'un guide rythmique incorporé qui lui apporte un certain nombre de fonctionnalités spécifiques particulièrement intéressantes :

- Des motifs rythmiques (appelés «Pattern» sur le BR-532) parfaitement adaptés au genre de musique que vous créez, qu'il s'agisse de rock, de jazz ou de toute autre style, facilement sélectionnables et utilisables.
- La possibilité d'utiliser les patterns pour modifier le tempo ou le style de la musique au cours du morceau ou en fonction du public.
- La possibilité de les inclure dans la réduction de pistes (bouncing) (voir p. 41) pour les associer au mix.
- La possibilité de créer votre propre Pattern pour un morceau en combinant les options «intro», «verse», et «ending» (Pattern Arrange). Vous pouvez naturellement affecter des tempos différents à chaque Pattern.

Pour créer ou sélectionner des Patterns, procédez comme suit :

Motifs (Patterns)

Un motif (Pattern) est conçu à partir d'unités élémentaires ou «Forms» assemblée dans l'ordre de votre choix et auxquels vous affectez une indication de mesure et un tempo. Les «Forms» sont regroupés par «Styles» pour faciliter votre choix.

Pattern					
Drum Kit	Step 1	Step 2	Step 3	Step 4	Step 5
	Style	Style	Style	Style	Style
	INT (Intro)	V1 (Verse 1)	F1 (Fill 1)	V2 (Verse 2)	END (Ending)
Start Measure	001	005	013	014	022
Tempo	120	120	120	130	120

Styles

Genres musicaux permettant le classement : rock, jazz, etc.

Les styles permettent aux patterns d'avoir plus d'authenticité.

Forms

Une «Form» est une unité rythmique de une ou plusieurs mesures. Les différents types de «Forms» accessibles pour chaque style sont répertoriés ci-dessous.

IN (Intro)

Destinés à être placés au début d'un morceau.

V (Verse/couplet) 1 et 2

Destinés à accompagner le corps du morceau. Le type «1» est le type de base et le type «2» une version plus élaborée.

F (Break/Fill-in) 1 et 2

Destinés à assurer la transition entre différentes sections d'un morceau. Selon le type de Form qui suit, le type 1 ou 2 conviendra plus ou moins.

END (Fin)

Destinés à être placés à la fin du morceau.

Types de patterns

Patterns «Preset» (préenregistrés) (P01-P50)

Ces Patterns, au nombre de 50 résident en permanence dans le BR-532. Ils sont regroupés en styles («rock» ou «jazz» par exemple), permettant un choix facile en fonction de la musique que vous créez (p. 97). Ces Patterns ne peuvent pas être modifiés.

Patterns «User» (utilisateurs) (U01-U04)

Ces Patterns sont programmables par l'utilisateur et vous pouvez en mémoriser jusqu'à quatre dans le BR-532. Si vous voulez pouvoir utiliser un de vos Patterns dans plusieurs morceaux différents, il est préférable de le mémoriser en tant que Pattern utilisateur.

Patterns «Song» (associés aux morceaux) (SNG)

Ces Patterns sont associés spécifiquement à un morceau. Comme les Patterns utilisateurs, ils peuvent être programmés par vous, mais ils sont sauvegardés sur la carte mémoire en même temps que le morceau qu'ils accompagnent. Cette solution a l'avantage qu'un morceau pourra ainsi être lu sur n'importe quel BR-532 avec le bon accompagnement rythmique.

Drum kit

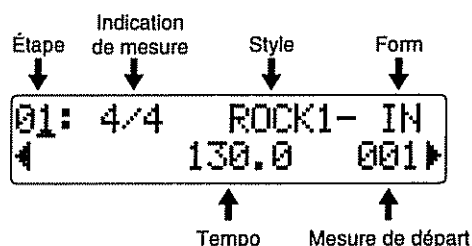
Le Drum Kit est une combinaison de neuf instruments rythmiques (p. 64). La musique produite par les patterns dépend des sons d'instruments du Drum Kit sélectionné.

Création de Patterns

Les nouveaux Patterns sont créés simplement en modifiant les paramètres de patterns existants. Ils peuvent représenter au total jusqu'à 999 mesures. Après modification des données, le nouveau Pattern peut être sauvegardé dans un emplacement utilisateur (User) ou être associé à un morceau (Song).

1. Le BR-532 étant à l'arrêt, appuyez sur [PATTERN ARRANGE].

L'écran de saisie pas à pas apparaît.



2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour amener le curseur sur la sélection d'étape et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner l'étape à éditer.

* Utilisez la touche [REW] pour revenir à l'étape précédente, et [FF] pour passer à l'étape suivante.

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour amener le curseur sur le paramètre à éditer et tournez la molette TIME/VALUE pour le modifier.

* Appuyez sur [AUTO/ON/OFF] de la section RHYTHM GUIDE pour allumer son témoin et écouter l'étape en cours de sélection

Indication de mesure

Vous pouvez choisir l'indication de mesure de la «Form» sélectionnée pour cette étape.

* Pour changer de style/form, réglez l'indication de mesure sur 4/4. Pour les autres valeurs, le **Métronome** est réglé pour démarrer automatiquement.

Valeurs : 1/1, 2/1, 3/1, 4/1, 5/1, 6/1, 7/1, 8/1, 1/2 à 8/2, 1/4 à 8/4, 1/8 à 8/8

Tempo

Permet le réglage du tempo de la «Form» sélectionnée pour l'étape en cours.

* Le tempo indiqué dans l'écran sur défaut est arrondi à la décimale près (bien que le véritable tempo reste inchangé).

Valeurs : 25.0–250.0

Mesure de départ

Détermine la mesure de départ de la «Form» sélectionnée pour l'étape en cours.

- * La mesure de départ de l'étape 1 est toujours «001» et cela n'est pas modifiable.
- * Vous ne pouvez pas choisir une mesure de départ égale ou antérieure à la mesure de départ choisie pour l'étape précédente
- * Vous ne pouvez pas choisir une mesure de départ postérieure à la mesure de départ de l'étape suivante.

Style

Permet la sélection d'un style adapté à la musique que vous créez.

- * Pour les métriques différentes de 4/4, le **Métronome** est réglé pour démarrer automatiquement.

Valeurs :	ROCK 1–6	HdRck 1–5
	HEAVY 1–5	POP 1–8
	BALLAD 1 et 2	BLUES 1–4
	R&B 1–5	JAZZ 1–3
	FUSION 1 et 2	HipHop 1 et 2
	FUNK	HOUSE
	Cntry 1 et 2	OTHER 1–3

- * Pour insérer un silence d'une mesure, utilisez le BREAK. Vous pouvez choisir la même métrique que «Metro».

Form

Sélectionnez un type de «Form» adapté à la position que vous voulez lui donner dans le Pattern.

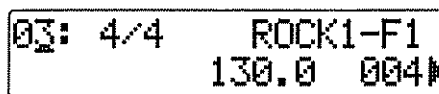
Valeurs : IN, V1 et 2, F1 et 2, et END

- * Vous ne pouvez choisir les «Forms» que quand la métrique est réglée sur 4/4.

4. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour amener le curseur sur «Step» et tournez la molette TIME/VALUE pour accéder à l'étape suivante.

* Quand vous passez à la mesure suivante, la valeur de la mesure de départ correspondra à la somme des mesures des «Forms» des précédentes étapes.

- * Si vous sélectionnez une étape qui n'est pas complètement éditée, l'écran indiquera «-» au niveau du numéro d'étape. Déplacez le curseur sur une autre valeur, puis tournez la molette TIME/VALUE d'un cran pour l'afficher.



5. Répétez les étapes 3 et 4 ci-dessus pour finaliser le Pattern en fonction de vos besoins.

* Vous pouvez créer jusqu'à 50 étapes.

6. Choisissez «BREAK» pour l'étape finale.

- * Si vous ne prenez pas cette précaution, le Pattern continuera à jouer après la fin du morceau

Changement de la «Form» du Pattern au milieu d'une «Form»

Supposons que vous vouliez insérer F1 (composé d'une mesure) à la quatrième mesure de la Form V1 (composée de 4 mesures):

1. Créez l'étape qui définit V1.

```
02: 4/4  ROCK1-V1
      130.0 002▶
```

2. Passez à l'étape suivante.

3. Définissez F1 et modifiez le réglage de la mesure de départ à une mesure antérieure.

```
03: 4/4  ROCK1- F1
      130.0 005▶
```

4. Appuyez plusieurs fois sur PARAMETER [◀] jusqu'à l'affichage de «DRUM KIT».

```
PATTERN ARRANGE
Drum Kit: ROOM▶
```

5. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le Drum Kit.

Valeurs : STD1, 2: Ensemble standard
 ROOM: Ambiance moderne
 HEAVY: Hard rock
 JAZZ: Jazz
 HIP-HOP: Dance music
 HOUSE: Dance music
 REGGAE: Reggae
 808: TR-808

- * Vous ne pouvez sélectionner qu'un Drum Kit par Pattern. Il n'est pas possible de choisir un Drum Kit différent pour chaque «Form».

6. Pour sauvegarder le Pattern que vous avez créé, voir «Sauvegarde du Pattern», (p. 65).

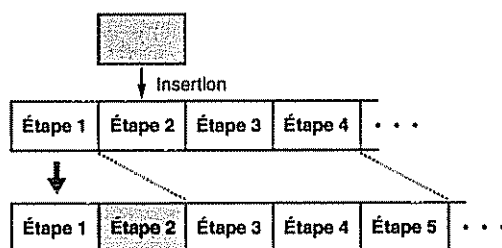
Appuyez sur [PATTERN ARRANGE] ou sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

MEMO

Les Patterns que vous créez ne sont que temporaires. Si vous retournez à l'écran par défaut sans les avoir sauvegardés, et que vous appuyez ensuite sur [PATTERN SELECT] pour afficher l'écran de sélection des Patterns, vous constaterez qu'il porte le nom «TMP», c'est-à-dire temporaire. Toute sélection d'un autre pattern l'effacerait automatiquement.

Insertion d'une étape

Pour insérer une nouvelle étape à l'emplacement de l'étape en cours, procédez comme suit :



- * L'étape insérée prendra le paramétrage de l'étape qu'elle remplace.

1. Appuyez plusieurs fois sur PARAMETER [▶] pour déplacer le curseur sur «INS».

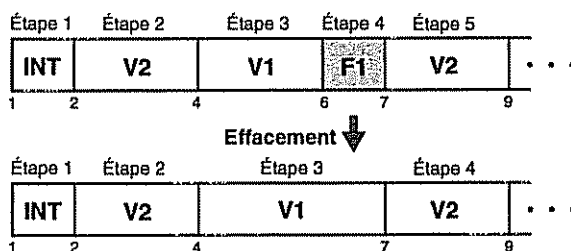
```
PATTERN ARRANGE
◀[INS] [ERS] [DEL A▶
```

2. Pour insérer une étape, appuyez sur [ENTER].

Si vous préférez annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Effacement d'une étape

Cette procédure efface l'étape en cours de sélection. Après cet effacement le nombre de mesures reste le même, et celles qui ont été «effacées» prennent en fait le contenu et les paramètres de l'étape précédente.



1. Appuyez plusieurs fois sur **PARAMETER** [►] pour amener le curseur sur «ERS».

```
PATTERN ARRANGE
◀ [INS] [ERS] [DEL A] ▶
```

2. Pour effacer une étape, appuyez sur **[ENTER]**.
Pour annuler l'opération, appuyez sur **[EXIT]**.

Suppression de toutes les étapes

Cette procédure supprime l'étape 2 et toutes les étapes ultérieures dans le Pattern en cours de création.

«Metro» (le métronome) est affecté à l'étape 1.

1. Appuyez plusieurs fois sur [►] pour amener le curseur sur «DEL ALL».

```
PATTERN ARRANGE
◀ [DEL ALL] [WRITE]
```

2. Appuyez sur **[ENTER]**.
Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît.

```
DELETE ALL
Are you sure?
```

3. Pour effectuer la suppression, appuyez sur **[ENTER]**.
Pour annuler l'opération, appuyez sur **[EXIT]**.

Sauvegarde du Pattern

Pour sauvegarder le Pattern, l'écran de saisie des étapes ou l'écran de sélection du Drum Kit étant affichés, procédez comme suit :

1. Appuyez plusieurs fois sur **PARAMETER** [►] pour amener le curseur sur «WRITE» et appuyez sur **[ENTER]**.

```
WRITE TO [◄]
U02:User Arrange
```

2. Tournez la molette **TIME/VALUE** pour sélectionner la mémoire dans laquelle vous voulez effectuer la sauvegarde.

U01 à U04 : Patterns utilisateur (User) 1 à 4.

SNG: Pattern lié au morceau (Song) en cours.

3. Après avoir choisi cet emplacement mémoire, appuyez sur **[ENTER]**.

Un message de confirmation «Are you sure?» apparaît.

```
WRITE TO U02
Are you sure?
```

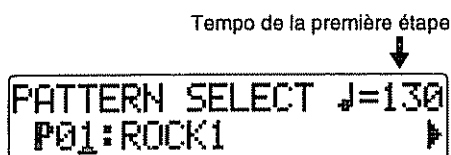
4. Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur **[ENTER]** (**YES**).
Pour annuler l'opération, appuyez sur **[EXIT]** (**NO**).

Sélection d'un Pattern

Pour sélectionner un Pattern, que ce soit pour l'affecter au guide rythmique ou pour en modifier les paramètres, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [PATTERN SELECT].

L'écran de sélection des Patterns apparaît.



2. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le Pattern.

SNG : Le Pattern du song en cours de sélection

U01-U04 : Les Patterns utilisateur de 1 à 4

P01-P50 : Les Patterns Preset de 1 à 50

3. Appuyez sur [PATTERN SELECT] ou sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Copie de Patterns

Pour copier le Pattern en cours de sélection vers une mémoire utilisateur ou vers la mémoire de Song.

1. Appuyez sur [PATTERN SELECT].

L'écran de sélection des Patterns apparaît.

2. Appuyez plusieurs fois sur [PARAMETER] pour amener le curseur sur «WRITE» et appuyez sur [ENTER].

L'écran de sélection de la destination de la copie apparaît.

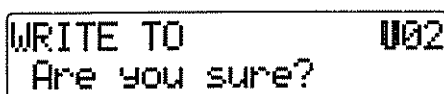


3. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner l'emplacement mémoire de destination de la copie.

U01-U04 : Les Patterns utilisateur de 1 à 4

SNG : Le Pattern du song en cours de sélection

4. Après avoir sélectionné cette destination, appuyez sur [ENTER]. Un écran de confirmation apparaît.



5. Pour effectuer la copie, appuyez sur [ENTER] (YES), pour l'annuler appuyez sur [EXIT] (NO).

Quand la copie est terminée, l'écran de sélection de la destination de la copie réapparaît.

6. Appuyez sur [PATTERN ARRANGE] ou sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Changement du nom d'un Pattern

Pour modifier le nom du Pattern en cours de sélection (Pattern Name), procédez comme suit :

1. Appuyez plusieurs fois sur [PARAMETER] pour amener le curseur sur «NAME» et appuyez sur [ENTER]. L'écran de modification du nom du Pattern apparaît.



2. Utilisez les touches [PARAMETER] pour déplacer le curseur, et tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner les caractères de votre choix.

* Les noms de Pattern peuvent comporter jusqu'à 12 caractères.

3. Après avoir modifié le nom, pensez à effectuer une nouvelle sauvegarde du Pattern (p. 65).

Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

4. Appuyez sur [PATTERN ARRANGE] ou sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

* Vous pouvez passer des majuscules aux minuscules en appuyant sur [ENTER].

Synchronisation avec d'autres unités MIDI

Ce chapitre vous décrit les principes du standard MIDI et la manière de synchroniser votre appareil avec un séquenceur MIDI.

À propos du MIDI

MIDI est l'acronyme de «Musical Instrument Digital Interface». C'est un standard international de communication entre instruments de musique numériques destiné à permettre l'échange d'informations musicales entre instruments électroniques et ordinateurs. Les appareils compatibles avec ce standard peuvent donc échanger des informations en fonction de leurs possibilités, quelle que soit leur marque et quelqu'en soit le modèle.

Prises MIDI

Les messages (données) MIDI sont en principe transmis entre appareils par l'intermédiaire de trois types de connecteurs.

MIDI IN :

Permet la réception de messages MIDI depuis une unité MIDI externe.

MIDI OUT :

Permet l'émission des messages MIDI à partir du BR-532.

MIDI THRU :

Réémet sans les modifier les messages MIDI arrivant sur le connecteur MIDI IN.

* Le BR-532 n'est équipé que d'une prise MIDI OUT.

Canaux MIDI

Le MIDI permet de contrôler indépendamment plusieurs unités différentes à partir d'un même câble, grâce à l'existence de canaux qui permettent de différencier les messages adressés aux uns et aux autres.

Vous pouvez comparer par analogie les canaux MIDI à des chaînes de télévision : bien que l'antenne sur votre toit reçoive simultanément les signaux de plusieurs chaînes, vous n'en sélectionnez et regardez qu'une seule à la fois sur votre téléviseur.

De la même manière, dans le système MIDI, si le canal MIDI d'émission est réglé sur «1», l'appareil récepteur ne pourra interpréter ses signaux que s'il est «accordé» sur le même canal.

À propos des chartes d'implémentation MIDI

Le système MIDI permet la communication entre des instruments électroniques très divers, mais il n'exige pas que tous ces instruments transmettent ou reçoivent tous les types de messages MIDI existants. Chacun ne traitera en fait que les messages susceptibles de lui servir, et ignorera simplement les autres.

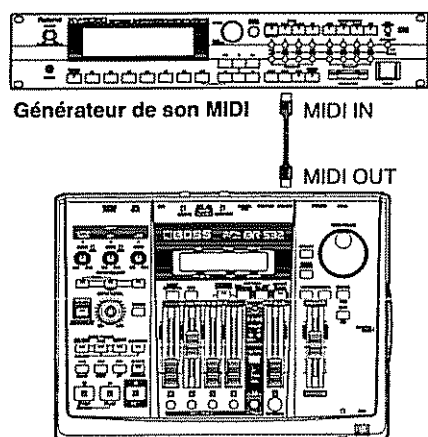
Le mode d'emploi de tout appareil midi comporte donc une «Charte d'implémentation MIDI» qui permet de visualiser rapidement quel type de message peut être transmis ou reçu par lui. Pour relier et faire fonctionner deux appareils MIDI ensemble, vous pouvez utiliser ces pages pour voir quels messages peuvent être utilisés par l'un et par l'autre.

* Pour plus de détails sur l'implémentation MIDI du BR-532, voir «Implémentation MIDI» (p. 111).

Utilisation d'une unité MIDI externe pour assurer le guide rythmique

Utilisez la procédure ci-dessous pour utiliser un générateur de son MIDI externe et choisir d'autres sons pour le guide rythmique.

1. Utilisez un câble MIDI pour relier le BR-532 et votre générateur de son externe (expandeur) comme indiqué dans le schéma ci-dessous :



2. Appuyez sur [UTILITY].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].
4. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner «Rhythm MIDI ch».

SYSTEM
Rhythm MIDI ch: 10

5. Tournez la molette TIME/VALUE pour choisir un canal MIDI d'émission (1 à 16).
Si vous sélectionnez «OFF» les messages de note du guide rythmique ne seront pas transmis en MIDI.
6. Après avoir terminé le paramétrage du guide rythmique, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

MEMO

La correspondance entre les sons du guide rythmique et les numéros de note est donnée dans le tableau ci-après :

Son du guide rythmique	Numéro de note
High	ré #1 (27)
Metronome (click)	la 1 (33)
Metronome (bell)	la #1 (34)
Kick	si 1 (35)
Kick	do 2 (36)
Clave	do #2 (37)
Snare	ré 2 (38)
Cowbell	ré #2 (39)
Snare	mi 2 (40)
Low tom	fa 2 (41)
Closed hi-hat	fa #2 (42)
Mid tom	la 2 (45)
Open hi-hat	la #2 (46)
Crash cymbal	do #3 (49)
High tom	ré 3 (50)
Ride cymbal	ré #3 (51)

Cette répartition est basée sur le standard GS/GM. Au cas où votre générateur de son ne correspondrait pas à ce standard, vous devrez le paramétrer de manière à le faire correspondre à ces numéros de note. Pour plus de détails sur ce paramétrage, reportez-vous au manuel de l'appareil concerné.

* Si vous utilisez un générateur de son externe pour reprendre les sons du guide rythmique, vous devrez utiliser les contrôles de cet appareil pour régler le volume des sons du rythme.

Lecture synchronisée avec un séquenceur MIDI

Le BR-532 peut être synchronisé avec un séquenceur MIDI.

- * Cette synchronisation avec un séquenceur MIDI n'est possible que si vous utilisez le BR-532 en «maître». Il n'est pas possible d'asservir le BR-532 au séquenceur (le BR-532 ne peut pas être «esclave»).

MEMO

Pour tous problèmes concernant le fonctionnement de votre séquenceur MIDI, reportez-vous à son mode d'emploi spécifique.



Pour plus d'information concernant le code MMC (MIDI Machine Control), voir p. 70.

- Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner «Sync Generator» et tournez la molette TIME/VALUE pour paramétrer la synchronisation.

SYSTEM
Sync Generator: OFF

- OFF: Pas de signal de synchronisation émis.
MTC: Émission de MIDI Time Code.
MCK: Émission d'un signal MIDI clock basé sur le tempo défini par le Pattern (p. 62).

- * Si vous avez sélectionné «OFF» ou «MCK», passez à l'étape 6

- Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner «MTC type» et tournez la molette TIME/VALUE pour paramétrer le type du MTC.

SYSTEM
MTC Type: 30

Vérifiez les caractéristiques de votre séquenceur MIDI et réglez en fonction le type de MTC émis par le BR-532.

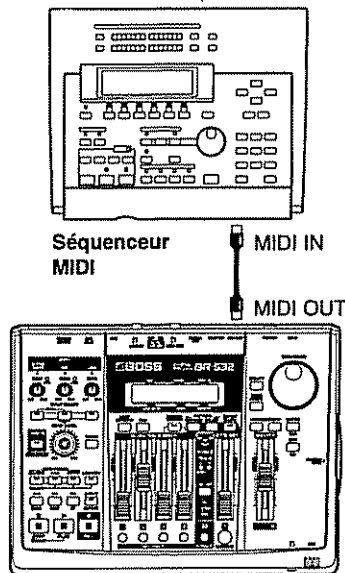
- 30 : 30 frames par seconde «non-drop». Format utilisé par les systèmes audio de type magnétophones analogiques, et en vidéo NTSC noir et blanc (utilisé au Japon et aux États-Unis).
29N : 29,97 frames par seconde «non-drop». Format vidéo NTSC couleur (utilisé au Japon et aux États-Unis).
29D : 29,97 frames par seconde «drop». Format vidéo NTSC broadcast couleur (utilisé au Japon et aux États-Unis).
25 : 25 frames par seconde. Format vidéo SECAM ou PAL, utilisé également en audio et en cinéma (en Europe et dans le reste du monde).
24 : 24 frames par seconde. Utilisé pour la vidéo, l'audio et le cinéma aux États-Unis.

- Après avoir terminé le paramétrage de la synchronisation au niveau du BR-532, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.
- Tout comme vous synchronisez un séquenceur MIDI par un MTC externe, si vous utilisez des variations de tempo, vous pouvez synchroniser le séquenceur externe par le signal MIDI clock externe.
- Mettez votre morceau MIDI en attente de lecture. Dès que le BR-532 commence sa lecture, le séquenceur MIDI démarre en synchronisation avec lui.

Synchronisation de l'unité externe sur le BR-532

Pour synchroniser votre séquenceur MIDI externe sur le BR-532, procédez comme suit :

- Utilisez un câble MIDI pour relier le BR-532 à votre séquenceur comme indiqué dans le schéma ci-dessous :



- Appuyez sur [UTILITY].
- Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].

À propos des formats drop et non-drop

Il y a deux types de formats utilisés par les magnétoscopes NTSC : non-drop et drop. Dans le format non-drop les frames sont lues en continu. Mais pour lire le format NTSC couleur, le format «drop» saute les deux premières frames de chaque minute à l'exclusion des minutes 10, 20, 30, 40, et 50.

Dans la plupart des productions vidéo et audio, le format en frames continues étant plus facile à manipuler, il est privilégié. Mais dans des contextes «broadcast» (télédiffusion), où le time code doit correspondre au décompte de temps en cours, le format «drop» est utilisé.

Utilisation du MMC

MMC est l'acronyme de «MIDI Machine Control». C'est un protocole qui utilise les messages MIDI Système exclusif pour permettre le contrôle à distance des principales fonctions des unités d'enregistrement. Le BR-532 est compatible avec le protocole MMC.

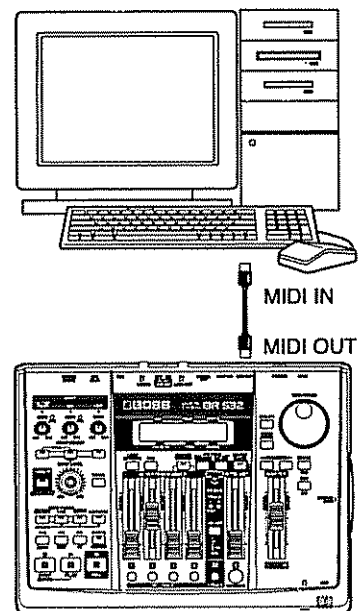
Avec le MMC, le BR-532 peut émettre des commandes PLAY, STOP, et FF vers les unités MIDI qui lui sont reliées, et les commander ainsi complètement à distance.

MEMO

Certains appareils MIDI ne sont pas compatibles avec les fonctionnalités MMC du BR-532. Dans ce cas, vous ne pourrez pas utiliser la procédure ci-après. Pour plus de détails sur la compatibilité MMC du BR-532, reportez-vous à la page «Implémentation MIDI» (p. 111).

Pilotage d'unités compatibles MMC à partir du BR-532

Cette section explique comment effectuer les réglages permettant de synchroniser la lecture avec un programme d'ordinateur compatible MMC et MTC. Commencez par effectuer les branchements comme indiqué dans le schéma ci-dessous :



Le BR-532 sera l'unité maître aussi bien en MMC qu'en MTC. Suivez la procédure ci-après pour commander les opérations de lecture, arrêt, avance rapide et autres à partir du BR-532.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner «MMC Mode» et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir un mode MMC.

```
SYSTEM
MMC Mode:  OFF▶
```

OFF : MMC non transmis.

MASTER : MMC transmis. Le BR-532 pilote l'unité MIDI externe.

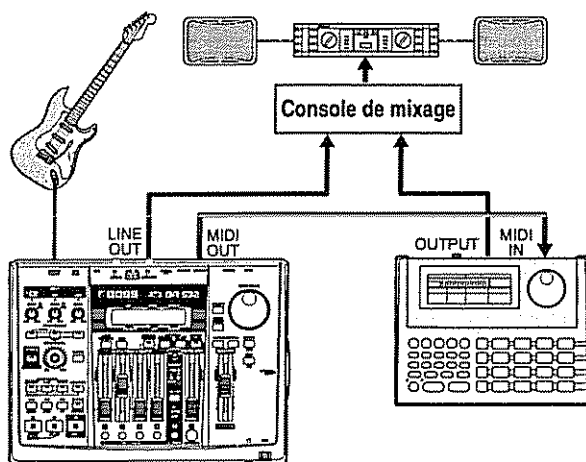
* Pour plus de détails sur les fonctions MMC compatibles avec le BR-532, voir «Implémentation MIDI», (p. 111).

4. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner «Sync Generator» et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir «MTC».
5. Passez au paramétrage de votre logiciel de séquence.
Paramétrez votre logiciel de séquence comme suit (pour plus de détails sur la manière de procéder, reportez-vous à son mode d'emploi spécifique)
MTC : réception
Type MTC : même type que le type MTC sélectionné sur le BR-532
MMC : réception
6. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

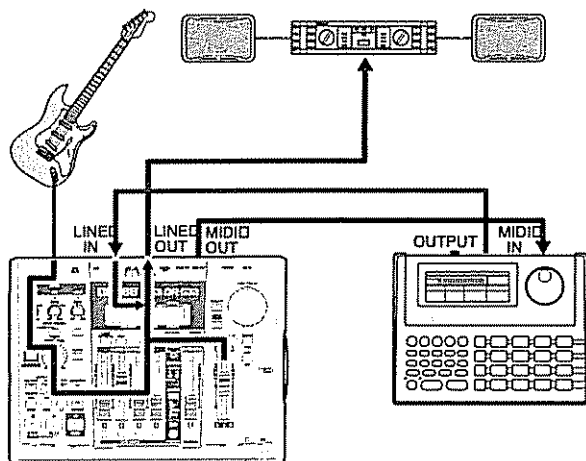
Insertion du son d'une unité MIDI externe dans le BR-532 (AUDIO SUB MIX)

La fonction Audio Sub Mix permet de mixer le signal entrant en LINE IN avec le signal sortant sur LINE OUT. Si vous effectuez une lecture synchronisée entre le BR-532 et une unité MIDI externe, vous pouvez utiliser cette fonction pour mixer le son de l'unité externe avec les sons internes du BR-532 sans avoir recours à une console de mixage externe. Cela vous permet en outre de ne pas avoir à enregistrer préalablement les données audio de cette unité externe dans le BR-532 et d'optimiser ainsi, éventuellement, la gestion de ses pistes.

AUDIO SUB MIX : OFF



AUDIO SUB MIX : ON



Utilisation de la fonction Audio Sub Mix

1. Mettez le sélecteur AUDIO SUB MIX situé en face arrière du BR-532 en position «ON».
2. Réglez le gain d'entrée de l'unité MIDI externe à l'aide du bouton LINE SENS.

NOTE

Même si le sélecteur AUDIO SUB MIX est en position activée (ON), quand vous appuyez sur INPUT SELECT [LINE] pour activer la sélection de source à niveau ligne (témoin allumé), le signal entrant en LINE IN et passant par la console incorporée au BR-532 aura priorité et la fonction Audio Sub Mix ne marchera pas.

Affichage des informations concernant l'enregistrement

Affichage du temps d'enregistrement restant

Pour afficher le temps d'enregistrement écoulé ou le temps d'enregistrement restant dans les écrans d'attente d'enregistrement, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner «Remain Info» et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir «ON» ou «OFF».

```
SYSTEM
Remain Info:  ON▶
```

ON : Affichage du temps d'enregistrement restant, exprimé en minutes.

OFF : Affichage du temps d'enregistrement écoulé.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Affichage de l'espace mémoire libre de la carte

Pour afficher le niveau d'utilisation de la carte-mémoire en service, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «INF» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner le paramètre à afficher.
 - Nom du morceau (song) en cours de sélection

```
SONG INFO
Name: SONG 000▶
```

- Format des données du morceau et mémoire utilisée

```
Type: STANDARD(LV1)
Size: 0.4MB▶
```

- Mémoire restante

```
CARD INFO
Free: 30.5MB
```

* L'espace mémoire est exprimé en Mégaoctets (Mo) : 1 Mo = 1 000 000 d'octets (bytes). Cet affichage est une approximation.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Recherche des points de départ et d'arrêt des morceaux (Scrub/Preview)

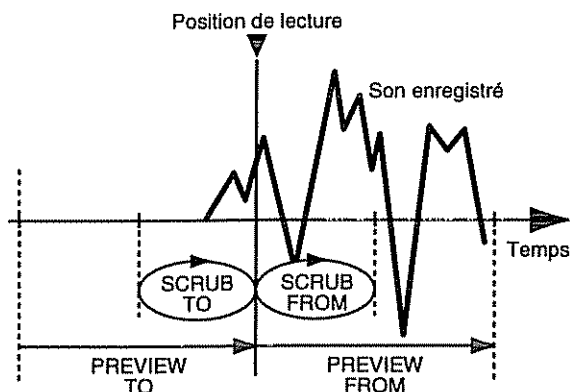
Fonction Scrub

Pendant l'édition d'un son, vous pouvez avoir besoin de savoir très exactement où il commence, et vous pouvez aussi avoir besoin de savoir où commence un enregistrement automatique en punch-in.

Pour retrouver ces points avec précision, le BR-532 dispose de la fonction Scrub qui permet, en lecture, d'examiner en boucle (scruter) la portion d'enregistrement située juste avant la position en cours de lecture (45 ms). En combinant cette fonction avec la fonction Preview, vous pouvez examiner une section légèrement antérieure (1 s) pour retrouver les ruptures entre phrases (p. 75).

Fonction Preview

La fonction Preview permet de lire une zone allant de une seconde avant à une seconde après la position en cours. En l'associant à la fonction Scrub et en déplaçant lentement la position de lecture au sein du morceau, il devient facile de trouver le point exact de transition entre une phrase musicale et la suivante. Pour plus de détails sur l'utilisation combinée des fonctions Scrub et Preview, voir «Utilisation des fonctions Scrub et Preview pour rechercher la fin du morceau» (p. 75).



Recherche du point de départ du morceau

1. Maintenez la touche [STOP] enfoncée et appuyez sur [PLAY].

Le témoin du bouton [PLAY] clignote et la fonction de recherche (Scrub) démarre.

Le niveau de la piste en cours apparaît alors sur l'écran.

Les mentions "→|" (SCRUB TO) et "|→" (SCRUB FROM) affichées à la place du TEMPO sur l'écran donnent la position des points de scrub par rapport à la position en cours.

Reportez-vous au paragraphe suivant pour savoir comment les déplacer.

SCRUB TO

```
00:00:00-00.0 GTRP01  
INP →| 001-01
```

SCRUB FROM

```
00:00:00-00.0 GTRP01  
INP |→ 001-01
```

ASTUCE

Quand le curseur se trouve sous le point de scrub, vous pouvez le modifier simplement à l'aide de la molette TIME/VALUE.

2. Sélectionnez la piste sur laquelle vous voulez opérer la recherche en appuyant sur son bouton REC TRACK.
3. Tournez doucement la molette TIME/VALUE pour déplacer la position de lecture et trouver le point de départ exact de la phrase musicale (par exemple quand le premier son est émis).
4. Quand vous avez trouvé ce point, appuyez sur [STOP] pour arrêter la recherche «scrub».

ASTUCE

Vous pouvez appuyer sur le bouton [LOCATOR] pour mémoriser cette position afin de pouvoir la retrouver facilement.

Modification des points de recherche (Scrub)

Vous pouvez régler le point de Scrub soit avant soit après la position en cours.

Pour modifier la position du point de Scrub, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SCR» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner «FROM/TO» et tournez la molette TIME/VALUE pour modifier la position des points de Scrub.



TO : Recherche avant la position en cours.

FROM : Recherche après la position en cours.

4. Après avoir terminé les réglages, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Utilisation des fonctions Scrub et Preview pour rechercher la fin du morceau

Activation de la fonction Preview

Vous devez commencer par activer la fonction Preview.

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour déplacer le curseur sur «SCR» et appuyez sur [ENTER].
3. Utilisez les touches PARAMETER [◀] [▶] pour sélectionner «Preview SW» et tournez la molette TIME/VALUE pour activer cette fonction (ON).



Vous activez ainsi la fonction Preview.

4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Recherche de la fin du morceau

1. Maintenez le bouton [STOP] enfoncé et appuyez sur [PLAY].

Le témoin [PLAY] clignote et la recherche «scrub» démarre.

Si l'option «Preview SW» est activée (ON), l'appui sur la touche [REW] pendant la recherche ramène à la position antérieure d'une seconde par rapport à la position en cours ; l'appui sur la touche [FF] (ou [PLAY]) de la même manière provoque le lecture d'une seconde de musique à partir de la position en cours.

2. Utilisez la fonction Preview en mode Scrub pour rechercher le point où la musique s'arrête.

Tournez doucement la molette TIME/VALUE pour déplacer la position de lecture et trouver la fin exacte de la phrase.

Vous pouvez utiliser la touche [REW] pour vérifier que la phrase n'est pas simplement coupée par l'arrêt de la lecture.

3. Quand vous avez trouvé la fin exacte du morceau, appuyez sur [STOP] pour sortir du mode de recherche.



Vous pouvez appuyer sur le bouton [LOCATOR] pour mémoriser cette position afin de pouvoir la retrouver facilement.

Accordage d'un instrument (Tuner)

Le BR-532 dispose d'un accordeur chromatique incorporé permettant d'accorder rapidement votre instrument sans le débrancher. Cette fonction convient aussi bien aux guitares électriques qu'aux basses.

L'exemple ci-après concerne l'accordage d'une guitare.

Activation de l'accordeur

- * La lecture et l'enregistrement ne sont pas possibles pendant l'accordage.

Avant de commencer, vérifiez les points suivants :

- ☐ Votre guitare est bien branchée sur le connecteur GUITAR/BASS INPUT.
- ☐ Le témoin du bouton GUITAR/BASS est allumé.
- ☐ Le gain GUITAR/BASS INPUT SENS est réglé correctement (voir «Réglage du niveau d'entrée» (p. 30)).

Si le témoin [GUITAR/BASS] est éteint, appuyez sur le bouton [GUITAR/BASS] de la section INPUT SELECT pour l'allumer.

1. Appuyez sur [TUNER] pour basculer l'affichage sur l'écran de l'accordeur.



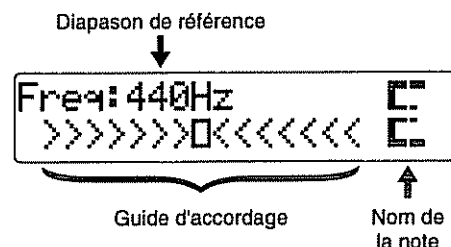
2. Pour désactiver l'accordeur, appuyez à nouveau sur [TUNER]. L'écran par défaut réapparaît.

MEMO

Si vous ne voulez pas écouter le son en cours d'accord (mais procéder visuellement), réduisez soit le niveau de INPUT LEVEL, soit celui du fader MASTER.

Affichage écran pendant l'accordage

Dans l'écran d'accordage du BR-532, le diapason de référence apparaît à la partie supérieure de l'écran et le nom de la note à sa partie droite. Les témoins servant à l'accordage sont affichés sur la ligne inférieure et indiquent le décalage entre la hauteur réelle et la référence.



Si la différence entre les deux est inférieure à +/-50 centièmes de demi-ton, le guide d'accordage affiche l'écart. Poursuivez l'ajustage jusqu'à ce que le centre de l'affichage devienne opaque (■).

Procédure d'accordage

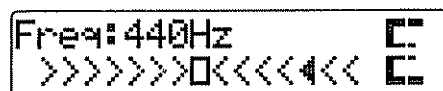
1. Jouez à vide la corde que vous voulez accorder.
L'écran indique le nom de la note la plus proche du son que vous venez d'émettre.
- * Jouez de manière très «propre» une seule note sur la corde à accorder.
2. Accordez l'instrument jusqu'à ce que la note correspondant au nom de la corde apparaisse sur l'écran (en notations anglo-saxonnes : A = la, B = si etc.).

Accordage standard

	6e corde	5e corde	4e corde	3e corde	2e corde	1ere corde
Guitare	E	A	D	G	B	E
Basse			E	A	D	G

3. Continuez à accorder jusqu'à ce que la case située au centre de la zone d'accord soit contrastée (■).
À partir du moment où la hauteur de la corde est comprise dans une zone de +/-50 centièmes de demi-ton de la hauteur juste, l'écran indique graphiquement l'écart.

- Quand la corde est trop haute (#)



- Quand la corde est accordée



- Quand la corde est trop basse (b)



4. Répétez les étapes 1 à 3 pour accorder chaque corde.

- * Quand vous accordez une guitare équipée d'un vibrato, l'accordage d'une corde peut provoquer le désaccordage des autres. Dans ce cas vous devez procéder par approximations successives, reprenant plusieurs fois l'accordage de toutes les cordes.

Étude de morceaux difficiles (fonction «Phrase Trainer»)

Le BR-532 dispose d'une fonction «Phrase Trainer» destinée à l'étude de fragments difficiles. Elle consiste à enregistrer un fragment au niveau des entrées (issu de lecteurs CD ou MD) et à le rejouer en boucle pour en permettre l'étude. Vous avez la possibilité de ralentir le tempo ou de supprimer les instruments solos situés au centre du champ stéréo afin de ne travailler qu'avec l'accompagnement.

Opérations préalables à l'utilisation du Phrase Trainer

1. Enregistrez le morceau à copier sur les pistes 3 et 4.
voir «Enregistrement» (p. 33).
 - * Il n'est pas possible d'enregistrer pendant l'utilisation du Phrase Trainer (fonctions Time Stretch ou Center Cancel). Par ailleurs le Phrase Trainer ne peut être utilisé que sur les pistes 3 et 4.
 - * Il n'est pas possible d'utiliser d'effets en boucles départ/retour (p. 42) pendant l'utilisation du Phrase Trainer (Time Stretch ou Center Cancel).
2. Créez une boucle sur la portion du morceau à travailler.
Cela vous aidera à vous concentrer sur les parties difficiles. Voir «Lecture en boucle» (p. 38).

L'appui sur la touche [PHRASE TRAINER] active/désactive la fonction (témoin allumé/éteint selon le cas).

- * Si vous désactivez à la fois les fonctions Time Stretch et Center Cancel, il ne s'allume pas.

Ralentissement du tempo (fonction «Time Stretch»)

Cette fonction permet de ralentir le fragment à travailler à la moitié du tempo original sans changer sa hauteur.

1. Appuyez sur [PHRASE TRAINER].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour sélectionner «Time Stretch» et tournez la molette TIME/VALUE pour activer la fonction (ON).

PHRASE TRAINER
Time Stretch: ON▶

ON: Réduit de moitié la vitesse de lecture sans changement de hauteur.

OFF: Pas de changement de hauteur ni de vitesse.

Annulation des sons positionnés au centre (Fonction «Center Cancel»)

La fonction «Center Cancel» permet d'annuler dans une certaine mesure le son des instruments positionnés au centre du champ stéréo (voix ou guitares solo, par exemple). Vous pouvez ainsi travailler uniquement avec l'accompagnement ou la rythmique.

- * Selon la manière dont l'enregistrement initial a été réalisé, cette annulation peut se révéler plus ou moins efficace.

1. Appuyez sur [PHRASE TRAINER] (le témoin s'allume).

PHRASE TRAINER
Center Cancel: ON▶

2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour sélectionner «Center Cancel» et tournez la molette TIME/VALUE pour activer la fonction (ON)

ON: Annulation du son positionné au centre.

OFF: Lecture normale.

Si l'annulation ne donne pas les résultats escomptés ou si vous voulez renforcer le son des basses, passez aux étapes suivantes.

3. Pour renforcer le son des basses, utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour sélectionner «Low Boost» et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir une valeur permettant un meilleur rendu des basses.

CENTER CANCEL
Low Boost 3▶

- * Selon la manière dont l'enregistrement initial a été réalisé, ce renforcement peut se révéler plus ou moins efficace.

4. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour sélectionner «Center Cancel» et tournez la molette TIME/VALUE pour régler la diminution de volume du son positionné au centre.

CENTER CANCEL
Center Adjust: L01

5. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

- * Il est tout à fait possible d'utiliser simultanément les fonctions «Time Stretch» et «Center Cancel».

Utilisation des effets en insertion

Le BR-532 dispose de deux processeurs d'effets incorporés : un effet en insertion, et un effet en boucle départ/retour. Les deux types peuvent être utilisés simultanément, et vous pouvez paramétrer l'un et l'autre de manière détaillée en fonction de vos besoins.

Ce chapitre est dédié à l'étude des différents paramètres des effets en insertion et à la sauvegarde de leur état modifié.



Voir aussi «Qu'est-ce qu'un effet en insertion ?» (p. 31) et «À propos des boucles d'effets» (p. 42).



Les effets en insertion ne sont pas appliqués pendant l'enregistrement, mais ultérieurement pendant le mixage des différentes pistes. Voir «Modification de la position de l'effet dans le trajet audio» (p. 81).

Patches et Banks d'effets

Les effets utilisés par les effets en insertion et leurs paramètres sont regroupés sous l'appellation de «Patches».

Le BR-532 dispose d'un certain nombre d'effets présélectionnés (Preset) destinés aux voix ou aux instruments. Ils sont regroupés par catégorie et par type de source en ensembles appelés «banks».

	INPUT SELECT			
	GUITAR/BASS	MIC	LINE	SIMUL
	Bank Guitar	Bank Mic	Bank Line	Bank Simul
Patches User →	U01 ⋮ U30	U01 ⋮ U10	U01 ⋮ U10	U01 ⋮ U10
Patches Song →	S01 ⋮ S30	S01 ⋮ S10	S01 ⋮ S10	S01 ⋮ S10
Patches Preset →	P01 ⋮ P30	P01 ⋮ P10	P01 ⋮ P10	P01 ⋮ P10

Le BR-532 permet de changer automatiquement de Bank en utilisant les boutons INPUT SELECT. L'appui sur le bouton [GUITAR/BASS], par exemple appelle la Bank des effets pour guitares, et l'appui sur le bouton [LINE] appelle la Bank des effets dédiés aux entrées à niveau ligne.

Au sein de chaque Bank, les effets sont ensuite regroupés selon les catégories ci-après :

Patches Preset (P)

Patches contenant des données préenregistrées. Ces données peuvent être modifiées, mais vous ne pouvez pas créer de nouveaux Patches Preset.

Patches User (U)

Ces Patches «utilisateur» peuvent être réécrits et sont conservés en mémoire interne. Si vous avez créé un Patch et que vous voulez pouvoir l'utiliser dans un autre Song que celui dans lequel vous l'avez créé, la meilleure solution est de l'enregistrer en mémoire utilisateur (User).

Patches Song (S)

Comme pour les Patches «User», les Patches «Song» peuvent être réécrits : leurs données sont, par contre, associées à un Song et sont sauvegardées sur la carte mémoire et non en mémoire interne. Cette solution est pratique si vous avez créé un patch pour une utilisation spécifique dans un morceau, permettant alors de l'avoir à disposition quand vous rechargez ce morceau.

* La sélection des Patches «Song» (S) est impossible si une carte mémoire n'est pas insérée dans l'appareil.



Par défaut, le BR-532 est livré avec des programmes de mémoires utilisateur (U) identiques à ceux des mémoires preset (P).



Quand vous créez un nouveau morceau (Song), des copies des patches utilisateur (U) sont effectuées dans les patches Song (S) pour chaque Bank.

Edition des paramètres d'effets en insertion

Pour créer un nouveau programme d'effet, vous devez d'abord sélectionner un Patch existant aussi proche que possible de l'effet désiré, puis modifier ses paramètres. Pour conserver ensuite ces réglages, vous devrez le sauvegarder en tant que Patch User ou Song.

1. Appuyez sur [EFFECTS].

L'écran des réglages d'effets apparaît.

```
JC Clean      GTRP01
[EDIT] [WRITE]
```

2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur dans la partie supérieure droite de l'écran et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la Bank et le numéro du Patch.

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «EDIT» et appuyez sur [ENTER].

L'écran d'édition des effets apparaît avec l'algorithme actuel (ordre d'enchaînement des effets).

```
COSM GTR AMP
[CMF]-[FRE]-[SF]-[▶]
```

■ Si vous sélectionnez des Patches de la Bank SIMUL, les écrans «GTR» et «MIC» apparaissent à la place de «EDIT».

Déplacez le curseur sur «GTR» pour modifier un effet guitare ou sur «MIC» pour modifier un effet micro et appuyez sur [ENTER].

```
VO+GT.AMP    SIMP01
[GTR]-[MIC]-[COPY]
```



En appuyant sur [ENTER] quand le curseur est sur le numéro de Bank ou de Patch, vous pouvez accéder directement à l'écran d'édition.

4. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur chaque effet et tournez la molette TIME/VALUE pour l'activer ou le désactiver.

Les noms des effets activés sont affichés en majuscules, et les noms des effets désactivés en minuscules.

Activez les effets que vous voulez utiliser.

```
COSM GTR AMP
◀[ns]-[mod]=[DLY] [▶]
```

↑ ↑
 [Modulation] [Delay]
 désactivé (OFF) activé (ON)

5. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur l'effet dont vous voulez modifier les paramètres et appuyez sur [ENTER].

L'écran d'édition des paramètres individuels des effets apparaît.

```
Delay
Type:                      SINGLE▶
```

6. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour sélectionner un paramètre et tournez la molette TIME/VALUE pour en modifier la valeur.

7. Pour éditer un autre effet, appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran précédent et répétez les étapes 5 et 6.

MEMO

Pour sauvegarder ces modifications, voir «Sauvegarde des paramètres d'effets (Write)», ci-après.

- * L'édition des paramètres d'effets n'est que temporaire. Si vous quittez l'écran d'édition sans avoir sauvegardé vos réglages, la mention «TMP» apparaîtra à côté du numéro de Bank. Vous pouvez alors appuyer sur [ENTER] pour revenir à l'écran d'édition des effets. Pour procéder à la sauvegarde, voir «Sauvegarde des paramètres d'effets (Write)», ci-après.

Attention : si vous sélectionnez un nouveau Patch d'effet alors que la mention «TMP» est affichée, les modifications que vous aurez effectuées seront effacées et l'effet reviendra à ses réglages originaux.

Sauvegarde des paramètres d'effets (Write)

Pour choisir un nouveau nom (Patch name) et sauvegarder votre effet modifié dans un nouveau Patch, procédez comme suit :

- * Il n'est pas possible d'effectuer de sauvegarde pendant que l'appareil est en lecture ou en enregistrement.

1. Choisissez un nom pour le Patch.

- * Si vous ne voulez pas changer le nom du patch, passez à l'étape 4.

Au sein de l'écran d'édition des effets, utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «NAME» et appuyez sur [ENTER].

L'écran de saisie des noms (FX Name) apparaît.

```
FX NAME      HIJKL
[JET FLANGER] ↑
```

2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur en face de chaque caractère et utilisez la molette TIME/VALUE pour faire défiler les caractères.

3. Quand le nom a été saisi, appuyez sur [EXIT] pour revenir deux écrans en arrière à la page d'édition des effets (Effect Edit).

4. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «WRITE» et appuyez sur [ENTER].

L'écran de sauvegarde (Write) apparaît.

```
WRITE TO:    [#]
GTR001:JC Clean
```

5. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur et utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le Bank et le numéro de Patch dans lequel vous voulez sauvegarder le nouvel effet.

6. Après avoir sélectionné la destination, appuyez sur [ENTER].

Quand la sauvegarde est terminée, l'écran par défaut réapparaît.

Modification de la position de l'effet dans le trajet audio

Par défaut, l'effet est inséré immédiatement après la source, ce qui permet d'enregistrer et de monitorer directement le son traité. Vous pouvez toutefois choisir de modifier cette position de l'effet dans le trajet audio. Pour cela, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [UTILITY].

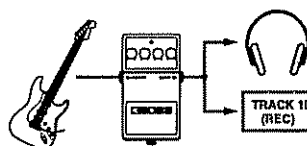
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «EFX» et appuyez sur [ENTER].

```
Insert. Mode:
INPUT<NORMAL>
```

3. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner l'option «Insert Mode» :

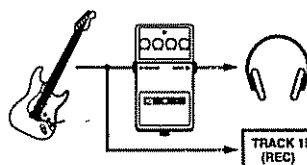
INPUT (NORMAL) :

Le son est monitoré et enregistré après être passé par l'effet en insertion. C'est le mode par défaut que vous utiliserez généralement.



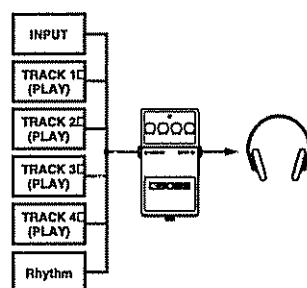
INPUT (REC DRY) :

Le son est monitoré après être passé par l'effet, mais l'enregistrement est réalisé sans effet (son non traité).



MASTER :

Permet d'appliquer l'effet à tous les sons pendant le mixage, obtenir un effet spécial à partir d'un effet ou effectuer des opérations en parallèle.



4. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Utilisation des effets en boucle départ/retour (Loop)

Ce chapitre est consacré à l'édition des paramètres des effets en boucle départ/retour (chorus/doubling/reverb).



Pour plus de détails sur les effets en boucle départ/retour, voir «À propos des boucles d'effets» (p. 42).

MEMO

Les effets en boucle départ/retour n'ont pas de «Patches», leurs paramètres sont sauvegardés avec les données des morceaux (Songs).

MEMO

Pour sauvegarder ces paramètres dans le morceau en cours, maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [REC].

Choix de l'effet en boucle départ/retour

* Vous ne pouvez utiliser qu'un seul effet (chorus, doubling, ou reverb) à la fois.

1. Appuyez sur [LOOP EFFECTS].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour afficher «Fx Type».

LOOP:
◀Fx Type: REVERB▶

3. Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner «CHORUS», «DOUBL'N», ou «REVERB».
4. Vous pouvez sélectionner les paramètres avec les touches PARAMETER [◀][▶] et en modifier la valeur avec la molette TIME/VALUE.

LOOP:
◀Type: ROOM▶



Voir «Paramètres des effets en boucle départ/retour (Loop)» (p. 85).

5. Quand les réglages sont terminés, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Doubling

Pour donner une meilleure répartition spatiale à un son de guitare, vous pouvez l'enregistrer simultanément sur deux pistes différentes, puis utilisez le panoramique pour écarter le son. Cette opération porte le nom de «doubling».

L'effet «DOUBL'N» permet d'obtenir cet effet après coup même sur des enregistrements mono, et économisant ainsi vos pistes d'enregistrement.

Paramétrage de l'effet en boucle départ/retour

Pour modifier le niveau du signal envoyé par chaque piste à l'effet en boucle départ/retour (send level), et par conséquent l'importance de l'effet qui lui est appliqué, procédez comme suit :

1. Appuyez sur [LOOP EFFECTS].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour accéder à l'écran des niveaux de départ.

LOOP: 1 2 3 4
◀ 10 10 10 10 ▶

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour amener le curseur sur le niveau à modifier, et tournez la molette TIME/VALUE pour changer cet envoi pour chaque piste.

MEMO

En appuyant sur PARAMETER [◀], vous pouvez aussi accéder à l'écran de sélection des niveaux de départ de la source et du guide rythmique.

LOOP: IN RHYTHM
0 0▶

Pour régler le niveau de départ de la source, déplacez le curseur sur «IN». Pour le guide rythmique, déplacez-le sur «RHYTHM». La valeur peut être modifiée à l'aide de la molette TIME/VALUE.

4. Quand vous avez terminé le réglage des niveaux d'envoi, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à l'écran par défaut.

Réinitialisation des paramètres du BR-532

Réinitialisation générale du BR-532

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «INI» et appuyez sur [ENTER].

```
INITIALIZE  SYSTEM
[SYS] [PTN] [EFX] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «IALL» et appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît :

```
INITIALIZE ALL
Are you sure?
```

4. Pour poursuivre la réinitialisation, appuyez sur [ENTER] (YES).

Pour l'annuler, appuyez sur [EXIT] (NO).

Si vous avez appuyé sur [ENTER], la réinitialisation commence.

Quand elle est terminée, l'écran par défaut réapparaît.



ASTUCE

Vous pouvez aussi réinitialiser tous les réglages en maintenant les boutons INPUT SELECT [GUITAR/BASS], [MIC], et [LINE] enfoncés à la mise sous tension, puis en appuyant sur [ENTER].

Réinitialisation des paramètres systèmes

Pour réinitialiser les paramètres systèmes, procédez comme suit :



Les valeurs initiales pour chaque paramètre sont données dans la «Liste des paramètres» (p. 107).

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «INI» et appuyez sur [ENTER].

```
INITIALIZE  SYSTEM
[SYS] [PTN] [EFX] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «SYS» et appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît :

```
INITIALIZE SYSTEM
Are you sure?
```

4. Pour poursuivre la réinitialisation, appuyez sur [ENTER] (YES).

Pour l'annuler, appuyez sur [EXIT] (NO).

Si vous avez appuyé sur [ENTER], la réinitialisation commence.

Quand elle est terminée, l'écran par défaut réapparaît.

Réinitialisation des paramètres d'effets

Pour réinitialiser les paramètres d'effets, procédez comme suit :



Les valeurs initiales pour chaque paramètre sont données dans la «Liste des paramètres» (p. 107).

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «INI» et appuyez sur [ENTER].

```
INITIALIZE  SYSTEM
[SYS] [PTN] [EFX] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «EFX» et appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît :

```
INITIALIZE EFFECT
Are you sure?
```

4. Pour poursuivre la réinitialisation, appuyez sur [ENTER] (YES).
Pour l'annuler, appuyez sur [EXIT] (NO).
Si vous avez appuyé sur [ENTER], la réinitialisation commence.
Quand elle est terminée, l'écran par défaut réapparaît.

Réinitialisation des motifs utilisateur du guide rythmique

Pour réinitialiser les Patterns «User» 1 à 4 du guide rythmique, procédez comme suit (après initialisation, le métronome sera sélectionné) :

1. Appuyez sur [UTILITY].
2. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «INI» et appuyez sur [ENTER].

```
INITIALIZE  SYSTEM
[SYS] [PTN] [EFX] ▶
```

3. Utilisez les touches PARAMETER [◀][▶] pour déplacer le curseur sur «PTN» et appuyez sur [ENTER].

Un message de confirmation apparaît :

```
INITIALIZE  PATTERN
Are you sure?
```

4. Pour poursuivre la réinitialisation, appuyez sur [ENTER] (YES).
Pour l'annuler, appuyez sur [EXIT] (NO).
Si vous avez appuyé sur [ENTER], la réinitialisation commence.
Quand elle est terminée, l'écran par défaut réapparaît.

Paramètres des effets en boucle départ/retour (Loop)

CHORUS/DOUBL'N/REVERB

Vous avez le choix entre chorus, doubling, et reverb.

Effect Type

Détermine le type de l'effet :

CHORUS :

Un son légèrement décalé en hauteur avec le son direct est ajouté pour lui donner plus d'épaisseur et de dispersion.

DOUBL'N :

Un son légèrement décalé dans le temps avec le son direct permet d'obtenir une impression de sources multiples jouant ensemble (effet de «doublage»). Le son retardé est dirigé vers l'autre côté du champ stéréo.

REVERB :

La réverbération (ou «réverb») est un effet naturel résultant des réflexions du son sur les parois d'une pièce et qui s'atténuent dans le temps plus ou moins rapidement en fonction de la distance et de la nature des matériaux ou du mobilier. Elle peut être simulée de manière numérique et donner l'impression d'une diffusion dans une pièce de grandes dimensions.

<Sélection «CHORUS»>

Rate (0-100)

Vitesse ou fréquence de l'effet de chorus.

Depth (0-100)

Profondeur ou amplitude de l'effet de chorus.

Pre Delay (0.5-50.0 ms)

Retard entre le son direct et l'apparition du son traité.

Separation (0-100)

Réglage de la diffusion.

Effect Level (0-100)

Volume du son traité.

<Sélection «DOUBL'N»>

Delay Time (0.5-50.0 ms)

Réglage du temps de retard.

Effect Level (0-100)

Volume du son retardé.

<Sélection «REVERB»>

Reverb Type

Type de la réverbération :

ROOM:

Simulation de la réverbération d'une petite pièce.

HALL:

Simulation de la réverbération d'une salle de concert.

Reverb Time (0.1-10.0)

Temps de réverbération.

Reverb Tone (-12-+12)

Tonalité de la réverbération.

Effect Level (0-100)

Volume du son réverbéré.

Liste des algorithmes d'effets en insertion

Cette section décrit les algorithmes des effets pouvant être utilisés en insertion.

Les algorithmes qui peuvent être sélectionnés diffèrent pour chaque Bank.

Pour sélectionner un algorithme, commencez par sélectionner le Bank d'effet qui le contient, puis reportez-vous à la «Liste des Patches d'effets» située à la fin du manuel et sélectionnez un Patch qui utilise cet algorithme.

Pour plus de détails sur la sélection des Banks et des Patches, voir «Édition des paramètres d'effets en insertion» (p. 80).

Pour en savoir plus sur chaque effet, voir «Fonctions des paramètres d'effets en insertion» (p. 89).

—: Mono

=: Stéréo

BANK: GUITAR/BASS

1. COSM GUITAR AMP

Multi-effet destiné aux guitares électriques. Fournit un son d'ampli à partir de deux simulateurs de préampli et d'enceintes.

- * L'utilisation éventuelle du «Phaser» rendra la sortie monophonique.

[COMP]--[PRE]--[SP]--[NS]--[MOD]=[DLY]

Compressor

PreAmp

Speaker Simulator

Noise Suppressor

Modulation

- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan

Delay

2. ACOUSTIC SIM

Multi-effet destiné à obtenir le son d'une guitare acoustique à partir d'une guitare électrique.

[ASIM]--[COMP]--[EQ]--[NS]--[MOD]=[DLY]

Acoustic Guitar Simulator

Compressor

3Band Equalizer

Noise Suppressor

Modulation

- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan

Delay

3. BASS SIM

Simulation d'un son de guitare basse à partir d'une guitare électrique. Non compatible avec le jeu en accords.

[BSIM]--[COMP]--[NS]

Bass Simulator

Compressor

Noise Suppressor

4. ACOUSTIC GUITAR

Multi-effet dédié aux guitares acoustiques. Sert également sur les guitares électro-acoustique branchées à niveau ligne, auxquelles il donne un son chaud, similaire à celui capté par un micro externe.

[ACP]–[COMP]–[NS]=[DLY]

Acoustic Processor
Compressor
Noise Suppressor
Delay

5. BASS MULTI

Multi-effet dédié aux basses électriques. Adapté à la création des sons de basse standards.

[CMP/DEF]–[ENH]–[EQ]–[NS]–[MOD]=[DLY]

Compressor/Defretter
- Compressor
- Defretter
Enhancer
4Band Equalizer
Noise Suppressor
Modulation
- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan
Delay

6. COSM BASS AMP

Multi-effet destiné aux guitares basses. Simule un son d'ampli basse à partir d'un simulateur de préampli et d'un simulateur d'enceintes.

[COMP]–[PRE]–[SP]–[NS]=[DLY]

Compressor
PreAmp
Speaker Simulator
Noise Suppressor
Delay

BANK: MIC

7. VOCAL MULTI

Multi-effet dédié aux voix. Propose la plupart des effets de base pour le traitement de la voix.

[COMP]–[DES/ENH]–[EQ]–[NS]–[MOD]=[DLY]

Compressor
De-esser/Enhancer
- De-esser
- Enhancer
4Band Equalizer
Noise Suppressor
Modulation
- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan
Delay

8. VOICE TRANSFORMER

Effet dédié aux transformations de voix : contrôle les formants et permet la création de timbres originaux.

[VT]

Voice Transformer

BANK: LINE

9. STEREO MULTI

Algorithme contenant sept types d'effets totalement stéréo.

[COMP]=[EQ]=[NS]=[MOD]=[DLY]

Compressor
4Band Equalizer
Noise Suppressor
Modulation
- Flanger
- Chorus
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan
Delay

10. LO-FI BOX

Permet de dégrader le son de diverses manières, simulant le son d'un récepteur radio à modulation d'amplitude, ou de disques vinyls voire de gramophones, et allant jusqu'à des déformations extrêmes produites par le processeur Lo-Fi Digital.

[LOFI]=[NS]

Lo-Fi
Noise Suppressor

BANK: SIMUL

11. GT.AMP

Algorithme destiné à un enregistrement simultané d'une voix et d'une guitare électrique. Pour la partie guitare, il permet la modélisation d'un ampli à partir d'un simulateur de préampli et d'un simulateur d'enceintes.

● GTR
[COMP]-[PRE]-[SP]-[NS]

● MIC
[COMP]-[NS]

● GTR
Compressor
PreAmp
Speaker Simulator
Noise Suppressor

● MIC
Compressor
Noise Suppressor

12. VO+AC.SIM

Algorithme destiné à l'enregistrement simultané d'une voix et d'une guitare électrique. Pour la partie guitare, il permet d'obtenir un son de guitare acoustique à partir d'une guitare électrique.

● GTR
[ASIM]-[COMP]-[NS]-[DLY]

● MIC
[COMP]-[NS]-[DLY]

● GTR
Acoustic Guitar Simulator
Compressor
Noise Suppressor
Delay

● MIC
Compressor
Noise Suppressor
Delay

Fonctions des paramètres d'effets en insertion

Acoustic Guitar Simulator (simulateur de guitare acoustique)

Effet permettant d'utiliser une guitare électrique pour produire des sons similaires à ceux d'une guitare acoustique. L'effet sera plus facile à maîtriser si vous mettez le sélecteur de micros de votre guitare vers l'avant.

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet de simulation de guitare acoustique

Pick Up Type (SINGLE, HUMBUCK)

Sélection du type de micro captant le son (simple ou double bobinage).

Character

Choix du timbre simulé :

STD (STANDARD):

Guitare acoustique standard.

JUMBO:

Guitare acoustique à grosse caisse. Son puissant dans les graves.

ENHANCE:

Guitare acoustique à attaque plus franche, assurant une meilleure présence dans la plupart des situations.

PIEZO:

Simulation du son du micro piezo installé sur une guitare électroacoustique. Présente un certain niveau de compression pendant l'attaque.

Top-Hi (-100-+100)

Règle le niveau du son direct des cordes. Agit sur le contenu des harmoniques.

Top-Mid (-100-+100)

Règle le niveau d'interférence avec les cordes créé par la table d'harmonie. Agit sur la sensation d'attaque.

Body (-100-+100)

Règle le niveau de la résonance créée par la caisse. Agit sur la douceur et l'épaisseur du son caractéristiques des guitares acoustiques.

Level (0-100)

Niveau de sortie du simulateur de guitare acoustique.

Si Top-Hi, Top-Mid, et Body sont tous à «-100», il n'y a pas de son en sortie.

Acoustic Processor (processeur acoustique)

Simulation permettant de transformer le son du micro d'une guitare électrique en un son riche et similaire à celui d'un micro placé en face de la guitare. Le résultat est meilleur en stéréo.

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation du processeur acoustique.

Body (0-100)

Règle le niveau de la résonance créée par la caisse. Agit sur la douceur et l'épaisseur du son caractéristiques des guitares acoustiques.

Mic Distance (0-100)

Simule l'éloignement du micro capturant le son par rapport à la guitare.

Level (0-100)

Niveau de sortie du processeur acoustique.

Bass Simulator (simulateur de basse)

Simulation d'un son de guitare basse. Permet de jouer des sons de basse à partir d'une guitare électrique standard. Peu compatible avec un jeu en accords.

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation du simulateur de basse.

Character (LOOSE, TIGHT)

Timbre du son de basse. L'option «LOOSE» correspondrait à un diamètre de cordes plus important.

Level (0-100)

Niveau de sortie du simulateur de basse.

Chorus

Un son légèrement décalé en hauteur est ajouté au son direct pour renforcer l'épaisseur et la dispersion du son. Les résultats sont meilleurs en stéréo.

Cet effet peut être utilisé quand le paramètre «Effect Type» de la modulation est réglé sur «CHORUS».

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet de chorus.

Rate (0-100)

Vitesse ou fréquence de la modulation de l'effet Chorus.

Depth (0-100)

Profondeur ou amplitude de l'effet Chorus.

Pre Delay (0.5-50.0 mS)

Retard initial du son traité par rapport au son direct.

Effect Level (0-100)

Niveau de sortie du son traité par l'effet.

Compressor (compresseur)

Effet atténuant les forts niveaux d'entrée et renforçant à l'inverse ceux qui sont trop faibles. Il en résulte un nivellement qui permet d'obtenir des notes soutenues (sustain) sans distorsion.

Effect On/Off (OFF, ON)

Active/désactive le compresseur.

Sustain (0-100)

Réglage de la plage de durée pendant laquelle le signal est maintenu. Les valeurs élevées correspondent à un maintien plus long.

Attack (0-100)

Réglage de la dureté de l'attaque. Les valeurs élevées correspondent à une attaque plus franche.

Level (0-100)

Niveau de sortie.

De-esser

Utile pour réduire les sibillances ou les sifflements des «S» produits par la voix humaine.

Effect On/Off (OFF, ON)

Active/désactive le dé-esseur.

Sens (0-100)

Réglage de la manière dont le dé-esseur s'applique au signal en entrée.

Frequency (1.0k-10k)

Réglage de la fréquence à partir de laquelle le dé-esseur commence à s'appliquer. L'effet n'est actif que pour les fréquences supérieures à cette valeur.

Defretter

Simulation d'une basse fretless

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation du defretter.

Sens (0-100)

Sensibilité d'entrée du defretter. Doit être réglé en fonction de votre basse jusqu'à ce que les modifications du son semblent naturelles.

Attack (0-100)

Contrôle l'attaque du defretter. Des valeurs élevées provoquent des transitions plus lentes des harmoniques, et une relative absence d'attaque, similaire à celle d'une basse fretless.

Depth (0-100)

Contrôle de l'importance du contenu des harmoniques. Des valeurs élevées les augmentent, créant un son plus inhabituel.

Level (0-100)

Niveau de sortie du defretter

Delay

Création d'un son plus «épais» en ajoutant un signal retardé au son direct.

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation du Delay.

Type

Permet le choix du type de delay :

- * Le paramètre TYPE ne peut pas être sélectionné si vous utilisez un patch d'effet de type LINE.

SINGLE:

Delay simple.



PANNING:

Un second delay, dont le retard est la moitié du delay normal, est ajouté et positionné de l'autre côté du champ stéréo. Ne fonctionne correctement qu'en stéréo.



Delay Time (SINGLE: 2-1000 ms)

Réglage du temps de retard (du son traité par rapport à la source).

Feedback (0-100)

Réglage de l'importance de la rétroaction. Agit sur le nombre de «rebonds» et sur la durée globale de l'effet.

Effect Level (0-120)

Niveau de sortie du son retardé.

Doubling (doublage)

En ajoutant un son très légèrement retardé au son direct, cet effet donne une sensation de sources multiples (doublage). Il est plus efficace en stéréo.

Cet effet peut être utilisé quand le paramètre de modulation «Effect Type» est réglé sur «DOUBL'N».

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet de doublage.

Delay Time (0.5-50 mS)

Réglage du temps de retard (intervalle entre le son direct et le son retardé).

Separation (-100-+100)

Réglage de la diffusion. L'écartement entre le son direct et du son traité peut être étendu vers la gauche et la droite. Ne fonctionne qu'en stéréo.

Effect Level (0-120)

Niveau de sortie du son retardé.

Enhancer

En ajoutant un signal hors-phase au son direct, cet effet renforce la définition du son et le met en avant-plan.

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet Enhancer.

Sens (0-100)

Détermine la manière dont le renforcement s'applique par rapport aux signaux d'entrée.

Frequency (1.0k-10k)

Règle la fréquence à partir de laquelle l'effet commence à s'appliquer. L'effet ne sera apparent que pour les fréquences supérieures à cette valeur.

Mix Level (0-100)

Détermine le niveau de son hors-phase, dans la plage définie par le paramètre «Frequency», devant être mélangé au son direct.

Low Mix Level (0-100)

Détermine le niveau du son hors-phase de la plage inférieure devant être mixé avec le son direct.

Level (0-100)

Niveau de sortie du son traité par l'Enhancer.

Equalizer (égaliseur)

Égaliseur 4 bandes.

* Avec l'algorithme «2. ACOUSTIC SIM», il se transforme en égaliseur 3 bandes, dont les paramètres «Low-Mid» et «High-Mid» sur l'écran correspondent simplement à «Mid».

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'égaliseur.

Low Gain (-20-+20 dB)

Réglage du gain (renforcement ou coupure) de l'égalisation des basses.

Low-Mid Gain (-20-+20 dB)

Réglage du gain (renforcement ou coupure) de l'égalisation des bas medium.

Low-Mid Freq (100-10.0 kHz)

Réglage de la fréquence centrale de l'égalisation des bas medium.

Low-Mid Q (0.5-16)

Réglage du facteur Q : largeur de la bande de fréquences concernée autour de la fréquence réglée dans «Low-Mid Freq». Les valeurs élevées correspondent à une bande plus étroite.

High-Mid Gain (-20-+20 dB)

Réglage du gain (renforcement ou coupure) de l'égalisation des haut medium.

High-Mid Freq (100-10.0 kHz)

Réglage de la fréquence centrale de l'égalisation des haut medium.

High-Mid Q (0.5-16)

Réglage du facteur Q : largeur de la bande de fréquences concernée autour de la fréquence réglée dans «High-Mid Freq». Les valeurs élevées correspondent à une bande plus étroite.

High Gain (-20-+20 dB)

Réglage du gain (renforcement ou coupure) de l'égalisation des aigus.

Level (-20+20 dB)

Rééquilibrage du niveau après égalisation.

Flanger

L'effet Flanger ajoute un son évolutif de type «turbine d'avion» au son.

Il peut être utilisé si le paramètre «Effect Type» de la modulation est réglé sur «FLANGER».

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet de Flanger.

Rate (0-100)

Vitesse ou fréquence de modulation de l'effet Flanger.

Depth (0-100)

Profondeur ou amplitude de l'effet Flanger.

Manual (0-100)

Réglage de la fréquence centrale à laquelle s'applique l'effet.

Resonance (0-100)

Détermine l'importance de la résonance (rétroaction). Des valeurs élevées augmentent l'impact de l'effet et donnent plus d'étrangeté au son.

Separation (0-100)

Augmente la diffusion. Plus les valeurs sont élevées et plus la diffusion est large. Actif uniquement en stéréo.

Lo-Fi Box

Produit un son dégradé, de type «lo-fi».

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet Lo-fi box.

Type

Détermine le mode d'action de la Lo-fi box :

RADIO:

Son simulant celui d'une radio à modulation d'amplitude. En jouant sur le paramètre «Tuning», vous pouvez imiter les sons de transition intervenant quand vous effectuez une recherche de station.

PLAYER:

Son simulant celui d'un gramophone, incluant tous les bruits provoqués par la présence de rayures ou de poussières sur un disque vinyl.

Tuning (0-100)

Paramètre spécifique au mode «RADIO». Crée les sons de transition intervenant pendant la recherche de station sur un poste radio à modulation d'amplitude (AM).

Wow Flutter (0-100)

Paramètre spécifique au mode «PLAYER». Simule le pleurage résultant, sur une platine disque, des variations dans la vitesse de rotation ou dans le centrage du disque.

Noise (0-100)

Ajoute un bruit pur.

Filter (0-100)

Réglage du filtre.

D:E Balance (100:0-0:100)

Détermine la balance entre le son direct et le son traité.

Noise Suppressor (suppresseur de bruit)

Cet effet traite les problèmes de souffle et de ronflements parasites. Comme il agit en suivant l'enveloppe du signal (l'évolution du volume dans le temps), il crée peu de perturbation et ne modifie pas le caractère naturel du son.

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation du suppresseur de bruit.

Threshold (0-100)

Régalez finement ce paramètre de «seuil» en fonction du niveau de bruit que vous avez à traiter : s'il est élevé, une valeur élevée est plus appropriée ; s'il est faible, choisissez plutôt une valeur faible. L'amortissement du son doit rester aussi naturel que possible.

** Des valeurs de seuil élevées peuvent arriver à couper complètement le son de votre instrument si vous en réduisez le volume.*

Release (0-100)

Règle le temps entre le début d'action du suppresseur de bruit et le retour du volume à «0».

Phaser

En ajoutant des portions décalées en phase au son direct, l'effet de Phaser donne un caractère chuintant et évolutif au son.

Il peut être utilisé si le paramètre «Effect Type» de la modulation est réglé sur «PHASER».

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet de Phaser.

Rate (0-100)

Vitesse ou fréquence de modulation de l'effet Phaser.

Depth (0-100)

Profondeur ou amplitude de l'effet Phaser.

Manual (0-100)

Réglage de la fréquence centrale à laquelle s'applique l'effet.

Resonance (0-100)

Détermine l'importance de la résonance (rétroaction). Des valeurs élevées augmentent l'impact de l'effet et donnent plus d'étrangeté au son. Les valeurs négatives créent une résonance dont la phase est inversée.

Pitch Shifter (transpositeur)

Cet effet modifie la hauteur du son original dans une plage de deux octaves vers le haut comme vers le bas.

Il peut être utilisé si le paramètre «Effect Type» de la modulation est réglé sur «P.SHIFT».

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet Pitch shifter.

Pitch (-24-DETUNE-+24)

Règle l'importance du décalage de hauteur par pas d'un demi-ton. Si vous sélectionnez «DETUNE», vous pouvez ajouter un son légèrement désaccordé au son original.

Cet effet peut être utilisé si le paramètre «P.Shift Type» est réglé sur «MANUAL».

D:E Balance (100:0-0:100)

Détermine la balance entre le son direct et le son traité.

Preamp

Règle la distorsion et le timbre du son de guitare.

* Si les paramètres Bass, Middle et Treble sont tous à «0», il peut n'y avoir aucun son pour certaines valeurs de «Amp Type».

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet Preamp.

Amp Type

Détermine le type de préampli simulé. La distorsion et les caractéristiques timbrales de chacun sont décrites ci-après :

■ Si l'algorithme sélectionné est «COSM GUITAR AMP» ou «VO+GT.AMP»

JC-120 :

Simulation du «JC-120» Roland (Jazz Chorus 120), bien connu des musiciens professionnels dans le monde entier.

CLEAN :

Ampli combo à lampes traditionnel.

CRUNCH :

Permet d'obtenir l'effet de «crunch» d'une distorsion naturelle.

MATCH :

Simulation d'un ampli à lampes récent, largement utilisé dans le blues et dans le rock.

VO DRV :

Permet d'obtenir le son «Liverpool» des années 60.

BLUES :

Son de solo avec des médiums riches, idéal pour le blues.

BG LEAD :

Ampli à lampes bien connu dans la fin des années 70 et dans les années 80, à medium caractéristique.

MS (1, 2, 1+2):

Gros ampli à lampes double corps indispensable au hard rock britannique des années 70 et encore utilisé aujourd'hui par de nombreux guitaristes hard rock.

1: Utilisation de l'entrée I de cet ampli (son aigu).

2: Utilisation de l'entrée II de cet ampli (son plus doux).

1+2: Utilisation en parallèle des entrées I et II, créant un son avec plus de graves que l'option I.

SLDN:

Ampli à lampes avec distorsion très polyvalente et adaptée à de très nombreux styles musicaux.

METAL:

Gros ampli à lampes, bien adapté au heavy metal.

METAL D:

Son «metal» puissant et à gain élevé.

■ Si l'algorithme sélectionné est «COSM BASS AMP»

AC:

Produit le son traditionnel d'un des premiers amplis à transistors.

AMG:

Son d'un gros ampli à lampes double corps fournissant des infra-graves généreux et une réponse nerveuse.

Volume (0-100)

Règle le volume et la distorsion de l'ampli.

Fonctions des paramètres d'effets en insertion

Bass

(GUITAR AMP: 0-100, BASS AMP: -100-+100)

Réglage du timbre des basses fréquences.

Middle

(GUITAR AMP: 0-100, BASS AMP: -100-+100)

Réglage du timbre des mediums.

- * Si le type sélectionné est «MATCH», le contrôle des medium est inactif.

Treble

(GUITAR AMP: 0-100, BASS AMP: -100-+100)

Réglage du timbre des hautes fréquences.

Presence (0-100)

Ce paramètre peut être utilisé dans les algorithmes «COSM GUITAR AMP» et «VO+GT.AMP».

Il règle le timbre des ultra-hautes fréquences.

- * Si le type sélectionné est «MATCH» ou «VO DRV», l'augmentation de cette valeur coupera les aigus (la valeur variera entre «0» et «-100»).

Master (0-100)

Réglage du volume de l'ensemble du préampli.

Bright

Active/désactive le paramètre «Bright».

- * Selon le choix de «Amp Type», ce paramètre peut ne pas apparaître.

OFF:

L'effet «Bright» n'est pas utilisé.

ON:

L'effet «Bright» est activé et donne un son plus clair et plus incisif.

Gain (LOW, MIDDLE, HIGH)

Règle la distorsion de l'ampli. Elle sera de plus en plus forte dans l'ordre suivant : «LOW», «MIDDLE» et «HIGH».

- * Le son de chaque «Type» a été réglé en partant d'un réglage de gain sur «MIDDLE». La valeur standard de ce paramètre est donc «MIDDLE».

Speaker Simulator (simulateur d'enceintes)

Simule les caractéristiques de différents types d'enceintes et de haut-parleurs. Quand les sorties du BR-532 sont branchées directement sur une console, cet effet peut permettre de recréer le son de votre système de diffusion favori.

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation du simulateur d'enceintes.

Speaker Type

Détermine le type d'enceinte simulée.

- * «On Mic» simule la capture du son par un micro dynamique, et «Off Mic» simule l'utilisation d'un micro à condensateur.

■ Si l'algorithme sélectionné est «COSM GUITAR AMP»

Type SP Simulator	Enceinte	Haut-parleur	Paramètre Microphone	Commentaire
Small	Petite enceinte ouverte	10 inch	Mic = On	
Middle	Enceinte ouverte	12 inch	Mic = On	
JC-120	Enceinte ouverte	30 cm (x2)	Mic = On	Simulation Roland JC-120
TWIN	Enceinte ouverte	30 cm (x2)	Mic = On	adapté à l'option Clean
twin	Enceinte ouverte	30 cm (x2)	Mic = Off	adapté à l'option Clean
MATCH	Enceinte ouverte	30 cm (x2)	Mic = On	adapté à l'option Match
match	Enceinte ouverte	30 cm (x2)	Mic = Off	adapté à l'option Match
VO DRV	Enceinte ouverte	30 cm (x2)	Mic = On	adapté à l'option Vo
vo drv	Enceinte ouverte	30 cm (x2)	Mic = Off	adapté à l'option Vo
BG STK	Enceinte close	30 cm (x2)	Mic = On	adapté à l'option BG Lead
bg stk	Enceinte close	30 cm (x2)	Mic = Off	adapté à l'option BG Lead
MS STK	Enceinte close	30 cm (x4)	Mic = On	adapté à l'option MS
ms stk	Enceinte close	30 cm (x4)	Mic = Off	adapté à l'option MS
METAL	Double corps	30 cm (x4)	Mic = On	

La correspondance la plus appropriée entre péampis et simulations d'enceintes se fait comme suit :

Type [PREAMP]	Type [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

■ Si l'algorithme sélectionné est «COSM BASS AMP»

Type SP Simulator	Enceinte	Haut-parleur	Réglage Micro	préampli le plus adapté
AC	Grande enceinte close	38 cm (x2)	Mic = On	adapté à l'option AC
ac	Grande enceinte close	38 cm (x2)	Mic = Off	adapté à l'option AC
AMG	Grande enceinte close	25 cm (x 8)	Mic = On	adapté à l'option AMG
amg	Grande enceinte close	25 cm (x 8)	Mic = Off	adapté à l'option AMG

Mic Setting (CENTER, 1-10cm)

Simule la position du micro qui capte le son de l'ampli. «CENTER» correspond à une position au centre de la membrane du haut-parleur. «1-10 cm» correspond à un éloignement par rapport à cette position.

Mic Level (0-100)

Règle le volume du micro.

Direct Level (0-100)

Règle le volume du son direct.

Tremolo/Pan

Le trémolo est un effet qui crée une variation cyclique du volume. L'effet «Pan», quand à lui, fait passer régulièrement le son entre la gauche et la droite (ne fonctionne qu'en diffusion stéréo).

Il peut être utilisé si le paramètre «Effect Type» de la modulation est réglé sur «TRM/PAN».

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet Tremolo/pan.

Mode

Sélection du mode utilisé pour cet effet

TRM-SAW:

Modification cyclique du volume. Changements progressifs.

TRM-SQR:

Modification cyclique du volume. Changements brutaux.

PAN-SAW:

Passage cyclique du son entre la gauche et la droite. Changements progressifs.

PAN-SQR:

Passage cyclique du son entre la gauche et la droite. Changements brutaux.

Rate (0-100)

Vitesse ou fréquence de la modulation.

Depth (0-100)

Profondeur ou amplitude de l'effet.

Voice Transformer

Contrôle les formants du son et permet ainsi la création d'une grande variété de «voix» humaines ou synthétiques. Cet effet permet la gestion de deux timbres ajoutés au son direct.

Effect On/Off (OFF, ON)

Activation/désactivation de l'effet Voice transformer.

Formant1 (-100-+100)

Règle le formant dutimbre vocal 1.

Formant2 (-100-+100)

Règle le formant dutimbre vocal 2.

Effect Level1 (0-100)

Règle le niveau dutimbre vocal 1.

Effect Level2 (0-100)

Règle le niveau dutimbre vocal 2.

Direct Level (0-100)

Règle le volume du son direct.

Liste des motifs et styles du guide rythmique

Styles

Nom du style	Tempo Initial	métrique	Nombre de mesures					
			IN	V1	F1	V2	F2	END
ROCK1	130	4/4	1	2	2	2	2	4
ROCK2	130	4/4	2	2	2	2	2	4
ROCK3	118	4/4	2	2	1	2	1	2
ROCK4	118	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK5	104	4/4	4	2	1	2	1	2
ROCK6	86	4/4	1	4	1	4	1	2
HdRck1	130	4/4	4	2	1	2	1	3
HdRck2	98	4/4	2	4	1	4	1	2
HdRck3	126	4/4	4	2	1	2	1	5
HdRck4	120	4/4	3	2	1	2	1	3
HdRck5	118	4/4	1	1	1	1	1	1
HEAVY1	210	4/4	4	4	2	4	2	4
HEAVY2	120	4/4	2	2	2	2	2	2
HEAVY3	120	4/4	2	2	2	2	2	3
HEAVY4	162	4/4	2	2	2	2	2	3
HEAVY5	109	4/4	4	2	1	2	1	1
POP1	118	4/4	2	2	1	2	1	4
POP2	118	4/4	2	2	1	2	1	2
POP3	118	4/4	2	2	1	2	1	2
POP4	118	4/4	2	1	1	1	1	4
POP5	140	4/4	2	1	1	1	1	2
POP6	96	4/4	2	2	1	2	1	2
POP7	66	4/4	3	2	1	2	1	2
POP8	151	4/4	4	2	1	4	1	3
BALLAD1	70	4/4	4	2	1	2	1	3
BALLAD2	89	4/4	1	2	1	2	1	2
BLUES1	124	4/4	1	4	1	4	1	3
BLUES2	192	4/4	4	4	1	4	1	4
BLUES3	124	4/4	2	2	1	2	1	3
BLUES4	148	4/4	4	2	1	2	1	2
R&B1	154	4/4	4	2	1	2	1	3
R&B2	154	4/4	2	2	1	2	1	5
R&B3	108	4/4	4	2	1	2	1	3
R&B4	96	4/4	4	4	1	4	1	1
R&B5	94	4/4	4	2	1	2	1	4
JAZZ1	140	4/4	2	2	2	2	2	3
JAZZ2	140	4/4	4	2	2	2	2	3
JAZZ3	140	4/4	4	4	1	4	1	5
FUSION1	120	4/4	4	4	1	4	1	4
FUSION2	118	4/4	1	2	1	2	1	3
HipHop1	93	4/4	1	4	1	4	1	1
HipHop2	102	4/4	2	4	1	4	1	2
FUNK	110	4/4	1	2	2	2	2	1
HOUSE	114	4/4	2	2	1	2	1	2
Cntry1	118	4/4	2	1	1	1	1	1
Cntry2	118	4/4	1	2	1	2	1	2
OTHER1	96	4/4	1	4	1	2	1	2
OTHER2	118	4/4	4	2	2	2	2	4
OTHER3	125	4/4	1	2	1	2	1	2
Metro	-	see p. 63	-	-	-	-	-	-
BREAK	-	see p. 63	-	-	-	-	-	-

Motifs Preset (Patterns)

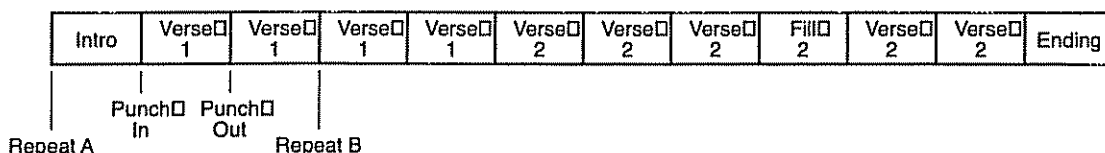
No.	Nom du style	Tempo Initial	métrique	Mesure de départ							Drum Kit
				IN	V1	F1	V2	F2	V2	END	
P01	ROCK1	130	4/4	1	2	4	6	8	10	12	ROOM
P02	ROCK2	130	4/4	1	3	5	7	9	11	13	ROOM
P03	ROCK3	118	4/4	1	3	6	7	10	11	15	ROOM
P04	ROCK4	118	4/4	1	5	8	9	12	13	15	ROOM
P05	ROCK5	104	4/4	1	5	8	9	12	13	15	ROOM
P06	ROCK6	86	4/4	1	2	9	10	17	18	22	STD2
P07	HdRck1	130	4/4	1	5	8	9	12	13	15	ROOM
P08	HdRck2	98	4/4	1	3	10	11	18	19	23	HEAVY
P09	HdRck3	126	4/4	1	5	8	9	12	13	15	ROOM
P10	HdRck4	120	4/4	1	4	7	8	11	12	15	ROOM
P11	HdRck5	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	ROOM
P12	HEAVY1	210	4/4	1	5	11	13	19	21	25	HEAVY
P13	HEAVY2	120	4/4	1	3	9	11	17	19	21	HEAVY
P14	HEAVY3	120	4/4	1	3	9	11	17	19	21	HEAVY
P15	HEAVY4	162	4/4	1	3	9	11	17	19	21	ROOM
P16	HEAVY5	109	4/4	1	5	8	9	12	13	15	ROOM
P17	POP1	118	4/4	1	3	6	7	10	11	15	ROOM
P18	POP2	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	STD1
P19	POP3	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	ROOM
P20	POP4	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	ROOM
P21	POP5	140	4/4	1	3	6	7	10	11	13	ROOM
P22	POP6	96	4/4	1	3	6	7	10	11	13	STD1
P23	POP7	66	4/4	1	4	7	8	11	12	14	STD2
P24	POP8	151	4/4	1	5	8	9	16	17	21	STD1
P25	BALLAD1	70	4/4	1	5	8	9	12	13	15	ROOM
P26	BALLAD2	89	4/4	1	2	5	6	9	10	12	STD2
P27	BLUES1	124	4/4	1	2	5	6	9	10	13	STD2
P28	BLUES2	192	4/4	1	5	12	13	20	21	25	STD1
P29	BLUES3	124	4/4	1	3	10	11	18	19	23	STD2
P30	BLUES4	148	4/4	1	5	8	9	12	13	15	STD1
P31	R&B1	110	4/4	1	5	8	9	12	13	15	STD1
P32	R&B2	154	4/4	1	3	6	7	10	11	13	STD1
P33	R&B3	108	4/4	1	5	8	9	12	13	15	STD2
P34	R&B4	96	4/4	1	5	12	13	20	21	25	STD1
P35	R&B5	94	4/4	1	5	8	9	12	13	15	STD1
P36	JAZZ1	140	4/4	1	3	5	7	9	11	13	JAZZ
P37	JAZZ2	140	4/4	1	5	7	9	11	13	15	JAZZ
P38	JAZZ3	140	4/4	1	5	12	13	20	21	25	JAZZ
P39	FUSION1	120	4/4	1	5	12	13	20	21	25	STD2
P40	FUSION2	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	ROOM
P41	HipHop1	93	4/4	1	2	9	10	17	18	22	HIP-HOP
P42	HipHop2	102	4/4	1	3	10	11	18	19	23	808
P43	FUNK	110	4/4	1	2	4	6	8	10	12	HIP-HOP
P44	HOUSE	114	4/4	1	3	6	7	10	11	13	HOUSE
P45	Cntry1	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	JAZZ
P46	Cntry2	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	JAZZ
P47	OTHER1	96	4/4	1	2	9	10	17	18	22	REGGAE
P48	OTHER2	118	4/4	1	5	7	9	11	13	15	STD2
P49	OTHER3	125	4/4	1	2	5	6	9	10	12	ROOM
P50	Metro	120	4/4	1	-	-	-	-	-	-	-

Applications pratiques

Réduction de l'utilisation mémoire lors de la création de morceaux

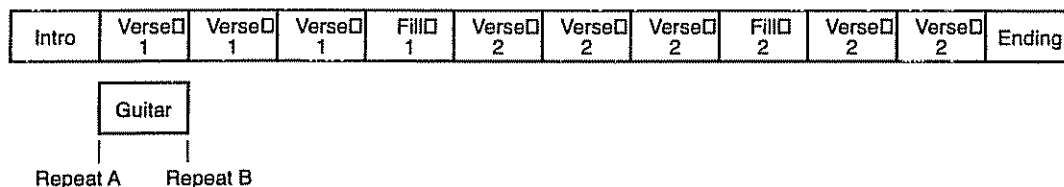
Quand une même phrase est répétée

(Exemple 1) Création d'un «Song» utilisant le Preset No. 11 : HdRck5

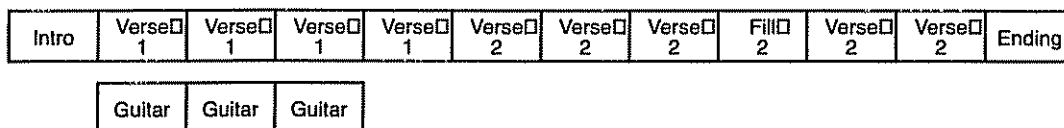


Quand une phrase identique (rythme, guitare, basse, etc.) est répétée dans les parties «Verse», vous pouvez réduire l'utilisation de la mémoire de la carte en copiant la phrase répétée comme suit :

1. Effectuez un Punch in/out au début et à la fin de la partie du «Verse 1» qui doit être répété, puis positionnez les points de bouclage (Repeat) A et B, de part et d'autre de ces points (p. 45).
2. Effectuez un enregistrement en boucle par punch in/out jusqu'à ce que vous ayez obtenu une prise satisfaisante (p. 48).
3. Repositionnez les points de bouclage (Repeat) AB au niveau des points de punch in/out (p. 48).

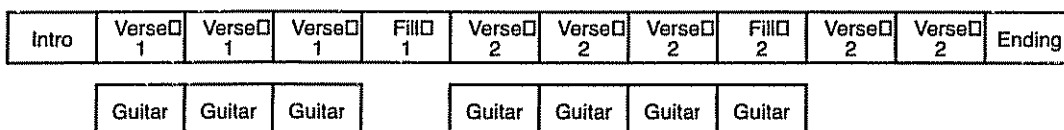


4. Utilisez la fonction Copy AB (voir remarque), et effectuez deux fois la copie de A à B (p. 50).



(Remarque) Si vous avez utilisé la fonction «TIME Copy à l'étape 3 pour effectuer la copie entre 002-1 et 003-1, l'étape 4 n'est pas nécessaire.

5. Si la même phrase est également utilisée dans le Verse 2, définissez Verse 2 comme destination de la copie à l'étape 4, et répétez la copie de la même manière (p. 50).



Cette solution vous permet d'obtenir une parfaite identité de la rythmique tout au long du morceau et utilise beaucoup moins de mémoire que si vous aviez dû enregistrer l'accompagnement en continu.

Sauvegarde des Patterns

Vous pouvez sauvegarder les patterns modifiés avec vos morceaux (songs) : voir p. 65.

En principe, il n'y a pas besoin d'effectuer d'enregistrement avant le mastering final.

Optimisation

Après avoir utilisé les fonctions Track Edit ou effectué de nombreux punch in/ out, vous pouvez utiliser la fonction d'optimisation pour récupérer la mémoire libre non allouée sur la carte mémoire.

* Après optimisation, il n'est plus possible d'effectuer de «Undo» et de revenir à un état antérieur à cette optimisation.

Utilisation des V-Tracks

Réduction des quatre pistes d'un morceau sur une seule

(Exemple 2)

Vous souhaitez ajouter des chœurs et un solo de guitare après avoir terminé l'enregistrement des pistes 1-1, 2-1, 3-1, et 4-1

Piste 1-1: Guitare rythmique
Piste 2-1: Basse
Piste 3-1: Chant
Piste 4-1: Piano

1. Effectuez une réduction (Bounce) des pistes 2-1 et 4-1 vers une piste V-Track vierge (par exemple la 4-2), puis enregistrez le solo de guitare sur la piste 2-2.

Piste 1-1: Guitare rythmique
Piste 2-2: Guitare solo
Piste 3-1: Chant
Piste 4-2: Piano & Basse

2. Effectuez une réduction (Bounce) des pistes 1-1 et 2-2 vers la piste 1-2, puis enregistrez les chœurs sur la piste 2-3.

Piste 1-2: Guitare rythmique/solo
Piste 2-3: Chœurs
Piste 3-1: Chant
Piste 4-2: Piano & Basse

3. Effectuez une réduction des pistes 2-3 et 3-1 vers la 3-2.

Piste 1-2: Guitare rythmique/solo
Piste 2-3: Chœurs
Piste 3-2: Chant & Chœurs
Piste 4-2: Piano & Basse

4. En mettant en lecture les pistes 1-2, 3-2, et 4-2 avec le guide rythmique, réglez la balance générale.

5. Quand le mix est correct, effectuez une réduction finale (bounce) des pistes 1-2, 3-2, 4-2 et du guide rythmique vers la piste 1-3.

État des V-Tracks après édition :

Piste	1	2	3	4	Guide rythm.
V-Track 1	Guitare rythm.	Basse	Chant	Piano	
V-Track 2	Guitare rythmique/solo	Guitare solo	Chant & Chœurs	Piano & Basse	
V-Track 3	Bounce final	Chœurs			
V-Track 4					

De cette manière vous pouvez utiliser les V-Tracks pour vérifier les sons des différentes parties et, tout en laissant les données initiales intactes (voir remarque), les regrouper sur une seule piste.

(Remarque) Quand il ne reste que peu de place sur la carte mémoire, vous pouvez supprimer les données des pistes sources de la réduction pour récupérer de la place. Vous pouvez également sauvegarder le morceau en externe sur ordinateur avant de commencer l'édition (p. 102).

Correction d'une erreur en un point précis de l'enregistrement

(Exemple 3)

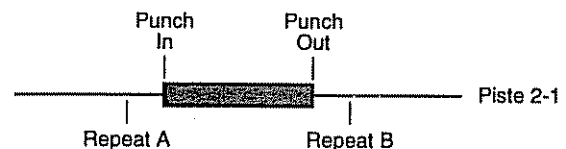
Réenregistrement d'une partie de la piste 1

1. Éditez la piste 1.

Effacez la partie contenant l'erreur (p. 55).



2. Après avoir réglé le niveau d'enregistrement par comparaison avec celui de la piste 1, utilisez le punch in/out (p. 45) pour réenregistrer la partie qui pose problème sur la piste 2-1.



3. Éditez si besoin cette piste 2.



Par exemple, en utilisant la fonction «scrub», vous pouvez trouver la position d'un bruit de médiateur située juste après l'enregistrement, et le retirer.

4. Réduisez (bounce) les pistes 1-1 et 2-1 sur la piste 1-2.



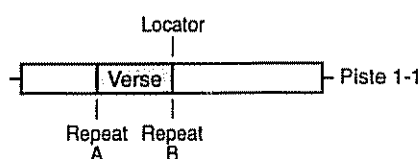
Éditez les données résultant de l'opération précédente afin de faire disparaître toute sensation de transition entre les fragments.

Allongement d'une portion après enregistrement

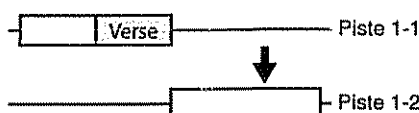
(Exemple 4)

Augmentation du nombre de répétitions d'un refrain (Verse)

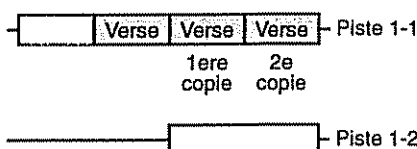
1. Repérez les limites du refrain à l'aide des points de bouclage (repeat) A et B et placez le locator à la même position que le point de bouclage B.



2. Transférez les données (move) situées après ce locator à la position du locator, mais sur la piste 1-2.



3. Définissez le point de bouclage B de la piste 1-1 comme destination de la copie AB et répétez la copie. Définissez également la fin des données copiées comme nouvelle position du locator.



4. Utilisez la fonction «Move» pour rapatrier les données placées provisoirement sur la piste 1-2 vers la position marquée par le locator sur la piste 1-1.



* Le paramétrage «AB QUANTIZE: ON» (p. 39) permet une édition plus facile, en termes de mesures.

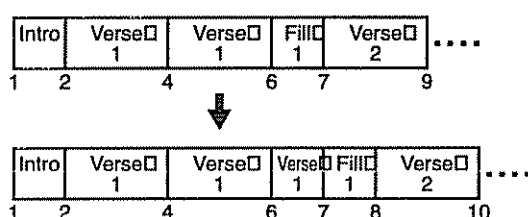
Utilisation du guide rythmique

Modification de la structure d'un morceau

(Les schémas ci-dessous ne sont qu'un exemple.)

(Exemple 5)

Vous voulez passer le nombre de répétitions d'un passage (Verse 1) de deux à trois fois, puis ajouter un break/fill-in à la troisième répétition



1. Allongez de la durée du morceau.

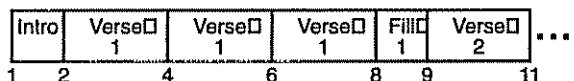
- 1-1. Accédez à l'écran de l'étape (step) utilisée pour le paramétrage de la section «verse 1».

02: 4/4 BALLAD2- U1
89.0 002

- 1-2. Appuyez plusieurs fois sur PARAMETER [►] pour accéder à l'écran «Pattern Arrange» et insérez une nouvelle étape (p. 64).

03: 4/4 BALLAD2- U1
89.0 006

PATTERN ARRANGE
[INS] [ERS] [DELA]



2. Insérez un fill-in pendant la durée du passage «Verse». Définissez la mesure initiale et la mesure finale du passage «Verse 1».



Définissez la mesure initiale comme étant la mesure finale de Verse 1 (*)

(*) mesure finale de Verse 1

$$\begin{aligned}
 &= \text{mesure initiale} + \text{nombre de mesures} - 1 \\
 &\quad \text{de l'étape précéd.} \quad \text{dans Verse 1} \\
 &= 6 + 2 - 1 \\
 &= 7
 \end{aligned}$$

Finalement le guide rythmique correspond au schéma ci-dessous :

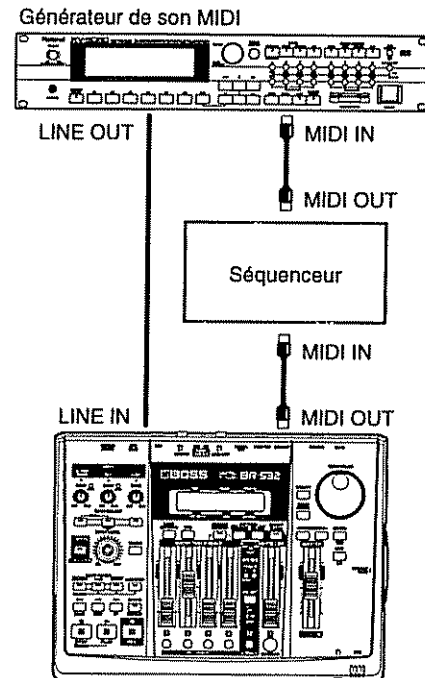
Intro	Verse 1	Verse 1	Verse 1	Fill 1	Verse 2	
1	2	4	6	7	8	10

Insertion d'un décompte d'une mesure pour synchroniser le départ du morceau avec une unité externe

En utilisant la fonction «Pattern Arrange» créez une étape (step) virtuelle.

1. Lors de la création du guide rythmique, faites en sorte que l'étape 1 ne soit que virtuelle, et choisissez pour cela un style et un form appropriés (réglage Métro, par exemple).
 2. Réglez la mesure de départ de l'étape 2 sur 2 (voir [Exemple 5]).
- * Si le guide rythmique a déjà été réduit sur une autre piste, utilisez la fonction «Track Erase» (p. 55) pour supprimer la mesure du début.

Enregistrement à partir d'une source sonore externe

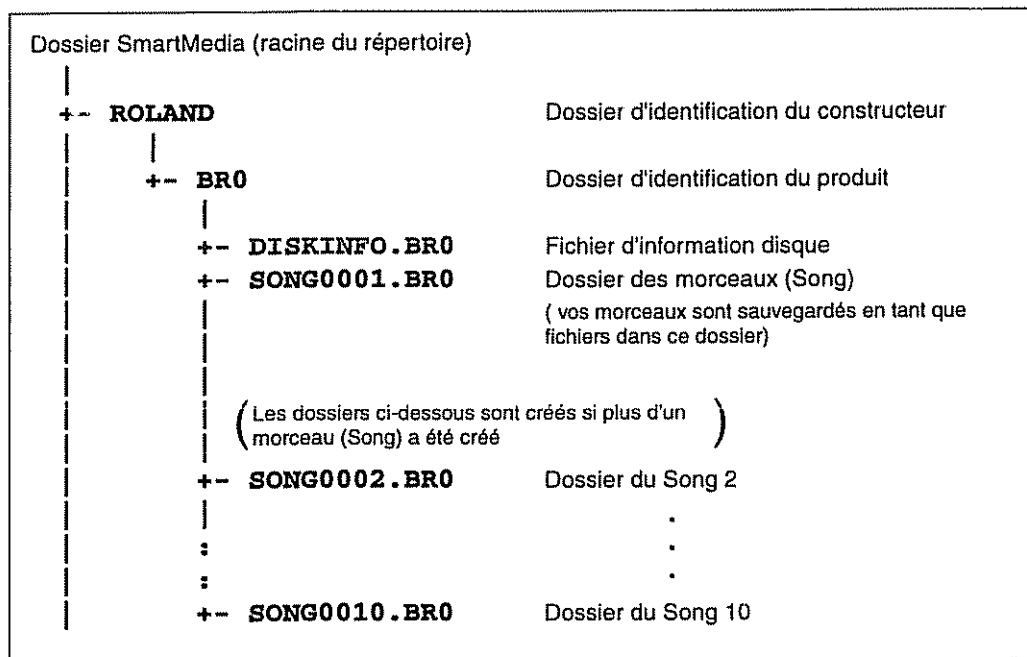


1. Utilisez un séquenceur MIDI externe pour créer un motif rythmique (reportez-vous pour cela au mode d'emploi de ce séquenceur).
 2. Synchronisez le BR-532 en maître (p. 69), avec le séquenceur externe et ramenez le son des sorties du générateur de son sur les entrées LINE IN du BR-532.
 3. Mettez le sélecteur AUDIO SUB MIX (p. 72) situé en face arrière en position ON (activé) puis procédez à l'enregistrement et à la lecture.
- * Si vous disposez de beaucoup d'espace libre sur la carte, vous pouvez poursuivre et effectuer un enregistrement de la source «ligne». Vous n'aurez alors plus besoin de rester relié au séquenceur.

Sauvegarde d'un morceau

Quand vous insérez une carte-mémoire (SmartMedia) dans le BR-532 et mettez ce dernier sous tension, la structure hiérarchique ci-dessous est créée sur la carte, au sein de laquelle viendront s'insérer ensuite les fichiers sauvegardés. Si vous copiez les données de votre carte mémoire dans un ordinateur personnel aux fins d'archivage, veillez à observer les précautions suivantes.

Dossiers et fichiers créés



Précautions à prendre concernant l'archivage des morceaux sur un ordinateur personnel

- **Prenez soin de bien copier le dossier du morceau (Song) que vous voulez sauvegarder, ainsi que tous les fichiers qu'il contient.**
- **Ne modifiez pas les noms des fichiers ou dossiers.**

Précautions à prendre lors de la copie en retour des données vers la carte SmartMedia

- Veillez à ce que tous les dossiers des morceaux soient bien situés dans le dossier BR0.

Fichiers chargés par l'appareil à la mise sous tension

Si un fichier DISKINFO.BRO est présent

Le morceau (song) qui a été sélectionné en dernier est rechargé. Si ce morceau a été supprimé depuis, un autre morceau est chargé.

Si un fichier DISKINFO.BRO n'est pas présent

Un autre morceau est sélectionné.

Dysfonctionnements

Si le BR-532 ne semble pas fonctionner comme il le devrait, commencez par vérifier les points suivants avant de conclure à une panne de l'appareil.

Si cela ne résout pas le problème, adressez-vous à votre revendeur ou au centre de maintenance agréé Roland le plus proche.

Problèmes de son

Pas de son

- Vérifiez que le BR-532 et les autres appareils sont bien sous tension.
- Les câbles audio sont-ils bien branchés ?
- Le câblage est-il en bon état ?
- Le volume de l'ampli ou de la console de mixage reliés au BR-532 n'est-il pas au minimum ?
- Le fader MASTER ou le volume casque du BR-532 n'est-il pas au minimum ?
- Une carte-mémoire est-elle présente dans l'appareil ?
- Cette carte est-elle du bon modèle ?
Le BR-532 utilise des cartes SmartMedia 3.3 V standard, d'une capacité de 16 à 128 Mo.
- Ne tentez-vous pas de lire une phrase de moins d'une seconde ? (de telles durées ne peuvent pas être lues).

Le volume de l'instrument branché sur l'entrée GUITAR/BASS ou sur l'entrée LINE IN est trop faible.

- N'utilisez-vous pas un câble contenant une résistance ?
N'utilisez que des câbles dépourvus de résistance.

Une piste spécifique est inaudible

- Son volume n'est-il pas au minimum ?
- La sélection V-Track concerne-t-elle la bonne piste ?

La source est inaudible

- Avez-vous essayé de tourner le bouton SENS (gain) ?
- Le sélecteur INPUT SELECT n'est-il pas mué ? (son témoin serait éteint)
- Le bouton INPUT LEVEL n'est-il pas sur «MIN» ?
- Si vous utilisez le micro incorporé, le paramètre «On Board Mic» de la section UTILITY est-il sur ON ?

Enregistrement impossible

- Une carte-mémoire est-elle bien présente ?
- Cette carte n'est-elle pas saturée ?
- Le mode d'enregistrement est-il correctement sélectionné ?
- Les fonction Phrase Trainer ou Scrub Playback ne sont-elles pas activées ?
- Les données ne sont-elles pas protégées en écriture ?

Enregistrement numérique impossible vers une unité externe

- La fréquence d'échantillonnage du BR-532 correspond-elle bien à celle de l'unité externe ?
Réglez cette unité sur une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.
- Les formats numériques correspondent-ils ?
Votre unité externe utilise peut-être un format numérique non standard. Ne reliez le BR-532 qu'à un enregistreur numérique acceptant les formats CP-1201 ou S/P DIF.

Le son enregistré comporte du souffle ou de la distorsion

- La sensibilité d'entrée est-elle correctement réglée ?
Si la sensibilité d'entrée est trop élevée, l'enregistrement sera distordu. Si elle est trop basse, le signal se retrouvera noyé dans le bruit de fond. Ajustez le bouton SENS de manière à ce que les bargraphes aillent aussi loin que possible sans allumer les témoins de crête.
* Faites en sorte que «» ne s'affiche pas sur le bargraphe.
- Les niveaux de sortie des pistes sont-ils bien réglés ?
Si du souffle ou de la distorsion apparaissent après une réduction de piste, ces niveaux étaient trop élevés.
- Un micro haute impédance est-il pas branché directement sur le BR-532 ?
Le BR-532 dispose d'une grande réserve dynamique, mais comme les connecteurs MIC (TRS/XLR) correspondent à des entrées à faible impédance (2,2 kΩ point chaud - point froid), le niveau d'enregistrement peut se retrouver trop faible pour la réponse de certains micros. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser un préampli avant le BR-532 pour amener le signal à niveau ligne avant de l'enregistrer.

Problèmes liés à la carte-mémoire

Carte-mémoire non reconnue

- N'utilisez-vous pas une carte SmartMedia 5 V ?
Le BR-532 ne peut utiliser que des cartes SmartMedia de type 3.3 V.

Message «Unsupported Media!»

- Une carte SmartMedia compatible est-elle insérée dans le connecteur adéquat du BR-532 ?
- Cette carte (SmartMedia) est-elle insérée à fond dans son connecteur ?

Problèmes de synchronisation

Quand vous utilisez le MTC pour synchroniser le BR-532 avec un séquenceur MIDI, le BR-532 ne peut être que maître.

- Le câble MIDI est-il correctement branché ?
- Est-il en bon état ?
- Le numéro d'ID de l'appareil est-il compatible ?
- Le générateur de synchronisation est-il réglé sur la bonne procédure de synchronisation (MTC ou MIDI Clock) ? (p. 69)
- Si vous êtes synchronisé en MTC, l'autre unité MIDI est-elle réglée sur le même type de MTC ? (p. 69)
- Si vous utilisez la piste de synchronisation, le signal MIDI clock est-il bien enregistré sur cette piste ?
- Le séquenceur MIDI est-il correctement mis en œuvre ?
- Le séquenceur est-il en attente de lecture ou d'enregistrement ?
- L'unité externe est-elle compatible avec les commandes MMC du BR-532 ?

Autres problèmes

Carte-mémoire endommagée

Le dysfonctionnement d'une carte-mémoire peut avoir plusieurs causes dont les principales sont décrites ci-dessous. Dans tous les cas, tentez avant toute chose de la réinitialiser. (p. 61)

- L'appareil a-t-il été mis hors-tension accidentellement pendant qu'un enregistrement était en cours ?
- La carte a-t-elle subi un choc ou une contrainte physique importante ?
- L'alimentation a-t-elle été interrompue pendant qu'un accès à la carte était en cours ?
- Cette carte a-t-elle été initialisée sur un ordinateur personnel ou sur un appareil photo numérique ?

Messages d'erreur

Si vous faites une fausse manœuvre ou si une opération ne peut pas être exécutée, l'écran affiche un message d'erreur. Reportez-vous à la liste ci-après et effectuez les actions appropriées à la situation.

Battery Low!

Cause : Les piles sont déchargées (6 piles LR6 (AA)).
Solution : Remplacez les piles dès que possible (voir p. 20).

Cannot Erase! This is at the Top!

Cause : Vous tentez d'effacer l'étape 1 dans l'écran de réglage des étapes de Patterns.
Solution : L'étape/Step 1 ne peut pas être effacée.

Card READ/WRITE speed is slow.

Cause : Il peut arriver, du fait de différence dans les conditions de fabrication des cartes mémoires par leurs constructeurs, qu'un traitement ne puisse pas se faire, entraînant des restrictions à l'utilisation d'une carte.
Solution : Appuyez sur [ENTER] pour revenir à l'écran par défaut. Prévoyez ensuite d'utiliser cette carte :
- En réduisant le nombre des pistes utilisées .
- En évitant d'enregistrer de trop nombreuses prises de faible durée.

Lack of Event!

Cause : La fonction undo/redo ne fonctionne pas s'il reste moins de 200 «events».
Solution : Utilisez la fonction d'optimisation (p. 60)

No Card!

Cause : Vous avez voulu utiliser l'enregistrement ou faire un accès mémoire en l'absence de carte insérée correctement dans l'appareil.
Cause : La carte a été retirée après que des données aient été sélectionnées sur cette carte.
Solution : Éteignez le BR-532, réinsérez correctement la carte et remettez le BR-532 sous tension.

Power Down!

Cause : La tension d'alimentation interne est inférieure à la zone de tolérance.
Solution : En utilisation via l'adaptateur secteur :
Le câble ou l'adaptateur peuvent être défectueux. Adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de maintenance agréé.
En utilisation sur piles :
Remplacez les piles.

Set the Repeat!

Cause : Les points de bouclage Repeat A (début) et B (fin) ne sont pas mémorisés.
Solution : Mémorisez les points Repeat A et B.

Stop P.Trainer!

Cause : L'opération que vous tentez d'effectuer est impossible tant que la fonction Phrase Trainer (p. 78) est active.
Solution : Appuyez sur le bouton [PHRASE TRAINER] pour désactiver cette fonction.

Stop Recorder!

Cause : L'opération que vous tentez d'effectuer est impossible tant que l'enregistrement ou la lecture sont en cours.
Solution : Appuyez sur [STOP] pour arrêter l'appareil.

Unformatted!

Cause : La carte-mémoire n'est pas formatée sous DOS.
Solution : Éteignez le BR-532, réinsérez correctement la carte et remettez le BR-532 sous tension.
Solution : Initialisez la carte (p. 61).

Unsupported Card

Cause : La carte-mémoire insérée dans l'appareil n'est pas compatible avec le BR-532.
Solution : Utilisez une carte-mémoire compatible avec le BR-532 (carte SmartMedia 3,3 V de 16 à 128 Mo).

Unsupported Format!

Cause : Le BR-532 ne reconnaît pas le format de la carte-mémoire insérée dans l'appareil.
Solution : Procurez-vous une carte-mémoire initialisée pour être utilisée sur le BR-532 (p. 61).

ERROR! Cannot Change! This is at the Top!

- Cause :** Vous tentez de modifier la mesure de départ de l'étape 1 dans l'écran de réglage des étapes de Patterns.
- Solution :** La mesure de départ de l'étape/Step 1 ne peut pas être modifiée.

ERROR! Card Busy

- Cause :** Ce message apparaissant après que vous ayez utilisé la carte-mémoire du BR-532 indique que les données ont été fragmentées et qu'un retard à la lecture ou à l'écriture peut en résulter.
- Solution 1 :** Réduisez le nombre de pistes lues simultanément. Utilisez les fonctions de réduction etc. pour combiner des pistes ou effacer les données inutiles, puis essayez de relancer la lecture.
- Solution 2 :** Réduisez le nombre de pistes enregistrées simultanément.
- Solution 3 :** Recommencez un nouvel enregistrement du morceau en tentant de rester dans les limites du nombre de pistes utilisées simultanément à l'enregistrement comme en lecture.
- * En cas de mauvaises conditions d'accès à la mémoire (édition de pistes, ou enregistrement en punch-in, etc.) ce message est utilisé pour permettre de relier des phrases (données musicales) de plusieurs secondes.

ERROR! Card Full

- Cause :** L'enregistrement ou la copie sont impossibles faute d'espace mémoire.
- Solution :** Supprimez les données inutiles.
- Solution :** Utilisez une autre carte-mémoire disposant de plus d'espace libre.

ERROR! CARD Read

- Cause :** Les données de la carte-mémoire ne peuvent pas être chargées correctement.
- Solution :** Éteignez le BR-532, réinsérez correctement la carte et remettez le BR-532 sous tension.
- Solution :** Initialisez la carte (p. 61).
- * Si le même message apparaît après avoir effectué les opérations ci-dessus, il est possible que la carte-mémoire ne fonctionne plus correctement.

ERROR! Card Write

- Cause :** Une erreur est intervenue pendant l'écriture de données sur la carte-mémoire.
- Solution :** Cette carte doit être initialisée (p. 61). Les données que vous tentiez de sauvegarder doivent être considérées comme perdues.

ERROR! Event Full

- Cause :** Le BR-532 a utilisé tous les «events» pouvant être gérés au sein d'un seul morceau (Song).
- Solution :** Procédez à l'optimisation du morceau (p. 60)



Qu'est-ce qu'un «event» ?

C'est la plus petite unité de mémoire pouvant être utilisée par le BR-532 pour enregistrer des données. Un morceau nouvellement créé peut comporter environ 1 300 events. Pour chaque piste, une action d'enregistrement utilise deux «events». Des opérations comme le punch-in/out ou la copie de piste consomment également des events. Le nombre d'events utilisé varie de manière complexe. Même s'il reste de la mémoire disponible sur la carte, l'enregistrement ou l'édition peuvent être rendus impossibles si tous les Events ont été utilisés. Dans ce cas le message d'erreur «Event Full» apparaît.

ERROR! Protected!

- Cause :** Vous tentez d'écrire des données sur une carte mémoire sur laquelle le sticker de protection a été fixé.
- Solution :** Si vous confirmez vouloir écrire des données sur cette carte, vous devrez préalablement enlever le sticker de protection (p. 61).

Liste des paramètres

(*1) Pour sauvegarder ces paramètres avec le morceau en cours, maintenez la touche [STOP] enfoncée et appuyez sur [REC].

(*2) Méorisés dans le BR-532.

■ Paramètres de la console (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeurs
Input Select	-	GUITAR/BASS	GUITAR/BASS, MIC, LINE, SIMUL
Recording Mode	-	INPUT	INPUT, BOUNCE
Pan	PAN	C00	L50-C00-R50
Loop Effect Send Level	LOOP	IN,TR1-4:20, RHYTHM:10	0-100

Chorus/Doubling/Reverb

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeurs
Effect Type	Effect Type	REVERB	CHORUS, DOUBL'N, REVERB

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

Doubling

Delay Time	Delay Time	25.0 mS	0.5-50.0 mS
Separation	Separation	50	0-100
Effect Level	Effect Level	100	0-100

Reverb

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

■ Recorder Parameter (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeurs
Recording Track Status	-	Track 1: REC Track 2-4: PLAY	PLAY, REC
V-Track	V-TRACK	1	1-8
Auto Punch On/Off	-	OFF	OFF, ON
Auto Punch In/Out	-	00:00:00-00.00	00:00:00-00.00-23:59:59-**. ** (*)
Locator	-	00:00:00-00.00	00:00:00-00.00-23:59:59-**. ** (*)
Repeat	-	-	00:00:00-00.00-23:59:59-**. ** (*)
Bounce Track	1-4	1	1-4
Bounce V-Track	1-8	1	1-8

* La plage de réglages possibles pour les opérations Auto Punch In/Out, Locator et Repeat peut varier en fonction du type de MTC sélectionné (paramètre «sync»).

Liste des paramètres

■ Paramètres du guide rythmique (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeurs
Rhythm Guide Auto/On/Off	-	OFF	OFF, AUTO, ON
Pattern	Pattern	P01	P01-50, SNG, U01-04

■ Paramètres de morceaux (songs) (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeurs
Song Name	Song Name	SONG 0001	12 letters
Data Type	Data Type	STANDARD(LV1)	HiFi (MT2), STANDARD (LV1), LONG (LV2)

■ Paramètres système (*2)

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeurs
LCD Contrast	LCD Contrast	8	1-15
MTC Type	MTC Type	30	30, 29N, 29D, 25, 24
Sync Generator	Gen.	OFF	OFF, MTC, MIDI CLOCK
MMC Mode	MMC Mode	OFF	OFF, MASTER
Digital Copy Protect	D.CpyProtect	OFF	OFF, ON
Foot Switch Assign	Foot Switch	PLY/STOP	PLY/STOP, PUNCH I/O, FX ON/OFF
On Board Mic On/Off Switch	On Board Mic	ON	ON, OFF
Rhythm Guide MIDI Channel	Rhythm MIDI Ch	10	1-16, OFF
Remain Switch	Remain Info	OFF	ON, OFF
Power Save Mode	Power Save	OFF	OFF, 1, 3, 5, 10 (min)
Tuner Standard Pitch	Freq	440	435-445 (Hz)
Time Stretch	Time Stretch	OFF	ON, OFF
Center Cancel	Center Cancel	OFF	ON, OFF
Center Cancel Low Boost	Low Boost	0	0-12
Center Cancel Adjust	C Cancel Adj	0	L10-C00-R10
Scrub From/To Mode	FROM/TO	FROM	FROM, TO
Preview Switch	Preview SW	OFF	OFF, ON
AB Quantize	AB Quantaiz	OFF	ON, OFF

MEMO

Le maintien de la touche [STOP] enfoncé et l'appui sur [REC] ne permet pas la sauvegarde des paramètres «Pattern Arrange» ni des paramètres «Insert Effect» (p.86).

■ Paramètres d'organisation des Patterns «Pattern Arrange»

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeurs
Step	current setting	1	1-50
Beat	current setting	4/4	1/1-8/1, 1/2-8/2, 1/4-8/4, 1/8-8/8
Tempo	current setting	-	25.0-250.0
Start Measure	current setting	001	001-999
Style	current setting	-	ROCK1-6/ HdRck1-5/ HEAVY1-5/ POP1-8/ BALLAD1, 2/ BLUES1-4/ R&B1-5/ JAZZ1-3/ FUSION1, 2/ HipHop1, 2/ FUNK/ HOUSE/ Cntry1, 2/ OTHER1, 2, 3/ Metro/ BREAK
Form	current setting	-	IN/V1, 2/F1, 2/END
Drum Kit	Drum Kit	-	STD1, STD2, ROOM, HEAVY, JAZZ, HIP-HOP, HOUSE, REGGAE, 808

* Si une métrique différente de 4/4 est utilisée, le style est basculé sur Metronome.

■ Paramètres d'effets (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Valeur initiale	Valeurs
Insert Mode	Insert Mode	INPUT (NORMAL)	INPUT (NORMAL), INPUT (REC DRY), MASTER

Liste des Patches d'effets

■ GTR (GUITAR/BASS)

N°	Nom du Patch	Algorithme
01	JC Clean	COSM GTR AMP
02	Rock Lead	COSM GTR AMP
03	TW Clean	COSM GTR AMP
04	TEXAS	COSM GTR AMP
05	Driven Lead	COSM GTR AMP
06	Metal Lead	COSM GTR AMP
07	SWEET LEAD	COSM GTR AMP
08	Delayed Lead	COSM GTR AMP
09	80's Hard	COSM GTR AMP
10	90's Metal	COSM GTR AMP
11	7TH STRINGS?	COSM GTR AMP
12	JAZZ GT	COSM GTR AMP
13	PH CRUNCH	COSM GTR AMP
14	JET FLANGER	COSM GTR AMP
15	AC SimCuttin	ACOUSTIC SIM
16	ACOUSTY	ACOUSTIC SIM
17	AC Sim Lead	ACOUSTIC SIM
18	Brite Acustc	ACOUSTIC SIM
19	Tight Bass	BASS SIM
20	Loose Bass	BASS SIM
21	A.GTR Fat	ACOUSTIC GUITAR
22	A.GTR LEAD	ACOUSTIC GUITAR
23	MIC'D ACUSTC	ACOUSTIC GUITAR
24	WIDE ACUSTC	ACOUSTIC GUITAR
25	SLAP'n POP	BASS MULTI
26	FRETLESS B.	BASS MULTI
27	PHASE BASS	BASS MULTI
28	FLANG BASS	BASS MULTI
29	STD BASS	COSM BASS AMP
30	DRIVIN' BASS	COSM BASS AMP

■ MIC

N°	Nom du Patch	Algorithme
01	COMPRESSOR	VOCAL MULTI
02	DE-ESSER	VOCAL MULTI
03	VOCAL EQ	VOCAL MULTI
04	KARAOKE VOX	VOCAL MULTI
05	NARRATION	VOCAL MULTI
06	VOX DETUNE	VOCAL MULTI
07	M&F Duet	VOICE TRANSFORMER
08	CHIPS & MUNK	VOICE TRANSFORMER
09	DEEP VOICE	VOICE TRANSFORMER
10	UNISON VOX	VOICE TRANSFORMER

■ LIN (LINE)

N°	Nom du Patch	Algorithme
01	CMP+FAT EQ	STEREO MULTI
02	LO&SLOW FLNG	STEREO MULTI
03	ST CHORUS	STEREO MULTI
04	PS: DETUNE	STEREO MULTI
05	ST DOUBLER	STEREO MULTI
06	CHORUS+DELAY	STEREO MULTI
07	1920's RADIO	LO-FI BOX
08	1960's RADIO	LO-FI BOX
09	VINTAGE 45's	LO-FI BOX
10	CLASSIC LP	LO-FI BOX

■ SIM (SIMUL)

N°	Nom du Patch	Algorithme
01	COMP+ JC-120	VO+GT.AMP
02	COMP+ CLN TW	VO+GT.AMP
03	COMP+ CRUNCH	VO+GT.AMP
04	COMP+ BLUES	VO+GT.AMP
05	HVY CM + VO	VO+GT.AMP
06	DIRECT + SIM	VO+AC.SIM
07	DL EFX+S-PZO	VO+AC.SIM
08	50msDL + SIM	VO+AC.SIM
09	HVY CM + SIM	VO+AC.SIM
10	LNG DL+H-ENH	VO+AC.SIM

Implémentation MIDI

1. DONNÉES TRANSMISES

■ Messages canal de voix

● Note On

Si le paramètre MIDI «Rhythm MIDI Ch.» est réglé sur «1-16», les numéros de note/vélocités correspondant au Pattern seront transmis sur le canal MIDI défini pour le guide rythmique.

Statut	2e octet	3e octet
9nH	mmH	llH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = n° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
 ll = Vélocité : 01H - 7FH (1 - 127)

● Note Off

Si le paramètre MIDI «Rhythm MIDI Ch.» est réglé sur «1-16», les numéros de note/vélocités correspondant au Pattern seront transmis sur le canal MIDI défini pour le guide rythmique.

Statut	2e octet	3e octet
8nH	mmH	llH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
 mm = n° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
 ll = Vélocité : 40H (64)

○ Les notes émises par le guide rythmique correspondent aux sons suivants :

Son du guide rythmique	Numéro de note
Metronome (Click: son grave)	A 1 (33)
Metronome (Click: son aigu)	A#1 (34)
Grosse caisse	C 2 (36)
Baguettes	C#2 (37)
Caisse claire	D 2 (38)
Claps	D#2 (39)
Charleston fermée	F#2 (42)
Charleston demi-ouverte	G#2 (44)
Charleston ouverte	A#2 (46)

■ Messages système communs

● MIDI Time Code Quarter Frame Messages

Si le paramètre de synchronisation «Gen.» est réglé sur «MTC», les messages «quarter frame» du time code spécifié par «MTC Type» seront transmis si le BR-532 est en lecture ou en enregistrement. Les durées transmises seront rassemblées dans un «SMPTE (MTC) Offset Time» à la position «00:00:00:00» du morceau (song).

Statut	2e octet
FBH	mmH (= 0nnndddd)

nnn = type de message :
 0 = Frames LS nibble
 1 = Frames MS nibble
 2 = Secondes LS nibble
 3 = Secondes MS nibble
 4 = Minutes LS nibble
 5 = Minutes MS nibble
 6 = Heures LS nibble
 7 = Heures MS nibble
 dddd = 4 bits de données nibble : 0h - FH (0 - 15)

Les données sont affectées comme suit :

Frames	xxxxyyyy xxx yyyyy	Réservé (000) Frame No. (0-29)
Secondes	xxxxyyyy xx yyyyy	Réservé (00) Secondes (0-59)
Minutes	xxxxyyyy xx yyyyy	Réservé (00) Minutes (0-59)

Heures	xyzzzzzz x yy	Réservé (0) Time Code type
--------	---------------------	-------------------------------

* Les types de time code définis par les spécifications MIDI correspondent aux paramètres «MTC Type» du BR-532 comme suit :

Définition selon spécifications MIDI	Paramètre «MTC Type»
0 = 24 Frames/Sec	24
1 = 25 Frames/Sec	25
2 = 30 Frames/Sec (Drop Frame)	29D
3 = 30 Frames/Sec (Non Drop Frame)	29N ou 30
zzzz Hours (0-23)	

● Song Position Pointer

Si le paramètre «Gen.» de la synchronisation SYNC est réglé sur «MIDI Clock», un message «Song Position Pointer Message» transmettra la position en cours dans les cas suivants : arrêt du BR-532 ou opération de localisation (Locate).

Statut	2e octet	3e octet
F2H	mmH	nnH

mm, nn = Song Position Point : 00H 00H - 7FH 7FH

■ Messages système temps réel

Transmis si le paramètre «Gen.» de la synchronisation SYNC est réglé sur «MIDI Clock».

● Timing Clock

Statut
FBH

● Active Sensing

Statut
FEH

* transmis à intervalles d'environ 200 ms

● Start

Statut
FAH

● Continue

Statut
FBH

● Stop

Statut
FCH

■ Messages système exclusif

Statut	Données	Statut
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H
Octet	Description	
F0H	Statut message système exclusif	
iiH	Numéro ID	
	7EH Universal Non Realtime Message	
	7FH Universal Realtime Message	
ddH	Data: 00H - 7FH (0-127)	
:	:	
eeH	Data	
F7H	EOX (fin de message SysEx)	

Le BR-532 peut transmettre et recevoir les messages Universal System Exclusive.

○ À propos du numéro ID

Les messages système exclusif n'ont pas de numéro de canal particulier. Mais ils ont à la place un mode d'identification appelé numéro ID (device ID). Roland utilise cette identification pour distinguer ses différents appareils. Le BR-532 utilise le device ID : 7FH.

Implémentation MIDI

●Messages système exclusif universel

○Commandes MIDI Time Code

○Full Message

Le traitement des messages quarter frame de base est pris en compte

Statut	Données	Statut
F0H, 7FH	Dev, 01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH	F7H
Octet	Description	
F0H, 7FH	En-tête "Universal System Exclusive Message realtime"	
Dev	Device ID (7FH)	
01H	sub-ID #1 (MIDI Time Code)	
01H	sub-ID #2 (MIDI Full Message)	
hrH	Heures et Type 0 yy zzzzz	
	type yy	
	00 = 24 Frames/sec	
	01 = 25 Frames/sec	
	10 = 30 Frames/sec (Drop)	
	11 = 30 Frames/sec (Non Drop)	
	zzzzz heures (00-23)	
mnH	Minutes (00-59)	
mnH	Secondes (00-59)	
frH	Frames (00-29)	
F7H	EOX (fin de message SysEx)	

Quand vous modifiez la position dans le morceau, le «device ID» est transmis en tant que 7FH.

○Commandes MIDI Machine Control

Statut	Données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, aaH, ..., bbH	F7H
Octet	Description	
F0H	Statut message système exclusif	
7FH	En-tête "Universal System Exclusive Message realtime"	
Dev	Device ID (7FH)	
06H	Message de commande MMC	
aaH	Command	
:	:	
bbH	Command	
F7H	EOX (fin de message SysEx)	

* voir paragraphe "2. MIDI Machine Control"

2. MIDI Machine Control

■Commandes MIDI Machine Control

●STOP (MCS)

Statut	Données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 01H	F7H
Octet	Description	
F0H	Statut message système exclusif	
7FH	En-tête "Universal System Exclusive Message realtime"	
Dev	Device ID (7FH)	
06H	Message de commande MMC	
01H	STOP (MCS)	
F7H	EOX (fin de message SysEx)	

If the transport switch [STOP] was pressed, the BR-532 transmits as the device ID 7FH.

●DEFERRED PLAY (MCS)

Statut	Données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H
Octet	Description	
F0H	Statut message système exclusif	
7FH	En-tête "Universal System Exclusive Message realtime"	
Dev	Device ID (7FH)	
06H	Message de commande MMC	
03H	DEFERRED PLAY (MCS)	
F7H	EOX (fin de message SysEx)	

If the transport switch [PLAY] was pressed, the BR-532 transmits as the device ID 7FH.

●RECORD STROBE

Statut	Données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 06H	F7H
Octet	Description	
F0H	Statut message système exclusif	
7FH	En-tête "Universal System Exclusive Message realtime"	
Dev	Device ID (7FH)	
06H	Message de commande MMC	
06H	RECORD STROBE	
F7H	EOX (fin de message SysEx)	

If the transport switch [REC] was pressed out of the recording condition, the BR-532 transmits as the device ID 7FH.

●RECORD EXIT

Statut	Données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 07H	F7H
Octet	Description	
F0H	Statut message système exclusif	
7FH	En-tête "Universal System Exclusive Message realtime"	
Dev	Device ID (7FH)	
06H	Message de commande MMC	
07H	RECORD EXIT	
F7H	EOX (fin de message SysEx)	

If the transport switch [REC] was pressed while recording, the BR-532 transmits as the device ID 7FH.

●MMC RESET

Statut	Données	Statut
F0H	7FH, Dev, 06H, 0DH	F7H
Octet	Description	
F0H	Statut message système exclusif	
7FH	En-tête "Universal System Exclusive Message realtime"	
Dev	Device ID (7FH)	
06H	Message de commande MMC	
0DH	MMC RESET	
F7H	EOX (fin de message SysEx)	

When powered on the BR-532 transmits as the device ID 7FH.

●LOCATE (MCP)

○Format 2 - LOCATE [TARGET]

Statut	Données	Statut
FOH	7FH, Dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	7FH

Octet	Description
FOH	Statut message système exclusif
7FH	En-tête "Universal System Exclusive Message realtime"
Dev	Device ID (7FH)
06H	Message de commande MMC
44H	LOCATE(MCP)
06H	Nombre d'octets
01H	sub command "TARGET"
	hrH, mnH, scH, frH, ffH
	Standard Time avec Sub Frame
7FH	EOX (fin de message SysEx)

Si le bouton locate est enfoncé ou si vous vous déplacez dans le morceau, le BR-532 transmet ce message en tant qu'ID 7FH.

●Efficient Information Field

L'information «Efficient Information Field» du BR-532 se présente comme suit :

Nom du champ d'information de destination :

- 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. Données supplémentaires

●Tableau de conversion Décimal/Hexadécimal

(les valeurs hexadécimales sont suivies d'un «H»)

Le système MIDI utilise des valeurs hexadécimales codées sur 7 bits pour définir les valeurs, les adresses et la taille des messages système exclusif. Le tableau ci-après donne la correspondance entre les valeurs décimales et hexadécimales.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: décimal

H: hexadécimal

- Les expressions décimales utilisées pour les canaux MIDI, la sélection de Bank et le changement de programme seront supérieures d'une unité à la valeur du tableau ci-dessus.
- Le MIDI possédant 7 bits de données significatives, chaque octet peut comporter un maximum de 128 valeurs différentes. Quand une résolution supérieure est nécessaire, les données sont codées sur deux octets ou plus. Par exemple, une valeur indiquée par un double octet comme aa bbH par exemple, aura une valeur décimale de : aa x 128 + bb.
- Pour les valeurs algébriques (±) : 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63. L'équivalent décimal sera donc inférieur de 64 à la valeur décimale du tableau ci-dessus. Pour une valeur algébrique codée sur deux octets : 00 00H = -8192, 40 00H = ±0, et 7F 7FH = +8191. L'expression décimale de : aa bbH par exemple, sera : aa bbH - 40 00H = (aa x 128 + bb - 64 x 128).
- Une notation hexadécimale à deux mots de 4 bits (demi-octet ou «nibble») peut aussi être utilisée. La valeur décimale de deux demi-octets 0a 0bH serait : a x 16 + b.

<Exemple 1>

Quel est l'équivalent décimal de 5AH?

Suivant le tableau ci-dessus, 5AH = 90.

<Exemple 2>

Quel est l'équivalent décimal des valeurs hexadécimales à 7 bits : 12 34H?

Suivant le tableau ci-dessus, 12H = 18, 34H = 52

Donc, 18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3>

Quel est l'équivalent décimal de l'expression à demi-octet (nibbled) 0A 03 09 0DH?

Suivant le tableau ci-dessus, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13

((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

<Exemple 4>

Quel est l'équivalent à demi-octet hexadécimal de la valeur décimale 1258?

16)	1258	
16)	78	..10
16)	4	..14
	0	.. 4

Suivant le tableau ci-dessus : 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH.

Le résultat est donc : 00 04 0E 0AH

Implémentation MIDI

■ Commandes MIDI Machine Control (MMC), Information Field / Response Reference

● Commandes Transmises

Commande	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

● Champs «Valid Information» / Réponse

Information Field	Interpretation	Commandes valides
01H SELECTED TIME CODE	Temps en cours	MOVE (FROM)
4FH TRACK RECORD READY	Statut de piste	MASKED WRITE, WRITE

Implémentation MIDI

Fonction .		Transmis		Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1-16	* 1	X	
	Modifié	1-16	* 1	*****	
Mode	Par défaut	Mode 3		X	
	Messages	X		X	
	Modifié	*****		X	
Numéros de note :	n° réels joués	33,34,36,37,38,39,42,44,46	* 1	X	
Vélocité	Note ON	O 9n V=1-127	* 1	X	
	Note OFF	O 8n V=64	* 1	X	
After-Touch	polyphonique	X		X	
	Canal	X		X	
Pitch-bend		X		X	
Contrôles (Control Change)		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	
	: Tune	X		X	
Système 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	
Remarques		* 1 Guide rythmique seulement. * 2 "SYNC parameter: Gen. = MTC" seulement * 3 "SYNC parameter: Gen. = MIDI CLOCK" seulement			

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-532: Digital Studio

●Pistes/Tracks

Track: 4 V-Track: 32 (8 V-Tracks pour chaque Track)

* l'enregistrement peut comporter jusqu'à 2 pistes simultanées, et la lecture jusqu'à 4 pistes simultanées.

●Capacité mémoire

SmartMedia : 16-128 M o

●Type de données

HiFi (MT2)

STANDARD (LV1)

LONG (LV2)

●Traitement du signal

Conversion AN : 24 bit, Modulation $\Delta\Sigma$ + AF-AD (Guitar/Bass)

24 bit, Modulation $\Delta\Sigma$ + AF-AD (Mic)

24 bit, Modulation $\Delta\Sigma$ (Line)

24 bit, Modulation $\Delta\Sigma$ (Simul)

Conversion NA : 24 bit, Modulation $\Delta\Sigma$

Traitement interne : 32 bit (section mixage numérique)

●Fréquence d'échantillonnage

44,1 kHz

●Bande passante

20 Hz à 20 kHz (+1/-3 dBu)

●Distorsion totale

0,15 % ou moins

(INPUT SENS : CENTER, 1 kHz à niveau de sortie nominal, type de données : MT2)

●Temps d'enregistrement (1 piste)

Type de données	Temps d'enregistrement (approximatif)			
	16 Mo	32 Mo	64 Mo	128 Mo
HiFi (MT2)	8 min.	16 min.	32 min.	65 min.
Standard(LV1)	9 min.	19 min.	39 min.	78 min.
Long (LV2)	12 min.	24 min.	49 min.	98 min.

* Ces temps d'enregistrement sont approximatifs. Ils peuvent être réduits en fonction du nombre de morceaux créés.

* La valeur ci-dessus correspond au total des pistes utilisées. Si chacune des quatre pistes d'un enregistrement contenait la même quantité de données, la durée totale possible pour cet enregistrement ne serait que le quart de cette valeur.

●Niveau d'entrée nominal (Variable)

GUITAR/BASS : -24 dBu

MIC (Phone/XLR) : -50 dBu

LINE : -10 dBu

●Impédance d'entrée

GUITAR/BASS : 1 M Ω

MIC (Phone/XLR) : 2.2 k Ω (CHAUD-FROID)

1.1 k Ω (CHAUD-MASSE, FROID-MASSE)

LINE : 14 k Ω

●Niveau de sortie nominal

LINE OUT : -10 dBu

●Impédance de sortie

LINE OUT : 2 k Ω

Casque : 100 Ω

●Charge d'impédance recommandée

LINE OUT : 20 k Ω ou plus

Casque : 8-50 Ω

●Niveau de bruit résiduel

LINE OUT : -83 dBu ou moins

(INPUT SELECT : GUITAR/BASS, terminé sous 1 k Ω ,

INPUT SENS : CENTER, pond. IHF-A)

●Interface

DIGITAL OUT : Optique

●Écran

LCD rétroéclairé, 2 lignes de 20 caractères

●Connecteurs

MIC (jack 6,35 TRS symétrique/XLR)

LINE IN L/R (RCA)

LINE OUT L/R (RCA)

DIGITAL OUT (Optique)

FOOT SW (jack 6,35)

MIDI OUT

Casque (jack 6,35 stéréo)

GUITAR/BASS jack (jack 6,35)

●Alimentation

9 V continu ; adaptateur secteur (PSA series), piles x 6

●Consommation

200 mA

* *Durée de vie estimée pour les piles en utilisation continue:*

Carbones : 2,5 heures

Alcalines : 7 heures

valeurs variables en fonction des conditions d'utilisation.

●Dimensions

290.5 (L) x 220.5 (P) x 65.0 (H) mm

●Poids

1,8 kg (sans les piles)

●Accessoires

Piles (R6 (AA)) x 6

Mode d'emploi

Roland Service (feuille d'information)

Carte Demo (32 MB)

●Options

Adaptateur : PSA series

Pédale : FS-5U

Interrupteur : DP-2 (Roland)

* $0 \text{ dBu} = 0.775 \text{ V rms}$



Toutes caractéristiques sujettes à modification sans préavis.

Index

A	
AB Quantize	39
Accordeur	76
Adaptateur secteur (connecteur)	19
Adaptive Focus (méthode)	15
AF-AD	15
Affichage des durées	26
Algorithme	31
AUDIO SUB MIX	72
AUDIO SUB MIX (sélecteur)	19, 24
AUDIO TRACK MIXER (fader)	16
AUTO PUNCH	15, 46
Auto Punch In/Out	45-46
Avance à la fin du morceau	26
B	
Bank	31, 79
Boucle	48
BOUNCE	35, 41
Bounce (mode)	35
BOUNCE MODE (témoin)	16
BOUNCE ON/OFF (bouton)	16
Bouncing (réduction)	41
C	
Carte-mémoire	13, 23, 27, 73, 102
Center Cancel (fonction)	78
Changement du nom d'un Pattern	66
Contraste	24
Copie	50
Copie de Patterns	66
Copie de pistes	50
Copie de morceau	59
Copie numérique	43
COSM	12
D	
D CopyProtect (fonction)	43
DC IN	19
Décompte en termes de durées	50
Décompte en termes de mesures	50
Déplacement	53
Déplacement de piste	53
Diapason de référence	77
Digital Effect	12
DIGITAL OUT	43
DIGITAL OUT (connecteur)	19
Doubling (doublage)	34, 82
DOUBL'N	34
Drum Kit	62
Durée restante	73
E	
Échange de pistes	57
Économie d'énergie	36
Écran par défaut	24
Édition de pistes	50
Effacement	55
Effacement d'une étape	64
Effacement de morceau	59
Effacement de pistes	55
EFFECTS	18
EFFECTS (bouton)	15
Effet en boucle départ/retour	42, 82, 85
END	62
Enregistrement (bouton)	16
Enregistrement d'un nouveau morceau	28
Enregistrement en boucle	48
ENTER/YES (bouton)	17
Espace mémoire restant	73
EXIT/NO (bouton)	17
F	
F	62
FF (bouton)	15
Fill-in	62
Fin	62
FOOT SW	19
Foot Sw	46
Foot Switch (connecteur)	19
Form	62-63
Format	13, 27, 61
FRAME	18
Frame	26
Fréquence d'échantillonnage	28
G	
Guide rythmique	32, 68, 100
GUITAR/BASS (connecteur)	19
H	
HiFi	28
I	
IN	62
Indications de mesure	63
Initialisation	13, 27, 61, 83
INPUT LEVEL (bouton)	15
INPUT SELECT	34
INPUT SELECT (bouton)	14
Insertion d'effet	31, 79, 86
Insertion d'une étape	64
Intro	62
L	
LCD (contraste)	24
Lecture	25
Lecture synchronisée	69
LEVEL METER	18, 30
LINE IN (connecteur)	19
LINE OUT (connecteur)	19
LOCATOR	49
LOCATOR (bouton)	15
Locator (fonction)	49
Locator (point)	49
LONG	28
LOOP EFFECTS	42, 82
LOOP EFFECTS (bouton)	16
Luminosité de l'écran	24
LV1	28
LV2	28
M	
MASTER (fader)	16, 24
MCK	69
MEASURE	18

Mesure	26
MEMORY CARD (connecteur)	17
Mémoire utilisée	73
Mémoire restante	73
Métrique	26
MIC	17
MIC (connecteur)	19
Micro interne	17, 30
MIDI	67
MIDI OUT (connecteur)	19
Mise en place des piles	20
Mixage	42-43
MMC	70
Mode d'insertion	81
Monitor	30
Mono	33
Motif rythmique	32
MT2	28
MTC	69
Multitrack 2	28

N

Nom du Patch	81
Nom du morceau	60
Nouveau morceau	28
Numéros de notes	68
Numéro du Patch	31

O

Optimize (fonction)	60
Optimisation	98
Optimisation du morceau	60
Orifice anti-vol	20
Overdubbing	40

P

PAN	40, 42
PAN (bouton)	16
PARAMETER (bouton)	17
Patch d'effet	79, 110
Patch Preset	31, 79
Patch User	31, 79
Pattern	62, 97
PATTERN ARRANGE	63
Pattern preset	62
PATTERN SELECT	32
Pattern utilisateur	62
PEAK	14
Pédale	23, 46
Phrase Trainer	78
PHRASE TRAINER (bouton)	16
Piles	36
PLAY (bouton)	15
POWER (interrupteur)	19
Preview (fonction)	74-75
Prise casque	17
Protection contre la copie numérique	43
Punch In	45
Punch In/Out manuel	45
Punch Out	45

Q

Quantification	39
----------------	----

R

REC	16
REC TRACK	16
Recording Track (bouton)	16
REDO	58
Redo (fonction)	58
Réduction (bounce)	35
Renforcement des graves	78
REPEAT	38
REPEAT (bouton)	15
Repeat (fonction)	38, 48
Retour au début du morceau	26
REW (bouton)	15
RHYTHM GUIDE	17
Rhythm Guide (fonction)	11

S

Sauvegarde	102
Sauvegarde du Pattern	65
SCRUB FROM	74
Scrub (fonction)	74
Scrub (point)	74-75
SCRUB TO	74
Sélection d'un morceau	25
Sélection d'un Pattern	66
SENS (bouton)	14
Sensibilité d'entrée	30
SIMUL	29, 34
SIMUL (Bank)	80
SmartMedia	13, 27-28
Song (Copy)	59
Song (Erase)	59
Song (Name)	60
Song (Patch)	31, 79
Song (Pattern)	62
STANDARD	28
Stéréo	33
STOP (bouton)	15
Style	62-63, 96
Sub Frame	26
Suppression de toutes les étapes	65
Synchronisation	69

T

TAP TEMPO	33
Témoin de crêtes	14
TEMPO	18
Tempo	32, 63
Temps d'enregistrement	28
TIME	18
Time Stretch (fonction)	78
TIME/VALUE (molette)	17
Track (piste)	33
TRACK (fader)	25
TUNER (bouton)	15
Type de données	73

U

UNDO	58
Undo (fonction)	58
UNDO/REDO (bouton)	17
UTILITY (bouton)	17

Index

V

V	62
Verse	62
V-Track	11, 44, 99
V-TRACK (bouton)	16

Z

ZERO (bouton)	15
---------------	----

MEMO....

[illegible]



Cet appareil est conforme aux directives européennes EMC 89/336/EEC.

Pour les pays de la Communauté européenne

Pour les États-Unis

COMMISSION FÉDÉRALE DES COMMUNICATIONS (FCC) RAPPORT SUR LES INTERFÉRENCES RADIO

Cet appareil a été testé et correspond aux limites de la classe B des appareils numériques, en conformité avec le chapitre 15 des règles de la FCC. Ces limites sont destinées à procurer une protection satisfaisante contre les interférences radio dans les installations résidentielles. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques et peut aussi, quand il n'est pas installé de manière convenable, occasionner des interférences dans les communications radio. Nous ne garantissons en aucun cas qu'il ne puisse jamais provoquer d'interférences dans une installation spécifique. Si un tel cas intervenait et que cet appareil perturbe la réception radio ou TV, ce qui peut être confirmé par l'extinction et la remise sous tension de l'appareil, nous vous conseillons d'essayer une des mesures qui suivent :

- Réorientez ou repositionnez l'antenne de réception
- Éloignez l'appareil du tuner radio ou TV
- Branchez l'appareil sur un circuit électrique différent de celui qui alimente le tuner radio ou TV
- En cas d'échec, adressez-vous à un revendeur ou à un technicien compétent.

Cet appareil correspond aux règles du chapitre 15 de la FCC. Son fonctionnement répond donc aux conditions suivantes :

- (1) Cet appareil ne doit pas émettre d'interférences indésirables, et
- (2) Cet appareil doit accepter la réception de toute interférence, incluant celles qui pourraient en modifier le fonctionnement

Toute modification ou changement du système peut invalider le droit de l'utilisateur à utiliser l'appareil.

Cet appareil doit être relié aux autres à l'aide de câbles blindés pour entrer dans les limites de la classe B de la FCC

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

