



DIGITAL RECORDER BR-600

Mode d'emploi

Félicitations et merci d'avoir opté pour l'enregistreur numérique BOSS BR-600.

Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement les sections intitulées:

- “Consignes de sécurité” (p. 2)
- “Remarques importantes” (p. 4)

Elles contiennent des informations importantes pour l'utilisation

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

■ Conventions en vigueur dans ce manuel

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

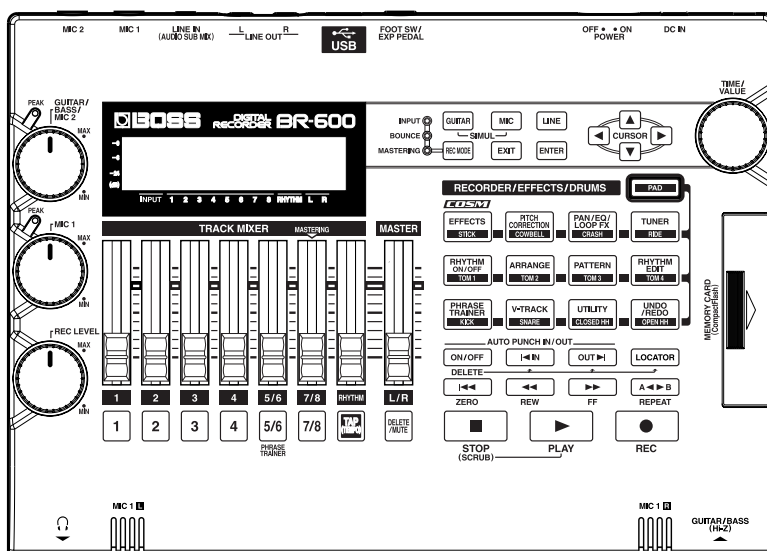
[PLAY] Bouton PLAY

[REC] Bouton REC

- Des renvois tels que (p. **) indiquent les pages du mode

Copyright © 2005 BOSS CORPORATION

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



CONSIGNES DE SECURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

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

A propos des symboles

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

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser ce produit, lisez les instructions données ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez pas et ne modifiez d'aucune façon le produit ou son adaptateur secteur. 
- N'essayez pas de réparer ce produit ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 
- Ne placez jamais ce produit dans des endroits : 
 - soumis à des températures extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur), 
 - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés),
 - à l'humidité ambiante élevée,
 - exposés aux précipitations,
 - poussiéreux,
 - soumis à de fortes vibrations.
- Veillez à placer ce produit sur une surface plane afin de lui assurer une stabilité optimale. Évitez les supports qui vacillent ou les surfaces inclinées. 
- Servez-vous exclusivement de l'adaptateur secteur spécifié (série PSA) et assurez-vous que la tension de l'installation électrique correspond bien à la tension indiquée sur le corps de l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent utiliser une polarité différente ou être conçus pour une autre tension; leur utilisation peut donc provoquer des dommages, des pannes ou des électrocutions. 

AVERTISSEMENT

- Évitez de tordre ou de plier excessivement le cordon d'alimentation ainsi que de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie! 
- Cet appareil, utilisé seul ou avec un amplificateur et des enceintes ou un casque d'écoute, est en mesure de produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, arrêtez immédiatement l'écoute et consultez un spécialiste. 
- Évitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de ce produit. 

- Coupez immédiatement l'alimentation, débranchez l'adaptateur de la prise et demandez un entretien auprès de votre revendeur, du service après-vente Roland le plus proche ou d'un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand : 
 - l'adaptateur secteur, le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e),
 - il y a de la fumée ou une odeur inhabituelle
 - des objets ou du liquide ont pénétré dans le produit
 - le produit a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon),
 - le produit semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.

AVERTISSEMENT

- Avec de jeunes enfants, la présence d'un adulte est indispensable jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de ce produit. 
- Protégez ce produit contre tout coup ou impact important.
(Ne le laissez pas tomber!) 
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de ce produit une prise murale avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et, éventuellement, entraîner une fusion. 
- Avant d'utiliser l'instrument dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 
- Les piles ne peuvent jamais être rechargées, chauffées, démontées ou jetées au feu ou dans de l'eau. 

PRUDENCE

- Placez l'appareil et l'adaptateur de sorte à leur assurer une ventilation appropriée. 
- Saisissez toujours la fiche du cordon ou le corps de l'adaptateur lors du branchement au secteur ou à ce produit. 
- A intervalles réguliers, débranchez l'adaptateur secteur et frottez-le avec un chiffon sec pour enlever toute la poussière et autres saletés accumulées sur ses broches. Si ce produit ne va pas être utilisé durant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation. Toute accumulation de poussière entre la prise murale et la fiche d'alimentation peut nuire à l'isolation et causer un incendie. 
- Évitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur ce produit et évitez d'y déposer des objets lourds. 

- Ne saisissez jamais l'adaptateur ni ses fiches avec des mains mouillées lorsque vous le branchez ou débranchez d'une prise murale ou de ce produit. 

PRUDENCE

- Avant de déplacer cet appareil, débranchez d'abord l'adaptateur secteur ainsi que tous les câbles le reliant à des appareils périphériques. 
- Avant de nettoyer le produit éteignez-le et débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale. 
- S'il y a risque d'orage, débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale. 
- Si les piles sont mal utilisées, elles risquent d'exploser ou de fuir, entraînant des dommages matériels ou corporels. Par souci de sécurité, veuillez lire et suivre les conseils suivants (p. 22) : 
 - Suivez consciencieusement les instructions d'installation des piles et veillez à en respecter la polarité.
 - Ne mélangez pas des piles usées et des piles neuves. Evitez en outre de mélanger des piles de types différents.
 - Lorsque l'appareil n'est pas utilisé durant une période prolongée, enlevez les piles.
 - Si une pile fuit, essuyez le liquide ayant coulé dans le compartiment avec un chiffon doux ou une serviette en papier. Placez ensuite des piles neuves. Pour éviter tout problème de peau, évitez tout contact avec le liquide des piles. Veillez tout particulièrement à ne pas vous mettre de liquide de pile dans les yeux. Si cela devait se produire, rincez immédiatement la zone en question sous l'eau courante.
 - Ne conservez jamais les piles avec des objets métalliques tels que des stylos, des colliers, des épingles à cheveux etc.
- Les piles usées doivent être mises au rebut en respectant la réglementation en vigueur dans le pays ou la région où vous résidez. 
- Conservez les vis que vous seriez amené à enlever ainsi que la protection fournie en lieu sûr et hors de portée des enfants, pour éviter que ces derniers ne les avalent accidentellement. 

Remarques importantes

Outre les informations de la section “Consignes de sécurité” (p. 2), veuillez lire et suivre les conseils suivants:

Alimentation: utilisation de piles

- Ne connectez jamais ce produit à une prise murale d'un circuit auquel vous avez branché un appareil contenant un inverseur (frigo, machine à lessiver, four à micro-ondes ou climatisation), voire un moteur. Selon la façon dont est utilisé l'appareil électrique, les bruits secteur peuvent générer des dysfonctionnements ou des bruits parasites. Si vous ne pouvez pas utiliser une prise secteur indépendante, utilisez un filtre secteur entre cet appareil et la prise secteur.
- L'adaptateur secteur dégage de la chaleur après plusieurs heures d'utilisation. C'est un phénomène normal qui ne doit pas vous inquiéter.
- Nous recommandons l'utilisation d'un adaptateur secteur car la consommation de ce produit est relativement élevée. Si vous préférez néanmoins utiliser des piles, optez pour des alcalines.
- Pour installer ou remplacer les piles, coupez toujours l'alimentation de l'appareil et débranchez tout périphérique éventuellement connecté. Vous éviterez ainsi des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.
- Les piles sont fournies avec l'appareil. La durée de vie de ces piles risque toutefois d'être limitée car leur raison d'être initiale est de permettre de tester l'appareil.
- Avant de connecter cet instrument à d'autres, mettez-les tous hors tension afin d'éviter les dysfonctionnements et/ou d'endommager les haut-parleurs ou d'autres appareils.

Placement

- L'utilisation à proximité d'amplificateurs de puissance (ou équipements contenant des transformateurs de forte puissance) peut être source de bourdonnements. Modifiez l'orientation du produit, ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet appareil peut interférer dans la réception radio ou télévision. Ne l'utilisez pas à proximité de tels appareils.
- Il peut y avoir des interférences si vous utilisez des téléphones mobiles ou autre appareil sans fil à proximité de cet appareil. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de ce produit ou coupez-le.

- N'exposez pas ce produit directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures extrêmes. Ceci pourrait décolorer ou déformer l'appareil.
- Lors de variations de température et/ou d'humidité (suite à un changement d'endroit, p.ex.), de la condensation peut se former dans l'appareil, ce qui peut être source de dysfonctionnement ou de panne. Avant d'utiliser l'appareil, attendez quelques heures pour que la condensation s'évapore.

Entretien

- Pour le nettoyage quotidien, utilisez un linge doux et sec ou un linge légèrement humide. Pour ôter les saletés plus tenaces, utilisez un linge imprégné d'un détergent léger, non abrasif; essuyez ensuite soigneusement l'appareil à l'aide d'un linge doux et sec.
- N'utilisez jamais de dissolvants, d'alcools ou de solvants de quelque sorte que ce soit, pour éviter toute décoloration et/ou déformation de l'instrument.

Réparations et données

- Sachez que toutes données contenues dans la mémoire de l'appareil peuvent être effacées lorsque ce dernier est envoyé en réparation. Conservez toujours les réglages auxquels vous tenez sur une carte de mémoire/ordinateur ou sur papier (si possible). Durant les réparations, toutes les précautions sont prises afin d'éviter la perte des données. Cependant, il peut se révéler impossible de récupérer des données dans certains cas (notamment lorsque les circuits touchant à la mémoire elle-même sont endommagés). Roland décline toute responsabilité concernant la perte de ces données.

Précautions supplémentaires

- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de ce produit. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil sur carte de mémoire ou ordinateur.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données de la mémoire de ce produit ou d'une carte de mémoire une fois qu'elles ont été perdues. Roland Corporation décline toute responsabilité dans ces circonstances.

- Maniez les boutons, molettes et autres commandes avec un minimum de précaution; faites aussi preuve de délicatesse avec ses prises et connecteurs. Une manipulation trop brutale peut entraîner des dysfonctionnements.
- Evitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- Lorsque vous connectez/déconnectez les câbles, saisissez les connecteurs eux-mêmes; ne tirez jamais sur le cordon. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.
- Pour éviter de déranger votre entourage, essayez de respecter des niveaux sonores raisonnables. Vous pouvez également utiliser un casque, en particulier si vous jouez à des heures tardives.
- Si vous devez transporter l'appareil, rangez-le dans son emballage d'origine (avec ses protections). Sinon, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez uniquement la pédale d'expression recommandée (EV-5, FV-500L, FV-500H; vendue séparément). En utilisant une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements et/ou d'endommager l'appareil.
- Utilisez un câble Roland pour procéder aux connexions. Si vous utilisez un autre câble de connexion, notez les précautions suivantes.
 - Certains câbles de connexion sont équipés de résistances. N'utilisez pas de câbles résistifs pour la connexion de cet appareil. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Contactez le fabricant du câble pour obtenir de plus amples informations.
- La fente pour carte de mémoire de l'appareil est conçue pour des cartes CompactFlash. Les supports d'archivage Microdrive ne sont pas compatibles.
- Les cartes CompactFlash sont constituées d'éléments de précision; maniez-les donc avec précaution en veillant particulièrement à respecter les points suivants.
 - Pour éviter d'endommager les cartes avec de l'électricité statique, veillez à décharger toute électricité statique de votre propre corps avant de les manier.
 - Ne touchez pas les contacts des cartes et évitez qu'ils n'entrent en contact avec du métal.
 - Evitez de plier, de laisser tomber ou de soumettre les cartes à des chocs violents ou de fortes vibrations.
 - Ne laissez pas les cartes en plein soleil, dans des véhicules fermés ou d'autres endroits de ce type (température de stockage: -25~85°C).
 - Les cartes ne peuvent pas être mouillées.
 - Ne démontez et ne modifiez pas les cartes.

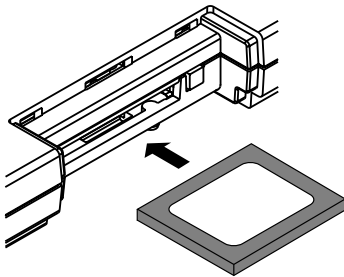
Copyright

- Tout enregistrement, distribution, vente, location, interprétation en public, diffusion, etc. d'une œuvre (entière ou partielle) protégée par des droits d'auteur (composition musicale, vidéo, diffusion, interprétation en public, etc.) est illégal sans l'accord du détenteur des droits d'auteur.
- N'utilisez jamais cet instrument à des fins qui risqueraient d'enfreindre les législations relatives aux droits d'auteur. Nous déclinons toute responsabilité pour violation de droits d'auteur résultant de l'utilisation de ce produit.

Avant d'utiliser des cartes (CompactFlash)

Utilisation de cartes de mémoire

- Insérez prudemment la carte de mémoire jusqu'au bout: elle doit être fermement mise en place.



- Ne touchez jamais les contacts de la carte de mémoire. Veillez également à ce qu'ils restent propres.

- * Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- * Les saisies d'écran de ce mode d'emploi sont reproduites avec l'autorisation de Microsoft Corporation.
- * Windows® a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® operating system".
- * Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- * MacOS est une marque commerciale de Apple Computer, Inc.
- * Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

Sommaire

Consignes de sécurité.....	2
Remarques importantes.....	4
Présentation du BR-600	10
Caractéristiques	10
Cartes de mémoire reconnues par le BR-600	13
Présentation	14
Face avant.....	14
Face arrière	20
Côté avant	21
Insertion de piles	22
Page principale	23
Guide rapide	25
Connexion des périphériques.....	26
Crochet pour cordon.....	27
Câble convertisseur pour micro.....	28
Insérer une carte de mémoire.....	28
Mise sous/hors tension du BR-600	29
Mise sous tension	29
Mise hors tension	29
Ecouter le morceau de démonstration	30
Sélection du morceau de démonstration (Song Select)	30
Ecouter le morceau de démonstration	30
Sauter à l'endroit voulu	31
Brancher des instruments.....	32
Préparatifs pour l'enregistrement	33
Sélectionner l'entrée	34
Utiliser les effets d'insertion	36
Changer de patch d'effets	36
Ajouter un rythme	38
Enregistrement.....	42
Ecouter un enregistrement	45
Ajout aux données déjà enregistrées Ajout de piste	46
Fusion de pistes (Bounce)	47
Réglages du son de chaque piste	47

Fusion de pistes	50
------------------------	----

Section 1 Enregistrement et reproduction.....51

Enregistrement

52

Préparatifs pour l'enregistrement.....	52
Sélection de la piste d'enregistrement	53
Changer de piste virtuelle (V-Track).....	54
Position stéréo des signaux d'entrée (Pan).....	54
Procédure d'enregistrement	55

Reproduction en boucle (Repeat)

56

Délimiter le passage à répéter avec précision.....	57
--	----

Réenregistrer un passage (Punch-in/out) ..

58

Punch In/Out manuel	58
Auto Punch In/Out	59
Enregistrer la même plage en boucle	61

Annuler une opération (Undo/Redo).....

62

Annuler la dernière opération (Undo)	62
Annuler l'annulation (Redo)	62

Fusionner plusieurs pistes (Bounce).....

63

Charger des morceaux d'un BR-900CD/ BR-864/BR-532.....

65

Charger des morceaux créés avec le BR-900CD/ BR-864	65
Charger des morceaux créés avec le BR-532	66

Afficher des informations

67

Afficher le temps d'enregistrement disponible ..	67
Afficher la capacité résiduelle de la carte de mémoire.....	67

Section 2 Edition

69

Placer un repère (Locator)

70

Programmer un repère	70
Accéder au repère	70
Effacer un repère	70

Chercher le début/la fin d'un passage (Scrub/Preview)

71

Détection du début/la fin d'un passage (Scrub)	71
---	----

Changer les points Scrub	72	Algorithme	113
Fonction Preview avec [REW] et [FF]	72	Liste des paramètres	113
Editer l'enregistrement d'une piste		Utiliser les effets d'insertion	116
(Track Edit)	73	Choisir un effet Loop	116
Copier des données (Track Copy)	73	Mode d'application de l'effet Loop	117
Déplacer des données (Track Move)	77	Paramètres des effets Loop	118
Effacer des données (Track Erase)	80	Liste des paramètres	118
Echanger des données (Track Exchange)	83	Utiliser la partie EQ	119
Gestion des morceaux enregistrés	84	Egalisation (EQ) de piste.....	119
Copier un morceau (Song Copy)	84	Paramètres EQTrack.....	120
Effacer des morceaux (Song Erase).....	84	Liste des paramètres	120
Economiser la mémoire de la carte (Song		Justesse du chant (Pitch Correction)	121
Optimize).....	85	Correction de la hauteur	121
Attribuer un nom à un morceau (Song Name)...	86	Position de l'effet de correction de la hauteur ..	121
Protéger un morceau (Song Protect)	86	Patches de correction de hauteur.....	121
Sauvegarder les réglages dans le morceau (Song		Précautions pour l'utilisation de Pitch Correction.	121
Save).....	87	Correction de la hauteur	122
Créer une bande mère (cassette/disque) ...	88	Méthode de correction de hauteur (Pitch	
Section 3 Utiliser les effets.....	89	Correction Edit) (Pitch Correction Edit)	124
Utiliser les effets d'insertion	90	Sauvegarder les réglages de correction de la	
Patches d'effets et banques	90	hauteur (Write)	125
Changer les réglages d'effet d'insertion	91	Réglages plus détaillés pour la correction de	
Sauvegarder les réglages d'effet d'insertion		justesse ("Correction Event Map")	126
(Write)	92	Section 4 Ajouter un rythme....	129
Changer le mode d'utilisation des effets		Les rythmes.....	130
d'insertion	93	Pads de batterie	130
Paramètres des effets d'insertion.....	94	Sons de batterie (Drum Kits)	130
Liste des algorithmes.....	94	Motifs et arrangements	131
BANQUE: GUITAR94		Modes Pattern et Arrangement.....	132
BANQUE: MIC96		Jouer avec des sons de batterie.....	133
BANQUE: LINE97		Changer le son de batterie (Drum Kits) ...	134
BANQUE: SIMUL98		Sélectionner des kits de batterie	134
Liste des paramètres	99	Créer des kits de batterie originaux (Tone	
Mastérisation.....	109	Load)	136
Mastérisation	109	Charger des sons de batterie à partir de	
Editer les réglages du Mastering Tool Kit	111	pistes audio	136
Sauvegarder les réglages du Mastering Tool Kit		Copier des sons d'autres kits de batterie.....	138
(Write)	112		
Paramètres "Mastering Tool Kit"	113		

Effacer des sons de batterie.....	138
Changer la position des sons de batterie dans l'image stéréo (Pan)	139
Motifs rythmiques.....	140
Changer le tempo d'un motif	140
Changer le tempo avec le bouton TAP	140
Arrangements rythmiques	141
Changer le tempo d'un arrangement	141
Changer le tempo de l'arrangement avec le bouton TAP	141
Créer des motifs originaux.....	142
Créer des motifs en jouant sur les pads de batterie (enregistrement en temps réel)...	143
Exercice avant l'enregistrement	144
Effacer des sons de batterie superflus.....	145
Changer le volume du métronome.....	145
Entrer les sons un par un à l'écran (Step Recording)	146
Nommer des motifs	149
Copier des motifs.....	150
Effacer des motifs	151
Créer des arrangements originaux.....	152
Insérer des pas	154
Effacer des pas	154
Nommer les arrangements	155
Copier des arrangements.....	156
Effacer un arrangement	157
Section 5 USB.....	159
Avant d'utiliser l'USB (présentation).....	160
Comment l'USB peut être utilisé	160
Systèmes d'exploitation compatibles	160
Données sur carte de mémoire.....	160
Connexion à un ordinateur.....	161
Remarques concernant l'USB	161
Sous Windows.....	162
Archiver des données du BR-600 sur ordinateur (Backup).....	162
Recharger des données archivées sur PC dans le	

BR-600 ("Récupérer")	163
Sauvegarder des données de piste du BR-600 en format WAV/AIFF (WAV/AIFF Export)	165
Charger des fichiers WAV/AIFF sur les pistes du BR-600 (WAV/AIFF Import).....	168
Importer des fichiers SMF et créer des motifs ..	170
Charger des sons de batterie à partir de fichiers WAV/AIFF (Tone Load).....	172
Utiliser les données du BR-900CD/BR-864/BR-532	174

Avec Macintosh 176

Archiver des données du BR-600 sur ordinateur (Backup).....	176
Recharger des données archivées sur PC dans le BR-600 ("Récupération").....	177
Sauvegarder des données de piste du BR-600 en format WAV/AIFF (WAV/AIFF Export)	178
Charger des fichiers WAV/AIFF sur les pistes du BR-600 (WAV/AIFF Import).....	180
Importer des fichiers SMF et créer des motifs ..	182
Charger des sons de batterie à partir de fichiers WAV/AIFF (Tone Load).....	184
Utiliser les données du BR-900CD/BR-864/BR-532.....	186

Section 6 Autres fonctions pratiques 187

Réglage du contraste de l'écran 188

Utiliser un commutateur au pied ou une pédale d'expression..... 189

Utiliser une pédale d'expression	189
Utiliser un commutateur au pied	189

Accorder un instrument (Tuner)..... 190

Activer l'accordeur (Tuner)	190
Accorder	190
Régler le diapason de l'accordeur	191

Mélanger les signaux d'un appareil MIDI externe aux signaux du BR-600 (Audio Sub Mix) 192

S'exercer à jouer des phrases difficiles (Phrase Trainer) 193

Ralentir la reproduction (Time Stretch)	193
Couper le son central (Center Cancel)	193
Initialiser tous les réglages du BR-600	195
Initialiser tous les réglages du BR-600	195
Initialiser les réglages système	195
Initialiser les réglages d'effets	196
Initialiser le rythme (arrangements/motifs/kits de batterie).....	196
Initialiser la carte de mémoire	197
Economie d'énergie (Power Save)	198
Liste des paramètres 'Utility'	199
Paramètres système	199
Paramètres "Sync"	200
Paramètres "Scrub"	200
Section 7 Appendices	201
Liste des patches d'effets	202
Patches Mastering Tool Kit	205
Liste des patches Pitch Correction	205
Liste des arrangements/motifs	206
Liste des arrangements préprogrammés	206
Liste des motifs préprogrammés	207
Liste des paramètres	208
Dépannage	211
Problèmes avec le son	211
Problèmes avec la carte de mémoire	212
Problèmes liés à l'USB	212
Messages d'erreur	213
Fiche technique	216
Index	218

Présentation du BR-600

Caractéristiques

■ Simplissime

L'enregistreur multipiste numérique BR-600 offre toute la simplicité d'un enregistreur conventionnel et permet une manipulation aisée, même pour les débutants.

Quel que soit votre degré d'expérience, le BR-600 vous livre sur un plateau tous les bénéfices de l'enregistrement numérique, en allant de l'enregistrement proprement dit jusqu'au mixage final.

■ Studio nomade

Conçu pour la mobilité, le BR-600 est plus petit qu'une feuille A4 (183 x 257mm) pour une épaisseur de 27mm. Il peut fonctionner avec six piles AA (alcalines de préférence), ce qui vous permet de le glisser dans un étui de guitare et de l'emporter avec vous.

■ Station de travail audio numérique

Numérique de bout en bout

Outre une console de mixage et un enregistreur numériques, le BR-600 contient cinq processeurs d'effets numériques.

Toutes les étapes de l'enregistrement, y compris l'édition, la fusion de pistes, l'utilisation d'effets et le mixage final, se font dans le domaine numérique, préservant ainsi l'intégrité du signal.

La prise USB vous permet aussi de sauvegarder les données de morceaux sur ordinateur.

Fonction rythmique

La fonction "Rhythm" permet de saisir facilement les idées musicales qui vous viennent à l'esprit. Il suffit de sélectionner un motif rythmique adéquat et de régler le tempo. Outre les motifs rythmiques préprogrammés, vous pouvez créer vos propres motifs. En enregistrant avec la fonction Rhythm, vous simplifiez considérablement l'édition mesure par mesure.



"Section 4 Ajouter un rythme" (p. 129)

Pistes virtuelles (V-Tracks)

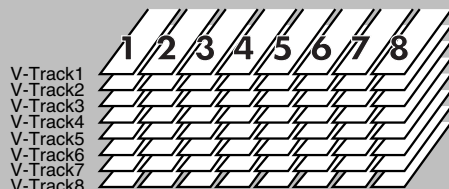
Le BR-600 dispose de huit pistes d'enregistrement audio permettant l'enregistrement simultané sur deux pistes ou la lecture simultanée sur huit pistes.

De plus, chaque piste comprend huit pistes virtuelles appelées "V-Tracks", ce qui donne $8 \times 8 = 64$ pistes! Cette extraordinaire polyvalence permet d'enregistrer plusieurs fois un solo de guitare, par exemple, afin de sélectionner ultérieurement la meilleure version.

Vous pouvez aussi écouter huit pistes et utiliser la fonction Bounce pour fusionner des pistes sur une piste V et réaliser une piste stéréo sans effacer de données.

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

Chaque piste est constituée de huit pistes virtuelles: vous pouvez choisir celle que vous voulez pour l'enregistrement ou la reproduction. Vous disposez donc de 64 pistes parmi lesquelles vous pouvez en choisir huit et les écouter simultanément. Ces pistes virtuelles constitutives des pistes réelles sont appelées "V-Tracks".



IDÉE

A la fin de ce manuel (p. 224), vous trouverez un "Tableau de pistes" à photocopier pour y noter ce que vous enregistrez sur les pistes virtuelles.

Processeurs d'effets numériques polyvalents

Le BR-600 contient cinq types différents de processeurs d'effets. Il s'agit des processeurs d'effets d'enregistrement ("Insert"), de boucle envoi/retour ("Loop"), d'égalisation (EQ de piste), de correction vocale ("Pitch Correction") et de mastérisation ("Mastering Tool Kit"). Vous pouvez utiliser ces effets indépendamment les uns des autres. Ils vous permettent d'obtenir des morceaux d'une qualité exceptionnelle sans le moindre processeur externe.

Le BR-600 propose en outre de nombreuses modélisations et effets (dont des simulations d'amplis COSM, élargissant la palette des effets d'insertion. A ceux-ci s'ajoutent des effets pour pistes de chant, clavier et guitare.

Les effets de boucle envoi/retour ("Loop") confèrent plus de coffre ou de profondeur à vos morceaux, avec les grands classiques du genre comme le chorus et la réverb, indispensables pour le mixage final.

L'égalisation de piste (EQ) se fait avec un égaliseur à deux bandes intégré permettant notamment d'ajuster la tonalité du mixage final.

La correction vocale (Pitch Correction) permet d'ajuster la hauteur du chant et garantit le résultat.

Le kit d'outils de mastérisation (Mastering Tool Kit) permet notamment de comprimer des morceaux après le mixage final et propose d'autres effets encore.



"Utiliser les effets d'insertion" (p. 90)

"Utiliser les effets d'insertion" (p. 116)

"Utiliser la partie EQ" (p. 119)

"Justesse du chant (Pitch Correction)" (p. 121)

"Mastérisation" (p. 109)

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

Une technologie qui reconstitue virtuellement une structure ou un matériel existant par d'autres moyens est appelée technologie de "modélisation". COSM est une technologie brevetée par Roland qui crée de nouveaux sons en combinant diverses technologies de modélisation sonore.

Fonctions d'édition

Les données audio du BR-600 peuvent bien sûr être copiées, déplacées ou effacées. Il existe cependant encore d'autres fonctions qui ne sont disponibles que sur des systèmes entièrement numériques. Rien de plus simple que de copier une phrase de plusieurs mesures, de l'ajouter sur une autre piste ou d'effacer les données d'une piste, en tout ou en partie.

Edition non destructrice

Etant un enregistreur numérique, le BR-600 permet, par définition, une édition non destructrice. Avec ce type d'édition, vous pouvez récupérer des données effacées (fonctions Undo et Redo).



"Annuler une opération (Undo/Redo)" (p. 62)

Accès direct à un endroit donné

Vous pouvez placer un repère à n'importe quel endroit d'une piste. L'ajout d'un repère à la fin de l'introduction ou au début d'un solo, par exemple, vous permet de vous rendre directement à cet endroit pour l'écouter.



"Placer un repère (Locator)" (p. 70)

Accordeur chromatique (plage: A0 ~ B6)

Le BR-600 est également doté d'un accordeur chromatique vous permettant d'accorder la guitare ou la basse branchée au BR-600.



"Accorder un instrument (Tuner)" (p. 190)

■ Fonction 'Phrase Trainer'

Lorsque vous écoutez un morceau enregistré à partir d'un lecteur CD, cette fonction permet d'en ralentir le tempo sans changer la hauteur. Vous pouvez aussi couper les signaux au centre du morceau (le chant et la guitare solo, par exemple).



"S'exercer à jouer des phrases difficiles (Phrase Trainer)" (p. 193)

■ Port USB

Vous pouvez brancher votre ordinateur ici pour échanger des données entre l'ordinateur et le BR-600.

■ Eventail complet d'entrées

Le BR-600 est doté des prises d'entrée suivantes.

GUITAR/BASS:

Cette entrée à haute impédance (jack 1/4") permet de brancher directement une guitare ou une basse.

MIC1:

Cette prise permet de brancher un micro. (Entrée pour micro de type TRS). Branchez un micro ici pour enregistrer le chant ou la narration.

MIC2:

Cette prise permet de brancher un micro. (Entrée pour micro de type TRS). Si vous enregistrez avec deux micros, branchez un micro à l'entrée MIC 1 et l'autre à cette entrée-ci.

LINE IN:

Ces prises acceptent des signaux stéréo en provenance de claviers, de lecteurs CD et d'autres appareils de niveau ligne (mini-jacks stéréo).

■ Micro stéréo intégré

Le BR-600 dispose d'un micro stéréo intégré, idéal pour effectuer un enregistrement impromptu d'une répétition, par exemple.

- * *La connexion d'un micro externe coupe le micro intégré (p. 34).*
- * *Ne confondez pas ce micro avec un haut-parleur. Pour écouter les signaux du BR-600, utilisez un casque ou branchez sa sortie LINE OUT à du matériel audio adéquat.*

■ Double alimentation pour enregistrements nomades

Vous pouvez alimenter le BR-600 avec des piles (6 piles AA, alcalines de préférence) ou avec l'adaptateur secteur.

De plus, le micro stéréo interne vous permet d'enregistrer n'importe où, n'importe quand.

Cartes de mémoire reconnues par le BR-600

Le BR-600 se sert de cartes CompactFlash pour archiver les données.

Le BR-600 permet d'utiliser des cartes CompactFlash allant de 32Mo à 1Go avec une alimentation de 3,3V.

Pour en savoir plus sur les cartes de mémoire (CompactFlash) acceptées par le BR-600, voyez le feuillet séparé "About Memory Cards"

■ Formater la carte de mémoire (CompactFlash)

Les cartes CompactFlash que vous venez d'acheter ou celles que vous avez utilisées avec un appareil photo numérique ne sont pas utilisables telles quelles avec le BR-600.

Ces cartes CompactFlash doivent d'abord être formatées sur le BR-600.

Pour en savoir plus sur l'initialisation, voyez p. 197.

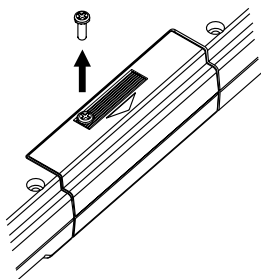
■ Retirer la protection de la carte

Pour éviter le vol de la carte de mémoire (CompactFlash), le BR-600 est livré avec une protection de carte.

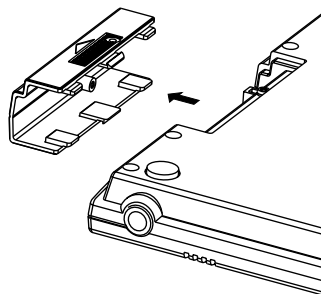
Pour enlever la protection, procédez comme suit.

1 Retournez le BR-600.

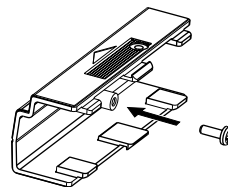
2 Servez-vous d'un tournevis cruciforme pour enlever la vis située sous l'appareil.



3 Tenez le couvercle de la carte par le haut et le bas puis tirez-le dans la direction indiquée par la flèche.



4 Vissez la vis extraite plus haut à l'endroit désigné pour éviter de la perdre.



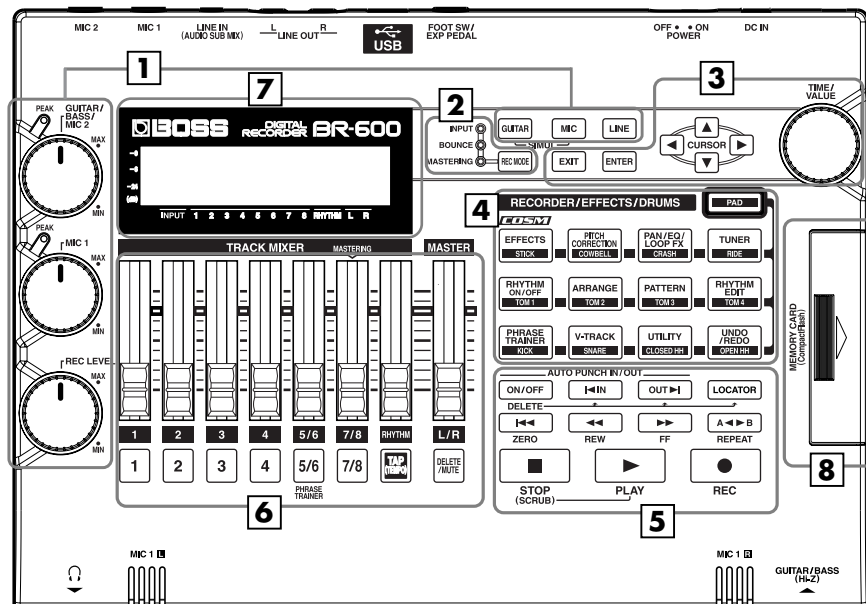
5 Retournez le BR-600 en position normale.

NOTE

- Les cartes CompactFlash Type II ne sont pas compatibles.
- Les cartes CompactFlash sont disponibles dans les magasins de matériel informatique ou photographique.
- Avant de retourner l'appareil, prenez des paquets de journaux ou magazines et placez-les sous les quatre coins de l'appareil afin d'éviter d'endommager les boutons et les commandes. Veillez également à orienter l'appareil de sorte à éviter d'endommager des boutons ou des commandes.
- Lorsque vous retournez l'appareil, maniez-le avec prudence pour éviter qu'il ne tombe ou bascule.
- Si vous devez retirer des vis, gardez-les en lieu sûr et hors de portée des enfants, pour éviter que ces derniers ne les avalent accidentellement.
- CompactFlash et  sont des marques commerciales de SanDisk Corporation et sous licence de l'association CompactFlash.
- BOSS Corporation est un détenteur autorisé de la licence des marques commerciales CompactFlashTM et du label CF ().

Présentation

Face avant



1 Section d'entrée

Molette GUITAR/BASS/MIC2

Cette molette règle la sensibilité d'entrée des prises GUITAR/BASS et MIC2.

Molette MIC1

Cette molette règle la sensibilité de MIC1 et du micro stéréo intégré.

Témoin PEAK

Ce témoin indique le niveau du signal arrivant aux diverses entrées (GUITAR/BASS, MIC2 et MIC1, par exemple).

Ce témoin s'allume lorsque le signal atteint -6dB sous le niveau de distorsion. Réglez la sensibilité d'entrée avec la molette GUITAR/BASS/MIC2: le témoin ne doit s'allumer que sporadiquement, lorsque l'instrument (guitare ou autre) est au plus fort.



“Régler la sensibilité d'entrée” (p. 34)

Molette REC LEVEL (niveau d'enregistrement)

Servez-vous de cette molette pour régler le niveau d'entrée du signal à enregistrer.

* Si vous diminuez le niveau d'entrée avec la molette REC LEVEL durant l'enregistrement, le son est enregistré à bas volume sur la piste et le bruit sera plus perceptible lorsque vous écoutez l'enregistrement à volume élevé.

Si vous voulez diminuer le volume du signal d'entrée que vous écoutez, utilisez le curseur MASTER. Pour régler le volume de la musique reproduite, servez-vous du curseur des différentes pistes.



“Réglage du niveau d'enregistrement” (p. 35)

MEMO

Enregistrez à un niveau aussi élevé que possible avant saturation. Vous augmentez ainsi la qualité du signal et réduisez le bruit. Pour diminuer le volume du signal que vous écoutez, utilisez le curseur MASTER.

Boutons INPUT SELECT

Ces boutons permettent de choisir le signal d'entrée (prise) devant être enregistré. Le bouton sélectionné s'allume. Vous

pouvez couper (rendre muet) un signal d'entrée en appuyant sur le bouton allumé.



"Sélectionner l'entrée" (p. 34)

[GUITAR]

Sélectionne la guitare ou la basse branchée à la prise GUITAR/BASS ou MIC2.

[MIC]

Sélectionne le signal de la prise MIC1 (micro externe) ou du micro stéréo interne.

Si vous branchez un micro à la prise MIC1 ou MIC2, vous coupez le micro interne.

[LINE]

Sélectionne le signal de la prise LINE IN, venant d'un lecteur CD ou d'autres appareils de niveau ligne.

SIMUL

Appuyez simultanément sur les boutons [GUITAR] et [MIC] pour sélectionner et enregistrer les deux entrées à la fois.

* Si vous changez le réglage INPUT SELECT, la banque d'effets d'insertion (p. 90) change automatiquement.

2

[REC MODE (Recording Mode)]

Sélection du mode d'enregistrement.



p. 42, p. 52

"Fusion de pistes (Bounce)" (p. 47), "Fusionner plusieurs pistes (Bounce)" (p. 63)

"Mastérisation" (p. 109)

3

[EXIT]

Appuyez sur ce bouton pour retourner à la page précédente ou pour annuler la dernière entrée.

[ENTER]

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

Boutons CURSOR

Ces boutons permettent de déplacer le curseur à l'écran.

Molette TIME/VALUE

Cette molette permet de vous déplacer au sein du morceau

(ce qui correspond à l'avance ou au recul rapide). De plus, vous pouvez vous en servir pour modifier la valeur du paramètre sélectionné.

4

[PAD]

Les boutons se muent en pads de batterie et vous permettent de jouer de la batterie.



"Section 4 Ajouter un rythme" (p. 129)

[EFFECTS]

Ce bouton permet d'activer/de couper les effets d'insertion (p. 90) et de sauter à la page où vous pouvez éditer les paramètres de ces effets.

Ce bouton permet de régler les effets de mastérisation (Mastering Tool Kit).

[PITCH CORRECTION]

Ce bouton active/coupe la correction de hauteur. Cette fonction permet d'ajuster la hauteur du chant enregistré.



"Justesse du chant (Pitch Correction)" (p. 121)

[PAN/EQ/LOOP FX]

PAN

Affiche la page de réglage de la position stéréo (Pan) des signaux de chaque piste et des signaux d'entrée (p. 47, p. 54).

EQ

Affiche la page de réglage du timbre (égalisation grave/aigu) des pistes (p. 48).

LOOP FX

Affiche la page permettant de régler le niveau d'envoi des pistes aux effets de boucle (p. 48, p. 116) et divers autres paramètres (p. 118).



"Utiliser les effets d'insertion" (p. 116)

"Utiliser la partie EQ" (p. 119)

[TUNER]

Active/coupe l'accordeur (Tuner).



“Accorder un instrument (Tuner)” (p. 190)

[RHYTHM ON/OFF]

Active/coupe la fonction “Rhythm”.

[ARRANGE]

Fait passer la fonction “Rhythm” en mode Arrangement.



“Arrangements rythmiques” (p. 141)

“Créer des arrangements originaux” (p. 152)

[PATTERN]

Fait passer la fonction “Rhythm” en mode Motif.



“Motifs rythmiques” (p. 140)

“Créer des motifs originaux” (p. 142)

[RHYTHM EDIT]

Affiche la page permettant de programmer les arrangements et les motifs.



“Créer des motifs en jouant sur les pads de batterie (enregistrement en temps réel)” (p. 143)

“Entrer les sons un par un à l'écran (Step Recording)” (p. 146)

[PHRASE TRAINER]

Ce bouton permet de régler les paramètres Phrase Trainer. Quand vous utilisez le Phrase Trainer, vous pouvez activer ou couper la fonction Center Cancel (supprimant le chant au centre) ou Time Stretch (ralentissant la reproduction).



“Ralentir la reproduction (Time Stretch)” (p. 193)

“Couper le son central (Center Cancel)” (p. 193)

[V-TRACK]

Affiche la page où vous pouvez sélectionner une piste virtuelle.



“Qu'est-ce qu'une piste virtuelle (“V”)?” (p. 10)

“Changer de piste virtuelle (V-Track)” (p. 54)

[UTILITY]

Ce bouton active diverses fonctions du BR-600, telles que l'édition de pistes, la gestion de morceaux et de carte de mémoire.

[UNDO/REDO]

Annule le dernier enregistrement ou changement effectué et rétablit les données antérieures. Une nouvelle pression sur ce bouton rétablit l'enregistrement ou la modification annulée.



“Annuler une opération (Undo/Redo)” (p. 62).

5 Section REC/PLAY

AUTO PUNCH

Ce bouton permet de programmer la correction d'enregistrement ("Punch In/Out") automatique.

[ON/OFF]

Active/coupe la fonction Auto Punch In/Out. Quand la fonction est activée, le bouton est allumé.



"Programmation de la plage Punch In/Out" (p. 59)

[IN]

Réglage du point Auto Punch In (début de la correction). Appuyez sur ce bouton pour définir le point Punch In. Quand le réglage est fait, le bouton s'allume. Une fois le point Punch In défini, vous pouvez appuyer sur ce bouton pour accéder directement à cette position.

- * Appuyez sur ce bouton en maintenant le bouton [ON/OFF] enfoncé pour supprimer le point Punch In.



"Effacer un point Auto Punch In/Out" (p. 60)

[OUT]

Réglage du point Auto Punch Out (fin de la correction). Appuyez sur ce bouton pour définir la position actuelle comme point Punch Out. Quand le réglage est fait, le bouton s'allume. Une fois le point Punch Out défini, vous pouvez appuyer sur ce bouton pour accéder directement à cette position.

- * Appuyez sur ce bouton en maintenant le bouton [ON/OFF] enfoncé pour supprimer le point Punch Out.



"Effacer un point Auto Punch In/Out" (p. 60)

[LOCATOR]

Ce bouton permet de placer un repère à la position de votre choix. Il suffit ensuite d'actionner ce bouton pour accéder directement à cette position.

Quand le repère est placé, le témoin du bouton s'allume et vous sautez à cette position chaque fois que vous l'actionnez.

- * Appuyez sur ce bouton en maintenant le bouton AUTO PUNCH [ON/OFF] enfoncé pour supprimer le repère programmé.



"Placer un repère (Locator)" (p. 70)

[ZERO]

Vous sautez à la position temporelle "00:00:00-00.0".



"Sauter à l'endroit voulu" (p. 31)

[REW]

Maintenez ce bouton enfoncé pour reculer.



"Sauter à l'endroit voulu" (p. 31)

[FF]

Maintenez ce bouton enfoncé pour avancer.



"Sauter à l'endroit voulu" (p. 31)

[REPEAT]

Vous pouvez délimiter un passage et l'écouter en boucle.

Cette fonction est pratique pour effectuer des enregistrements Punch In/Out répétés (p. 58) ainsi que pour vous entraîner et copier des phrases.



"Reproduction en boucle (Repeat)" (p. 56)

[STOP]

Arrête l'enregistrement ou la reproduction du morceau.



"Procédure d'enregistrement" (p. 55)

[PLAY]

Reproduit les morceaux. Quand [REC] est actionné et clignote, appuyez sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement. Durant l'enregistrement ou la reproduction, le témoin du bouton s'allume en vert.



"Ecouter le morceau de démonstration" (p. 30)

"Procédure d'enregistrement" (p. 55)

[REC (Recording)]

Bouton d'enregistrement. Il permet également d'effectuer un Punch In/Out manuel. En attente d'enregistrement, ce bouton clignote en rouge et durant l'enregistrement, il est allumé en rouge.



"Procédure d'enregistrement" (p. 55)

"Punch In/Out manuel" (p. 58)

6 Section pistes/courseurs

Courseurs TRACK MIXER 1~4, 5/6~7/8

Règlent le niveau des pistes durant la reproduction.

Courseur RHYTHM

Règle le volume du rythme.



“Jouer des arrangements” (p. 39)

“Produire des motifs (Patterns)” (p. 39)

Courseur MASTER

Règle le volume global du BR-600.



“Ecouter le morceau de démonstration” (p. 30)

Boutons de piste d’enregistrement 1~4, 5/6, 7/8

Ces boutons permettent de sélectionner la piste à enregistrer. Le bouton de la piste sélectionnée clignote en rouge puis reste allumé en rouge quand l’enregistrement commence. A la fin de l’enregistrement, le bouton de la piste sélectionnée s’allume alternativement en orange et vert. La correspondance entre le témoin et l’état de la piste est décrite ci-dessous.

Eteint:

La piste ne contient pas de données enregistrées.

Vert:

Piste audio contenant des données enregistrées.

Clignote en rouge:

La piste est sélectionnée pour l’enregistrement et est en attente.

Rouge:

La piste est en cours d’enregistrement.

Allumé alternativement en orange et vert:

La piste contient des données enregistrées et est sélectionnée pour l’enregistrement.



“Enregistrement” (p. 52)



“Changer le tempo des arrangements ou des motifs en le “tapant”” (p. 41)

[DELETE/MUTE]

Vous pouvez couper une piste en maintenant ce bouton enfoncé et en appuyant sur le bouton de la piste voulue. Répétez l’opération pour réactiver la piste.

Quand la piste est coupée, le bouton de cette piste clignote alternativement en orange et vert.

** Si vous avez coupé une piste sur laquelle vous enregistrez, la piste redevient audible à la fin de l’enregistrement.*



“Couper certaines pistes (Track Mute)” (p. 45)

Durant la création de motifs rythmiques, vous pouvez effacer des sons de percussion en maintenant ce bouton enfoncé et en actionnant les pads de batterie correspondants.

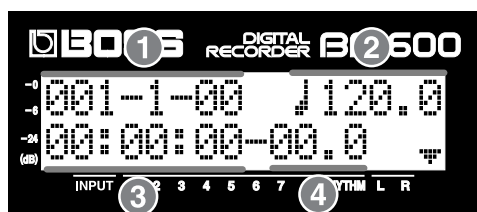


“Effacer des sons de batterie superflus” (p. 145)

[TAP (TEMPO)]

Tapez sur ce bouton pour régler le tempo du rythme.

7 Ecran



L'écran affiche des informations concernant le niveau, les menus, les différents paramètres de réglage etc.

Si l'écran est difficile à lire, voyez "Réglage du contraste de l'écran" (p. 188).

1. MEASURE

Affiche la position actuelle dans le morceau, de gauche à droite, sous forme de mesure, temps et clock.

2. TEMPO

Affiche le tempo du rythme.

3. TIME

Affiche la position temporelle actuelle dans le morceau. (heures-minutes-secondes).

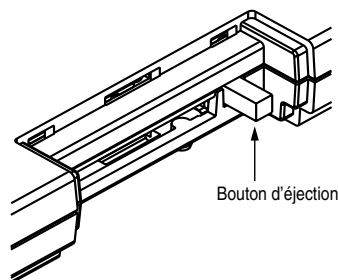
4. FRAME

Affiche le numéro de frame (image) de la position actuelle. Il y a 30 frames par seconde (format "Non Drop"). Il s'agit d'un des types de codes temporels MIDI ou MTC (MIDI Time Code).



Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran. Notez toutefois que votre produit peut contenir une version plus récente du système (proposant de nouveaux sons, par exemple); dans ce cas, ce que vous voyez à l'écran peut différer de ce qui est indiqué dans le manuel.

8 Connecteur MEMORY CARD



Ce connecteur accueille une carte de mémoire (Compact-Flash) sur laquelle vous pouvez sauvegarder des données. Vous ne pouvez pas enregistrer sans avoir inséré de carte de mémoire.

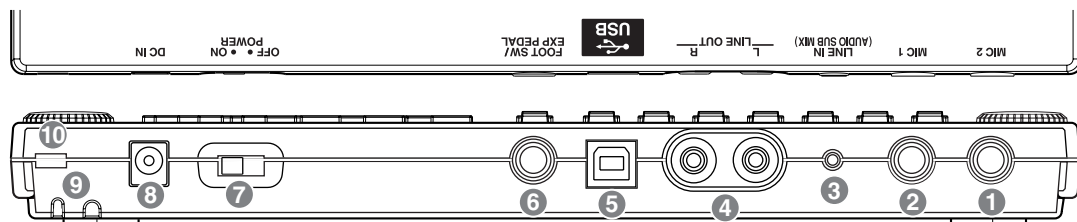
Bouton d'éjection

Appuyez sur ce bouton pour éjecter la carte de mémoire.



"Insérer une carte de mémoire" (p. 28)

Face arrière



1. MIC2 (jack TRS 1/4")

Cette prise permet de brancher un micro (p. 32).

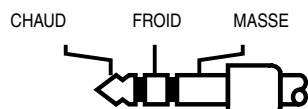
- * Si les prises GUITAR/BASS et MIC2 sont branchées, la prise MIC2 a priorité.
- * Si vous branchez un micro à la prise MIC2, vous coupez le micro interne.

2. MIC1 (jack TRS 1/4")

Cette prise permet de brancher un micro (p. 32).

- * Si vous branchez un micro à la prise MIC1, vous coupez le micro interne.

L'illustration suivante détaille les assignations de broche des prises MIC1 et MIC2.



3. Prise LINE IN (mini-jack stéréo)

Cette entrée accepte les signaux audio analogiques (p. 32). Branchez-y la sortie d'un lecteur CD ou d'autres appareils de niveau ligne.

4. Prises LINE OUT (RCA/cinch)

Ces sorties transmettent un signal audio analogique. Vous pouvez brancher du matériel audio externe (un ampli stéréo, p.ex.) à cette prise ou un graveur CD, voire un autre enregistreur, pour effectuer un enregistrement analogique du signal du BR-600 (p. 88).

5. Port USB

Ce port permet de relier le BR-600 à un ordinateur avec un câble USB (p. 160).

6. Prise FOOT SW/EXP PEDAL

Cette prise permet de brancher un commutateur au pied disponible en option (comme le BOSS FS-5U ou le Roland DP-2) ou une pédale d'expression (Roland EV-5, BOSS FV-500L/FV-500H).

- Un commutateur au pied permet notamment de lancer/arrêter la reproduction ou un enregistrement Punch In/Out avec le pied.
- Si vous y branchez une pédale d'expression, vous pouvez piloter l'intensité des effets d'insertion avec le pied.



"Utiliser un commutateur au pied ou une pédale d'expression" (p. 189)

7. Sélecteur POWER

Commutateur d'alimentation Mise sous/hors tension du BR-600 (p. 29).

8. Prise DC IN (adaptateur)

Branchez ici un adaptateur secteur (série PSA).

Utilisez exclusivement un adaptateur de la série PSA (p. 26). Vous pouvez vous procurer un adaptateur PSA chez des revendeurs d'instruments de musique.

9. Crochet pour cordon

Enroulez le câble de l'adaptateur autour de ce crochet pour éviter de le débrancher accidentellement (p. 27).

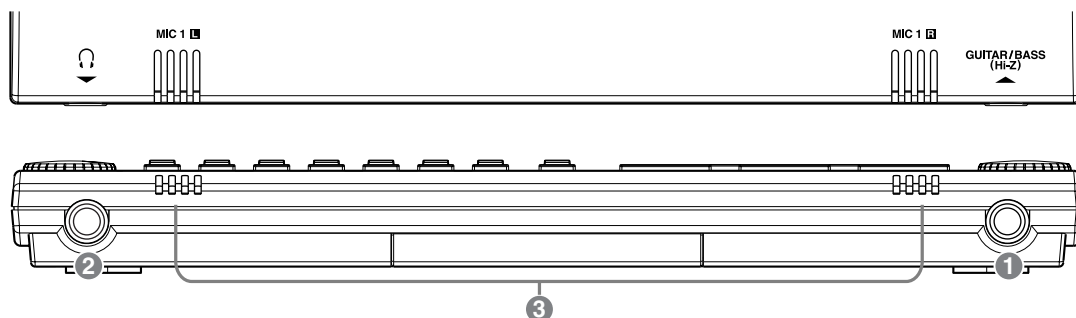
NOTE

- Utilisez exclusivement un adaptateur de la série PSA. Tout autre adaptateur peut être source de surchauffe ou de dysfonctionnement.
- Si l'adaptateur se débranche inopinément, vous risquez de perdre des données enregistrées.

10. Orifice pour cadenas ()

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

Côté avant



1. Prise GUITAR/BASS

Cette entrée à haute impédance permet de brancher directement une guitare ou une basse (p. 32).

2. MIC1 L/R (micro stéréo interne L/R)

Ce microphone permet d'enregistrer avec le BR-600.



“Sélectionner l'entrée” (p. 34)

“Activer le micro stéréo interne” (p. 34)

* Ne confondez pas ce micro avec un haut-parleur. Pour écouter les signaux du BR-600, utilisez un casque ou branchez sa sortie LINE OUT à un appareil audio adéquat.

3. Prise pour casque

Branchez-y un casque (disponible en option). Quand vous branchez un casque, vous entendez le même signal que celui de la sortie LINE OUT.



Réglez le volume du casque avec le curseur MASTER.

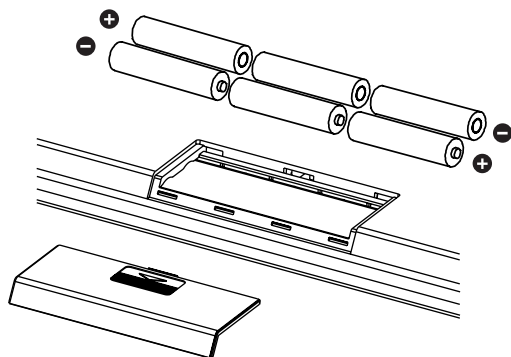
Insertion de piles

1 Mettez le BR-600 hors tension.

2 Retournez le BR-600.

3 Ouvrez le couvercle du compartiment à piles dans la direction indiquée par la flèche.

4 Veillez à ne pas inverser la polarité (+/-) et insérez six piles sèches AA dans le compartiment.



5 Refermez le couvercle du compartiment à piles.

NOTE

- Avant de retourner l'appareil, prenez des paquets de journaux ou magazines et placez-les sous les quatre coins de l'appareil afin d'éviter d'endommager les boutons et les commandes. Veillez également à orienter l'appareil de sorte à éviter d'endommager des boutons ou des commandes.
- Lorsque vous retournez l'appareil, maniez-le avec prudence pour éviter qu'il ne tombe ou bascule.
- BOSS préconise l'utilisation de piles alcalines d'une durée de vie plus longue.
- Ne mélangez pas des piles neuves avec des piles utilisées ni des piles de types différents.
- N'utilisez pas de piles rechargeables.
- Quand les piles sont usées, le message "Battery Low!" apparaît à l'écran. Remplacez alors les piles aussi vite que possible.
- La durée de vie des piles varie selon l'usage, les conditions d'utilisation et le type de piles utilisées. Elle dépend aussi du type et de la capacité de la carte CompactFlash.

Page principale

La page principale du BR-600 est la première à apparaître après la mise sous tension du BR-600 (voyez ci-dessous).

Page principale



001-1-00 1120.0
00:00:00-00.0

Sauf mention contraire, la page à laquelle les explications de ce manuel font référence est la page principale.

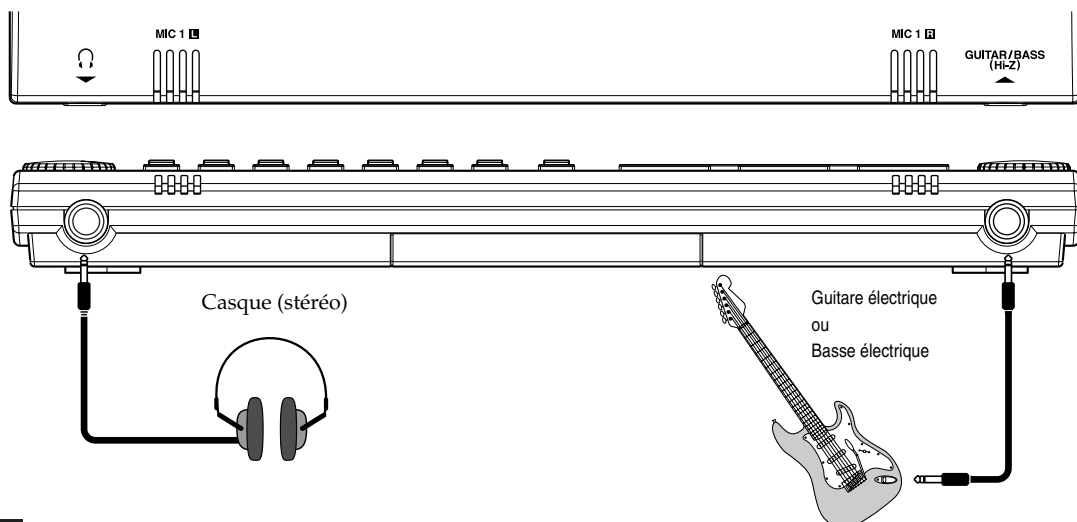
MEMO

Guide rapide

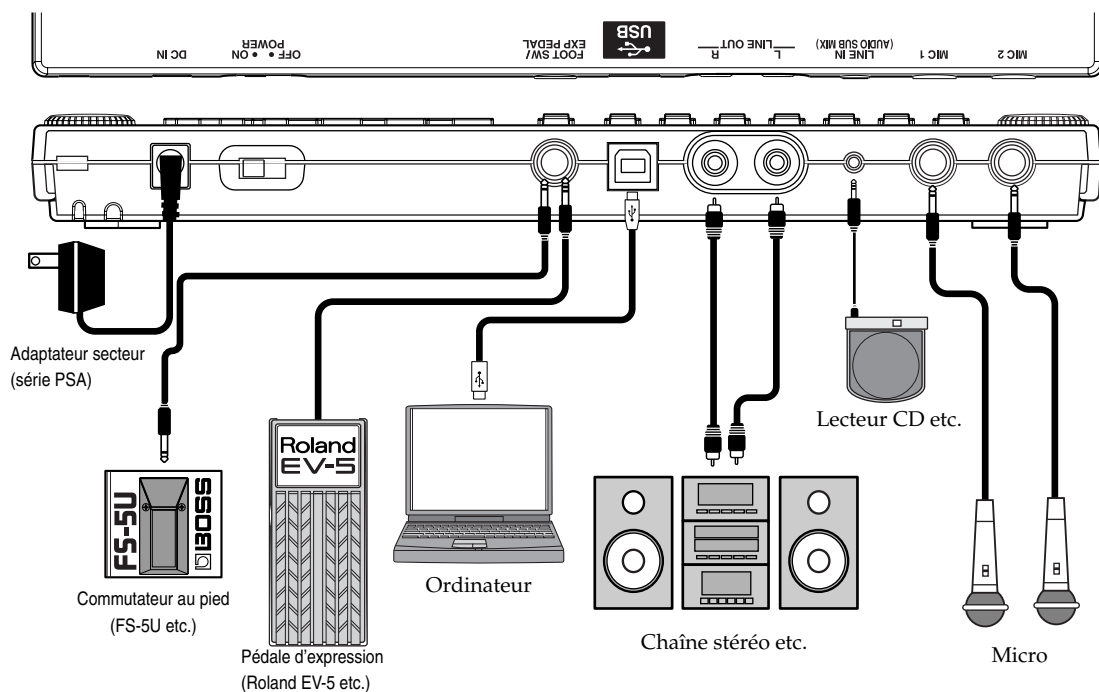
Connexion des périphériques

Effectuez les connexions illustrées ci-dessous. Avant d'effectuer des connexions, vérifiez que tous les appareils sont hors tension.

Face avant

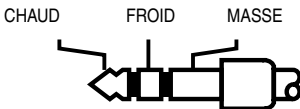


Face arrière

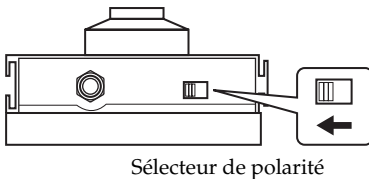


NOTE

- Pour éviter tout dysfonctionnement et pour ne pas endommager les haut-parleurs ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.
- La position des micros par rapport aux haut-parleurs peut provoquer un effet larsen. Voici comment remédier à ce problème :
 1. Changez l'orientation du ou des microphones.
 2. Eloignez le ou les microphones des enceintes.
 3. Diminuez le volume.
- Les prises MIC1 et MIC2 sont de type TRS compatibles avec une entrée symétrique. L'illustration suivante détaille les assignations de la broche des prises MIC1 et MIC2. Avant d'effectuer une connexion, vérifiez que les assignations de broche sont compatibles avec celles des autres appareils.



- Si vous utilisez un commutateur au pied FS-5U optionnel, réglez le sélecteur de polarité de la façon illustrée ci-dessous. Si le sélecteur de polarité est mal réglé, le commutateur au pied risque de ne pas fonctionner correctement.

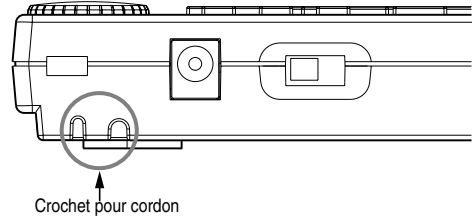


- Vous pouvez aussi utiliser un FS-6 (option) comme commutateur au pied. Dans ce cas, ne branchez qu'une des deux prises du FS-6 (A ou B). Réglez ensuite le sélecteur de polarité sur "FS-5U". La prise A&B peut pas être utilisée.
- Si vous utilisez une pédale d'expression (Roland EV-5, BOSS FV-500L/FV-500H), réglez le volume MIN sur "0".

Crochet pour cordon

Le fond du BR-600 est pourvu d'une fente faisant office de crochet pour le cordon de l'adaptateur secteur (PSA).

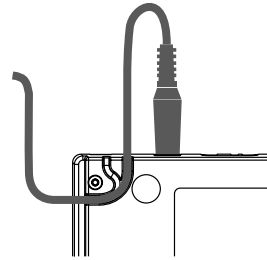
Pour éviter toute coupure de l'alimentation de l'appareil (par un débranchement accidentel de la fiche) et pour éviter toute traction sur la prise de l'adaptateur, amarrez le cordon d'alimentation au crochet prévu à cet effet.



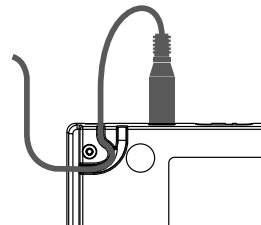
L'épaisseur et la forme du cordon peut varier selon l'adaptateur.

Fixez le cordon selon l'illustration A ou B.

A)



B)

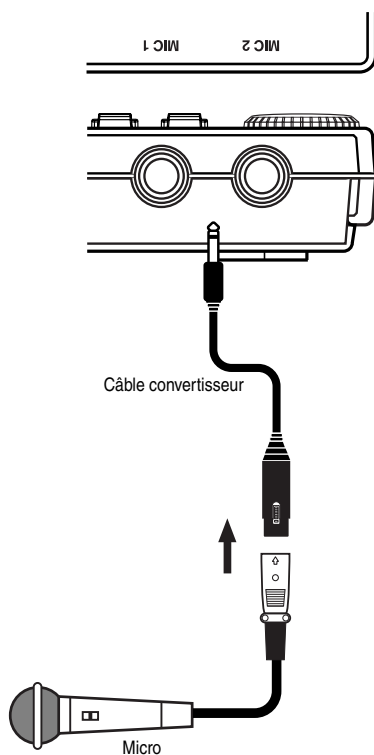


NOTE

- N'exercez pas de pression excessive pour insérer le cordon dans la fente. Vous risquez d'endommager le cordon.
- Si vous retournez le BR-600 sur une table, vous risquez de griffer le BR-600 ou la surface de la table. Placez une couverture ou une autre protection douce sur la table pour effectuer cette opération.

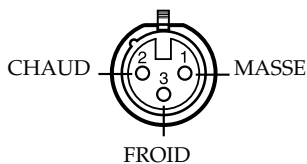
Câble convertisseur pour micro

Si votre micro a un connecteur XLR, vous pouvez utiliser le câble convertisseur fourni avec le BR-600. Branchez le micro avec le câble convertisseur de la façon suivante.



NOTE

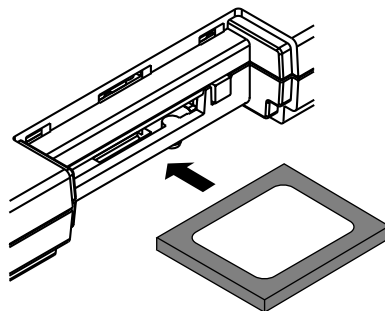
- L'illustration suivante détaille l'assignation des broches pour les prises XLR. Avant d'effectuer une connexion, vérifiez que les assignations de broche sont compatibles avec celles des autres appareils.



- Comme le BR-600 ne propose pas d'alimentation fantôme, les micros requérant ce type d'alimentation (comme les micros à condensateur) ne produiront aucun son.

Insérer une carte de mémoire

Insérez une carte de mémoire (CompactFlash) en orientant l'étiquette vers le haut.



NOTE

- Insérez prudemment la carte jusqu'au bout: elle doit être correctement mise en place. N'exercez pas de pression excessive pour insérer la carte.
- Ne touchez jamais les contacts de la carte de mémoire et veillez à ce qu'ils restent propres.
- Avant d'insérer la carte de mémoire, coupez l'alimentation du BR-600. Si vous insérez une carte de mémoire alors que l'appareil est sous tension, les données de la carte de mémoire risquent d'être corrompues et la carte inutilisable.

Mise sous/hors tension du BR-600

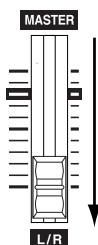
Mise sous tension

Suivez impérativement les étapes suivantes pour la mise sous tension. Si vous ne procédez pas de la façon décrite ici, vous risquez d'endommager vos enceintes ou de provoquer un dysfonctionnement.

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

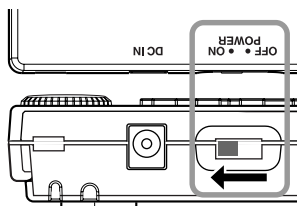
- Tous les périphériques sont-ils bien connectés?
- Le volume est-il réglé au minimum sur le BR-600 et tous les périphériques?
- Avez-vous inséré une carte de mémoire?

- 2** Baissez le curseur MASTER du BR-600.



- 3** Mettez les appareils branchés aux entrées GUITAR/BASS, MIC 1, MIC 2 ou LINE IN sous tension.

- 4** Actionnez le commutateur POWER situé en face arrière.



- 5** Mettez l'appareil branché à la sortie (LINE OUT) sous tension.

Mise hors tension

- 1** Assurez-vous que la reproduction du morceau est arrêtée.
- 2** Coupez l'alimentation des appareils en inversant l'ordre de mise sous tension.
- 3** Vérifiez que "Keep power on!" n'est pas affiché à l'écran.
- 4** Mettez le BR-600 hors tension avec son commutateur POWER.

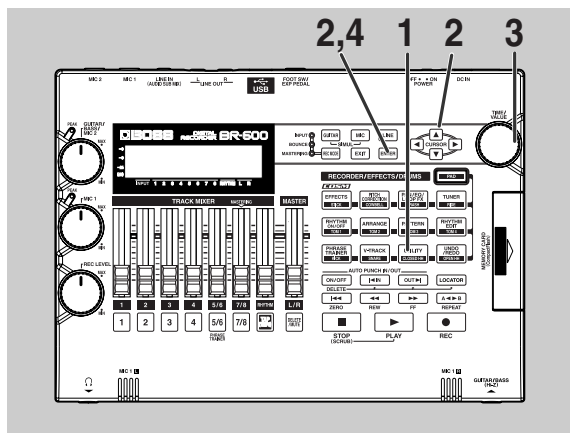
NOTE

- Vérifiez toujours que l'enregistreur est arrêté avant de couper l'alimentation du BR-600. Si vous coupez l'alimentation durant l'enregistrement ou la reproduction, vous risquez d'effacer des données de morceau, des réglages de mixage et/ou des réglages d'effets.
- Si vous utilisez l'adaptateur secteur, veillez à ne pas le débrancher par inadvertance en cours d'utilisation. Cela risquerait d'endommager les données enregistrées.
- Si vous coupez l'alimentation alors que le message "Keep power on!" est affiché, vous risquez de corrompre les données. Ne coupez jamais l'alimentation quand ce message est affiché.
- Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Un délai de quelques secondes s'écoule lors de la mise sous tension avant que l'appareil ne fonctionne normalement.
- A la sortie d'usine, le BR-600 contient une carte de mémoire.
- Réglez toujours le volume au minimum avant de mettre ce produit sous tension. Même lorsque le volume est au minimum, certains bruits peuvent être audibles lors de la mise sous tension; c'est parfaitement normal et cela n'indique aucun dysfonctionnement.

Ecouter le morceau de démonstration

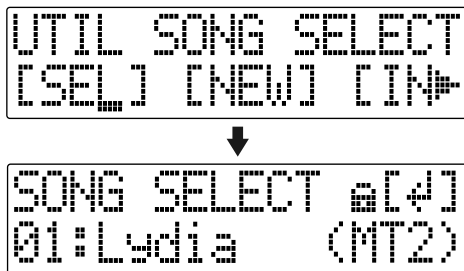
Sélection du morceau de démonstration (Song Select)

A la mise sous tension, le morceau utilisé avant la mise hors tension est sélectionné et ses données sont chargées. Une fois les données chargées, la page principale apparaît.



1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SEL" et appuyez sur [ENTER].
La page "Song Select" apparaît.

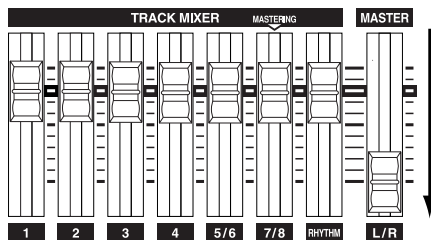


3 Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "01: Lydia".

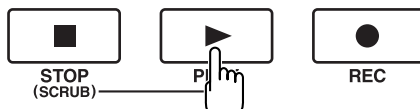
4 Appuyez sur [ENTER].

Ecouter le morceau de démonstration

1 Amenez les curseurs de piste 1~4, 5/6, 7/8 et le curseur RHYTHM sur les positions illustrées ci-dessous et abaissez le curseur MASTER.



2 Appuyez sur [PLAY].



Le morceau démarre. Relevez progressivement le curseur MASTER jusqu'au volume voulu.

3 Actionnez les curseurs des pistes pour ajuster le volume de chaque piste.

NOTE

- Le BR-600 propose un morceau de démonstration. A la mise sous tension, le morceau de démonstration est automatiquement sélectionné et toutes les données nécessaires à la reproduction sont chargées.
- Il est illégal d'utiliser le morceau de démonstration de ce produit à des fins autres que l'usage strictement privé sans la permission du détenteur des droits d'auteur. Il est en outre interdit de copier ou d'utiliser ces données au sein d'une oeuvre protégée par un droit d'auteur ultérieur sans la permission du détenteur des droits d'auteur.

Titre	Twisted Lydia
Compositeur	Robert Marcello
Copyright	© Robert Marcello 2005

* L'écran n'affiche que "Lydia".

Sauter à l'endroit voulu

Cette section explique comment se déplacer dans le morceau.

■ Avance et recul

Vous avancez dans le morceau tant que vous maintenez [FF] enfoncé ou reculez si vous maintenez [REW].

■ Retour au début d'un morceau

Pour retourner au début d'un morceau, maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [REW].

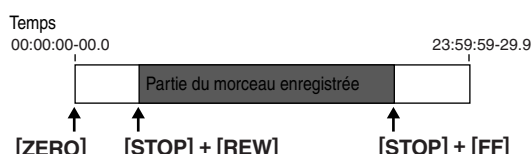
Toutes les pistes virtuelles de la piste choisie sont vérifiées et vous retournez à la position du premier son enregistré pour le morceau.

Appuyez sur [ZERO] pour aller à la position 00:00:00~00.0.

■ Avance à la fin d'un morceau

Pour avancer jusqu'au dernier son d'un morceau, maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [FF].

Toutes les pistes virtuelles de la piste choisie sont vérifiées et vous avancez à la position du dernier son enregistré du morceau.

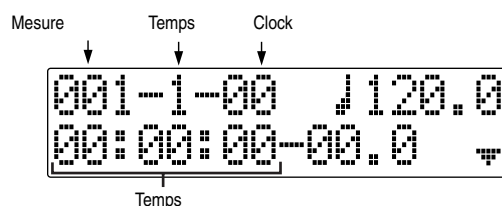


■ Déplacement dans un morceau par heures, minutes, secondes, frames ou sous-frames

Utilisez les boutons [◀] [▶] pour amener le curseur sur la valeur des heures, minutes, secondes, frames (images) ou sous-frames puis actionnez la molette pour changer de position dans le morceau.

■ Déplacement dans un morceau par mesures ou temps

La position actuelle dans le morceau est indiquée dans la ligne supérieure à gauche sous forme de "mesure-temps-clock".



* Pour les morceaux de démonstration, un arrangement (p. 132) existe déjà et est synchronisé convenablement avec les mesures, temps et clocks.

Appuyez sur [◀] [▶] pour amener le curseur sur la valeur "mesure" ou "temps" affichée et tournez la molette TIME/VALUE pour changer la position dans le morceau par mesures ou temps.

* Vous ne pouvez pas amener le curseur sur la valeur Clock (impossible à changer).

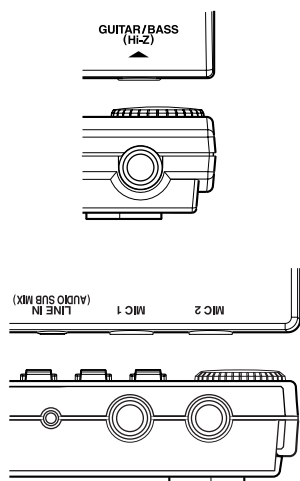
MEMO Affichage du temps écoulé

Le temps écoulé est affiché sur la ligne inférieure de l'écran en format MTC (MIDI time code), sous la forme "heures-minutes-secondes-frames-sub frames".

Brancher des instruments

■ Connexion d'un instrument

Le BR-600 est doté de plusieurs entrées pour vous permettre de brancher divers types d'instruments. Sélectionnez un instrument.



GUITAR/BASS:

Branchez votre guitare ou basse électrique à cette prise. Cette entrée est à haute impédance, ce qui permet de brancher directement la guitare ou la basse.

MIC1:

Cette prise permet de brancher un micro. Il s'agit d'une prise TRS.

MIC2:

Cette prise permet de brancher un micro. Il s'agit d'une prise TRS.

LINE IN:

Branchez-y la sortie d'un lecteur CD ou d'autres appareils de niveau ligne.

NOTE

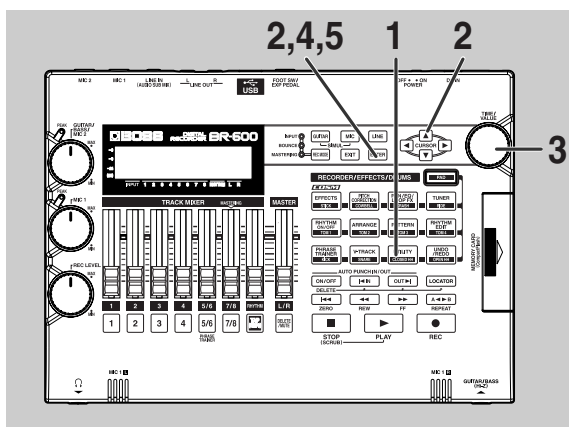
- Pour enregistrer une guitare électro-acoustique avec connexion blindée, utilisez la prise GUITAR/BASS.
- Si les prises GUITAR/BASS et MIC2 sont branchées, la prise MIC2 a priorité.

Préparatifs pour l'enregistrement

Quand la carte de mémoire contient plus d'un morceau, le morceau enregistré en dernier lieu est automatiquement sélectionné.

Pour enregistrer un nouveau morceau, suivez la procédure décrite ci-dessous.

■ Enregistrer un nouveau morceau (Song New)



1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour amener le curseur sur "NEW" et appuyez sur [ENTER].
"Type" apparaît à l'écran.

```
UTIL      SONG NEW
[SEL] [NEW] [IN*]
```



```
SONG NEW
Type: HiFi(MT2)
```

3 Choisissez le type de données avec la molette TIME/VALUE.

Sélectionnez le type de données selon vos besoins en terme de qualité et de temps d'enregistrement. A titre d'exemple, choisissez HiFi (MT2).



Pour en savoir plus sur les types de données, voyez "Enregistrement" (p. 52).

4 Appuyez sur [ENTER].
"Are you sure?" apparaît à l'écran.

```
SONG NEW
Are you sure?
```

5 Appuyez sur [ENTER].

Quand le nouveau morceau est prêt, vous retrouvez la page principale.

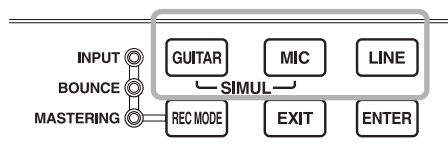
* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

NOTE

Le BR-600 a une fréquence d'échantillonnage de 44.1kHz. Il est impossible de changer cette fréquence d'échantillonnage.

Sélectionner l'entrée

Sélectionnez la source à enregistrer. Le bouton sélectionné s'allume.



[GUITAR]

Enregistrement de l'instrument branché à l'entrée GUITAR/BASS ou MIC 2.

[MIC]

Enregistrement du signal d'un micro branché à MIC1, MIC2 ou du micro stéréo interne.

[LINE IN]

Branchez-y la sortie d'un lecteur CD ou d'autres appareils de niveau ligne.

SIMUL:

Pour enregistrer à la fois le chant et la guitare, appuyez simultanément sur [GUITAR] et [MIC]. Les deux témoins s'allument pour indiquer que l'enregistrement simultané est possible.

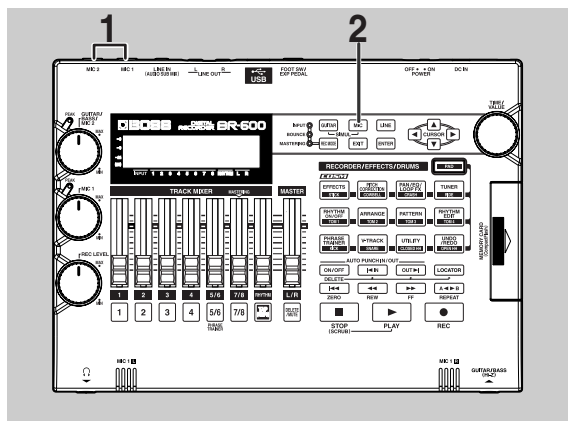
Quand vous choisissez deux pistes d'enregistrement, le signal GUITAR/BASS/MIC2 est enregistré sur la piste 1, 3, 5, 7 et le signal MIC1 sur la piste 2, 4, 6, 8.

Si vous ne choisissez qu'une seule piste d'enregistrement, les signaux GUITAR/BASS/MIC2 et MIC1 sont mixés puis enregistrés.



Le micro stéréo est coupé quand vous branchez un micro à la prise MIC1 ou MIC2. Pour utiliser le micro stéréo intégré, débranchez tout micro branché à la prise MIC1 ou MIC2 (voyez la section suivante).

■ Activer le micro stéréo interne



1

Débranchez tout micro branché à la prise MIC1 ou MIC2.

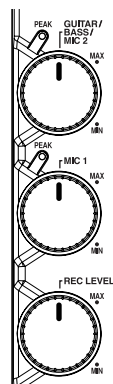
2

A la page principale, appuyez sur le bouton [MIC]. [MIC] s'allume et le micro stéréo intégré est activé.

■ Régler la sensibilité d'entrée

Si GUITAR/BASS/MIC2, MIC1 ou le micro interne est sélectionné, réglez la sensibilité d'entrée avec la molette correspondante.

Si vous choisissez LINE IN, réglez le volume sur l'appareil branché.



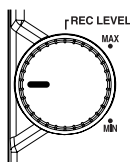
Pour obtenir un bon enregistrement, réglez le niveau d'entrée pour que le témoin PEAK s'allume sporadiquement lorsque la guitare ou le chant est particulièrement fort.

■ Réglage du niveau d'enregistrement

Réglez le niveau d'entrée du signal à enregistrer.

1 Baissez le curseur MASTER.

2 Ramenez la molette REC LEVEL en position centrale et relevez doucement le curseur MASTER.



3 Réglez le niveau d'enregistrement avec la molette REC LEVEL.

Réglez le niveau pour que l'indicateur de niveau INPUT fluctue sur une plage comprise entre -12 (entre -24 et -6) et 0dB. Si le niveau est trop élevé, il y a risque de distorsion mais s'il est trop bas, la qualité du signal risque de s'en ressentir.

4 Servez-vous du curseur MASTER pour régler le volume d'écoute.

NOTE

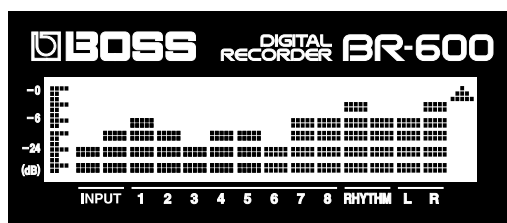
Si vous utilisez des câbles contenant des résistances, le volume des appareils branchés aux entrées (GUITAR/BASS, LINE IN) peut être trop bas. Dans ce cas, utilisez des câbles sans résistance, tels que les câbles Roland de la série PCS.

■ Afficher les indicateurs de niveau

Ces indicateurs affichent le niveau de chaque piste.

1 A la page principale, appuyez sur CURSOR [▼].

* Pour retourner à la page principale, appuyez sur CURSOR [▲].



INPUT:

Indicateur de niveau du signal d'entrée (INPUT).

1~8:

Indicateur de niveau du signal de sortie des pistes 1~8.

RHYTHM:

Indicateur de niveau du signal de sortie du rythme.

L R:

Indicateur de niveau du signal de sortie après le curseur MASTER. Quand vous écoutez le signal de sortie au casque, réglez le volume avec le curseur MASTER.

Utiliser les effets d'insertion

Le BR-600 contient cinq processeurs d'effets proposant un effet d'insertion, des effets de boucle (Loop), une égalisation de piste, une correction de hauteur et des effets de mastérisation. Vous trouverez ci-dessous la description de l'effet d'insertion.

MEMO Qu'est-ce qu'un effet d'insertion?

Un effet "d'insertion" est ajouté directement dans le chemin d'un signal donné (sur le BR-600, il s'agit des signaux d'entrée d'une prise INPUT). Les pédales d'effet que le guitariste branche entre sa guitare et son ampli sont des effets d'insertion.

Avec les effets "Loop", par contre, le signal fait une boucle envoi/retour via les prises Send/Return de consoles de mixage, par exemple. (Voyez p. 116.)

MEMO Qu'est-ce qu'un patch d'effets?

Le BR-600 propose divers effets pour le chant, la guitare etc. que vous pouvez utiliser simultanément. Une telle combinaison d'effets est appelée "algorithme" (il contient les types d'effets utilisés ainsi que leur séquence).

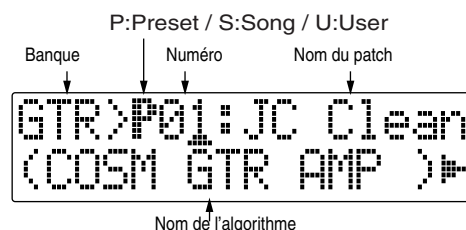
Les effets d'un algorithme ont divers paramètres permettant de modifier le son (correspondant aux commandes sur une pédale d'effet). L'algorithme et les réglages de paramètres constituent un "patch d'effets".

En changeant de patch d'effets, vous changez la combinaison d'effets, leur état activé/coupé ainsi que les réglages de paramètres et vous rendez le son méconnaissable.

Changer de patch d'effets

1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [EFFECTS] pour afficher le patch d'effets en vigueur.



Le BR-600 permet de sélectionner automatiquement les "banques" les plus adéquates d'une pression sur un bouton INPUT SELECT.

Une pression sur le bouton [GUITAR] INPUT SELECT, par exemple, charge une banque de patches de guitare tandis qu'une pression sur [LINE] sélectionne une banque de patches "ligne".

Les banques contiennent des séries de patches d'effets.

GTR (GUITAR):

Patches d'effets pour guitares.

MIC:

Patches d'effets pour entrée MIC (chant, p.ex.).

LIN (LINE):

Patches d'effets pour signaux venant de CD et autres appareils branchés à l'entrée LINE.

SML (SIMUL):

Patches d'effets pour l'enregistrement simultané du chant et de la guitare.



"Patches d'effets et banques" (p. 90)



Si INPUT SELECT est réglé sur MIC, le fait d'utiliser l'entrée MIC1 ou MIC2 sélectionne la banque MIC. Si les deux entrées sont utilisées ou si aucune n'est utilisée alors que le micro interne est activé, la banque LINE est sélectionnée.

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur le patch d'effets et tournez la molette TIME/VALUE pour changer de patch.

Patches préprogrammés (P)

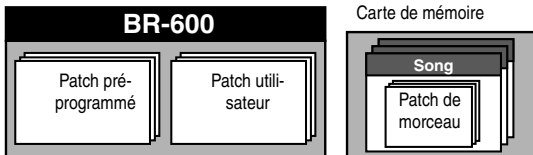
Les patches préprogrammés contiennent des données. Vous pouvez les modifier mais il est impossible de créer un nouveau patch préprogrammé.

Patches utilisateur (U)

Les patches de votre cru peuvent être remplacés et sauvegardés en mémoire interne. Si vous avez créé un patch que vous aimeriez utiliser pour plusieurs morceaux, sauvegardez-le sous forme de patch utilisateur.

Patch de morceau (S) (Song)

Comme les patches utilisateur, vous pouvez effacer et remplacer les patches de morceau mais les données de ces dernier sont sauvegardées avec les données du morceau sur la carte de mémoire. Quand vous avez créé un patch pour un enregistrement donné, il est plus pratique de le sauvegarder avec le morceau.



3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur le numéro de patch et tournez la molette TIME/VALUE pour changer de numéro.

4 Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.



Pour en savoir plus sur l'utilisation de l'effet d'insertion, voyez "Utiliser les effets d'insertion" (p. 90).

■ Enregistrer sans effet d'insertion

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [EFFECTS] pour afficher le patch d'effets en vigueur.

Le BR-600 produit le signal sans effet d'insertion, ce qui vous permet d'enregistrer le signal sec.

L'option "INPUT <REC DRY>" vous permet d'enregistrer les signaux sans effet d'insertion mais de les écouter avec l'effet d'insertion.



"Changer le mode d'utilisation des effets d'insertion" (p. 93)

MEMO

Certains patches d'effets sont conçus pour un enregistrement stéréo.

Pour en savoir plus sur l'enregistrement stéréo, voyez "Sélection de la piste d'enregistrement" (p. 53).



"Liste des patches d'effets" (p. 202)

"Liste des algorithmes" (p. 94)

Ajouter un rythme

■ Qu'est-ce que la fonction "Rhythm"?

La fonction "Rhythm" dispose d'une piste rythmique dédiée qui peut non seulement guider l'enregistrement (métronome) mais aussi produire des motifs rythmiques internes ou de votre cru que vous enregistrez comme partie rythmique du morceau.

Enregistrer avec la fonction Rhythm vous permet d'éditer des mesures individuelles et d'avoir accès à d'autres fonctions pratiques. Pour en savoir plus, voyez "Editer l'enregistrement d'une piste (Track Edit)" (p. 73).

Vous pouvez également changer le tempo ou le motif rythmique en cours de morceau.

Pour en savoir plus, voyez "Section 4 Ajouter un rythme" (p. 129).

■ Motifs et arrangements

La fonction Rhythm a deux modes, "Pattern" (motif) et "Arrangement".

Motif

Il s'agit de motifs de batterie d'une ou plusieurs mesures.

Les motifs préprogrammés ont des variations pour l'introduction, les couplets, les transitions et la fin.

Arrangement

Les arrangements sont des suites de motifs agencés dans l'ordre selon lequel ils sont joués (intro, couplet, transition et fin, p.ex.); reproduits selon le tempo sélectionné, ils constituent le morceau.

Intro	Couplet	Transition	Couplet	Fin
-------	---------	------------	---------	-----

MEMO

La fonction Rhythm propose toute une palette d'arrangements préprogrammés. Pour en savoir plus sur les arrangements préprogrammés, voyez la "Liste des arrangements/motifs" (p. 206).

■ Modes Pattern et Arrangement

Passez en mode "Pattern" pour jouer des motifs et en mode "Arrangement" pour produire des arrangements.

Mode Pattern

Ce mode permet de jouer un seul motif de façon répétée.

Ce mode permet aussi de créer et d'éditer des motifs.

Mode Arrangement

Ce mode permet de jouer des arrangements.

Ce mode permet aussi de créer et d'éditer des arrangements.

■ Jouer des arrangements

1

Vérifiez que [PAD] est éteint et appuyez sur [ARRANGE] pour l'allumer (le BR-600 passe en mode Arrangement).



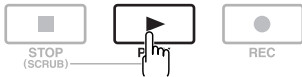
[RHYTHM ON/OFF] s'allume simultanément et confirme l'activation de la partie rythmique.

2

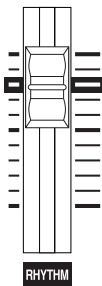
Appuyez sur [PLAY].

L'arrangement démarre avec la reproduction ou l'enregistrement.

L'arrangement s'arrête automatiquement quand vous appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction ou l'enregistrement.



* Pour régler le volume de l'arrangement, utilisez le curseur *Rhythm*.



■ Produire des motifs (Patterns)

1

Vérifiez que [PAD] est éteint et appuyez sur [PATTERN] pour l'allumer (le BR-600 passe en mode Pattern).



[RHYTHM ON/OFF] s'allume simultanément et confirme l'activation de la partie rythmique.

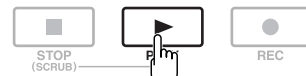
2

Appuyez sur [PLAY].

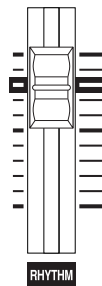
Le motif démarre avec la reproduction ou l'enregistrement.

Quand vous appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction ou l'enregistrement, le motif s'arrête automatiquement.

Si le motif est réglé sur "BREAK", il ne produit aucun son (p. 207).



* Pour régler le volume du motif, utilisez le curseur *Rhythm*.



■ Changer d'arrangement

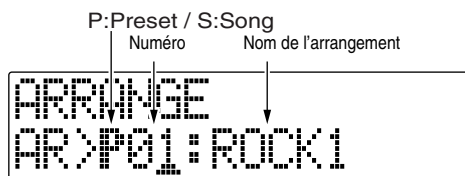
- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [ARRANGE] (le bouton s'allume).



[RHYTHM ON/OFF] s'allume simultanément et confirme l'activation de la partie rythmique.

- 2 Sélectionnez un arrangement.

Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir un motif préprogrammé (P) ou de morceau (S) et son numéro.



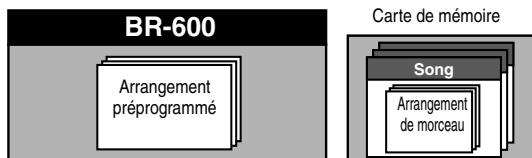
Arrangements préprogrammés (P)

Les arrangements préprogrammés contiennent des données.

Vous ne pouvez pas les modifier et il est impossible de créer un nouvel arrangement préprogrammé.

Arrangements de morceau (S)

Vous pouvez effacer et remplacer les arrangements de morceau; ceux-ci sont sauvegardés avec les données du morceau sur la carte de mémoire.



- 3 Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

■ Changer de motif

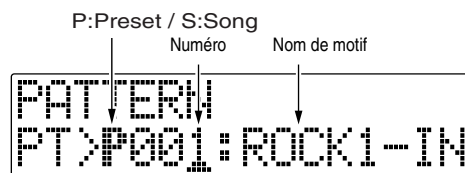
- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PATTERN] (le bouton s'allume).



[RHYTHM ON/OFF] s'allume simultanément et confirme l'activation de la partie rythmique.

- 2 Choisissez un motif.

Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir un motif préprogrammé (P) ou de morceau (S) et son numéro.



Motifs préprogrammés (P)

Les motifs préprogrammés contiennent des données qui ne peuvent pas être modifiées; il est impossible de créer un nouveau motif préprogrammé.

Motifs de morceau (S)

Vous pouvez effacer et remplacer les motifs de morceau; ceux-ci sont sauvegardés avec les données du morceau sur la carte de mémoire.



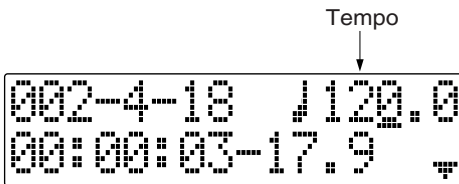
- 3 Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

■ Changer le tempo des arrangements ou des motifs

Vous pouvez changer momentanément le tempo de l'arrangement ou du motif reproduit en procédant comme suit tant que la page principale est affichée.

- 1 Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur "TEMPO" à l'écran.

- 2 Changez le tempo avec la molette VALUE.



■ Changer le tempo des arrangements ou des motifs en le "tapant"

Vous pouvez changer momentanément le tempo de l'arrangement ou du motif en tapant sur [TAP] selon le tempo voulu.

Tapez au moins quatre fois sur [TAP] pour changer le tempo de l'arrangement ou du motif. Le tempo adopte le rythme que vous avez utilisé.



NOTE

- Le réglage de tempo de l'arrangement est momentanément ignoré.
- Le changement de tempo n'est que temporaire. Pour changer réellement le tempo de l'arrangement, voyez "Changer le tempo d'un arrangement" (p. 141).
- Les réglages de tempo ne sont pas sauvegardés pour les motifs.

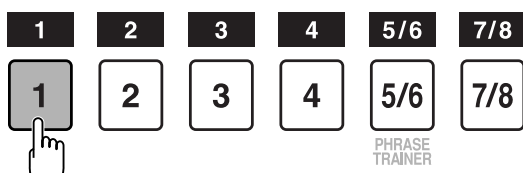
Enregistrement

■ Sélectionner la piste d'enregistrement

1

Appuyez sur un bouton de piste [1]~[7/8] pour désigner la piste d'enregistrement (REC TRACK).

Si le bouton clignote en rouge, la piste est prête pour l'enregistrement.



Le témoin du bouton indique l'état de la piste.

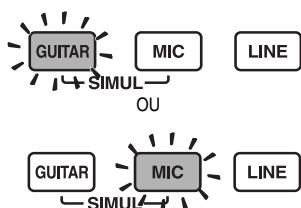
Eteint: La piste ne contient pas d'enregistrement.

Vert La piste contient un enregistrement.

Rouge: La piste est sélectionnée pour l'enregistrement.

Si la piste sélectionnée pour l'enregistrement contient des données, le témoin s'allume alternativement en orange et vert.

Si INPUT SELECT [GUITAR] ou [MIC] est allumé

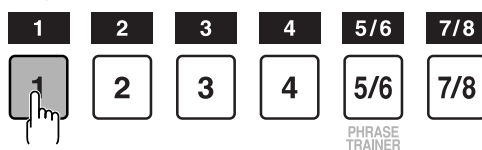


Comme l'entrée est mono, l'enregistrement est généralement fait en mono sur une piste. Appuyez sur un des boutons de piste [1]~[4] pour choisir la piste d'enregistrement (REC TRACK).

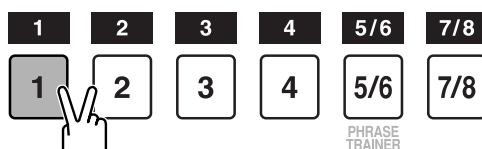
Cependant, vous pouvez enregistrer le signal en stéréo pour accentuer les effets d'insertion: appuyez alors simultanément sur les boutons de piste [1] et [2], [3] et [4] pour enregistrer en stéréo sur deux pistes.

Les pistes 5/6 et 7/8 sont des pistes stéréo produisant toujours des enregistrements stéréo.

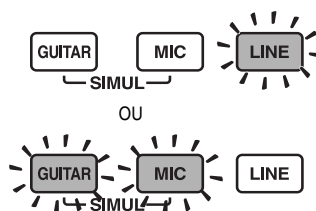
Enregistrement mono



Enregistrement stéréo



Si [LINE] ou [SIMUL] est allumé



Quand le signal d'entrée est stéréo, l'enregistrement se fait par défaut en stéréo. Appuyez sur le bouton de piste [1] ou [2] pour sélectionner les pistes 1 et 2 (ou le bouton [3] ou [4] pour choisir les pistes 3 et 4).

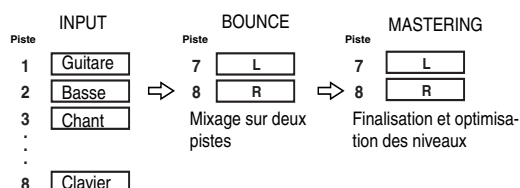
Cependant, vous pouvez aussi mixer les canaux gauche et droit du signal d'entrée sur une seule piste; si les pistes 1 et 2 sont sélectionnées, appuyez de nouveau sur le bouton de piste [1] pour sélectionner la piste 1. En procédant de cette façon, vous pouvez choisir n'importe quelle piste 1~4 pour l'enregistrement.

Les pistes 5/6 et 7/8 sont des pistes stéréo produisant toujours des enregistrements stéréo.

■ Modes d'enregistrement (REC)

L'enregistrement peut se faire selon trois modes sur le BR-600.

Choisissez le mode qu'il vous faut en fonction de l'évolution du morceau.



INPUT:

Seuls des instruments (ou d'autres sources d'entrée) sont enregistrés sur les pistes. Les données reproduites par les autres pistes ne sont pas enregistrées.

BOUNCE:

Les données des différentes pistes sont reproduites et simultanément enregistrées ensemble sur une autre piste (fusion de pistes). En mode Bounce, vous pouvez reproduire huit pistes simultanément et les enregistrer (fusionner) toutes sur une seule piste virtuelle distincte.

Si vous choisissez la source d'entrée avec INPUT SELECT, vous pouvez aussi inclure ces signaux dans l'enregistrement.

Vous pouvez également inclure les signaux de la piste Rhythm.

MASTERING:

La mastérisation signifie que vous appliquez les effets de mastérisation du "Mastering Tool Kit" aux deux pistes dans lesquelles la fusion de pistes a eu lieu afin de finaliser le morceau et d'optimiser les niveaux.

Vous ne pouvez pas utiliser la piste Rhythm avec ce mode.

MEMO Qu'est-ce que le Mastering Tool Kit?

Pour graver un CD audio à partir des morceaux que vous avez enregistrés (ou pour les enregistrer sur un support semblable), il faut restreindre le volume global pour que les passages les plus forts soient bien rendus sur le CD. Cependant, une diminution globale du volume risque de nuire au punch et à l'impact du CD.

De plus, le volume du grave, auquel l'oreille humaine est peu sensible, peut être perçu comme n'étant pas assez élevé bien que l'indicateur montre qu'il est au niveau maximum. Dans ces conditions, il est difficile de créer des sons puissants.

Le kit d'outils de mastérisation ou "Mastering Tool Kit" vous permet de "raboter" les différences de niveau d'un morceau tout en corrigeant la balance du grave.

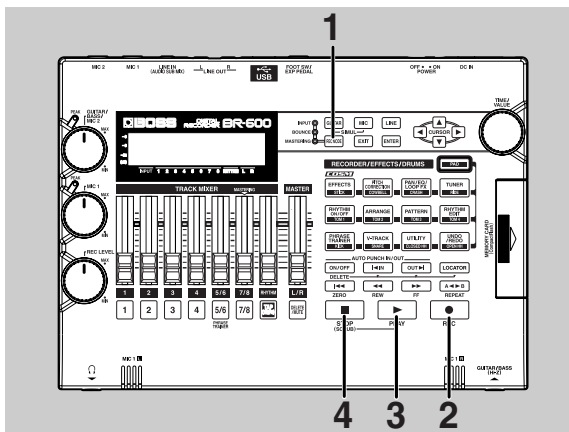
Nous vous recommandons d'utiliser ces outils pour finaliser vos morceaux.



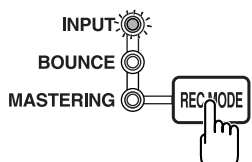
"Mastérisation" (p. 109)

"Patches Mastering Tool Kit" (p. 205)

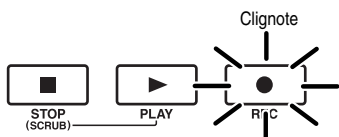
■ Procédure



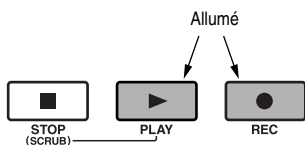
- 1** Appuyez sur [REC MODE] jusqu'à ce que "INPUT" soit sélectionné à gauche de l'écran.
Le BR-600 passe en mode Input.



- 2** Appuyez sur [REC].
[REC] clignote en rouge et le BR-600 passe en mode d'attente d'enregistrement.



- 3** Appuyez sur [PLAY].
[PLAY] s'allume en vert, les boutons [REC] et REC TRACK restent allumés au lieu de clignoter et l'enregistrement démarre.



- 4** Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [STOP].

Le bouton de piste s'allume alternativement en orange et vert pour indiquer que la piste contient des données.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

NOTE

Il est impossible de reproduire un enregistrement de moins d'une seconde.

MEMO Structure des pistes

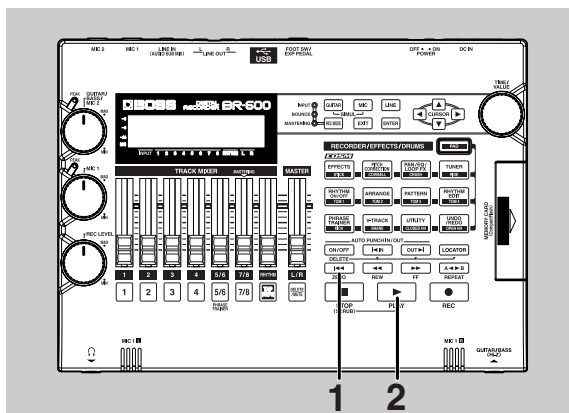
Le BR-600 a huit pistes audio que vous pouvez utiliser pour l'enregistrement et la reproduction.

Les pistes 1~4 sont des pistes mono indépendantes. Les pistes 5/6 et 7/8 sont liées pour constituer une piste stéréo.

Les paires de pistes 5/6 et 7/8 proposent des pistes gauche et droite et les mouvements de curseur, les boucles d'effets et d'autres traitements sont appliqués aux deux pistes en commun. Ces deux pistes constituent donc une destination toute indiquée pour la fusion de pistes (p. 63). Les pistes 7/8 deviennent également les pistes de mastérisation lors de la finalisation du morceau (p. 109).

En plus des pistes audio, le BR-600 a également des pistes stéréo réservées à la reproduction des rythmes internes (p. 130).

Ecouter un enregistrement



1 Appuyez sur [ZERO] pour aller à la position 00:00:00-00.0.

2 Appuyez sur [PLAY].
[PLAY] s'allume en vert et la reproduction démarre.

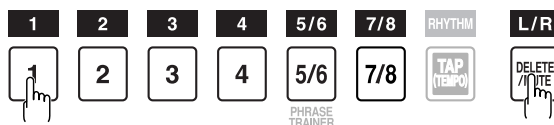
Servez-vous des curseurs de pistes pour régler le volume des différentes pistes.

■ Couper certaines pistes (Track Mute)

Durant la reproduction, maintenez [DELETE/MUTE] enfoncé et appuyez sur un des boutons de pistes allumé en vert et orange ou en vert.

Le bouton de piste se met à clignoter en orange ou vert et la piste est coupée (inaudible).

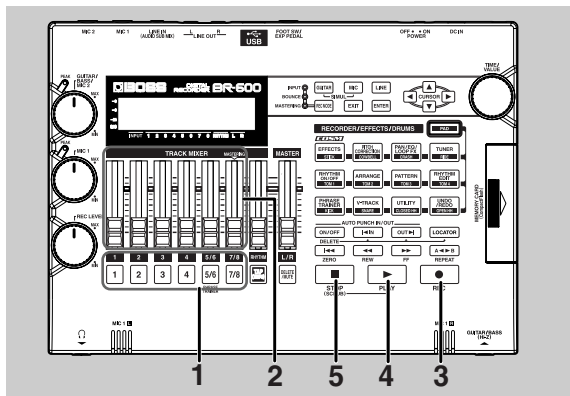
Si vous recommencez l'opération, le bouton retrouve son état antérieur: il est allumé et la piste est audible.



Ajout aux données déjà enregistrées (Ajout de piste)

Les pistes dont le bouton est allumé en vert (ou en orange et vert alternativement) contiennent déjà un enregistrement.

Vous pouvez écouter ces pistes et enregistrer de nouvelles données sur une autre piste (ajout de piste). En enregistrant la basse, la guitare et le chant sur différentes pistes, vous pouvez régler ultérieurement la balance entre les niveaux des différents instruments ainsi que le panoramique, échanger des données etc.



- 1** Servez-vous des boutons [1]~[7/8] pour choisir une piste d'enregistrement.

Le témoin du bouton indique l'état de la piste.

Eteint: La piste ne contient pas d'enregistrement.

Vert: La piste contient un enregistrement.

Rouge: La piste est sélectionnée pour l'enregistrement.

Si la piste sélectionnée pour l'enregistrement contient des données, le témoin s'allume alternativement en orange et vert.

- 2** Réglez les curseurs des pistes pour que la reproduction ait le volume voulu.

- 3** Appuyez sur [REC].

[REC] clignote en rouge et le BR-600 passe en mode d'attente d'enregistrement.

- 4** Appuyez sur [PLAY].

L'enregistrement démarre: le bouton [REC] et le bouton de piste cessent de clignoter et restent allumés en rouge. [PLAY] s'allume.

Seule la partie que vous jouez est enregistrée sur la nouvelle piste. Les parties reproduites ne sont pas enregistrées.

- * Si vous diminuez le niveau d'entrée avec la molette REC LEVEL durant l'enregistrement, le son est enregistré à bas volume sur la piste et le bruit sera plus perceptible lorsque vous écoutez l'enregistrement à volume élevé.

Si vous voulez diminuer le volume du signal d'entrée que vous écoutez, utilisez le curseur MASTER. Pour régler le volume de la musique reproduite, servez-vous du curseur des pistes voulues.

- 5** Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [STOP].

NOTE

- Si vous choisissez une piste contenant déjà des données, le nouvel enregistrement écrase l'ancien.
- Il est impossible de reproduire un enregistrement de moins d'une seconde.

IDÉE

Astuces pour l'ajout de pistes

Lorsque vous enregistrez une nouvelle partie tout en écoutant des parties déjà enregistrées, le jeu est rendu difficile parce qu'il est noyé dans les enregistrements antérieurs. Dans ce cas, baissez légèrement les curseurs des pistes reproduites ou jouez sur le panoramique en plaçant les pistes reproduites à droite, par exemple, et la partie que vous jouez à gauche.



"Position stéréo des signaux d'entrée (Pan)"

(p. 54)

Fusion de pistes (Bounce)

Réglages du son de chaque piste

Vous pouvez régler la tonalité, la position dans l'image sonore et le volume de chaque piste.

■ Réglage de la position stéréo (Pan)

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PAN/EQ/LOOP FX].



- 2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "PAN" et appuyez sur [ENTER].

La page de réglage Pan apparaît.

```
PAN/EQ/LOOP FX
[PAN] [EQ] [REV]
```



```
Tr1 Tr2 Tr3 Tr4
C00 C00 C00 C00
```

- 3 Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et tournez la molette TIME/VALUE pour changer le réglage de panoramique (position stéréo) de chaque piste.

- * Une pression sur un bouton de piste amène le curseur sur la piste correspondant au bouton actionné.
- * Une pression sur [ENTER] règle ce paramètre sur "C00" (centre).

- 4 Appuyez sur [EXIT] (ou [PAN/EQ/LOOP FX]) pour revenir à la page principale.



Les pistes 5/6 et 7/8 constituent une paire stéréo: le réglage pan s'applique aux deux pistes.

- Réglage C00:** La piste 5 (7) est à gauche et la piste 6 (8) à droite.
- Réglage L50:** Les pistes 5 (7) et 6 (8) sont à gauche.
- Réglage R50:** Les pistes 5 (7) et 6 (8) sont à droite.

■ Réglage du timbre (Égalisation)

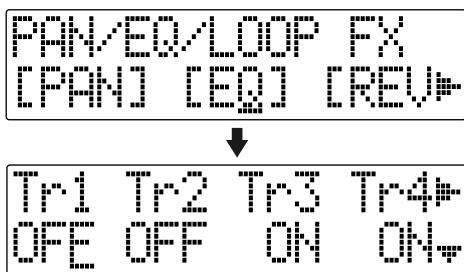
L'égaliseur (EQ) de piste est un égaliseur à deux bandes indépendant pour chaque piste qui vous permet de régler le grave et l'aigu séparément.

Il fonctionne comme les commandes de timbre sur une chaîne stéréo

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PAN/EQ/LOOP FX].



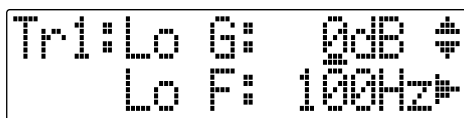
- 2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "EQ" et appuyez sur [ENTER]. La page "EQ" apparaît.



- 3 Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et tournez la molette TIME/VALUE pour activer/couper l'égaliseur des différentes pistes.

* Une pression sur un bouton de piste amène le curseur sur la piste correspondant au bouton actionné.

- 4 Pour changer les réglages d'égalisation (EQ), appuyez sur le bouton CURSOR [▼] plusieurs fois pour afficher la page de paramètres puis changez la valeur des paramètres avec les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE.



Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez "Paramètres EQTrack" (p. 120).

- 5 Lorsque les réglages sont terminés, appuyez sur [EXIT] (ou [PAN/EQ/LOOP FX]) pour retrouver la page principale.

■ Enrichir le son (Loop FX)

Le BR-600 propose les effets chorus, delay et doubling (disponibles chacun n'importe quand) comme boucles d'effets ainsi que de la réverbération. Un bon usage de ces effets permet de conférer une dimension plus vaste au son.

MEMO Qu'est-ce qu'un effet Loop?

Les effets branchés aux envois et retours d'une console de mixage constituent une boucle d'effet (Loop Effect). Pour régler l'intensité de l'effet, il suffit de changer le niveau d'envoi des signaux de la console (ou des pistes du BR-600) à l'effet.

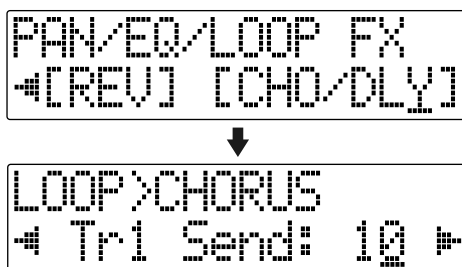
Comme les niveaux d'envoi sont distincts pour chaque piste, vous pouvez régler l'intensité piste par piste. Cela vous permet, par exemple, d'avoir une réverbération importante pour le chant et minime pour la batterie.

A la différence des effets d'insertion (p. 90) qui concernent des sons spécifiques, les boucles d'effets s'appliquent à toute la piste.

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PAN/EQ/LOOP FX].



- 2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "CHO/DLY" ou "REV" et appuyez sur [ENTER].



- 3** Appuyez sur CURSOR [◀ | ▶] jusqu'à ce que "FX Type" ou "Type" soit sélectionné puis tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner un effet Loop.

Avec CHO/DLY

Choisissez "CHORUS", "DELAY" ou "DBLN" (doubling).

```
LOOP>CHORUS
*FX Type: CHORUS*
```

Avec REV

Choisissez "HALL" ou "ROOM".

```
LOOP>REVERB
*Type: HALL*
```

NOTE

Il est impossible d'utiliser les effets chorus, delay et doubling simultanément pour réaliser une boucle d'effet.

- 4** Pour changer les paramètres de l'effet choisi, appuyez sur CURSOR [◀ | ▶] pour sélectionner le paramètre puis changez-en la valeur avec la molette TIME/VALUE.

```
LOOP>CHORUS
*Rate: 10*
```



Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez "Paramètres des effets Loop" (p. 118).

- 5** Appuyez sur CURSOR [◀ | ▶] pour afficher les paramètres Send (niveau d'envoi).

Avec CHO/DLY

```
LOOP>CHORUS
*Tr1 Send: 50*
```

Avec REV

```
LOOP>REVERB
*Tr1 Send: 20*
```

- 6** Utilisez les boutons CURSOR [◀ | ▶] et la molette TIME/VALUE pour régler le niveau d'envoi des pistes.

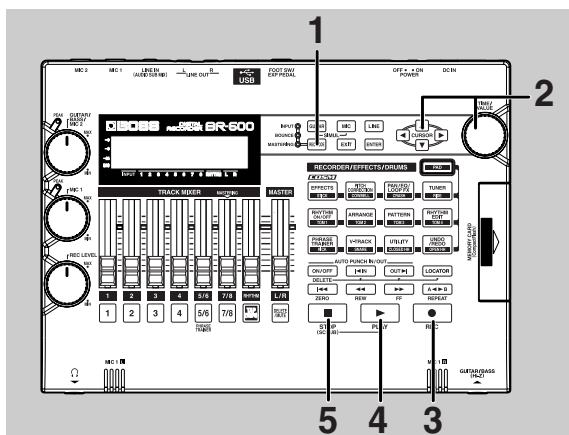
* Une pression sur un bouton de piste amène le curseur sur la piste correspondant au bouton actionné.

- 7** Quand vous avez fini les réglages du niveau d'envoi, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

MEMO

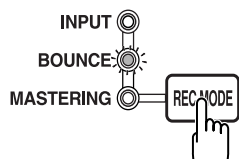
Le niveau d'envoi ("Send Level") correspond au niveau du signal de la piste envoyé à l'effet; pour régler l'intensité de l'effet, changez le niveau d'envoi.

Fusion de pistes



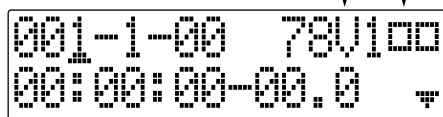
- 1 Appuyez sur [REC MODE] jusqu'à ce que "BOUNCE" soit sélectionné à gauche de l'écran.

Le BR-600 passe en mode de fusion de piste ("BOUNCE").



- : Pistes virtuelles avec données enregistrées.
- : Pistes virtuelles sans données.

Destination de l'enregistrement

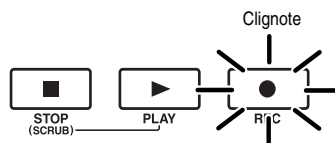


"Qu'est-ce qu'une piste virtuelle ("V")?" (p. 10)

- 2 Sélectionnez la piste et la piste virtuelle sur laquelle vous voulez effectuer la fusion avec les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE.

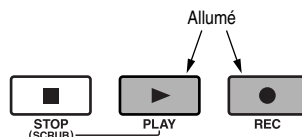
- 3 Appuyez sur [REC].

[REC] clignote en rouge et le BR-600 passe en mode d'attente d'enregistrement.



- 4 Appuyez sur [PLAY].

[PLAY] s'allume en vert, les boutons [REC] et REC TRACK restent allumés au lieu de clignoter et l'enregistrement démarre.



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

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

MEMO

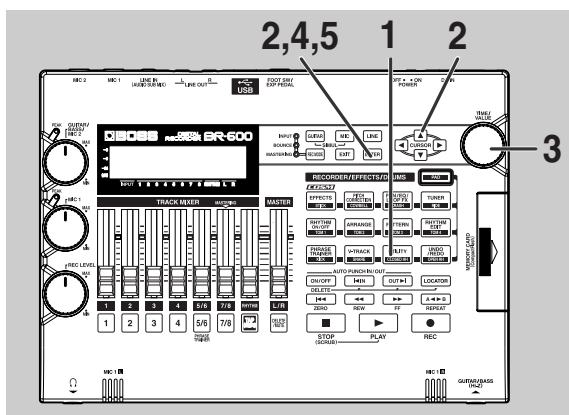
- Pour se préparer à un autre enregistrement après la fusion de piste, le BR-600 sélectionne automatiquement une piste virtuelle vide à l'endroit de la fusion.
- Après avoir fusionné deux pistes, vous pouvez vous servir du "Mastering Tool Kit" pour aplanir les différences de niveaux dans le morceau et régler le grave comme il se doit. Voyez "Mastérisation" (p. 109).

Section 1

Enregistrement et reproduction

Enregistrement

Préparatifs pour l'enregistrement



1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "NEW" et appuyez sur [ENTER]. "Type" apparaît à l'écran.

```
UTIL      SONG NEW
[SEL]    [NEW] [IN*]
```

```
SONG NEW
Type: HiFi(MT2)
```

3 Choisissez le type de données avec la molette TIME/VALUE.

4 Appuyez sur [ENTER].
"Are you sure?" apparaît à l'écran.

```
SONG NEW
Are you sure?
```

5 Appuyez sur [ENTER]. Quand les préparatifs pour le nouveau morceau sont terminés, la page principale réapparaît.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

■ Types de données

Quand vous enregistrez un nouveau morceau, le BR-600 permet de sélectionner le type de données. Vous pouvez ainsi choisir le tandem qualité audio/temps d'enregistrement qui vous convient le mieux.

Vous avez le choix parmi les types de données suivants.

HiFi (MT2) (multitrack 2):

Pour enregistrements d'excellente qualité. Ce type de données est recommandé si vous voulez effectuer de nombreuses fusions de pistes. En règle générale, optez pour ce type. Il convient pour la plupart de vos enregistrements.

STD (LV1) (live 1):

Utilisez ce type pour des enregistrements plus longs que ce que vous pouvez faire avec l'option MT2. C'est le meilleur réglage pour des enregistrements de concerts.

LONG (LV2) (live 2):

Parmi les trois types de données, celui-ci offre le temps d'enregistrement le plus long. Il peut venir à point si la carte n'offre qu'une petite capacité d'enregistrement.

Durée d'enregistrement

Les durées d'enregistrements varient sur une même carte selon le type de données; elles sont indiquées ci-dessous (pour l'enregistrement d'une seule piste).

Type de données	Durée d'enregistrement (approximative)		
	HiFi (MT2)	STD (LV1)	LONG (LV2)
32Mo	16 min.	19 min.	24 min.
64Mo	32 min.	39 min.	49 min.
128Mo	65 min.	78 min.	98 min.
256Mo	130 min.	156 min.	196 min.
512Mo	260 min.	312 min.	392 min.
1Go	520 min.	624 min.	784 min.

* La fréquence d'échantillonnage est réglée sur 44.1kHz, quel que soit le type de données. Vous ne pouvez pas modifier la fréquence d'échantillonnage.

NOTE

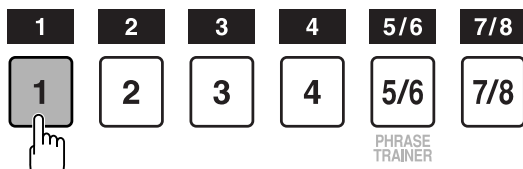
- Une fois le morceau créé, vous ne pouvez plus changer son type de données.
- Les durées d'enregistrement mentionnées ci-dessus sont approximatives. Selon le nombre de morceaux, la durée d'enregistrement peut diminuer.
- Les durées d'enregistrement mentionnées ci-dessus ne sont valables que si vous n'enregistrez qu'une seule piste. Si vous enregistrez sur huit pistes, la durée d'enregistrement de chaque piste équivaudra à 1/8ème de la durée mentionnée ci-dessus.
- Les cartes CompactFlash reconnues par le BR-600 vont de 32Mo à 1Go avec une tension d'alimentation de 3,3V.

Sélection de la piste d'enregistrement

1

Appuyez sur un bouton de piste [1]~[7/8] pour désigner la piste d'enregistrement (REC TRACK).

Si le bouton clignote en rouge, la piste est prête pour l'enregistrement.



Le témoin du bouton indique l'état de la piste.

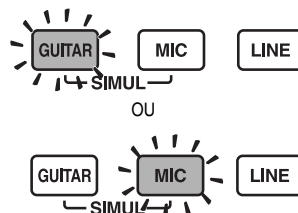
Eteint: La piste ne contient pas d'enregistrement.

Vert: La piste contient un enregistrement.

Rouge: La piste est sélectionnée pour l'enregistrement.

Si la piste sélectionnée pour l'enregistrement contient des données, le témoin s'allume alternativement en orange et vert.

Si INPUT SELECT [GUITAR] ou [MIC] est allumé

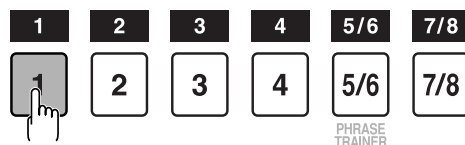


Comme l'entrée est mono, l'enregistrement est généralement fait en mono sur une piste. Appuyez sur un des boutons de piste [1]~[4] pour choisir la piste d'enregistrement.

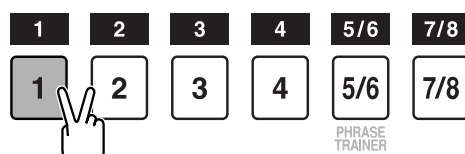
Cependant, vous pouvez enregistrer le signal en stéréo pour accentuer les effets d'insertion: appuyez alors simultanément sur les boutons de piste [1] et [2] ou [3] et [4] pour enregistrer en stéréo sur deux pistes.

Les pistes 5/6 et 7/8 sont des pistes stéréo produisant toujours des enregistrements stéréo.

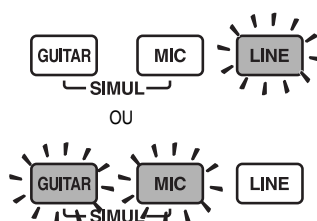
Enregistrement mono



Enregistrement stéréo



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



Quand le signal d'entrée est stéréo, l'enregistrement se fait par défaut en stéréo. Appuyez sur le bouton de piste [1] ou [2] pour sélectionner les pistes 1 et 2 (ou le bouton [3] ou [4] pour choisir les pistes 3 et 4).

Cependant, vous pouvez aussi mixer les canaux gauche et droit du signal d'entrée sur une seule piste; si les pistes 1 et 2 sont sélectionnées, appuyez de nouveau sur le bouton de piste [1] pour sélectionner la piste 1.

En procédant de cette façon, vous pouvez choisir n'importe quelle piste 1~4 pour l'enregistrement.

Les pistes 5/6 et 7/8 sont des pistes stéréo produisant toujours des enregistrements stéréo.

Changer de piste virtuelle (V-Track)

Le BR-600 est un enregistreur à huit pistes; chacune de ces huit pistes est constituée de huit pistes virtuelles. Vous pouvez choisir celle que vous voulez pour l'enregistrement ou la reproduction.

Cela ouvre d'innombrables possibilités: vous pouvez, par exemple, enregistrer plusieurs prises du solo de guitare ou du chant sans devoir en effacer. Vous pouvez également ne prendre que des passages de pistes virtuelles que vous aimez et les assembler pour en faire une piste.



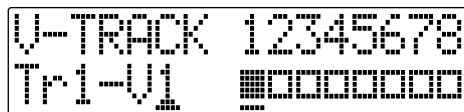
"Editer l'enregistrement d'une piste (Track Edit)" (p. 73)

1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [V-TRACK].



La page de sélection de pistes virtuelles apparaît. Cette page affiche les numéros des pistes virtuelles sélectionnées pour chaque piste.



■ : Pistes virtuelles avec données enregistrées.
□ : Pistes virtuelles sans données.

2

Servez-vous des boutons de piste [1]~[7/8] pour choisir la piste que vous voulez changer.

* Vous pouvez aussi effectuer la sélection avec CURSOR

[◀][▶].

3

Actionnez la molette TIME/VALUE pour changer de piste virtuelle.

4

Quand vous avez sélectionné la piste virtuelle, appuyez sur [V-TRACK] (ou [EXIT]) pour revenir à la page principale.

Position stéréo des signaux d'entrée (Pan)

Réglez la position stéréo des signaux d'entrée (Pan) de la façon suivante.

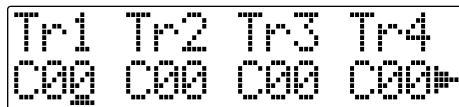
1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PAN/EQ/LOOP FX].

2

Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur "PAN" et appuyez sur [ENTER].

La page de réglage "PAN" apparaît.



3

Appuyez sur CURSOR [◀] pour afficher "IN".



4

Actionnez la molette TIME/VALUE pour changer le réglage de panoramique (Pan).

Le réglage Pan effectué ici est automatiquement appliqué à la piste enregistrée: après l'enregistrement, vous pouvez donc écouter la piste avec la même position dans l'image sonore que lors de l'enregistrement.

5

Appuyez sur [PAN/EQ/LOOP FX] (ou [EXIT]) pour revenir à la page principale.

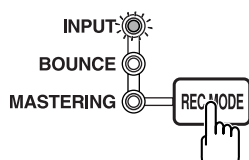
MEMO

Lorsque vous enregistrez une nouvelle partie tout en écoutant des parties déjà enregistrées, le jeu est rendu difficile parce qu'il est noyé dans les enregistrements antérieurs. Dans ce cas, changez la position du signal d'entrée (INPUT: l'instrument que vous jouez) et enregistrez-le sans le noyer dans les autres parties.

Placez les pistes reproduites à droite, par exemple, et la partie que vous jouez à gauche pour l'entendre plus facilement.

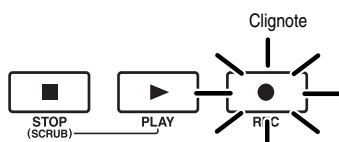
Procédure d'enregistrement

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



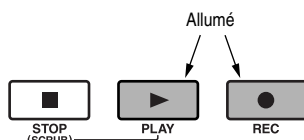
- 2 Appuyez sur [REC].

[REC] clignote en rouge et le BR-600 passe en mode d'attente d'enregistrement.



- 3 Appuyez sur [PLAY].

[PLAY] s'allume en vert, le bouton [REC] et celui de la piste restent allumés en rouge au lieu de clignoter et l'enregistrement démarre.



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

Le bouton de piste s'allume alternativement en orange et vert pour indiquer que la piste contient des données.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

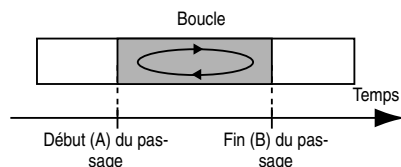
NOTE

- Il est impossible de reproduire un enregistrement de moins d'une seconde.
- Les opérations suivantes ne peuvent pas être effectuées lorsque l'enregistreur fonctionne (durant l'enregistrement et la reproduction).
 - Enregistrer des motifs
 - Editer des arrangements
 - Sélectionner des kits de batterie
 - Passer à la page "USB"
 - Passer à la page "Tone Load"
 - Passer à la page "Song Select"
 - Passer à la page "Song New"
 - Passer à la page "Song Information"
 - Passer à la page "Song Edit"
 - Editer des pistes
 - Passer à la page "Initialize"

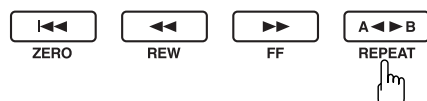
Reproduction en boucle (Repeat)

La fonction "Repeat" vous permet d'écouter une partie donnée en boucle. Cette reproduction en boucle permet de vérifier le mixage ou d'effectuer des enregistrements en boucle (p. 61) avec la fonction Punch In/Out.

La partie délimitée avec "Repeat" est reproduite en boucle.



- 1 Appuyez sur [REPEAT] à la position correspondant au début (A) du passage.



Le témoin [REPEAT] clignote pour indiquer que le point (A) désignant le début du passage est programmé.

- 2 Appuyez sur [REPEAT] à la position correspondant à la fin (B) du passage.



Le bouton [REPEAT] s'allume pour indiquer que le passage à mettre en boucle est délimité.

- 3 Si vous désirez annuler l'opération, appuyez une fois de plus sur [REPEAT].

La mise en boucle est annulée et le bouton [REPEAT] s'éteint.

- 4 Si vous voulez conserver la définition du passage à mettre en boucle, sauvegardez le morceau.



"Sauvegarder les réglages dans le morceau (Song Save)" (p. 87)

NOTE

- Il faut au moins une seconde entre le début (A) du passage à répéter et la fin (B). Il est impossible de placer la fin du passage à moins d'une seconde du début.
- Si vous appuyez sur [REPEAT] à une position précédant le point (A), cette position devient le début du passage (point A).

Délimiter le passage à répéter avec précision

Normalement, le début et la fin du passage à répéter sont programmés là où vous avez appuyé sur [REPEAT]. Il est cependant parfois difficile d'appuyer sur ce bouton exactement au bon moment.

Dans ce cas, utilisez la fonction de quantification (Quantize) pour régler les points [REPEAT] en fonction du timing du morceau. La fonction de quantification vous permet de régler le timing par mesures.

La procédure ci-dessous exploite la fonction Quantize.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SYS" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL          SYSTEM
[▶] [TONE]    [SYS]▶
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner "AB Qtz" et actionnez la molette TIME/VALUE pour activer la fonction.

Avec un réglage "OFF", il n'y a pas de quantification.

```
SYSTEM
▶AB Qtz:      ON▶
```

4 Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

NOTE

- Si vous changez le tempo après avoir quantifié les points A et B, le début et la fin du passage à répéter ne correspondront plus au début et à la fin de mesures.
- Vous pouvez régler le passage à répéter sur une mesure en appuyant deux fois sur le bouton [REPEAT] à la même position.

IDÉE

Quand vous avez programmé le passage, vous pouvez effectuer les opérations suivantes.

- "Copier un passage à répéter (AB)" (p. 75)
- "Déplacer le passage à répéter (AB)" (p. 78)
- "Effacer le passage à répéter (AB)" (p. 81)

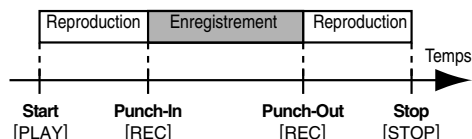
Avant d'avoir recours à ces fonctions, délimitez le passage à répéter avec précision en vous servant de la fonction Quantize.

Réenregistrer un passage (Punch-in/out)

Un enregistrement peut parfois contenir une erreur occasionnelle ou un passage moins bon. Dans ce cas, vous pouvez le corriger et ne réenregistrer que le passage problématique avec la fonction Punch In/Out.

Le passage de la reproduction à l'enregistrement est appelé **Punch In** et celui de l'enregistrement à la reproduction est dit **Punch Out**.

Le point Punch In correspond donc au début du passage à réenregistrer et le point Punch Out à la fin.



Le BR-600 vous laisse le choix entre un enregistrement Punch In/Out automatique ou manuel.

Punch In/Out manuel

Utilisez le bouton [REC] ou un commutateur au pied pour lancer et arrêter l'enregistrement Punch In/Out.

* Pour effectuer un Punch In/Out manuel, les points Punch In et Out doivent se trouver à une seconde au moins l'un de l'autre.

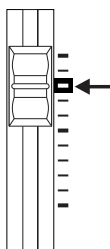
■ Punch In/Out manuel avec [REC]

A titre d'exemple, supposons que vous vouliez corriger un passage de l'enregistrement de la piste 1.

1 Appuyez sur le bouton de piste [1].

Le bouton de la piste [1] s'allume alternativement en orange et vert.

2 Amenez le curseur de la piste 1 sur la position indiquée ci-dessous.



3 Lancez la reproduction et réglez le volume du signal d'entrée avec la commande REC LEVEL.

Ecoutez la piste que vous allez corriger ainsi que la source d'entrée; réglez le volume du signal d'entrée avec la commande REC LEVEL pour qu'il ait le même niveau que la piste.

4 Allez à une position précédant le début du passage à réenregistrer et lancez la reproduction en appuyant sur [PLAY].

5 A l'endroit voulu pour le réenregistrement, appuyez sur [REC].

Le BR-600 commence à enregistrer.

6 Pour arrêter le réenregistrement, appuyez de nouveau sur [REC] (ou [PLAY]).

Chaque pression sur [REC] lance (Punch In) et arrête (Punch Out) l'enregistrement. Si vous voulez corriger un second passage, il suffit de relancer l'enregistrement à cet endroit.

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

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

8 Ecoutez le réenregistrement.

Retournez à un endroit précédant la correction et écoutez-la. Réglez le volume de la piste 1 avec le curseur de piste.

NOTE

- La fonction Undo (p. 62) vous permet de retourner à l'état du morceau précédant le réenregistrement.
- Les données antérieures à l'enregistrement Punch In/Out sont conservées sur la carte de mémoire. Si vous n'avez plus besoin de ces données, utilisez la fonction Song Optimize (p. 85) pour supprimer les données inutiles de la carte afin d'exploiter au mieux cette dernière.

■ Punch In/Out manuel avec un commutateur au pied

Il est parfois difficile d'effectuer un Punch In/Out avec le bouton [REC] tout en jouant sur l'instrument. Dans ce cas, il est nettement plus pratique d'utiliser un commutateur au pied optionnel (comme le BOSS FS-5U ou le Roland DP-2) pour lancer et arr  ter l'enregistrement Punch In/Out.

Pour utiliser un commutateur au pied

Pour effectuer un Punch In/Out avec un commutateur au pied, branchez-le    la prise FOOT SW du BR-600 et changez la fonction de la prise FOOT SW de la fa  on suivante.

1 V  rifiez que le bouton [PAD] est   teint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SYS" et appuyez sur [ENTER].

```

UTIL          SYSTEM
#] [TONE]    [SYS]#
  
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] et choisissez "Foot SW".

```

SYSTEM
#Foot SW:   PLAY#
  
```

4 Actionnez la molette TIME/VALUE et s  lectionnez "PUNCH" (PUNCH IN/OUT).

5 Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir    la page principale.

* Durant la mise    jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) appara  t sur la ligne sup  rieure tandis que la ligne inf  rieure indique ce qui est trait  .

MEMO

Pour effectuer un Punch In/Out manuel avec un commutateur au pied, appuyez une fois sur le commutateur, durant la reproduction du morceau, pour lancer l'enregistrement (Punch In) et une nouvelle fois pour l'arr  ter (Punch Out).

Auto Punch In/Out

Vous pouvez aussi programmer les positions Punch In/Out dans le morceau avec la fonction "Auto Punch In/Out".

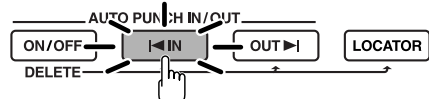
La fonction Auto Punch In/Out est tr  s utile pour effectuer l'enregistrement    un endroit pr  cis ou, tout simplement, pour vous concentrer sur votre jeu.

■ Programmation de la plage Punch In/Out

Avant d'enregistrer, programmez les points Punch In et Punch Out.

1 Programmez le point Punch In.
Allez    l'endroit o   le r  enregistrement automatique doit commencer et appuyez sur AUTO PUNCH [IN].

AUTO PUNCH [IN] s'allume pour indiquer que le point Punch In est programm  .

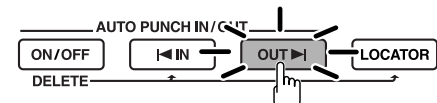


* Quand le bouton AUTO PUNCH [IN] est allum  , il suffit d'actionner ce bouton pour vous rendre automatiquement    cette position.

2 Programmez le point Punch Out.

Allez    l'endroit o   le r  enregistrement doit se terminer et appuyez sur AUTO PUNCH [OUT].

Le bouton AUTO PUNCH [OUT] s'allume pour indiquer que le point Punch Out est programm  .



* Quand le bouton AUTO PUNCH [OUT] est allum  , il suffit d'actionner ce bouton pour vous rendre automatiquement    cette position.

MEMO

Si vous voulez commencer/terminer le r  enregistrement    un rep  re programm   au pr  alable, appuyez sur [LOCATOR] pour vous rendre sur le rep  re (p. 70) et appuyez sur AUTO PUNCH [IN] ou AUTO PUNCH [OUT].

■ Effacer un point Auto Punch In/Out

- Pour effacer le point Auto Punch In, maintenez AUTO PUNCH [ON/OFF] enfoncé et appuyez sur [IN].
- Pour effacer le point Auto Punch Out, maintenez AUTO PUNCH [ON/OFF] enfoncé et appuyez sur [OUT].

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

Pour sauvegarder les réglages Auto Punch In/Out dans le morceau, maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [REC].

- * *Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.*

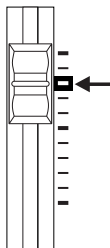
■ Enregistrement

A titre d'exemple, nous allons supposer que vous allez utiliser la fonction Auto Punch In/Out pour corriger un passage de la piste 1 que vous avez enregistrée.

- 1** Appuyez sur le bouton de piste [1].

Le bouton de la piste [1] s'allume alternativement en orange et vert.

- 2** Amenez le curseur de la piste 1 sur la position indiquée ci-dessous.



- 3** Lancez la reproduction et réglez le volume du signal d'entrée avec la commande REC LEVEL.

Écoutez la piste que vous allez corriger ainsi que le signal d'entrée; réglez le volume du signal d'entrée avec la commande REC LEVEL pour qu'il ait le même

niveau que la piste.

- 4** Gagnez une position précédant le début du passage à réenregistrer et appuyez sur AUTO PUNCH [ON/OFF].

Le témoin s'allume pour indiquer que les points Auto Punch In et Out ont été programmés.

- 5** Appuyez sur [REC] pour préparer le BR-600 à l'enregistrement puis appuyez sur [PLAY].

L'enregistrement débute automatiquement au point Auto Punch In; jouez donc le passage à réenregistrer.

Au point Auto Punch Out, l'enregistrement laisse automatiquement la place à la reproduction.

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

- * *Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.*

- 7** Écoutez le réenregistrement.

Retournez à un endroit précédant la correction et écoutez-la.

Réglez le volume de la piste 1 avec le curseur de piste.

Enregistrer la même plage en boucle

La fonction Repeat (p. 56) vous permet de reproduire un passage en boucle.

En combinant les fonctions Auto Punch In/Out et Repeat, le passage délimité par les points Punch In/Out est répété, ce qui vous permet d'entendre tout de suite le résultat.

Si l'enregistrement ne vous plaît pas, appuyez simplement sur [REC] et recommencez-le.

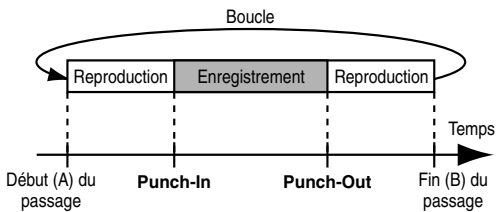
Cette combinaison de fonctions permet d'effectuer un "enregistrement en boucle".

* Pour savoir comment délimiter le passage enregistré, voyez la section précédente, "Auto Punch In/Out".

■ Programmation du passage à répéter

Avant l'enregistrement, délimitez le passage à mettre en boucle.

* Le passage mis en boucle doit contenir la partie à réenregistrer (entre les points Punch In et Out).



Si la partie à réenregistrer n'est pas entièrement contenue dans le passage mis en boucle, l'enregistrement risque de ne pas répondre à vos attentes.

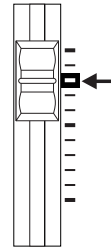
■ Enregistrement

A titre d'exemple, nous allons supposer que vous allez utiliser la fonction Auto Punch In/Out pour corriger un passage de la piste 1 que vous avez enregistrée.

1 Appuyez sur le bouton de piste [1].

Le bouton de la piste [1] s'allume alternativement en orange et vert.

2 Amenez le curseur de la piste 1 sur la position indiquée ci-dessous.



3 Utilisez la fonction Repeat (p. 56) pour lancer la reproduction en boucle et réglez le volume du signal d'entrée avec la commande REC LEVEL.

Ecoutez la piste que vous allez corriger ainsi que la source d'entrée; réglez le volume du signal d'entrée pour qu'il ait le même niveau que la piste.

4 Appuyez sur [STOP].

5 Appuyez sur AUTO PUNCH [ON/OFF].

Le bouton s'allume pour indiquer que les points Auto Punch In et Out ont été programmés.

6 Quand vous êtes prêt, appuyez sur [REC] puis sur [PLAY] pour lancer l'enregistrement.

Après avoir appuyé sur [PLAY], vous pouvez enregistrer entre les points Punch In et Punch Out. Réenregistrez le passage.

Lors de la répétition suivante, vous pouvez écouter le résultat. Si vous n'êtes pas satisfait, appuyez sur [REC] et recommencez l'enregistrement.

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

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

8 Appuyez sur le bouton [REPEAT] pour éteindre son témoin.

9 Appuyez sur le bouton AUTO PUNCH [ON/OFF] pour éteindre son témoin.

Annuler une opération (Undo/Redo)

Il peut arriver qu'un enregistrement ou des réglages ne vous plaisent pas et que vous souhaitiez faire marche arrière. C'est la raison d'être de la fonction "Undo".

Elle vous permet d'annuler l'opération que vous venez d'effectuer et de retourner à l'état antérieur. Pour annuler une annulation, utilisez la fonction "Redo".

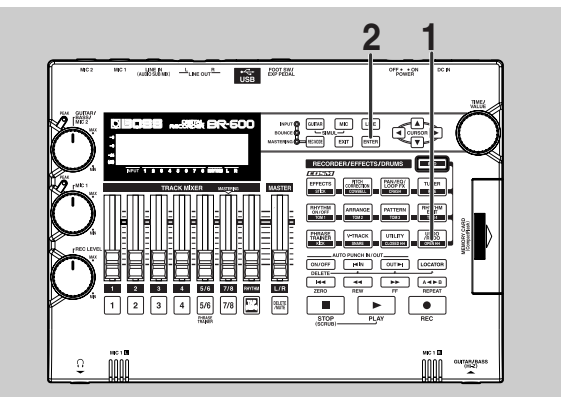
Imaginons que, lors d'un enregistrement en boucle, vous enregistriez deux fois le même passage. Vous pouvez annuler le second enregistrement et retrouver le premier avec la fonction Undo.

Si, après réflexion, vous préférez le second enregistrement, utilisez la fonction Redo pour le rétablir.

NOTE

- Après avoir fait appel à la fonction Undo (annuler), vous ne pouvez utiliser que la fonction Redo (rétablir).
- Si vous faites une opération (enregistrement, édition) après avoir effectué une annulation (Undo), il est impossible de rétablir (Redo) ce que vous aviez annulé.
- Les annulations ne concernent que les données audio enregistrées sur les pistes. Vous ne pouvez pas annuler des changements de réglages de paramètres ou de données autres qu'audio.
- L'historique de toutes les opérations que vous avez effectuées est effacé quand vous utilisez la fonction "Song Optimize" (p. 85). Après avoir utilisé Song Optimize, il est impossible de recourir à la fonction Undo.

Annuler la dernière opération (Undo)



- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UNDO/REDO].

"UNDO?" apparaît à l'écran.



- 2 Appuyez sur [ENTER] pour annuler l'opération.

La pression sur [ENTER] annule le dernier enregistrement ou changement effectué.

Appuyez sur [EXIT] pour renoncer à annuler l'opération.

Annuler l'annulation (Redo)

Pour rétablir ce que vous venez d'annuler, utilisez la fonction Redo.

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UNDO/REDO].

"REDO?" apparaît à l'écran.



- 2 Appuyez sur [ENTER] pour rétablir l'opération.

L'annulation que vous veniez de faire est... annulée.

Si vous ne souhaitez pas rétablir l'opération, appuyez sur [EXIT].

Fusionner plusieurs pistes (Bounce)

Bien que le BR-600 permette la reproduction simultanée de huit pistes, il vous permet aussi de copier les enregistrements de plusieurs pistes sur une seule piste (virtuelle). Cette opération s'appelle "fusion de pistes" ou "bounce".

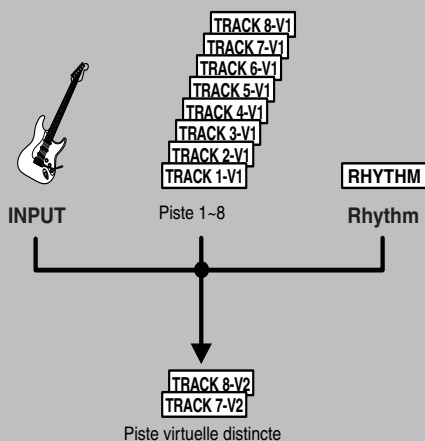
En combinant plusieurs pistes, vous libérez des pistes pour d'autres enregistrements.



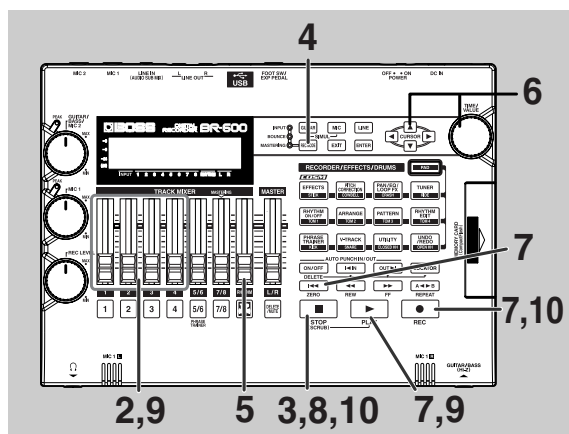
En mode Bounce, vous pouvez reproduire huit pistes simultanément et les enregistrer toutes (fusionner) sur une seule piste virtuelle distincte.

Si vous avez sélectionné des sources d'entrée avec INPUT SELECT, vous pouvez aussi enregistrer ces signaux.

De plus, vous pouvez inclure la partie rythme dans l'enregistrement.



Dans les explications ci-dessous, nous allons fusionner, à titre d'exemple, les enregistrement mono des pistes 1 et 2 ainsi que l'enregistrement stéréo des pistes 3 et 4 sur la piste virtuelle 2 des pistes 7/8.



1

Réglez le panoramique pour les pistes 1 et 2 où vous le voulez, celui de la piste 3 à l'extrême gauche (L50) et celui de la piste 4 à l'extrême droite (R50).



"Réglage de la position stéréo (Pan)" (p. 47)

2

Lancez la reproduction du morceau et réglez le volume des pistes 1 à 4 avec les curseurs des pistes.

Pour régler le volume global, utilisez le curseur MASTER. Augmentez le volume autant que possible sans générer de distorsion.

Abaissez les curseurs des pistes que vous ne voulez pas mixer.

3

Appuyez sur [STOP].

4

Appuyez sur [REC MODE] pour allumer le témoin "BOUNCE".

La source d'entrée est coupée automatiquement. Cela empêche la source d'entrée d'être mixée et enregistrée durant la fusion.

Fusionner plusieurs pistes (Bounce)

5

Pour ajouter également la piste de rythme, relevez tout simplement le curseur Rhythm.

Pour ne pas inclure la partie rythmique, abaissez le curseur.

6

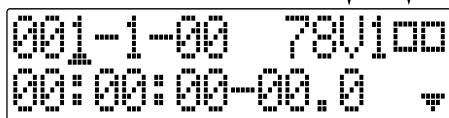
Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste virtuelle d'arrivée.

A titre d'exemple, choisissez "78V2" (piste virtuelle 2 des pistes 7/8).

■ : Pistes virtuelles avec données enregistrées.

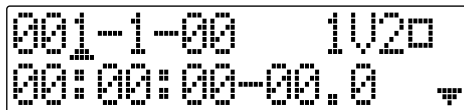
□ : Pistes virtuelles sans données.

Destination de l'enregistrement



Fusion avec enregistrement mono

Si vous actionnez alors la molette TIME/VALUE, la page de sélection de piste pour enregistrement mono apparaît.



7

Après avoir appuyé sur [ZERO] pour retourner à la position 00:00:00~00.0, appuyez sur [REC] puis sur [PLAY] pour lancer la fusion de pistes.

8

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

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

9

Baissez tous les curseurs de piste à l'exception des curseurs des pistes 7 et 8, appuyez sur [PLAY] et écoutez le résultat de la fusion sur les pistes 7 et 8.

* Les pistes 7 et 8 se trouvent respectivement à l'extrême gau-

che et à l'extrême droite dans l'image sonore.

10

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

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

MEMO

- Durant la fusion de piste, vous pouvez utiliser des effets d'insertion (p. 90), des effets Loop (p. 116), une égalisation de piste (p. 119) ou la correction de hauteur (p. 121). Si vous utilisez les effets d'insertion, voyez "Changer le mode d'utilisation des effets d'insertion" (p. 93).
- Si vous voulez ajouter une source d'entrée aux pistes fusionnées, appuyez sur [INPUT SELECT] pour la sélectionner. Vous pouvez alors ajouter des effets Loop (p. 116) au signal d'entrée.

Charger des morceaux d'un BR-900CD/BR-864/BR-532

Vous pouvez charger des morceaux créés avec le BR-900CD, BR-864 ou BR-532 dans le BR-600 par l'intermédiaire de cartes de mémoire.

Charger des morceaux créés avec le BR-900CD/BR-864

Sauvegardez les morceaux créés avec le BR-900CD ou le BR-864 sur une carte de mémoire puis insérez cette carte dans le BR-600.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SEL" et appuyez sur [ENTER].
La page de sélection de morceau (Song Select) apparaît.

```
UTIL SONG SELECT
[SEL] [NEW] [IN*]
```



```
SONG SELECT a[4]
01: SOLOBANG(MT2)
```

L'icône de protection () apparaît pour les morceaux du BR-900CD/BR-864.

3 Choisissez le morceau à charger avec la molette TIME/VALUE.

4 Appuyez sur [ENTER].
Les données de morceau sont chargées.

NOTE

- Si vous enregistrez ou modifiez les données du morceau du BR-864, vous ne pouvez plus utiliser ce morceau avec le BR-864.
(Les données peuvent être utilisées sur le BR-900CD.)

Pour vous prémunir contre tout changement accidentel, la fonction Song Protect (p. 86) est automatiquement activée pour les morceaux importés du BR-864.

Si le fait que le morceau ne puisse plus être utilisé sur le BR-864 ne vous dérange pas, vous pouvez couper la protection du morceau et l'éditer.

Quand vous coupez la protection du morceau, "Overwrite OK?" (écrasement OK?) apparaît; appuyez sur [ENTER]. La protection du morceau est coupée et les données sont converties en format BR-600.

- Les patches utilisant l'algorithme "Guitar Synth" du BR-864 sont remplacés par le patch "P001" lors du chargement.
L'effet "Harmonist" du BR-864 est remplacé par "Flanger" lors du chargement.

Charger des morceaux créés avec le BR-532

Vous pouvez copier des données créées avec le BR-532 d'une carte SmartMedia sur une carte de mémoire du BR-600 pour charger ces données sous forme de morceau BR-600.

Insérez d'abord la carte de mémoire contenant la copie des données voulues dans le BR-600.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SEL" et appuyez sur [ENTER].
La page "Song Select" apparaît.



SONG SELECT a[L4]
01: Crank It (MT2)

3 Choisissez le morceau à charger avec la molette TIME/VALUE.

4 Appuyez sur [ENTER].
Les données de morceau sont chargées.

NOTE

- Pour accéder aux données du BR-532, il faut un PC doté d'un lecteur de cartes SmartMedia et d'un enregistreur de cartes CompactFlash. Copiez les données de la carte de mémoire du BR-532 (SmartMedia) sur le PC avec le lecteur de carte SmartMedia puis servez-vous de l'enregistreur CompactFlash pour copier ces données du PC sur une carte de mémoire du BR-600.
- Les données restent en format BR-532 juste après le chargement. Elles ne sont converties en format BR-600 qu'après la sauvegarde du morceau (p. 87).

Afficher des informations

Afficher le temps d'enregistrement disponible

La procédure suivante permet d'afficher le temps d'enregistrement résiduel aux pages d'attente d'enregistrement et d'enregistrement.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SYS" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL          SYSTEM
◀[ ] [TONE] [SYS]▶
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner "Remain Inf" et actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "ON".

```
SYSTEM
◀Remain Inf:OFF▶
```

ON: Affiche le temps d'enregistrement disponible en "minutes: secondes".

OFF: N'affiche pas le temps d'enregistrement disponible.

4 Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

- * Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.
- * Si vous appuyez sur [REC] à la page principale, le BR-600 passe en attente d'enregistrement ([REC] clignote) et la durée d'enregistrement résiduelle est affichée dans la zone TIME.

```
001-1-00  J120.0
REMAIN: 76:52 ▶
```

Afficher la capacité résiduelle de la carte de mémoire

La procédure suivante permet d'afficher la capacité résiduelle de la carte de mémoire.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "INF" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL INFORMATION
◀[ ] [NEW] [INF]▶
```



```
SONG INFORMATION
Name: SONG 1 ▶
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner un paramètre.

Nom du morceau sélectionné

```
SONG INFORMATION
Name: SONG 1 ▶
```

Type de données du morceau et mémoire utilisée (taille: MB)

```
Type: HiFi(MT2)
◀Size: 7.7MB▶
```

Type de données

HiFi (MT2)	Enregistrement d'excellente qualité
STD (LV1)	Enregistrement de qualité standard
LONG (LV2)	Enregistrement de longue durée

Mémoire restante

```
CARD INFORMATION
Free: 117.5MB
```

* La taille du morceau est affichée par unités de 1M= 1.000.000 octets. La taille affichée est une approximation.

4

Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

Section 2

Edition

Placer un repère (Locator)

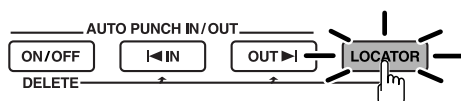
La fonction Locator permet de placer un “repère ” n’importe où dans le morceau pour vous permettre d’y sauter d’une simple pression sur un bouton.

Cette fonction est particulièrement utile durant l’édition.

Programmer un repère

1 Affichez la page principale et gagnez la position où vous voulez placer le repère.

2 Appuyez sur [LOCATOR].
Quand le bouton [LOCATOR] s’allume, le repère est programmé.



Accéder au repère

1 Appuyez sur [LOCATOR].
Vous sautez au repère.

Effacer un repère

1 Maintenez AUTO PUNCH [ON/OFF] enfoncé et appuyez sur [LOCATOR].
Le repère est effacé.

Chercher le début/la fin d'un passage (Scrub/Preview)

Fonction Scrub

Lors de l'édition, il est parfois important de savoir exactement où le passage commence ou de situer avec précision le point Auto Punch In.

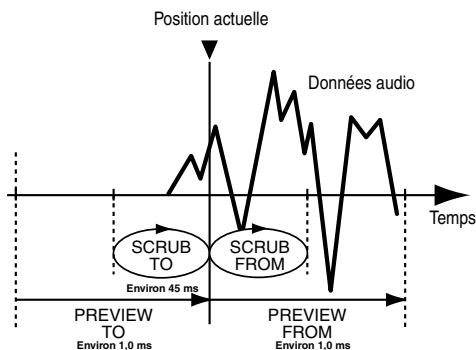
Pour cerner ces points avec exactitude, le BR-600 propose la fonction Scrub.

La fonction Scrub reproduit en boucle une plage d'environ 45 ms située juste avant ou juste après la position actuelle.

Fonction Preview

La fonction Preview reproduit un passage d'une seconde avant ou après la position actuelle.

En la combinant avec la fonction Scrub et en déplaçant lentement la position dans le morceau, il devient très facile de trouver le point de transition exact entre deux phrases.



Détecter le début/la fin d'un passage (Scrub)

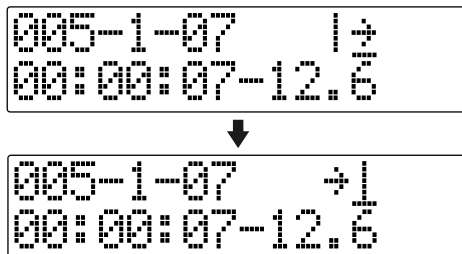
1

Maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [PLAY].

Le témoin [PLAY] clignote et la recherche de haute précision (Scrub) commence.

Les symboles " | ⇄ " (SCRUB TO) et " ⇄ | " (SCRUB FROM) affichés à la position TEMPO sont les points Scrub par rapport à la position actuelle.

Quand le curseur se trouve sous le point Scrub, vous pouvez changer le point Scrub avec la molette TIME/VALUE.



2

Tournez lentement la molette TIME/VALUE pour déplacer la position actuelle et rechercher le début de la phrase (le premier son émis).

3

Après avoir trouvé le point exact où commence le passage, appuyez sur [STOP] pour arrêter la fonction Scrub.

MEMO

- Vous pouvez appuyer sur [PLAY] pour utiliser la fonction Preview afin d'écouter le passage jusqu'au point Scrub ou à partir de ce point.

| ⇄ PREVIEW FROM

⇄ | PREVIEW TO

- Pour couper une piste, maintenez [DELETE/MUTE] enfoncé et appuyez sur le bouton de la piste en question pour le faire clignoter.
- Vous pouvez alors appuyer sur [LOCATOR] pour y placer un repère afin de retrouver facilement la position.

Changer les points Scrub

Outre changer le point Scrub à la page principale (p. 71), vous pouvez aussi utiliser la méthode suivante.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour amener le curseur sur "SCR" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  SCRUB/PREV
*] [SYNC] [SCR]*
```



```
SCRUB/PREVIEW
From/To: FROM *
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour sélectionner "FROM/TO" et actionnez la molette TIME/VALUE pour changer les points Scrub.

```
SCRUB/PREVIEW
From/To:  TO *
```

TO: Boucle Scrub jusqu'à la position actuelle.
FROM: Boucle Scrub à partir de la position actuelle.

4 Une fois le réglage terminé, appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

Fonction Preview avec [REW] et [FF]

Outre le bouton [PLAY] (p. 71), vous pouvez aussi assigner les boutons [REW] et [FF] à la fonction Preview.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour amener le curseur sur "SCR" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  SCRUB/PREV
*] [SYNC] [SCR]*
```



```
SCRUB/PREVIEW
From/To: FROM *
```

3 Appuyez sur CURSOR [▶] pour sélectionner "Preview SW" et actionnez la molette TIME/VALUE pour le régler sur "ON".

```
SUCRUB/PREVIEW
*Preview SW: ON
```

Vous permettez ainsi d'utiliser la fonction Preview.

4 Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

MEMO

Vous pouvez utiliser momentanément la fonction Preview durant la recherche Scrub:

Appuyez sur [REW]: PREVIEW TO
Appuyez sur [FF]: PREVIEW FROM

Editer l'enregistrement d'une piste (Track Edit)

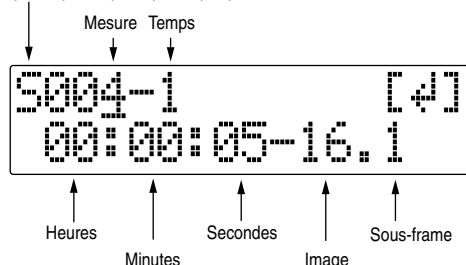
Le BR-600 vous permet d'éditer vos morceaux en copiant et en déplaçant des données enregistrées sur les pistes.

Pages d'indication de mesure/temps

La position exprimée en mesure et en temps est affichée aux pages "S" (Start/début), "E" (End/fin) et "T" (To/destination) en mode d'édition de piste.

Exemple:

S (Start) / E (End) / T (To)



MEMO

- Vos changements sont sauvegardés avec le morceau lorsque vous retournez à la page "Play". "Keep power on!" apparaît sur la ligne inférieure de l'écran durant la mise à jour des données.
- Pour copier, déplacer ou effacer des parties répétées, commencez par définir la partie à répéter en suivant la procédure décrite à la p. 56.

Copier des données (Track Copy)

La fonction Track Copy vous permet de copier un segment de données à un autre endroit.

Vous pouvez copier toutes les données d'une piste à la fois ou copier les données d'un passage délimité autant de fois que nécessaire.

Si, par exemple, vous souhaitez réutiliser une phrase d'une autre piste ou répéter la même phrase plusieurs fois, la fonction Copy vous fait gagner du temps.

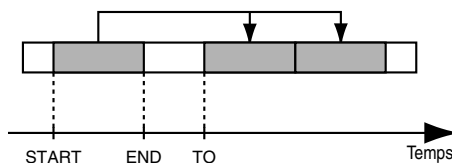
NOTE

- Si des données existent déjà à l'endroit choisi pour la copie, elles sont écrasées par les nouvelles données.
- La section à copier doit être supérieure à 1,0 seconde. Si elle est égale ou inférieure à 1,0 seconde, vous n'entendrez pas la copie.

■ Copier un passage défini par positions (TME/MES)

Procédez comme suit pour copier le passage compris entre deux positions précises.

Ex.: 1: Copier deux fois vers la même piste



Editer l'enregistrement d'une piste (Track Edit)

Ex.: 2: Copier deux fois sur une autre piste



1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TRK" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  TRACK EDIT
[F] [EDT] [TRK]▶
```

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

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "CPY" et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY [4]
EditType: TME/MES
```

4 Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "TME/MES" puis appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY [4]
Tr: 1U1 Tr: 2U1
```

5 Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste virtuelle source et la piste/piste virtuelle de destination.

6 Appuyez sur [ENTER].

```
5001-1 [4]
00:00:00-00.0
```

7 Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "S" (Start/début) du passage à copier.

8 Appuyez sur [ENTER].

```
E056-4 [4]
00:01:42-27.6
```

9 Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "E" (End/fin) du passage à copier.

10 Appuyez sur [ENTER].

```
T001-1 [4]
00:00:00-00.0
```

11 Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "T" (To/destination) où les données doivent être copiées.

12 Appuyez sur [ENTER].

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

13 Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le nombre de copies à ajouter.

14

Quand vous êtes prêt pour la copie, appuyez sur [ENTER].

Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît.

15

Appuyez sur [ENTER].

La copie est exécutée.

16

Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

MEMO

Après avoir spécifié les positions temporelles, un "+" peut apparaître pour indiquer qu'il y a une différence entre la position actuelle et la position affichée. Si vous délimitez le passage par mesures, spécifiez la position à chaque page avec la molette TIME/VALUE pour éliminer la différence.

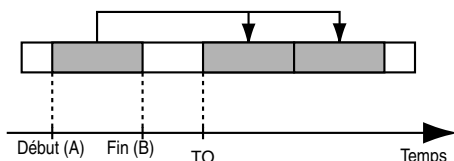
IDEE

Vous pouvez entrer les positions avec les boutons [LOCATOR], [ZERO], [STOP] + [REW], [STOP] + [FF] et AUTO PUNCH [IN/OUT].

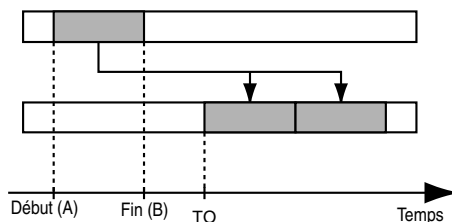
■ Copier un passage à répéter (AB)

Procédez comme suit pour copier le passage compris entre le début (A) et la fin (B) de la répétition.

Ex.: 1: Copier deux fois vers la même piste



Ex.: 2: Copier deux fois sur une autre piste



1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TRK" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL TRACK EDIT
[F] [EDT] [TRK]▶
```

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

3

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "CPY" et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY [4]
EditType: AB
```

4

Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "AB" puis appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY [4]
Tr: 1V1 Tr: 2V1
```

5

Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste virtuelle source et la piste/piste virtuelle de destination.

- 6** Appuyez sur [ENTER].

```
T001-1 [4]
00:00:00-00.0
```

- 7** Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "T" (To/destination) où les données doivent être copiées.

- 8** Appuyez sur [ENTER].

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

- 9** Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le nombre de copies à ajouter.

- 10** Quand vous êtes prêt pour la copie, appuyez sur [ENTER].
La demande de confirmation "Are you sure?" apparaît.

- 11** Appuyez sur [ENTER].
La copie est exécutée.

- 12** Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

■ Copier une piste entière (ALL)

Procédez comme suit pour copier toute la piste sur une autre.

- 1** Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

- 2** Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur "TRK" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL TRACK EDIT
[F] [EDT] [TRK]▶
```



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

- 3** Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur "CPY" et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY [4]
EditType: ALL
```

- 4** Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "ALL" puis appuyez sur [ENTER].

```
TRACK COPY [4]
Tr: 1V1 Tr: 2V1
```

- 5** Utilisez les boutons CURSOR [◀][▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste virtuelle source et la piste/piste virtuelle de destination.

- 6** Quand vous êtes prêt pour la copie, appuyez sur [ENTER].
La demande de confirmation "Are you sure?" apparaît.

- 7** Appuyez sur [ENTER].
La copie est exécutée.

- 8** Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

Déplacer des données (Track Move)

Vous pouvez déplacer un passage avec la fonction Track Move.

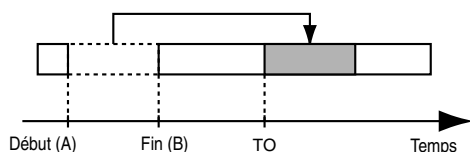


L'emplacement d'origine du passage est vide après le déplacement.

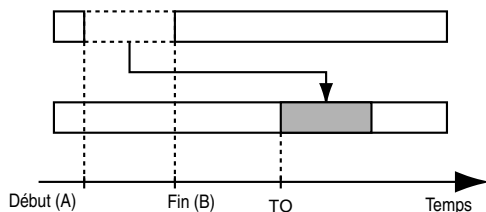
■ Déplacer un passage défini par positions (TME/MES)

Procédez comme suit pour déplacer le passage compris entre deux positions précises.

Ex.: 1: Déplacer au sein de la même piste



Ex.: 2: Déplacer sur une autre piste



1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TRK" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL TRACK EDIT
[F] [EDT] [TRK]▶
```



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

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "MOV" et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE [4]
EditType: TME/MES
```

4 Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "TME/MES" puis appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE [4]
Tr: 1V1 Tr: 2V1
```

5 Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste virtuelle source et la piste/piste virtuelle d'arrivée.

6 Appuyez sur [ENTER].

```
S001-1 [4]
00:00:00-00.0
```

7 Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "S" (Start) du passage à déplacer.

8 Appuyez sur [ENTER].

```
E056-4 [4]
00:01:42-27.6
```

9 Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "E" (End) du passage à déplacer.

10

Appuyez sur [ENTER].

```

T001-1      [F]
00:00:00-00.0
    
```

11

Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "T" (To/destination) à partir de laquelle les données déplacées doivent être insérées.

12

Quand vous êtes prêt pour le déplacement, appuyez sur [ENTER].

La demande de confirmation "Are you sure?" apparaît.

13

Appuyez sur [ENTER].

Le déplacement est effectué.

14

Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

MEMO

Après avoir spécifié les positions temporelles, un "+" peut apparaître pour indiquer qu'il y a une différence entre la position actuelle et la position affichée. Si vous délimitez le passage par mesures, spécifiez la position à chaque page avec la molette TIME/VALUE pour éliminer la différence.

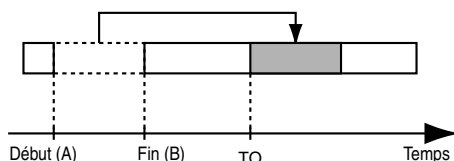
IDÉE

Vous pouvez entrer les positions avec les boutons [LOCATOR], [ZERO], [STOP] + [REW], [STOP] + [FF] et AUTO PUNCH [IN/OUT].

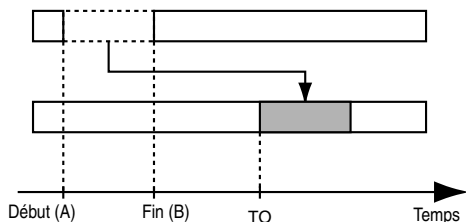
■ Déplacer le passage à répéter (AB)

Procédez comme suit pour déplacer le passage compris entre le début (A) et la fin (B) de la répétition.

Ex.: 1: Déplacer au sein de la même piste



Ex.: 2: Déplacer sur une autre piste



1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TRK" et appuyez sur [ENTER].

```

UTIL  TRACK EDIT
[F] [EDT] [TRK]
    
```



```

TRACK EDIT  COPY
[CPY] [MOV] [ER]
    
```

3

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "MOV" et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [4]
EditType:      AB
```

- 4** Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "AB" puis appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [4]
Tr: 1V1   Tr: 2V1
```

- 5** Utilisez les boutons CURSOR [◀][▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste virtuelle source et la piste/piste virtuelle d'arrivée.

- 6** Appuyez sur [ENTER].

```
T001-1          [4]
00:00:00-00.0
```

- 7** Utilisez les boutons CURSOR [◀][▶] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "T" (To/destination) où les données doivent être déplacées.

- 8** Quand vous êtes prêt pour le déplacement, appuyez sur [ENTER].

Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît.

- 9** Appuyez sur [ENTER].
Le déplacement est effectué.

- 10** Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

■ Déplacer une piste entière (ALL)

Procédez comme suit pour déplacer toute la piste sur une autre.

- 1** Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

- 2** Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur "TRK" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL TRACK EDIT
[F] [EDT] [TRK]*
```



```
TRACK EDIT COPY
[CPY] [MOV] [ER]*
```

- 3** Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur "MOV" et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [4]
EditType:      ALL
```

- 4** Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "ALL" puis appuyez sur [ENTER].

```
TRACK MOVE      [4]
Tr: 1V1   Tr: 2V1
```

- 5** Utilisez les boutons CURSOR [◀][▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste virtuelle à déplacer et la piste/piste virtuelle d'arrivée.

- 6** Appuyez sur [ENTER].

```
T001-1 [4]
00:00:00-00.0
```

- 7** Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "T" (To/destination) où les données doivent être déplacées.

- 8** Quand vous êtes prêt pour le déplacement, appuyez sur [ENTER].
Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît.

- 9** Appuyez sur [ENTER].
Le déplacement est effectué.

- 10** Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

Effacer des données (Track Erase)

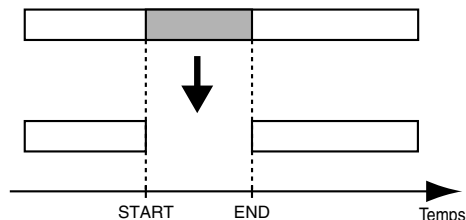
Track Erase vous permet d'effacer un passage d'une piste. S'il y a des données après le passage effacé, elles ne sont pas déplacées pour remplir le vide. Comme sur un enregistreur à cassette, l'effacement consiste à couvrir les données indésirables par du vide.

NOTE

Ne laissez pas un passage de moins d'1,0 seconde après le passage effacé. S'il ne reste qu'un passage trop bref, il sera inaudible.

■ Effacer un passage défini par positions (TME/MES)

Procédez comme suit pour effacer le passage compris entre deux positions précises.



- 1** Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

- 2** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TRK" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL TRACK EDIT
[F] [EDT] [TRK]▶
```



```
TRACK EDIT ERASE
[Y] [MOV] [ERS]▶
```

- 3** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "ERS" et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE [4]
EditType: TME/MES
```

- 4** Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "TME/MES" puis appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE [4]
Tr: 1V1
```

- 5** Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste "V" contenant les données à effacer.

- 6** Appuyez sur [ENTER].

```
5001-1 [4]
00:00:00-00.0
```

- 7** Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "S" (Start) du passage à effacer.

- 8** Appuyez sur [ENTER].

```
E056-4 [4]
00:01:42-27.6
```

- 9** Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour entrer la position "E" (End) du passage à effacer.

- 10** Quand vous êtes prêt pour l'effacement, appuyez sur [ENTER].
Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît.

- 11** Appuyez sur [ENTER].
Les données sont effacées.

- 12** Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

MEMO

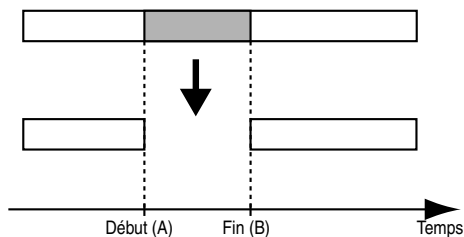
Après avoir spécifié les positions temporelles, un "+" peut apparaître pour indiquer qu'il y a une différence entre la position actuelle et la position affichée. Si vous délimitez le passage par mesures, spécifiez la position à chaque page avec la molette TIME/VALUE pour éliminer la différence.

IDÉE

Vous pouvez entrer les positions avec les boutons [LOCATOR], [ZERO], [STOP] + [REW], [STOP] + [FF] et AUTO PUNCH [IN/OUT].

■ Effacer le passage à répéter (AB)

Procédez comme suit pour effacer le passage compris entre le début (A) et la fin (B) de la répétition.



- 1** Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

- 2** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TRK" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL TRACK EDIT
[F] [EDT] [TRK]▶
```



```
TRACK EDIT ERASE
[Y] [MOV] [ERS]▶
```

- 3** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "ERS" et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE [4]
EditType: AB
```

- 4** Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "AB" puis appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE [4]
Tr: 1V1
```

- 5** Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste "V" contenant les données à effacer.

- 6** Quand vous êtes prêt pour l'effacement, appuyez sur [ENTER].

Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît.

- 7** Appuyez sur [ENTER].
Les données sont effacées.

- 8** Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

■ Effacer une piste entière (ALL)

- 1** Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

- 2** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TRK" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL TRACK EDIT
[F] [EDT] [TRK]▶
```



```
TRACK EDIT ERASE
[Y] [MOV] [ERS]▶
```

- 3** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "ERS" et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE [4]
EditType: ALL
```

- 4** Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner "ALL" puis appuyez sur [ENTER].

```
TRACK ERASE [4]
Tr: 1V1
```

- 5** Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste "V" à effacer.

- 6** Quand vous êtes prêt pour l'effacement, appuyez sur [ENTER].

Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît.

7 Appuyez sur [ENTER].
Les données sont effacées.

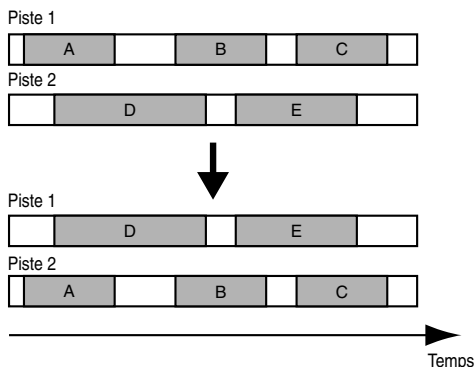
8 Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

Echanger des données (Track Exchange)

Procédez comme suit pour échanger les données de deux pistes.

Ex.: échanger les données de la piste 1 avec celles de la piste 2



1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TRK" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL TRACK EDIT
[F] [EDT] [TRK]F
```

```
TRACK EDIT EXCHG
[OV] [ERS] [XOG]
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "XCG" et appuyez sur [ENTER].

```
TRACK XCHANGE[F]
Tr: 1V1 Tr: 2V1
```

4 Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir les deux pistes/pistes virtuelles contenant les données à échanger.

5 Quand vous êtes prêt pour l'échange, appuyez sur [ENTER].
Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît.

6 Appuyez sur [ENTER].
L'échange est effectué.

7 Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

Gestion des morceaux enregistrés

Copier un morceau (Song Copy)

Suivez la procédure suivante pour copier le morceau sélectionné.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "EDT" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  SONG EDIT
◀U▶ [INF] [EDT]▶
```



```
SONG EDIT  COPY
◀M▶ [PRT] [CPY]▶
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "CPY" et appuyez sur [ENTER].
La page "Copy Song" apparaît.

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

4 Appuyez sur [ENTER].
La copie est exécutée.
Quand la copie est terminée, "Completed!" apparaît à l'écran puis vous retrouvez la page principale.

NOTE Si "Card Full!" apparaît

Si ce message apparaît avant la copie, cela signifie qu'il ne reste plus assez de place sur la carte de mémoire pour effectuer la copie. Effacez les enregistrements superflus de la carte de mémoire.

Effacer des morceaux (Song Erase)

La procédure suivante permet d'effacer un morceau de la carte de mémoire.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "EDT" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  SONG EDIT
◀U▶ [INF] [EDT]▶
```



```
SONG EDIT  ERASE
◀T▶ [CPY] [ERS]▶
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "ERS" et appuyez sur [ENTER].
La page "Erase Song" apparaît.

```
SONG ERASE  [4]
01: SONG0001 (MT2)
```

4 Choisissez le morceau à effacer avec la molette TIME/VALUE.

5 Après avoir choisi le morceau à effacer, appuyez sur [ENTER].
"Are you sure?" apparaît à l'écran.

6 Pour effacer les données, appuyez sur [ENTER].
Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT] (ou [UTILITY]).

7 Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

NOTE

Si vous effacez un morceau en cours d'utilisation, le morceau portant le numéro le plus bas sur la carte de mémoire est sélectionné. S'il n'y a pas d'autre morceau sur la carte, un nouveau morceau est créé.

Economiser la mémoire de la carte (Song Optimize)

Quand vous fusionnez des pistes ou effectuez des corrections par Punch In/Out, les données que vous écrasez (remplacez) restent sur la carte de mémoire. Dans certain cas, ces données peuvent occuper une place considérable sur la carte. Elles diminuent de toute façon l'espace disponible pour les enregistrements.

En utilisant la fonction "Song Optimize", le BR-600 peut effacer les données inutiles et libérer de la place sur la carte de mémoire.

1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "EDT" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  SONG EDIT
◀U▶ [INF] [EDI]▶
```



```
SONG EDIT  ERASE
◀Y▶ [ERS] [OPT]
```

3

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "OPT" et appuyez sur [ENTER].

"Are you sure?" apparaît à l'écran.

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

4

Pour optimiser l'exploitation de la mémoire de la carte, appuyez sur [ENTER].

La fonction "Song Optimize" est exécutée. Quand l'opération est terminée, "Completed!" apparaît à l'écran puis vous retrouvez la page principale.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT] (ou [UTILITY]).

NOTE

- Selon le cas, l'optimisation peut prendre un temps considérable. Ceci n'est pas dû à un mauvais fonctionnement. Ne mettez pas l'appareil hors tension tant que l'optimisation n'est pas terminée.
- Après avoir optimisé la carte, il est impossible de faire appel aux fonctions Undo/Redo pour annuler l'optimisation et retrouver l'état antérieur de la carte.

Attribuer un nom à un morceau (Song Name)

Dès qu'un morceau est créé, il se voit automatiquement attribuer un nom tel que "SONG 0001". Le 600 a une fonction "Song Name" qui vous permet de donner un nom à vos morceaux pour en faciliter la gestion.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "EDT" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  SONG EDIT
◀W▶ [INF] [EDI]▶
```



```
SONG EDIT  NAME
[NAME] [PRT] [CP]▶
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "NAM" et appuyez sur [ENTER].
Le nom du morceau (Song Name) s'affiche.

```
SONG NAME  QRSTU
[SONG0001]  ↑ ▶
```

4 Amenez le curseur sur le caractère à modifier avec CURSOR [◀] [▶].

5 Actionnez la molette TIME/VALUE pour choisir le caractère voulu.

* Vous pouvez alterner entre majuscules et minuscules en appuyant sur [ENTER].

6 Appuyez ensuite sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

Protéger un morceau (Song Protect)

Il peut arriver d'écraser un morceau irremplaçable en enregistrant par inadvertance de nouvelles données à sa place.

Pour éviter un tel drame, vous pouvez protéger un morceau (Song Protect).

* Quand un morceau est protégé, il est impossible d'effectuer les opérations suivantes.

- Enregistrement
- Edition de piste
- Changer le nom du morceau
- Effacer un morceau
- Optimiser un morceau
- Initialiser et éditer le rythme (arrangements/motifs/kits de batterie)
- Initialiser les effets (Song Patches)
- Initialiser tout (Initialize All)
- Importer des SMF
- Ajouter des effets à des patches du morceau

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "EDT" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  SONG EDIT
◀W▶ [INF] [EDI]▶
```



```
SONG EDIT  PRTECT
[NAME] [PRT] [CP]▶
```

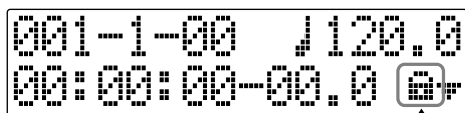
- 3** Appuyez sur CURSOR [◀ | ▶] pour amener le curseur sur "PRT" et appuyez sur [ENTER].
La page "Song Protect" apparaît.



SONG PROTECT
Protect SW: ON

- 4** Choisissez "ON" avec la molette TIME/VALUE.

- 5** Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.
Quand un morceau est protégé, l'écran affiche le symbole de protection.



001-1-00 120.0
00:00:00-00.0 [Lock Icon]

Sauvegarder les réglages dans le morceau (Song Save)

Le BR-600 peut sauvegarder les données suivantes avec le morceau.

- Données enregistrées
- Réglages de mixage (Pan, égalisation, etc.)
- Patches (réglages) d'effets d'insertion du morceau
- Patches Mastering Tool Kit
- Patches (réglages) Pitch Correction
- Arrangements/motifs rythmiques
- Boucle d'effet
- Accordeur
- Réglages Utility (sauf le contraste de l'écran)

Les données enregistrées et les réglages de mixage ne sont pas sauvegardés immédiatement mais lorsque vous sauvegardez le morceau et lors des changements de page.

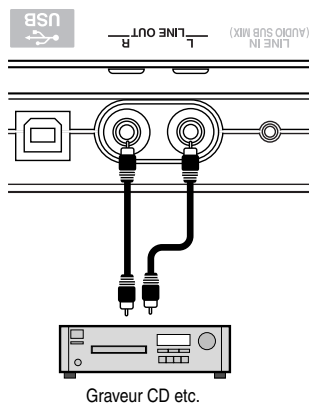
Généralement, quand la situation l'exige, un message apparaît pour demander confirmation avant de sauvegarder les données. Cependant, si vous voulez sauvegarder les réglages dans le morceau tel quel, effectuez l'opération suivante.

- 1** Maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [REC].

Créer une bande mère (cassette/disque)

Enregistrez le morceau fini sur un enregistreur à cassette, un graveur CD etc. pour faire une bande mère (un disque original)

- 1** Branchez les sorties LINE OUT du BR-600 aux entrées de l'enregistreur à cassette.



- 2** Placez l'enregistreur à cassette en mode d'enregistrement.
- 3** Appuyez sur [PLAY] sur le BR-600 pour lancer la reproduction des données enregistrées.
- 4** A la fin du morceau, arrêtez l'enregistrement sur l'enregistreur et appuyez sur [STOP] sur le BR-600.

Section 3

Utiliser les effets

Utiliser les effets d'insertion

Le BR-600 contient cinq processeurs d'effets comprenant un effet d'insertion, des effets pour boucle (Loop), une égalisation (EQ) de piste, une correction de hauteur et un Mastering Tool Kit pour la mastérisation.

Vous pouvez utiliser simultanément un effet d'insertion, un effet Loop et l'égalisation (EQ) de piste en les réglant comme vous le souhaitez.

Vous verrez ci-dessous comment changer les divers paramètres des effets d'insertion et comment sauvegarder ces changements.



"Paramètres des effets d'insertion" (p. 94)

"Paramètres des effets Loop" (p. 118) "Paramètres EQTrack" (p. 120)

MEMO

Les effets d'insertion sont appliqués durant l'enregistrement ainsi que durant le mixage des diverses pistes.

Pour en savoir plus, voyez "Changer le mode d'utilisation des effets d'insertion" (p. 93).

Patches d'effets et banques

Vous pouvez changer les effets d'insertion et leurs paramètres en chargeant les "patches d'effets".

Le BR-600 propose une série de patches d'effets préprogrammés pour le chant et divers instruments. Ils sont groupés en fonction des différents types de sources et chaque groupe est appelé "banque".

	INPUT SELECT			
	GUITAR	MIC	LINE	SIMUL
	Banque Guitar	Banque Mic	Banque LIN	Banque Simul
	GTR	MIC	LINE	SIMUL
Patches préprogrammés	P01 P99	P01 P40	P01 P50	P01 P50
Patches utilisateur	U01 U99	U01 U40	U01 U50	U01 U50
Patches de morceau	S01 S99	S01 S40	S01 S50	S01 S50

(*1) Si la source MIC1 ou MIC2 est sélectionnée, la banque MIC est sélectionnée. Si les deux entrées sont utilisées ou si aucune n'est utilisée alors que le micro interne est activé, la banque LINE est sélectionnée.

Le BR-600 vous permet de changer automatiquement de banque.

Une pression sur le bouton [GUITAR] INPUT SELECT, par exemple, charge une banque de patches de guitare tandis qu'une pression sur [LINE] sélectionne une banque de patches "ligne".

Au sein des banques, les patches d'effets sont agencés de la façon suivante.

Patches préprogrammés (P)

Les patches préprogrammés contiennent des données. Vous pouvez les modifier mais il est impossible de créer un nouveau patch préprogrammé.

Patches utilisateur (U)

Les patches de votre cru peuvent être remplacés et sauvegardés en mémoire interne. Si vous avez créé un patch que vous aimeriez utiliser pour plusieurs morceaux, sauvegardez-le sous forme de patch utilisateur.

Patches de morceau (S)

Comme les patches utilisateur, vous pouvez effacer et remplacer les patches de morceau mais les données de ces derniers sont sauvegardées avec les données du morceau sur la carte de mémoire.

Quand vous avez créé un patch pour un enregistrement donné, il est plus pratique de le sauvegarder avec le morceau.



NOTE

Pour pouvoir sélectionner des patches de morceau, il faut insérer une carte de mémoire.

MEMO

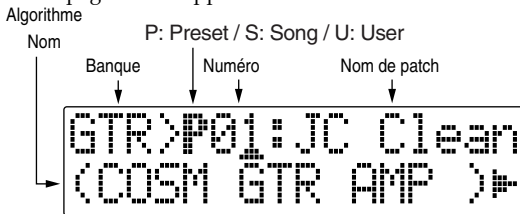
A la sortie d'usine, les patches utilisateur (U) et de morceau (S) ont le même contenu que les patches préprogrammés (P) du BR-600.

Changer les réglages d'effet d'insertion

Pour créer un nouvel effet, sélectionnez le patch préprogrammé qui s'en rapproche le plus puis changez ses réglages pour obtenir le résultat recherché. Pour sauvegarder les réglages d'effet que vous avez changés, sauvegardez-les sous forme de patch utilisateur ou de morceau.

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [EFFECTS].

La page d'effet apparaît.



- 2 Sélectionnez un patch d'effet.

Utilisez CURSOR [◀][▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la banque (préprogrammé, morceau ou utilisateur) et un numéro de patch.

- 3 Appuyez sur CURSOR [▶] pour amener le curseur sur "EDIT" et appuyez sur [ENTER].
La page d'édition d'effet apparaît et l'algorithme (la série d'effets utilisée) est affichée.

```
GTR>P01:JC Clean
*[EDIT] [WRITE]*
```



```
1: COSM G.AMP
[come]-[PAMP]-[*]
```

- Si vous choisissez un patch d'effet dans la banque SIMUL, "GTR" et "MIC" apparaissent.
Amenez le curseur sur "GTR" pour modifier un effet de guitare ou sur "MIC" pour changer un effet pour micro puis appuyez sur [ENTER].

```
GTR>P01:EQ + JC1
[GTR] [MIC]
```

IDÉE

En appuyant sur [ENTER] quand le curseur est sur une position Banque – Numéro, vous affichez directement la page d'édition d'effet.

- 4 Vous pouvez amener le curseur sur les divers effets avec les boutons CURSOR [◀][▶] et les activer/couper avec la molette TIME/VALUE.
Les effets activés sont affichés en majuscules et les effets coupés en minuscules. Activez les effets que vous souhaitez utiliser.

```
1: COSM G.AMP
[come]-[PAMP]-[*]
```

- 5 Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur l'effet à modifier et appuyez sur [ENTER].
La page de réglage de paramètre d'effet apparaît.

```
COMPRESSOR
Level: 50
```

- 6 Utilisez CURSOR [◀][▶] pour sélectionner un paramètre et la molette TIME/VALUE pour en changer la valeur.
- 7 Si vous voulez éditer un autre effet, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page précédente et recommencez les opérations 5~6.

- 8 Pour sauvegarder les réglages d'effet, suivez la procédure décrite ci-dessous.



Les réglages d'effets sont momentanés. Si vous quittez la page d'édition d'effets sans sauvegarder le patch d'effet que vous avez modifié, "TMP" apparaît à côté de l'indication de banque. Si vous choisissez un autre patch d'effet quand "TMP" est affiché, le patch d'effet modifié reprend ses réglages originaux et vos changements sont perdus.

Sauvegarder les réglages d'effet d'insertion (Write)

Suivez la procédure ci-dessous pour attribuer un nom (Patch Name) à un effet que vous avez modifié afin de créer un nouveau patch d'effet.

* Si vous n'avez pas besoin de changer le nom du patch, passez à l'étape 4.

1

A la page d'effet, appuyez sur CURSOR [] pour amener le curseur sur "NAME" et appuyez sur [ENTER].

La page de réglage du nom de patch apparaît.

```
TMP>P01:JC Clean
* [WRITE] [NAME]
```



```
FX NAME      HIJKL
[JC Clean]   ↑
```

2

Utilisez les boutons CURSOR [] [] et la molette TIME/VALUE pour entrer le nom de patch.

* Appuyez sur [ENTER] pour alterner entre majuscules et minuscules.

3

Quand vous avez terminé les réglages d'effets puis l'attribution d'un nom au patch, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page d'effet.

4

Appuyez sur CURSOR [] [] pour amener le curseur sur "WRITE" et appuyez sur [ENTER].

La page "Write" apparaît.

```
TMP>P01:JC Clean
* [EDIT] [WRITE]
```



```
WRITE TO
GTR>P01:HRD GTR
```

5

Actionnez la molette TIME/VALUE pour choisir le numéro de la mémoire de destination du nouveau patch d'effet.

6

Quand vous avez choisi la destination, appuyez sur [ENTER].

Une fois la sauvegarde terminée, la page d'effet réapparaît.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.



Il est impossible de sauvegarder un patch d'effet durant l'enregistrement ou la reproduction d'un morceau.

Changer le mode d'utilisation des effets d'insertion

Par défaut, ce type d'effet est inséré immédiatement après l'entrée. Cela permet d'enregistrer et d'écouter le signal traité par l'effet. Vous pouvez toutefois changer l'ordre de connexion.

Le BR-600 s'adapte à diverses situations et permet de changer le point d'insertion des effets.

Procédez comme suit pour changer le point d'insertion des effets.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [EFFECTS].

2 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour amener le curseur sur "LOCAT" et appuyez sur [ENTER].

```
GTR>P01:JC Clean
* [NAME] [LOCAT]
```

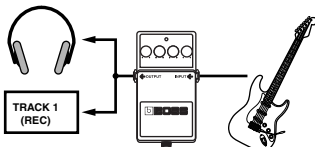


```
Location:
INPUT<NORMAL>
```

3 Actionnez la molette TIME/VALUE pour choisir le point d'insertion des effets.

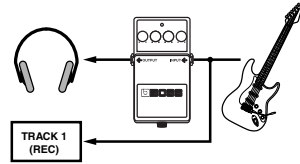
■ INPUT<NORMAL>:

Le signal d'écoute et le signal enregistré sont traités par l'effet d'insertion. Il s'agit du réglage normal du BR-600.



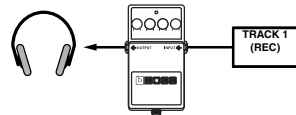
■ INPUT<REC DRY>:

Le signal d'écoute est traité par l'effet d'insertion mais vous enregistrez le signal sec (sans effet). Choisissez cette option si vous voulez essayer différents effets après l'enregistrement.



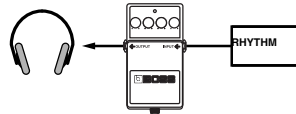
■ TRACK1~8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8:

L'effet d'insertion peut être ajouté lors de la reproduction d'une piste (ou paire de pistes). Choisissez cette option si vous voulez essayer les effets après l'enregistrement du signal sec ou pour n'appliquer les effets qu'à une piste spécifique.



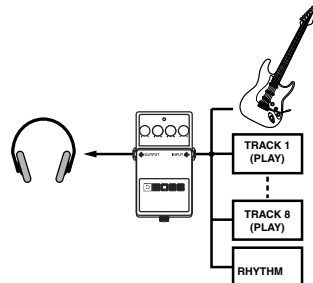
■ RHYTHM:

L'effet d'insertion peut être ajouté durant la reproduction d'un rythme.



■ MASTER:

Ce réglage permet d'ajouter des effets à tout le morceau (pour régler le timbre ou ajouter un effet spécial durant le mixage final).



4 Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

Paramètres des effets d'insertion

Liste des algorithmes

Les algorithmes (les effets disponibles et leur ordre de connexion) pouvant servir d'effet d'insertion sont décrits ci-dessous.

Les algorithmes disponibles sont différents pour chaque banque. Pour sélectionner un algorithme, sélectionnez d'abord la banque d'effets contenant l'algorithme puis consultez la "Liste des patches d'effets" (p. 202) et choisissez un patch exploitant l'algorithme voulu.

La ou les lignes représentant les connexions de l'algorithme indiquent s'il s'agit d'une sortie mono (1 ligne) ou stéréo (2 lignes).

Exemple:

Sortie: Mono:

-[COMP]-[PAMP]-

Sortie: Stéréo

-[MOD]=[DLY]=

BANQUE: GUITAR

1. COSM GTR AMP

Ce multi-effet est conçu pour guitares électriques. Il propose un son d'ampli créé avec un simulateur de préampli et d'enceinte.

* Avec "Phaser", la sortie est mono.

-[COMP]-[PAMP]-[SP]-[EQ/WAH]
-[NS]-[FV]-[MOD]=[DLY]=

Compressor

Preamp

Speaker Simulator

4Band Equalizer/Wah

- 4Band Equalizer

- Wah

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger

- Chorus

- Phaser

- Pitch Shifter

- Doubling

- Tremolo/Pan

- Slow Attack

Delay

2. ACOUSTIC SIM

Ce multi-effet est conçu pour guitares électriques. Il permet de produire des sons de guitare acoustique avec une guitare électrique.

-[ASIM]-[COMP]-[EQ]-[NS]
-[FV]-[MOD]=[DLY]=

Acoustic Guitar Simulator

Compressor

4Band Equalizer

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger

- Chorus

- Phaser

- Pitch Shifter

- Doubling

- Tremolo/Pan

Delay

3. BASS SIM

Cet effet simule le son d'une guitare basse. Il permet de récréer le son d'une basse lorsque vous jouez sur une guitare électrique.

* Evitez de jouer des accords lorsque vous utilisez le simulateur de basse.

–[BSIM]–[COMP/DEF]–[NS]–[FV]–[MOD]=

Bass Simulator

Compressor/Defretter

- Compressor
- Defretter

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan

4. COSM COMP GTR

Ce multi-effet est conçu pour guitares électriques. Outre le compresseur/limiteur COSM, il fait appel à un simulateur de préampli et d'enceintes pour produire des sons d'ampli caractéristiques.

–[COMP]–[PAMP]–[SP]–[EQ/WAH]

–[NS]–[FV]–[DLY]=

COSM Comp/Limiter

Preamp

Speaker Simulator

4Band Equalizer/Wah

- 4Band Equalizer
- Wah

Noise Suppressor

Foot Volume

Delay

5. ACOUSTIC GTR

Ce multi-effet est conçu pour guitares acoustiques. Lorsque vous branchez une guitare électro-acoustique par connexion directe, cet effet produit un son chaleureux semblable à celui obtenu avec un microphone.

–[ACP]=[COMP]=[EQ]=[NS]=[DLY]=

Acoustic Processor

Compressor

4Band Equalizer

Noise Suppressor

Delay

6. BASS MULTI

Ce multi-effet est conçu pour basse. Idéal pour obtenir un bon son de basse.

–[COMP/DEF]–[OCT]–[ENH]–[EQ/WAH]

–[NS]–[FV]–[MOD]=[DLY]=

Compressor/Defretter

- Compressor
- Defretter

Octave

Enhancer

4Band Equalizer/Wah

- 4Band Equalizer
- Wah

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger
- Chorus
- Phaser
- Pitch Shifter
- Doubling
- Tremolo/Pan

Delay

7. COSM BASS AMP

Ce multi-effet est conçu pour basse. Il propose un son d'ampli créé avec un simulateur de préampli et d'enceinte.

—[COMP]—[PAMP]—[SP]—[EQ/WAH]

[—[NS]—[FV]—[MOD]= [DLY]=

Compressor

Preamp

Speaker Simulator

4Band Equalizer/Wah

- 4Band Equalizer

- Wah

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger

- Chorus

- Phaser

- Pitch Shifter

- Doubling

- Tremolo/Pan

Delay

8. COSM COMP BSS

Ce multi-effet est conçu pour basse.

Outre le compresseur/limiteur COSM, il fait appel à un simulateur de préampli et d'enceintes pour produire des sons d'ampli caractéristiques.

—[COMP/LIM]—[PAMP]—[SP]

[—[EQ/WAH]—[NS]—[FV]—[DLY]=

COSM Comp/Limiter

Preamp

Speaker Simulator

4Band Equalizer/Wah

- 4Band Equalizer

- Wah

Noise Suppressor

Foot Volume

Delay

BANQUE: MIC

9. VOCAL MULTI

Ce multi-effet est conçu pour le chant. Il propose les effets de base nécessaires pour les parties de chant.

—[COMP]—[DES]—[ENH]—[EQ]

[—[NS]—[FV]—[MOD]= [DLY]=

Compressor

De-esser

Enhancer

4Band Equalizer

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger

- Chorus

- Phaser

- Pitch Shifter

- Doubling

- Tremolo/Pan

Delay

10. VOICE TRANS

Ce multi-effet est conçu pour le chant.

Il permet d'obtenir des effets uniques avec un transformateur de voix.

—[VT]—[NS]—[FV]—[MOD]= [DLY]=

Voice Transformer

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger

- Chorus

- Phaser

- Pitch Shifter

- Doubling

- Tremolo/Pan

Delay

11. COSM COMP VCL

Ce multi-effet est conçu pour le chant.

Le compresseur/limiteur COSM est idéal pour créer des sons de base.

-[COMP/LIM]-[DES]-[ENH]
 [EQ]-[NS]-[FV]-[DLY]=

COSM Comp/Limiter

De-esser

Enhancer

4Band Equalizer

Noise Suppressor

Foot Volume

Delay

BANQUE: LINE

12. STEREO MULTI

Cet algorithme relie sept types d'effets, le tout en stéréo.

=[COMP]=[RNG]=[EQ/WAH]
 [NS]=[FV]=[MOD]=[DLY]=

Compressor

Ring Modulator

4Band Equalizer/Wah

- 4Band Equalizer

- Wah

Noise Suppressor

Foot Volume

Modulation

- Flanger

- Chorus

- Phaser

- Pitch Shifter

- Doubling

- Tremolo/Pan

Delay

13. LO-FI BOX

Cet effet simule le son d'une radio AM, de vieux disques joués sur un gramophone et même la dégradation extrême générée par une résolution numérique outrageusement basse.

=[LOFI]=[NS]=

Lo-Fi Box

Noise Suppressor

BANQUE: SIMUL

14. VO+GT AMP

Cet algorithme est conçu pour un enregistrement simultané du chant et de la guitare.

Pour la guitare, il propose un son d'ampli créé avec un simulateur de préampli et d'enceinte.

(GUITAR)
-[COMP]-[PAMP]-[SP]-[NS]-[DLY]-

(MIC)
-[COMP]-[EQ]-[NS]-[DLY]-

(GUITAR)
Compressor
PreAmp
Speaker Simulator
Noise Suppressor
Delay

(MIC)
Compressor
4Band Equalizer
Noise Suppressor
Delay

15. VO+AC.SIM

Cet algorithme est conçu pour un enregistrement simultané du chant et de la guitare.

Il transforme la guitare électrique en acoustique.

(GUITAR)
-[ASIM]-[COMP]-[NS]-[DLY]-

(MIC)
-[COMP]-[EQ]-[NS]-[DLY]-

(GUITAR)
Acoustic Guitar Simulator
Compressor
Noise Suppressor
Delay

(MIC)
Compressor
4Band Equalizer
Noise Suppressor
Delay

16. VO+ACOUSTIC

Cet algorithme est conçu pour un enregistrement simultané du chant et de la guitare acoustique.

Il permet de générer un son chaud pour la guitare et de simuler un enregistrement par micro même si vous branchez votre électro-acoustique par une connexion directe.

(GUITAR)
-[ACP]-[COMP]-[NS]-

(MIC)
-[COMP]-[NS]-

(GUITAR)
Acoustic Processor
Compressor
Noise Suppressor

(MIC)
Compressor
Noise Suppressor

Liste des paramètres

Les noms de marques auxquelles fait référence ce document sont des marques déposées par leur propriétaire respectif, représentant des sociétés distinctes de BOSS. Ces sociétés ne sont pas affiliées à BOSS et n'ont aucun lien avec le BR-600 de BOSS. Ces marques ne sont utilisées que pour permettre l'identification du matériel dont les sonorités sont simulées par le BR-600 de BOSS.

Acoustic Guitar Simulator

Cet effet simule le son d'une guitare acoustique. Il permet de produire des sons de guitare acoustique avec une guitare électrique.

* Pour obtenir l'effet plus facilement, réglez le sélecteur de micro pour choisir le côté manche.

On/Off **OFF, ON**

Active/ coupe le simulateur de guitare acoustique.

PickUp **SINGLE, HUMBUCK**

Choisissez le type de micro utilisé sur la guitare.

Charct

Permet de choisir un type de son parmi quatre.

STD (standard) :

Guitare acoustique normale.

JUMBO :

Guitare acoustique avec une caisse plus grande que celle de la guitare STANDARD. Le son de basse est puissant.

ENHANCE :

Avec ce réglage, la guitare acoustique a une attaque plus réactive et gagne en présence dans pratiquement toutes les situations.

PIEZO :

Simule le son d'un micro placé sur une guitare électro-acoustique.

L'attaque aura un certain degré de compression.

Top-Hi **-100 - +100**

Détermine le niveau du signal direct des cordes. Ce paramètre permet donc d'ajuster le contenu harmonique.

Top-Mid **-100 - +100**

Détermine l'influence de la table sur les cordes. Ce paramètre permet donc d'ajuster l'attaque.

Body **-100 - +100**

Détermine la résonance due à la caisse de l'instrument. Ce paramètre détermine donc la douceur et l'épaisseur du son qui constituent les caractéristiques propres aux guitares acoustiques.

Level **0 - 100**

Règle le volume du simulateur de guitare acoustique.

* Avec un réglage "-100" pour "Top-Hi, Top-Mid" et "Body", vous n'obtenez aucun son.

Acoustic Processor

Ce processeur vous permet de changer le son produit par le micro d'une électro-acoustique afin de générer un son plus riche, semblable à celui obtenu avec un microphone placé près de la guitare. Un enregistrement stéréo produit un résultat optimal.

On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/ coupe le processeur d'effet acoustique.

Body **0 - 100**

Détermine la résonance due à la caisse de l'instrument. Ce paramètre détermine donc la douceur et l'épaisseur du son qui constituent les caractéristiques propres aux guitares acoustiques.

Mic Dist **0 - 100**

Simule la distance entre le micro et la guitare acoustique.

Level **0 - 100**

Règle le volume du simulateur de guitare acoustique.

Bass Simulator

Cet effet simule le son d'une guitare basse. Il permet de recréer le son d'une basse lorsque vous jouez sur une guitare électrique.

Évitez de jouer des accords lorsque vous utilisez le simulateur de basse.

On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/ coupe le simulateur de basse.

Charct **LOOSE, TIGHT**

Détermine les caractéristiques du son de basse. "LOOSE" produit un son de cordes de diamètre plus important.

Level **0 - 100**

Règle le volume du simulateur de basse.

Chorus

Cet effet ajoute un signal de hauteur légèrement décalée par rapport au signal direct afin d'élargir et d'approfondir le signal de sortie. Un enregistrement stéréo produit un résultat optimal.

* Cet effet est disponible lorsque le paramètre MODULATION "Type" est réglé sur "CHORUS".

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le chorus.

Rate **0 – 100**

Vitesse de l'effet chorus.

Depth **0 – 100**

Intensité de l'effet chorus.

Pre Dly **0.5 – 50.0 ms**

Détermine l'intervalle entre la transmission du signal direct et celle du signal d'effet.

E.Level **0 – 100**

Niveau du signal d'effet.

Compressor

Cet effet corrige les différences de niveau d'entrée pour stabiliser le volume. Il permet d'allonger le maintien des signaux d'entrée et, inversement, de raccourcir le maintien afin d'accentuer l'attaque.

Le compresseur peut aussi servir de "limiteur" pour éviter la distorsion en ne supprimant que les crêtes excessives de niveau.

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le compresseur.

Sustain **0 – 100**

Intensité de l'effet. Des valeurs plus élevées allongent le maintien. Choisissez une valeur peu élevée pour transformer le compresseur en limiteur.

Attack **0 – 100**

Règle la dynamique de l'attaque. Des valeurs élevées produisent une attaque plus cinglante et un son mieux défini.

Level **0 – 100**

Réglage de volume.

COSM Comp (compresseur)/Limiter

Le compresseur corrige les différences de niveau d'entrée pour stabiliser le volume. Il permet d'allonger le maintien des signaux d'entrée ou, inversement, de raccourcir le maintien afin d'accentuer l'attaque.

Un limiteur est un effet qui empêche la distorsion en supprimant les signaux d'entrée dont le niveau dépasse une valeur donnée (seuil). Vous pouvez obtenir le même effet qu'avec un compresseur en choisissant un seuil assez bas.

Le BR-600 se sert de la technologie COSM pour modéliser quatre types de compresseur/limiteur combinant les fonctions d'un compresseur et d'un limiteur.

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le compresseur/limiteur.

Type

Sélectionne le type de compresseur/limiteur.

BOSS-Cmp : Modélise le processeur d'effet compact BOSS CS-3.

D-Comp : Modélise le MXR dyna comp.

Rack160 : Modélise le dbx 160.

VtgRack : Modélise l'UREI 1178.

Attack (avec BOSS-Cmp, D-Comp) 0~100

Règle l'attaque en fonction de la force du jeu sur les cordes. Des valeurs élevées produisent une attaque plus cinglante et un son mieux défini.

Sustain (avec BOSS-Cmp, D-Comp) 0~100

Accentue les signaux de bas niveau et détermine le temps de maintien (sustain) des sons. Des valeurs élevées accentuent l'effet et produisent un maintien plus long.

Threshold (avec Rack160) 0~100

Réglez le seuil en fonction du niveau du signal d'entrée de la basse. L'effet de compression est appliqué au signal d'entrée excédant le seuil réglé ici. Plus la valeur choisie ici est faible, plus le seuil de déclenchement du limiteur est bas.

Input (avec VtgRack) 0~100

Règle le niveau d'entrée. Une valeur élevée produit un effet plus marqué.

Ratio (avec Rack160) 1:1 – 20:1, INF:1

(avec VtgRack) 4:1 – 20:1

Règle le taux de compression du limiteur. Des taux élevés produisent un effet de compression important.

Attack Time (avec VtgRack) 0~100

Ce paramètre détermine le temps nécessaire pour que le taux de compression défini avec "Ratio" soit obtenu une fois le niveau seuil atteint et la compression déclenchée.

Plus la valeur est élevée, plus la compression est rapide.

Release Time (avec VtgRack) 0~100

Détermine le temps avant que la compression ne cesse une fois que le niveau du signal d'entrée repasse en dessous du niveau seuil (Threshold). Plus les valeurs sont basses, plus la compression est relâchée rapidement et plus le son de la corde suivante est distinct.

Tone (avec BOSS-Cmp) -50~+50

Réglage de timbre. Des valeurs élevées accentuent les hautes fréquences et produisent un son plus brillant.

Level 0~100

Réglage de volume.

De-esser

Pratique pour réduire les sons sifflants ("s") produits par le chanteur.

On/Off OFF, ON

Active/coupe le "de-esser".

Sibilant 0~100

Règle la sensibilité par rapport au volume d'entrée, déterminant la manière dont l'effet est appliqué.

Level 0~100

Réglage de volume.

Defretter

Simule une basse fretless.

On/Off OFF, ON

Active/coupe le defretteur.

Sens 0 - 100

Détermine la sensibilité en entrée du defretteur. Réglez ce paramètre jusqu'à ce que les changements harmoniques de la basse soient naturels.

Attack 0 - 100

Ce paramètre détermine l'attaque du defretteur. Plus la valeur est importante, plus les harmoniques changent lentement et plus l'attaque du son est noyée, comme sur une basse fretless.

Depth 0 - 100

Détermine le taux d'harmoniques. Plus la valeur augmente, plus le contenu harmonique s'accroît et plus le son devient inhabituel.

Level 0 - 100

Détermine le volume du son avec defretteur.

Delay

Cet effet épaissit le son en ajoutant un signal retardé au signal sec.

On/Off OFF, ON

Active/coupe le delay.

Type

Sélection du type de delay.

* Ce paramètre ne peut pas être sélectionné avec les algorithmes "VO+GT AMP" et "VO+AC.SIM".

SINGLE :

Delay simple.

TAP :

Le son retardé (les répétitions) est réparti entre les canaux gauche et droit. Ce type d'effet est efficace avec un enregistrement stéréo.

Dly Tme

SINGLE : 1 - 1400 ms, TAP : 1 - 700 ms

Règle le temps de retard du signal d'effet.

Feedback 0 - 100

Ce paramètre détermine le niveau de réinjection. Quand vous changez ce paramètre, le nombre de répétitions du son change aussi.

E.Level 0 - 120

Volume du signal de delay.

Doubling

En ajoutant un signal légèrement décalé dans le temps, vous obtenez un effet de dédoublement qui donne l'impression qu'il y a plusieurs sources. Un enregistrement stéréo produit un résultat optimal.

* Cet effet est disponible lorsque le paramètre MODULATION "Type" est réglé sur "DOUBLING".

On/Off OFF, ON

Active/coupe le doubling.

Dly Tme 0.5 - 50.0 ms

Règle le temps de retard du signal d'effet.

Separation -50 - +50

Règle la diffusion, la position du signal sec et du signal d'effet dans l'image stéréo.

* Pour cet effet, il faut un enregistrement stéréo (deux pistes).

E.Level 0 - 120

Volume du signal de delay.

Enhancer

En ajoutant des signaux déphasés par rapport au signal direct, cet effet souligne la définition du son et le rend plus présent dans le mixage.

On/Off **OFF, ON**

Active/ coupe l'effet Enhancer.

Sens **0 – 100**

Détermine la façon dont l'effet est appliqué en fonction du signal d'entrée.

Freq **1.0 – 10.0 kHz**

Règle la fréquence à partir de laquelle l'effet est appliqué. L'effet est perceptible pour les fréquences supérieures à la fréquence choisie ici.

Mix Level **0 – 100**

Détermine la quantité de signal déphasé de la bande définie avec "Frequency" devant être mélangé avec le signal d'entrée.

Lo Mix Lvl **0 – 100**

Détermine la quantité de signal déphasé dans le grave devant être mélangé avec le signal d'entrée. La plage de fréquences affectée par l'effet est fixe.

Level **0 – 100**

Détermine le niveau du signal d'effet.

Equalizer

Egaliseur 4 bandes.

* Vous pouvez utiliser cet effet avec les algorithmes suivants si "4BAND EQ" est sélectionné pour le paramètre 4BAND EQ/WAH "Type".

COSM GTR AMP	COSM BASS AMP
COSM COMP GTR	COSM COMP BSS
BASS MULTI	STEREO MULTI

On/Off **OFF, ON**

Active/ coupe l'égaliseur.

Low Gain **-20 – +20 dB**

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du grave.

Lo-M Gin **-20 – +20 dB**

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du médium grave.

Lo-M F **100 Hz – 10.0 kHz**

Ce paramètre détermine la fréquence centrale pour l'égalisation du médium grave.

Lo-M Q **0.5 – 16**

Ce paramètre détermine la plage de changement du gain pour la fréquence choisie avec "Lo-M F". Plus la valeur est élevée, plus la plage est étroite.

Hi-M Gin **-20 – +20 dB**

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation pour l'égalisation du médium aigu.

Hi-M F **100 Hz – 10.0 kHz**

Ce paramètre détermine la fréquence centrale pour l'égalisation du médium aigu.

Hi-M Q **0.5 – 16**

Ce paramètre détermine la plage de changement du gain pour la fréquence choisie avec "Hi-M F". Plus la valeur est élevée, plus la plage est étroite.

Hi Gain **-20 – +20 dB**

Ce paramètre détermine l'accentuation ou l'atténuation (le gain) pour l'égalisation de l'aigu grave.

Level **-20 – +20 dB**

Règle le niveau après l'égaliseur.

Flanger

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

* Cet effet est disponible lorsque le paramètre MODULATION "Type" est réglé sur "FLANGER".

On/Off **OFF, ON**

Active/ coupe le flanger.

Rate **0 – 100**

Règle la vitesse de l'effet flanger.

Depth **0 – 100**

Intensité de l'effet flanger.

Manual **0 – 100**

Fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.

Resonance **0 – 100**

Niveau de la résonance (réinjection). En augmentant la valeur, vous accentuez l'effet et créez un son inhabituel.

Separation **0 – 100**

Règle la diffusion. La diffusion augmente avec la valeur. Ce type d'effet est efficace avec une sortie stéréo.

* Pour cet effet, il faut un enregistrement stéréo (deux pistes).

Foot Volume

Assigne la fonction de volume à la pédale d'expression.

En utilisant une pédale d'expression pour contrôler le volume, vous pouvez modifier le volume de sortie. Pour en savoir plus, voyez "Utiliser une pédale d'expression" (p. 189).

On/Off **OFF, ON**

Active/ coupe la fonction de volume pour la pédale d'expression.

Lo-Fi Box

Produit un son "lo-fi".

On/Off

OFF, ON

Active/coupe l'effet "lo-fi".

Type

Sélection du type d'effet Lo-Fi.

RADIO :

Le son semble venir d'une radio AM.

* Le paramètre "Tuning" permet d'obtenir le son du réglage de la fréquence sur la radio.

PLAYER :

Le son semble venir d'un gramophone. Les grattements de l'aiguille passant sur des griffes et de la poussière sont également simulés.

DIGITAL :

Ce paramètre vous permet de créer un son de piètre qualité ("lo-fi") en diminuant la fréquence d'échantillonnage et/ou la résolution en bits. Les filtres fonctionnant en temps réel et branchés en série vous permettent de modifier le son.

■ Quand "RADIO" ou "PLAYER" est sélectionné

Tuning

0 – 100

C'est un paramètre pour "RADIO". Il permet d'obtenir le son du réglage de la fréquence "AM" sur la radio.

Wow Flt

0 – 100

C'est un paramètre pour "PLAYER". Il simule le pleurage et scintillement caractéristiques d'un tourne-disque dont la vitesse n'est pas constante.

Noise

0 – 100

Simule du bruit.

Filter

0 – 100

Règle le filtre.

D:E

100:0 – 0:100

Règle la balance entre le signal direct et le signal d'effet.

■ Lorsque "DIGITAL" est sélectionné

Pre Filter

OFF, ON

Ce filtre réduit le niveau de distorsion numérique. Lorsqu'il est coupé, il permet de créer un son extrêmement dégradé avec de la distorsion numérique.

Smpl Rate

OFF, 1/2 – 1/32

Change la fréquence d'échantillonnage.

Bit

OFF, 15 – 1

Modifie la résolution en bits. Lorsqu'il est coupé, la résolution en bits reste inchangée. Avec une résolution extrême-

ment basse, certaines sources peuvent générer des bruits forts même s'il n'y a pas de signal d'entrée. Dans de tels cas, augmentez le seuil du supprimeur de bruit.

Post Fltr

OFF, ON

Ce filtre réduit le niveau de distorsion numérique produite par l'effet.

En le coupant, vous obtenez un son incroyablement dég... radé.

Fx Level

0 – 100

Détermine le niveau du signal Lo-Fi.

Dir Level

0 – 100

Réglage du niveau du signal direct.

Modify Fil

Ce filtre possède une large palette de réglages possibles (filtre modifiable). Choisissez différents types pour obtenir un grand éventail d'effets de filtre différents.

OFF :

Pas de filtre.

LPF :

L'effet fait fonction de filtre passe-bas.

BPF :

L'effet fait fonction de filtre passe-bande.

HPF :

L'effet fait fonction de filtre passe-haut.

Cutoff F

0 – 100

Règle la fréquence de coupure.

Resonance

0 – 100

Règle la résonance.

Gain

0 – 24 dB

Détermine le niveau du signal de sortie du filtre.

Noise Suppressor

Cet effet réduit le bruit. Comme la suppression de bruit est synchronisée avec l'enveloppe du son (en respectant la façon dont il s'estompe dans le temps), elle n'a qu'un effet minime sur le son et n'enlève rien à son caractère naturel.

On/Off **OFF, ON**

Ce paramètre active/coupe le supprimeur de bruit.

Threshold **0 – 100**

Réglez ce paramètre de manière appropriée en fonction du niveau du bruit. Si le niveau est élevé, optez pour une valeur élevée. Si le niveau est faible, sélectionnez de préférence une valeur faible. Réglez cette valeur de sorte à conserver une chute aussi naturelle que possible du son.

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

Release **0 – 100**

Règle l'intervalle entre le déclenchement du supprimeur de bruit et le moment où le volume atteint "0".

Octave

Ajoute une note à l'octave inférieure, créant ainsi un son plus riche.

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe l'effet Octave.

Oct Level **0 – 100**

Détermine le volume du signal d'effet (une octave plus bas).

Dir Level **0 – 100**

Réglage du niveau du signal direct.

Phaser

Cet effet ajoute un signal déphasé par rapport au signal direct et produit un son sifflant et tourbillonnant.

** Cet effet est disponible lorsque le paramètre MODULATION "Type" est réglé sur "PHASER".*

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le phaser.

Rate **0 – 100**

Détermine la vitesse du phaser.

Depth **0 – 100**

Détermine la profondeur du phaser.

Manual **0 – 100**

Détermine la fréquence centrale de l'effet phaser.

Resonance **0 – 100**

Niveau de la résonance (réinjection). En augmentant la valeur, vous accentuez l'effet et créez un son inhabituel.

Pitch Shifter

Cet effet fait varier la hauteur du signal original (vers le haut ou vers le bas) sur une plage de deux octaves.

** Cet effet est disponible lorsque le paramètre MODULATION "Type" est réglé sur "PITCH SFT".*

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe le pitch shifter.

Type

Vous avez le choix entre le pitch shifter "MANUAL" ou le pitch shifter "PEDAL".

MANUAL :

Pitch Shifter simple.

PEDAL :

L'effet fonctionne comme un pitch shifter piloté par pédale. L'effet Pedal Wah peut être obtenu avec une pédale d'expression.

Pour en savoir plus, voyez "Utiliser une pédale d'expression" (p. 189).

Pitch **-24 – DETUNE – +24**

Détermine l'intensité de l'effet du Pitch Shifter (importance de la variation de hauteur) exprimée en demi-tons. Avec DETUNE, vous ajoutez un signal dont la hauteur est légèrement décalée par rapport au signal d'entrée afin de créer un désaccord.

** Cet effet est disponible lorsque le paramètre "P.Shift Type" est réglé sur "MANUAL".*

D:E **100:0 – 0:100**

Règle la balance entre le signal direct et le signal d'effet.

Separation **-50 – +50**

Règle la diffusion. La position du signal sec et du signal d'effet peuvent être répartis dans l'image stéréo. Ce type d'effet est efficace avec une sortie stéréo.

** Pour cet effet, il faut un enregistrement stéréo (deux pistes).*

Preampl

Cet effet permet de régler la distorsion et le timbre des sons de guitare.

** Lorsque Bass, Middle et Treble sont tous réglés sur "0", certains réglages "Type" peuvent ne produire aucun son.*

On/Off **OFF, ON**

Active/coupe l'effet de préampli.

Type

Sélectionne le type de préampli. La distorsion et les caractéristiques de chaque ampli sont décrites ci-dessous:

■ Avec les algorithmes "COSM GTR AMP", "COSM COMP GTR" et "VO+GT AMP"

JC-120	Son du Roland "JC-120", apprécié par les pros dans le monde entier.
CLEAN	Son d'un ampli à lampes intégré standard.
CRUNCH	Permet de produire un effet crunch et de recréer une distorsion naturelle.
MATCH	Un des plus beaux sons d'ampli à lampes utilisé dans tous les styles, du blues au rock.
VO DRV	Permet d'obtenir le son Liverpool des années 60.
BLUES	Son lead au médium riche, idéal pour le blues.
BG LEAD	Son d'un ampli à lampes typique de la fin des années '70 à '80, caractérisé par un médium particulier.
MS (1, 2, 1+2)	Son des gros amplis à lampes caractéristiques du hard rock britannique des années 70, plébiscités aujourd'hui encore par beaucoup de guitaristes hard rock.
1	Sonorité brillante obtenue avec l'entrée I de l'ampli de guitare.
2	Sonorité douce obtenue avec l'entrée II de l'ampli de guitare.
1 + 2	Sonorité obtenue en branchant les entrées I et II de l'ampli de guitare en parallèle: le grave est nettement plus puissant qu'avec l'entrée I seule.
SLDN	Son d'ampli à lampes avec une distorsion polyvalente, pouvant s'adapter à de multiples styles.
METAL	Son d'un puissant ampli à lampes, idéal pour le heavy metal.
METAL D	Son metal puissant à haut niveau d'entrée.

■ Avec les algorithmes "COSM BASS AMP" et "COSM COMP BSS"

AC	Son vintage d'un des premiers amplis à transistor.
AMG	Son incisif d'un grand ampli à lampes double corps avec ultra-graves.

Volume 0 – 100

Détermine le volume et la distorsion de l'ampli.

Bass GUITAR AMP: 0 – 100, BASS AMP:-100 – +100

Ajuste la tonalité du grave.

Middle GUITAR AMP: 0 – 100, BASS AMP:-100 – +100

Règle la tonalité du médium.

* Si vous avez sélectionné "MATCH" ou "VO DRV" comme type de préampli, la commande Middle n'a aucun effet.

Treble GUITAR AMP: 0 – 100, BASS AMP: -100 – +100

Règle la tonalité de l'aigu.

Presence 0 – 100

Disponible avec l'algorithme "COSM GTR AMP", "COSM COMP GTR" ou "VO+GT.AMP".

Règle la tonalité des très hautes fréquences.

* Si vous avez sélectionné le type "MATCH", ou "VO DRV", une augmentation de la valeur Presence coupe les hautes fréquences (la valeur passe de 0 à -100).

Master 0 – 100

Règle le volume du préampli.

Bright OFF, ON

(avec JC-120, CLEAN, CRUNCH, BLUES, BG LEAD, AC, AMG)

Active/coupe la brillance.

OFF :

La fonction Bright n'est pas utilisée.

ON :

La fonction Bright est utilisée pour produire un son plus brillant.

Gain LOW, MIDDLE, HIGH

Règle la distorsion de l'ampli. La distorsion augmente avec chaque réglage: "LOW", "MIDDLE" et "HIGH".

* Le son de chaque Type est créé sur base d'un gain moyen ("MIDDLE"). Réglez-le donc normalement sur "MIDDLE".

Ring Modulator

Produit un son de cloche en appliquant une modulation en anneau au son de la guitare avec le signal de l'oscillateur interne. Le son n'est pas musical et n'a pas de hauteur définie.

On/Off OFF, ON

Ce paramètre active/coupe la modulation en anneau.

Frequency 0 – 100

Définit la fréquence de l'oscillateur interne.

Fx Level 0 – 100

Niveau du signal d'effet.

Dir Level 0 – 100

Règle le volume du signal direct.

Slow Attack

Cet effet produit un accroissement du volume (à la manière d'un son de violon).

* Cet effet est disponible avec l'algorithme "COSM GTR AMP" quand le paramètre MODULATION "Type" est réglé sur "SLOW ATCK".

On/Off

OFF, ON

Active/coupe l'effet d'attaque lente.

RiseTme

10 – 2000 ms

Détermine le temps nécessaire pour que le volume atteigne sa croissance maximale une fois que vous avez pincé les cordes.

Level

0 – 100

Détermine le niveau du signal d'attaque lente.

Speaker Simulator

Cet effet simule les caractéristiques de différents types d'enceintes. Lorsque la sortie du BR-600 est branchée à une console de mixage ou un autre appareil semblable, cet effet permet de simuler le son de vos enceintes favorites.

On/Off

OFF, ON

Ce paramètre active/coupe le simulateur d'enceinte.

Type

Sélection du type d'enceinte simulée.

"On Mic" simule l'utilisation d'un microphone dynamique et "Off Mic" d'un microphone à condensateur.

■ Avec les algorithmes "COSM GTR AMP", "COSM COMP GTR" et "VO+GTR AMP"

SP Simulator Type	Enceinte	Haut-parleur	Réglage micro	Commentaires
SMALL	petite, à dos ouvert	10 pouces	On Mic	
MIDDLE	à dos ouvert	12 pouces	On Mic	
JC-120	à dos ouvert	12 pouces (x2)	On Mic	Simulation du Roland JC-120
TWIN	à dos ouvert	12 pouces (x2)	On Mic	Bon réglage pour Clean
twin	à dos ouvert	12 pouces (x2)	Off Mic	Bon réglage pour Clean
MATCH	à dos ouvert	12 pouces (x2)	On Mic	Bon réglage pour Match
match	à dos ouvert	12 pouces (x2)	Off Mic	Bon réglage pour Match
VO DRV	à dos ouvert	12 pouces (x2)	On Mic	Bon réglage pour Vo
vo drv	à dos ouvert	12 pouces (x2)	Off Mic	Bon réglage pour Vo
BG STK	grande, à dos fermé	12 pouces (x2)	On Mic	Bon réglage pour BG Lead
bg stk	grande, à dos fermé	12 pouces (x2)	Off Mic	Bon réglage pour BG Lead
MS STK	grande, à dos fermé	12 pouces (x4)	On Mic	Bon réglage pour MS
ms stk	grande, à dos fermé	12 pouces (x4)	Off Mic	Bon réglage pour MS
METAL	tour double-corps	12 pouces (x4)	Off Mic	

■ Avec les algorithmes "COSM BASS AMP" et "COSM COMP BSS"

SP Simulator Type	Enceinte	Haut-parleur	Réglage micro	Commentaires
AC	grande, à dos fermé	15 pouces (x2)	On Mic	Bon réglage pour AC
ac	grande, à dos fermé	15 pouces (x2)	Off Mic	Bon réglage pour AC
AMG	grande, à dos fermé	10 pouces (x8)	On Mic	Bon réglage pour AMG
amg	grande, à dos fermé	10 pouces (x8)	Off Mic	Bon réglage pour AMG

Mic Set

CENTER, 1 – 10 cm

Simule la position du micro. "CENTER" simule un microphone placé au milieu du cône du haut-parleur. "1~10cm" signifie que le microphone est décalé par rapport au centre du cône du haut-parleur.

Mic Level

0 – 100

Réglage du niveau du micro.

Dir Level

0 – 100

Règle le volume du signal direct.

Tremolo/Pan

L'effet de trémolo génère des variations cycliques de volume. Mouvement cyclique entre la gauche et la droite de l'image stéréo (avec une sortie stéréo).

** Cet effet est disponible lorsque le paramètre MODULATION "Type" est réglé sur "TRM/PAN".*

On/Off **OFF, ON**
Active/coupe le trémolo/pan.

Mode
Sélectionne l'effet trémolo ou pan et la façon dont l'effet est appliqué.

TRM-TRI :
Le volume change de façon cyclique. Les changements sont progressifs.

Le volume change de façon cyclique. Les changements sont abrupts.

PAN-TRI :
Déplacement cyclique du son entre la gauche et la droite. Les changements sont progressifs.

PAN-SQR :
Déplacement cyclique du son entre la gauche et la droite. Les changements sont abrupts.

** Pour les effets "PAN-TRI" et "PAN-SQR", il faut un enregistrement stéréo (deux pistes).*

Rate **0 - 100**
Détermine la vitesse d'application de l'effet.

Depth **0 - 100**
Intensité de l'effet.

Voice Transformer

Cet effet contrôle les formants d'une partie de chant et permet de créer différents types de voix.

Il ajoute deux types de voix avec des formants différents au signal direct.

On/Off **OFF, ON**
Active/coupe l'effet Voice Transformer.

Formant1 **-100 - +100**
Règle le formant (caractère du son) du type de voix 1.

Formant2 **-100 - +100**
Règle le formant (caractère du son) du type de voix 2.

FX1 Level **0 - 100**
Règle le volume du type de voix 1.

FX2 Level **0 - 100**
Règle le volume du type de voix 2.

Dir Level **0 - 100**
Règle le volume du signal direct.

Wah

L'effet Wah crée une sonorité unique en changeant les caractéristiques de réponse en fréquence d'un filtre.

Le Touch Wah crée un effet wah automatique en changeant le filtre en fonction du niveau d'entrée. Le Pedal Wah vous permet de piloter l'effet wah en temps réel avec une pédale d'expression.

* Vous pouvez utiliser cet effet avec les algorithmes suivants si "WAH" est sélectionné pour le paramètre 4BAND EQ/WAH "Type".

COSM GTR AMP	COSM BASS AMP
COSM COMP GTR	COSM COMP BSS
BASS MULTI	STEREO MULTI

On/Off

OFF, ON

Active/coupe l'effet Touch Wah/Pedal Wah.

Type

Permet de choisir entre le "TOUCH" wah ou le "PEDAL" wah.

TOUCH :

L'effet wah est déterminé par le niveau d'entrée (Touch Wah).

PEDAL :

L'effet fonctionne comme un wah piloté par pédale.

■ Lorsque "TOUCH" est sélectionné

Polarity

Sélection de la direction de changement du filtre en fonction du signal d'entrée.

UP :

La fréquence du filtre augmente.

DOWN :

La fréquence du filtre diminue.

Sens

0 – 100

Règle la sensibilité du changement de filtre dans la direction choisie avec le réglage de polarité. Les valeurs importantes produisent une réponse plus forte. Avec la valeur "0", l'attaque sur les cordes n'a pas d'influence sur l'effet.

Frequency

0 – 100

Règle la fréquence centrale de l'effet wah.

Peak

0 – 100

Détermine l'intensité du wah. Des valeurs faibles entraînent un effet wah modéré et des valeurs plus élevées un wah plus marqué.

Vous obtenez un son wah standard avec la valeur "50".

Level

0 – 100

Réglage de volume.

■ Lorsque "PEDAL" est sélectionné

L'effet Pedal Wah peut être obtenu avec une pédale d'expression.

Pour en savoir plus, voyez "Utiliser une pédale d'expression" (p. 189).

Peak

0 – 100

Détermine l'intensité du wah. Des valeurs faibles entraînent un effet wah modéré et des valeurs plus élevées un wah plus marqué.

Vous obtenez un son wah standard avec la valeur "50".

Level

0 – 100

Réglage de volume.

Mastérisation

Le "Mastering Tool Kit" permet de mastériser vos enregistrements en réglant les niveaux de façon optimale.

Qu'est-ce que le Mastering Tool Kit?

Lorsque vous créez un CD audio à partir des morceaux que vous avez enregistrés ou quand vous enregistrez sur un support semblable, il faut restreindre le volume global pour que les passages les plus forts soient bien rendus sur le CD. Cependant, une diminution globale du volume risque d'enlever tout le punch et l'impact du CD.

De plus, le volume du grave, auquel l'oreille humaine est peu sensible, peut être perçu comme n'étant pas assez élevé bien que l'indicateur montre qu'il est au niveau maximum. Dans ces conditions, il est difficile de créer des sons puissants.

Le kit d'outils de mastérisation ou "Mastering Tool Kit" vous permet de "raboter" les différences de niveau d'un morceau tout en corrigeant la balance du grave.

Nous vous recommandons d'utiliser ces outils pour finaliser vos morceaux.

* Le Mastering Tool Kit propose 19 patches préprogrammés (P01~P19), 19 patches utilisateur (U01~U19) et 19 patches de morceau (Song) sauvegardés avec chaque morceau (S01~S19).



"Patches Mastering Tool Kit" (p. 205)



Les boutons d'écran suivants sont les boutons de piste.

[GUITAR],[MIC],[LINE],[PAD],[PITCH CORRECTION],
[PAN/EQ/LOOP FX],[TUNER],
[RHYTHM ON/OFF],[ARRANGE],[PATTERN],
[RHYTHM EDIT],[PHRASE TRAINER],[V-TRACK],
[DELETE/MUTE]

Mastérisation

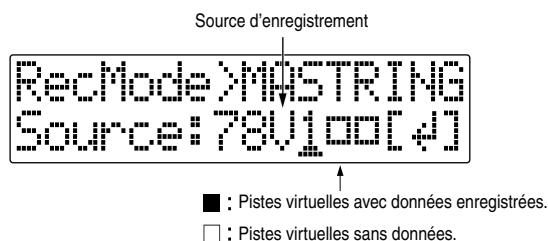
1

Appuyez sur [REC MODE] jusqu'à ce que "MASTERING" apparaisse à gauche de l'écran sous "REC MODE".

2

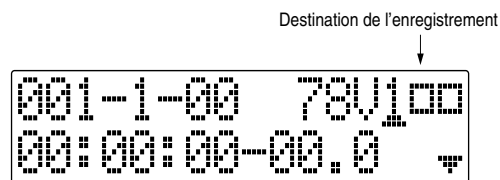
Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste virtuelle de la source d'enregistrement et appuyez sur [ENTER].

La page "Mastering" apparaît.



3

Utilisez CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur la piste virtuelle de destination et tournez la molette TIME/VALUE pour choisir la piste virtuelle voulue.

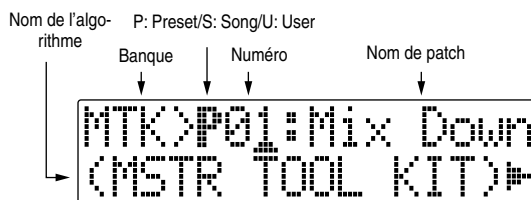


4

Appuyez sur [EFFECTS].

La page de sélection "Mastering Tool Kit" apparaît.

* Le Mastering Tool Kit est automatiquement sélectionné comme effet.



5

Sélectionnez le Mastering Tool Kit.

Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner un patch préprogrammé, de morceau ou utilisateur et un numéro pour le Mastering Tool Kit.



“Patches Mastering Tool Kit” (p. 205)

6

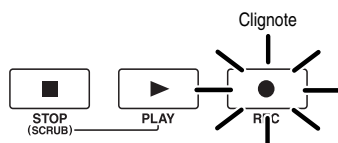
Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

Pour régler le volume global, utilisez le curseur MASTER. Augmentez le volume autant que possible sans générer de distorsion.

7

Appuyez sur [REC].

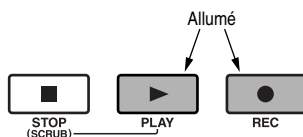
[REC] clignote en rouge et le BR-600 passe en mode d'attente d'enregistrement.



8

Appuyez sur [PLAY].

[PLAY] s'allume en vert, le bouton [REC] et celui de la piste restent allumés en rouge au lieu de clignoter et l'enregistrement démarre.



9

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

* Durant la mise à jour, le message “Keep power on!” (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

Editer les réglages du Mastering Tool Kit

Pour créer un nouveau patch, sélectionnez le patch préprogrammé qui s'en rapproche le plus puis changez ses réglages pour obtenir le résultat recherché.

Pour sauvegarder les réglages d'effet que vous avez changés, sauvegardez-les sous forme de patch utilisateur ou de morceau.

1 Effectuez les opérations 1~3 décrites à la p. 109 et passez en mode Mastering.

2 Appuyez sur [EFFECTS] (MASTERING TOOL KIT). La page de sélection "Mastering Tool Kit" apparaît.

Nom de l'algorithme P: Preset/S: Song/U: User
Banque Numéro Nom de patch

```
MTK>P01:Mix Down
(MSTR TOOL KIT)*
```

3 Utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir un patch préprogrammé (P), de morceau (S) ou utilisateur (U) et son numéro.

4 Appuyez sur CURSOR [] pour amener le curseur sur "EDIT" et appuyez sur [ENTER]. La page d'édition du Mastering Tool Kit apparaît et affiche l'algorithme (les effets utilisés et l'ordre dans lequel ils sont connectés).

```
MTK>P01:Mix Down
*[EDIT] [WRITE]*
```

```
MSTR TOOL KIT
[eg]=[bcut]=[en]*
```

IDÉE

Vous pouvez aussi afficher cette page directement en appuyant sur [ENTER] tant que le curseur est sur le patch (P, S ou U) ou son numéro.

5 Vous pouvez amener le curseur sur les divers effets avec les boutons CURSOR [] [] et les activer/couper avec la molette TIME/VALUE.

Les effets activés sont affichés en majuscules et les effets coupés en minuscules. Activez les effets que vous souhaitez utiliser.

6 Appuyez sur CURSOR [] [] pour amener le curseur sur l'effet à modifier et appuyez sur [ENTER]. La page de réglage de paramètre d'effet apparaît.

```
MTK E0
On/Off: OFF*
```

7 Utilisez CURSOR [] [] pour sélectionner un paramètre et la molette TIME/VALUE pour en changer la valeur.

8 Si vous voulez éditer un autre effet, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page précédente et recommencez les opérations 5~6.

9 Pour sauvegarder les réglages d'effet, suivez la procédure décrite ci-dessous.

NOTE

Les réglages d'effets sont momentanés. Si vous quittez la page d'édition d'effets sans sauvegarder le patch d'effet que vous avez modifié, "TMP" apparaît à côté de l'indication de banque. Si vous choisissez un autre patch d'effet quand "TMP" est affiché, le patch d'effet modifié reprend ses réglages originaux et vos changements sont perdus.

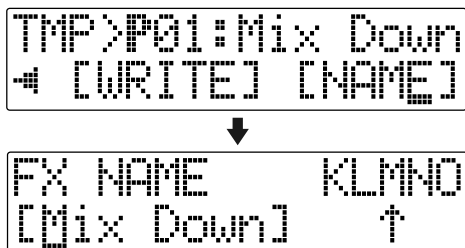
Sauvegarder les réglages du Mastering Tool Kit (Write)

Cette fonction donne un nom (Patch Name) au patch édité et sauvegarde les réglages.

* Si vous n'avez pas besoin de changer le nom du patch, passez à l'étape 4.

- 1 A la page de sélection "Mastering Tool Kit", appuyez sur CURSOR [] pour amener le curseur sur "NAME" et appuyez sur [ENTER].

La page de réglage du nom de patch apparaît.



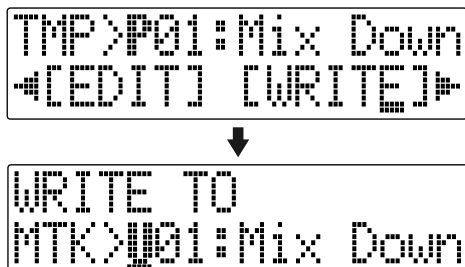
- 2 Utilisez les boutons CURSOR [] [] et la molette TIME/VALUE pour entrer le nom de patch.

* Appuyez sur [ENTER] pour alterner entre majuscules et minuscules.

- 3 Quand vous avez terminé les réglages d'effets et l'attribution d'un nom au patch, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page de sélection de kit.

- 4 Appuyez sur CURSOR [] [] pour amener le curseur sur "WRITE" et appuyez sur [ENTER].

La page "Write" apparaît.



- 5 Actionnez la molette TIME/VALUE pour choisir le numéro de la mémoire de destination du nouveau patch.

- 6 Quand vous avez choisi la destination, appuyez sur [ENTER].

Une fois la sauvegarde terminée, la page de sélection "Mastering Tool Kit" réapparaît.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

NOTE

Vous ne pouvez pas sauvegarder de patches durant l'enregistrement ou la reproduction d'un morceau.

Paramètres “Mastering Tool Kit”

Algorithmme

Les algorithmes du Mastering Tool Kit sont constitués des effets suivants.

=**[EQ]**=**[BCUT]**=**[ENH]**=**[IN]**=**[EXP]**
└─┐
└─┐**[COMP]**=**[MIX]**=**[LIM]**=**[OUT]**

Equalizer
Bass Cut Filter
Enhancer
Input
Expander
Compressor
Mixer
Limiter
Output

Liste des paramètres

Equalizer

On/Off OFF, ON

Active/coupe l'égaliseur.

Input Gain -24 – +12 dB

Détermine le volume global avant l'égaliseur.

Low Type SHELVG, PEAK

Détermine le type d'égalisation (plateau, crête) du grave.

Low Gain -12 – +12 dB

Détermine l'accentuation/l'atténuation du grave.

Low Freq 20 Hz – 2.0 kHz

Détermine la fréquence centrale du grave.

Low Q 0.3 – 16.0

Détermine la largeur de bande du grave. (*1)

Low Mid Gain -12 – +12 dB

Règle l'accentuation/l'atténuation du médium grave.

Low Mid Freq 20 Hz – 8.0 kHz

Détermine la fréquence centrale du médium grave.

Low Mid Q 0.3 – 16.0

Détermine la largeur de bande (règle l'acuité de la courbe de réponse autour de la fréquence centrale) du médium grave.

High Mid Gain -12 – +12 dB

Détermine l'accentuation/l'atténuation du médium aigu.

High Mid Freq 20 Hz – 8.0 kHz

Détermine la fréquence centrale du médium aigu.

High Mid Q 0.3 – 16.0

Détermine la largeur de bande du médium aigu.

High Type SHELVG, PEAK

Détermine le type d'égalisation (plateau, crête) de l'aigu.

High Gain -12 – +12 dB

Détermine l'accentuation/l'atténuation de l'aigu.

High Freq 1.4 – 20.0 kHz

Détermine la fréquence centrale de l'aigu.

High Q 0.3 – 16.0

Détermine la largeur de bande de l'aigu. (*1)

Output Gain -24 – +12 dB

Règle le volume global après égalisation.

(*1) Les paramètres Low Q/Hi Q sont désactivés quand vous choisissez une égalisation en crête (“SHELVG”) pour les paramètres Low Type/High Type.

Bass Cut Filter

Filtre coupant les bruits graves indésirables (pops etc.).

On/Off OFF, ON

Active/coupe le filtre coupe-bas.

Freq 20 Hz – 2.0 kHz

Ce paramètre détermine la fréquence sous laquelle les bruits de basses fréquences indésirables comme les "pops" du chant sont filtrés.

Enhancer

Confère plus de vivacité au son en le plaçant à l'avant-plan.

On/Off OFF, ON

Active/coupe l'effet Enhancer.

Sens 0 – 100

Règle l'intensité de la l'effet.

Freq 1.0 – 10.0 kHz

Règle la fréquence à partir de laquelle l'effet Enhancer commence à être appliqué.

Mix Lvl -24 – +12 dB

Règle le niveau du signal d'effet.

Input

Cet effet divise le signal d'entrée en trois bandes de fréquences: le grave, le médium et l'aigu.

Gain -24 – +12 dB

Détermine le niveau global avant l'expandeur/compresseur.

Dly Time 0–10 ms

Détermine le temps de retard appliqué au signal d'entrée.

SplitL 20 – 800 Hz

Détermine la fréquence (dans le grave) à laquelle le signal source est partagé en trois plages distinctes.

SplitH 1.6 – 16.0 kHz

Détermine la fréquence (dans l'aigu) à laquelle le signal source est partagé en trois plages distinctes.

Expander

Cet effet élargit la plage dynamique selon un taux déterminé.

On/Off OFF, ON

Active/coupe l'expandeur.

Lo Thres -80 – 0 dB

Détermine le niveau à partir duquel l'expandeur du grave entre en action.

Lo Ratio 1:1.00 – 1:16.0, 1:INF

Détermine le taux d'expansion du grave lorsque le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil (Lo Thres).

Lo Attack 0 – 100 ms

Détermine le temps nécessaire pour que l'expandeur du grave s'arrête une fois que le niveau d'entrée retombe sous le niveau seuil.

Lo Release 50 – 5000 ms

Détermine le temps nécessaire pour que l'expandeur du grave entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil (Lo Thres).

Mid Thres -80 – 0 dB

Détermine le niveau à partir duquel l'expandeur du médium entre en action.

Mid Ratio 1:1.00 – 1:16.0, 1:INF

Détermine le taux d'expansion du grave lorsque le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil (Mid Thres).

Mid Attack 0 – 100 ms

Détermine le temps nécessaire pour que l'expandeur du médium s'arrête une fois que le niveau d'entrée retombe sous le niveau seuil.

Mid Release 50 – 5000 ms

Détermine le temps nécessaire pour que l'expandeur du médium entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil du médium (Mid Thres).

Hi Thres -80 – 0 dB

Détermine le niveau à partir duquel l'expandeur de l'aigu entre en action.

Hi Ratio 1:1.00 – 1:16.0, 1:INF

Détermine le taux d'expansion de l'aigu grave lorsque le niveau d'entrée tombe sous le niveau seuil (Hi Thres).

Hi Attack 0 – 100 ms

Détermine le temps nécessaire pour que l'expandeur de l'aigu s'arrête une fois que le niveau d'entrée retombe sous le niveau seuil.

Hi Release 50 – 5000 ms

Détermine le temps nécessaire pour que l'expandeur de l'aigu entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil (Hi Thres).

Compressor

Le compresseur comprime le signal de sortie global lorsque le niveau d'entrée excède une valeur donnée.

On/Off **OFF, ON**

Active/ coupe le compresseur.

Lo Thres **-24 – 0 dB**

Détermine le niveau à partir duquel le compresseur du grave entre en action.

Lo Ratio **1:1.00 – 1:16.0, 1:INF**

Détermine le taux de compression du grave lorsque le niveau d'entrée excède le niveau seuil (Lo Thres).

Lo Attack **0 – 100 ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur du grave entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil du grave.

Lo Release **50 – 5000 ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur du grave s'arrête une fois que le niveau d'entrée retombe sous le niveau seuil.

Mid Thres **-24 – 0 dB**

Détermine le niveau à partir duquel le compresseur du médium entre en action.

Mid Ratio **1:1.00 – 1:16.0, 1:INF**

Détermine le taux de compression du médium lorsque le niveau d'entrée excède le niveau seuil du médium (Mid Thres).

Mid Attack **0 – 100 ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur du médium entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil du médium.

Mid Release **50 – 5000 ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur du médium s'arrête une fois que le niveau d'entrée retombe sous le niveau seuil.

Hi Thres **-24 – 0 dB**

Détermine le niveau à partir duquel le compresseur de l'aigu entre en action.

Hi Ratio **1:1.00 – 1:16.0, 1:INF**

Détermine le taux de compression de l'aigu lorsque le niveau d'entrée excède le niveau seuil (Hi Thres).

Hi Attack **0 – 100 ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur de l'aigu entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil de l'aigu.

Hi Release **50 – 5000 ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le compresseur de l'aigu s'arrête une fois que le niveau d'entrée retombe sous le niveau seuil.

* Le compresseur règle automatiquement le niveau de façon optimale en fonction des réglages de seuil (Thres) et de taux (Ratio). De plus, comme l'allongement de l'attaque (Attack) peut entraîner de la distorsion, une marge de -6dB est prévue. Réglez le niveau Mixer.

Mixer

Règle le niveau de chaque bande de fréquences.

Lo Level **-80 – +6 dB**

Détermine le niveau du grave après l'expandeur et le compresseur.

Mid Level **-80 – +6 dB**

Détermine le niveau du médium après l'expandeur et le compresseur.

Hi Level **-80 – +6 dB**

Détermine le niveau de l'aigu après l'expandeur et le compresseur.

Limiter

Supprime les signaux de haut niveau pour éviter toute distorsion.

On/Off **OFF, ON**

Active/ coupe le limiteur.

Thres **-24 – 0 dB**

Réglez le seuil en fonction du niveau du signal d'entrée de la basse.

Attack **0 – 100 ms**

Détermine le temps nécessaire pour que le limiteur entre en action une fois que le niveau d'entrée excède le niveau seuil.

Release **50 – 5000 ms**

Règle l'intervalle entre la chute du niveau du signal en dessous du seuil du limiter et la coupure de l'effet.

Output

Les réglages effectués ici affectent le signal de sortie global.

Level **-80 – +6 dB**

Détermine le niveau du signal global après le limiteur.

Soft Clip **OFF, ON**

Supprime toute distorsion perceptible avec un usage intensif du compresseur/limiteur.

Dither **OFF, 24 – 8 BIT**

Rend les coupures de sons moins perceptibles.

Utiliser les effets d'insertion

Vous verrez ci-dessous comment changer les divers paramètres des effets Loop (chorus/delay/doubling/reverb).



Pour en savoir plus sur les effets Loop, voyez "Paramètres des effets Loop" (p. 118).

Choisir un effet Loop

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PAN/EQ/LOOP FX].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "CHO/DLY" ou "REV" et appuyez sur [ENTER].

```
PAN/EQ/LOOP FX
*[REV] [CHO/DLY]
```



```
LOOP>CHORUS
*Tr1 Send: 10*
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] jusqu'à ce que "FX Type" ou "Type" apparaisse puis tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner un effet Loop.

Avec CHO/DLY

Choisissez "CHORUS", "DELAY" ou "DBLN" (doubling).

```
LOOP>CHORUS
*FX Type: CHORUS*
```

Avec REV

Choisissez "HALL" ou "ROOM".

```
LOOP>REVERB
*Type: HALL*
```

4

Pour changer les réglages de l'effet choisi, sélectionnez le paramètre voulu avec les boutons CURSOR [◀] [▶] et modifiez-en la valeur avec la molette TIME/VALUE.

```
LOOP>CHORUS
*Rate: 10*
```



Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque effet, voyez "Paramètres des effets Loop" (p. 118).

5

Lorsque les réglages sont terminés, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

Doubling

Pour étaler le son de l'accompagnement de guitare vers la gauche et la droite, enregistrez le même accompagnement sur deux pistes distinctes et réglez leur Pan respectif à gauche et à droite. Ce procédé s'appelle "doubling".

En vous servant de l'effet Loop "DBLN", vous pouvez produire un effet de dédoublement avec un enregistrement mono (une seule piste), ce qui vous permet d'économiser des pistes.

* Pour souligner l'effet doubling, réglez le Pan de la piste à l'extrême droite ou gauche et augmentez le niveau de l'effet. De plus, utilisez la procédure ci-dessous pour augmenter le niveau d'envoi à l'effet.



Il est impossible d'utiliser les effets chorus, delay et doubling simultanément. Choisissez-en un.

MEMO

Les effets Loop n'ont pas de "patches".

Les réglages d'effets Loop sont sauvegardés avec les données du morceau. Pour sauvegarder ces réglages dans le morceau actuel, maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [REC].

Mode d'application de l'effet Loop

Vous pouvez changer le niveau des signaux que les pistes envoient aux effets Loop (le niveau d'envoi ou "send level") et déterminer ainsi le degré d'intensité des effets Loop.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PAN/EQ/LOOP FX].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "CHO/DLY" ou "REV" et appuyez sur [ENTER].

```
PAN/EQ/LOOP FX
* [REV] [CHO/DLY]
```



```
LOOP>CHORUS
* Tr1 Send: 10 *
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner la page de réglage du niveau d'envoi des différentes pistes.

Avec CHO/DLY

```
LOOP>CHORUS
* Tr1 Send: 50 *
```

Avec REV

```
LOOP>REVERB
* Tr1 Send: 20 *
```

4 Servez-vous des boutons CURSOR [◀] [▶] et de la molette TIME/VALUE pour régler le niveau d'envoi à l'effet des différentes pistes.

* Une pression sur un bouton de piste amène le curseur sur la piste correspondant au bouton actionné.

Si vous appuyez alors sur CURSOR [◀], la page de réglage du niveau d'envoi pour la source d'entrée apparaît; si vous appuyez sur CURSOR [▶], la page de réglage de niveau d'envoi pour le rythme apparaît.

```
LOOP>CHORUS
In Send: 10 *
```

```
LOOP>CHORUS
*Rhy Send: 30 *
```

Pour régler le niveau d'envoi de la source d'entrée, amenez le curseur sur "In Send". Pour régler le niveau d'envoi du rythme, amenez le curseur sur "Rhy Send". Réglez le niveau voulu avec la molette TIME/VALUE.

5 Quand vous avez fini les réglages du niveau d'envoi, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

Paramètres des effets Loop

Liste des paramètres

CHORUS/DELAY/DBLN (Doubling)

Sélectionne le type d'effet: chorus, delay ou doubling.

FX Type

Détermine le type de l'effet.

CHORUS :

Cet effet ajoute un signal de hauteur légèrement décalée par rapport au signal direct afin d'élargir et d'approfondir le signal de sortie.

DELAY :

Cet effet épaissit le son en ajoutant un signal retardé au signal sec.

DBLN :

En ajoutant un signal légèrement décalé dans le temps, vous obtenez un effet de dédoublement qui donne l'impression qu'il y a plusieurs sources. Le signal d'effet est envoyé au côté opposé à celui où se trouve la piste de reproduction dans l'image stéréo.

■ Lorsque "CHORUS" est sélectionné

Rate 0~100

Vitesse de l'effet chorus.

Depth 0~100

Intensité de l'effet chorus.

Pre Dly 0.5 – 50.0 ms

Détermine l'intervalle entre la transmission du signal direct et celle du signal d'effet.

E.Level 0~100

Niveau du signal d'effet.

■ Lorsque "DELAY" est sélectionné

Dly Tme 10 – 1000 ms

Règle le temps de retard du signal d'effet.

Feedback 0~100

Ce paramètre détermine le niveau de réinjection. Quand vous changez ce paramètre, le nombre de répétitions du son change aussi.

E.Level 0~100

Volume du signal de delay.

Rev Send 0~100

Détermine le niveau d'envoi à la réverbération du signal de sortie du delay.

■ Lorsque "DBLN" est sélectionné

Dly Tme 0.5 – 50.0 ms

Règle le temps de retard du signal d'effet.

E.Level 0 – 100

Volume du signal de delay.

REVERB

La réverbération est l'effet provoqué par des ondes sonores s'estompant dans un espace acoustique ou sa simulation numérique. Cette chute progressive a lieu parce que les ondes sonores réfléchissent contre les murs, les plafonds, les objets etc. de façon très complexe. Ces réflexions, auxquelles s'ajoutent l'absorption par divers objets, dissipent l'énergie acoustique au bout d'un certain temps (appelé "chute"). L'oreille perçoit ce phénomène comme une présence continue de son.

Type

Type de réverbération.

ROOM :

Simule la réverbération d'une petite pièce.

HALL :

Simule les réverbérations d'une salle de concert.

Rev Time 0.1 – 10.0

Règle la durée de la réverbération.

Tone -12 – +12

Réglage de timbre.

E.Level 0 – 100

Niveau du signal de la réverbération.

Utiliser la partie EQ

Egalisation (EQ) de piste

Vous pouvez modifier les paramètres de l'égalisation de piste (Track EQ)



Pour en savoir plus sur Track EQ, voyez "Paramètres EQTrack" (p. 120).

MEMO

L'égalisation Track EQ n'a pas de "patches". Les réglages d'effets Loop sont sauvegardés avec les données du morceau.

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

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PAN/EQ/LOOP FX].

2 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour amener le curseur sur "EQ" et appuyez sur [ENTER].
La page "EQ" apparaît.

```
PAN/EQ/LOOP FX
[PAN] [EQ] [REV]➤
```



```
Tr1 Tr2 Tr3 Tr4➤
OFF OFF ON ON➤
```

3 Servez-vous des boutons CURSOR [◀|▶] et de la molette TIME/VALUE pour activer/couper l'égalisation des différentes pistes.

* Une pression sur un bouton de piste amène le curseur sur la piste correspondant au bouton actionné.

4 Pour changer les réglages d'égalisation (EQ), appuyez sur le bouton CURSOR [▲|▼] plusieurs fois pour afficher la page de paramètres puis changez la valeur des paramètres avec la molette TIME/VALUE.

```
Tr1: LoG: 0dB ➤
      LoF: 100Hz➤
```

5 Quand vous avez fini les réglages, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

Paramètres EQTrack

Liste des paramètres

Egaliseur à deux bandes indépendant pour chaque piste.

On/Off

OFF, ON

Active/coupe l'égaliseur.

LoG

-12 – +12 dB

Règle l'atténuation/l'accentuation (-12 ~ +12dB) de l'égaliseur du grave (plateau).

LoF

40 Hz – 1.5 kHz

Règle la fréquence centrale (40Hz ~ 1.5kHz) de l'égaliseur du grave (plateau).

HiG

-12 – +12 dB

Règle l'atténuation/l'accentuation (-12 ~ +12dB) de l'égaliseur de l'aigu (plateau).

HiF

500 Hz – 18 kHz

Règle la fréquence centrale (500Hz ~ 18kHz) de l'égaliseur de l'aigu (plateau).



Si vous réglez l'égaliseur en écoutant le son, vous remarquerez peut-être un petit clic. Ceci n'est pas dû à un mauvais fonctionnement. Si ce bruit vous dérange, effectuez les réglages tant qu'aucun signal n'est produit.

Justesse du chant (Pitch Correction)

Correction de la hauteur

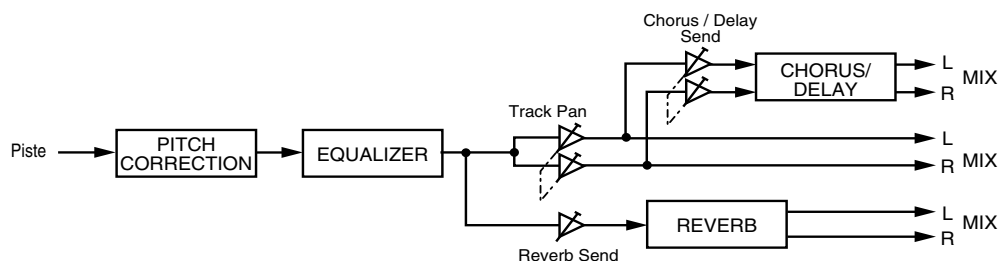
Le terme “Pitch Correction” rassemble un groupe d’effets utilisés pour corriger la hauteur du chant.

Contrairement aux guitares, pianos et aux autres instruments de musique, la voix humaine produit généralement un son relativement instable. Avec des chanteurs inexpérimentés, les problèmes de justesse et du contrôle de la voix peuvent être particulièrement criants.

Utilisée avec discernement, la fonction Pitch Correction du BR-600 vous garantira des pistes de chant superbes.

Position de l’effet de correction de la hauteur

Comme cet effet est conçu pour traiter le signal enregistré sur une piste, vous ne pouvez pas l’utiliser pour traiter les signaux d’entrée. La Pitch Correction et les pistes audio utilisent le schéma de connexion suivant.



Patches de correction de hauteur

Vous pouvez spécifier le mode de fonctionnement de l’effet “Pitch Correction” puis sauvegarder ces réglages. Un ensemble de ces réglages est appelé “patch”.

A la sortie d’usine, le BR-600 propose 5 patches de correction de hauteur (patches préprogrammés). En outre, vous disposez de 5 patches de morceau que vous pouvez programmer pour un morceau particulier.

Précautions pour l’utilisation de Pitch Correction

- Quand vous utilisez l’effet Pitch Correction, il est impossible de faire appel aux effets d’insertion, au Mastering Tool Kit ou aux effets Loop (REVERB, CHORUS/DELAY).
- La fonction “Pitch Correction” est conçue pour agir sur les pistes enregistrées et ne peut donc pas traiter les signaux d’entrée ou la sortie Master.
- Ces effets peuvent être appliqués à des solos d’instrument mais les différences fondamentales entre les caractéristiques de la voix humaine et celles des instruments de musique rendent l’obtention d’un résultat “naturel” fort aléatoire.
- Dans les situations suivantes, l’effet Pitch Correction peut ne pas détecter correctement la hauteur, ce qui rend toute utilisation normale impossible.
 - Lorsque d’autres sons sont mélangés au chant.
 - Lorsque le volume du chant est excessivement élevé ou faible.
 - Lorsque le chant contient de nombreux sons sibilants ou des bruits de respiration, lorsque le chanteur a une voix rauque (Mylène, Rod, Bonnie...).
 - Lorsque la partie de chant contient un nombre excessif de sauts de hauteur (suite à un vibrato rapide et intense ou un débit rapide).
 - Avec des voix très graves contenant de nombreuses harmoniques.

* Si le BR-600 se trompe fréquemment lors de la détection de hauteur, changez le réglage “Type” pour la fonction Pitch Correction. Cela peut réduire le nombre d’erreurs de détection.

Correction de la hauteur

Voyons comment utiliser la fonction Pitch Correction du BR-600 pour corriger des fausses notes dans une partie de chant solo.

Elle permet de corriger les hauteurs en temps réel, par pas de demi-tons.

1 Pour tester la fonction Pitch Correction, enregistrez une partie de chant solo comme base de travail.

2 Appuyez plusieurs fois sur [REC MODE] pour allumer le témoin BOUNCE.
Le BR-600 passe en mode Bounce.

3 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PITCH CORRECTION].
Le bouton s'allume pour indiquer que la Pitch Correction est activée.
La page de sélection de patch "Pitch Correction" apparaît.

```
PCR>P01:A1to
(PITCH CORRECT)*
```

4 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "LOCAT" et appuyez sur [ENTER].

```
Location:
TRACK 1
```

5 Utilisez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste contenant le chant.
Vous pouvez sélectionner les pistes suivantes:
pistes 1~8, pistes 1/2~7/8

6 Lancez la reproduction du BR-600.

Les hauteurs sont corrigées pendant la reproduction du chant.

Écoutez le chant pour vous assurer qu'il est juste et, si nécessaire, réglez le volume de la piste avec le curseur correspondant.

Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.

7 Appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page de sélection de patch.

8 Amenez le curseur (avec les boutons [CURSOR]) sur le numéro du patch et sélectionnez la mémoire de destination avec la molette TIME/VALUE.



"Liste des patches Pitch Correction" (p. 205)

```
PCR>P01:A1to
(PITCH CORRECT)*
```

9 Appuyez sur [EXIT].

10 Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner la piste et la piste virtuelle sur laquelle le résultat de l'édition doit être enregistré.

```
001-1-00 78V200
00:00:00-00.0
```

Le bouton de la piste choisie clignote en rouge pour indiquer qu'elle a été choisie comme piste d'enregistrement.

11 Ramenez les curseurs de toutes les pistes à l'exception de celle contenant le chant au minimum.
C'est également valable pour le curseur Rhythm.

12 Appuyez sur [ZERO] pour retourner au début du morceau puis actionnez [REC].
[REC] clignote en rouge et indique que le BR-600 est prêt à enregistrer.

13

Appuyez sur [PLAY].

[PLAY] et [REC] s'allument, et l'enregistrement commence.

La partie solo est reproduite et les fausses notes sont corrigées. Simultanément, la version corrigée est enregistrée sur la piste choisie.

14

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

Le BR-600 arrête la reproduction.

15

Appuyez sur [ZERO] pour retourner au début du morceau et lancez la reproduction de la piste que vous venez d'enregistrer.

Ramenez le curseur de la piste contenant la version originale du chant au minimum et relevez le curseur de la piste contenant la version corrigée. Écoutez la correction pour vous assurer qu'elle vous convient.

MEMO

Si vous n'aimez pas les corrections, servez-vous de la fonction Undo (p. 62) pour annuler l'enregistrement.

Méthode de correction de hauteur (Pitch Correction Edit) (Pitch Correction Edit)

Les patches préprogrammés 1~5 utilisent des méthodes légèrement différentes pour corriger la hauteur. Normalement, il suffit de sélectionner le patch qui donne les meilleurs résultats. Si vous n'arrivez pas à un résultat satisfaisant, vous pouvez modifier les paramètres de correction de hauteur et créer un patch personnel.

1 Sélectionnez le patch préprogrammé devant servir de base.

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "EDIT" et appuyez sur [ENTER].
La page "Pitch Correction Edit" apparaît.

3 Amenez le curseur sur le paramètre que vous souhaitez éditer et changez-en la valeur avec la molette [CURSOR].

```
PITCH CORRECTION
Type: LO.FEML
```

Type

LO.MALE, HI.MALE, LO.FEML, HI.FEML

Ce paramètre doit être réglé de façon à décrire le timbre de la voix solo. Un choix erroné augmente le risque d'erreurs de reconnaissance de hauteur.

LO.MALE (Homme, grave)

Sélectionnez ce réglage pour une voix d'homme grave.

HI.MALE (Homme, aigu)

Sélectionnez ce réglage pour une voix d'homme aiguë.

LO.FEML (Femme, grave)

Sélectionnez ce réglage pour une voix de femme grave.

HI.FEML (Femme, aigu)

Sélectionnez ce réglage pour une voix de femme aiguë.

* Si le BR-600 se trompe souvent, choisissez un autre type. Cela peut réduire le nombre d'erreurs de détection.

Smooth

0 - 100

Ce paramètre détermine la vitesse à laquelle le correcteur réagit aux variations de hauteur. Des valeurs élevées retardent la correction. Les changements de hauteurs sont donc plus progressifs. Des valeurs plus basses entraînent des changements de hauteur rapides.

Des corrections trop brutales se soldent souvent par un effet "robot". Des corrections trop lentes, par contre, peuvent parfois rester sans effet audible. Choisissez une valeur comprise entre "20" et "40" pour obtenir le résultat le plus naturel.

4 Appuyez sur [EXIT].

La page de sélection de patch "Pitch Correction" apparaît.

```
TMP>P01:Alto
#[EDIT] [WRITE]
```

5 Pour sauvegarder les changements, suivez la procédure décrite ci-dessous.

Sauvegarder les réglages de correction de la hauteur (Write)

Pour conserver les nouveaux réglages Pitch Correction, sauvegardez-les sous un nouveau nom de patch.

* Si vous n'avez pas besoin de changer le nom du patch, passez à l'étape 4.

1 A la page de sélection de patch Pitch Correction, appuyez sur CURSOR [▶] pour amener le curseur sur "NAME" et appuyez sur [ENTER].

La page de réglage du nom de patch apparaît.

```
FX NAME      } ABC
[Qlto       ]  ↑
```

2 Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour entrer le nom de patch.

* Appuyez sur [ENTER] pour alterner entre majuscules et minuscules.

3 Quand vous avez attribué un nom au patch, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page de sélection de patch.

4 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "WRITE" et appuyez sur [ENTER].

La page "Write" apparaît.

```
WRITE TO
PCR>001:Aito
```

5 Actionnez la molette TIME/VALUE pour choisir le numéro de la mémoire de destination du nouveau patch.

6 Quand vous avez choisi la destination, appuyez sur [ENTER].

"Are you sure?" apparaît à l'écran.

7 Appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Le patch de correction de hauteur est sauvegardé.

Une fois la sauvegarde terminée, la page de sélection "Pitch Correction" réapparaît.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

NOTE

Vous ne pouvez pas sauvegarder de patches durant l'enregistrement ou la reproduction d'un morceau.

Réglages plus détaillés pour la correction de justesse ("Correction Event Map")

La procédure décrite jusqu'ici s'applique toujours à une piste entière, ce qui vous donne un résultat plus grossier.

Souvent, la partie de chant n'est cependant pas fautive du début à la fin d'un morceau. Il suffit donc de corriger les passages qui en ont vraiment besoin. Voici comment faire.

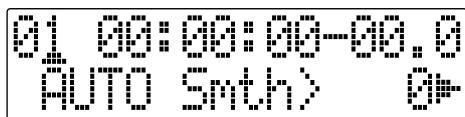
1

Passez en mode "BOUNCE" et choisissez la piste que vous souhaitez corriger.

2

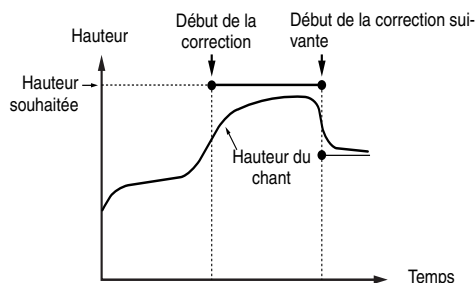
A la page de sélection de patch “Pitch Correction”, utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur “P.MAP” et appuyez sur [ENTER].

La page d'événements de correction apparaît.



La page d'événements de correction permet de spécifier à quel moment la justesse doit être corrigée et indiquer la hauteur voulue.

Ces interventions ponctuelles sont appelées des “événements de correction”.



Grâce à ces événements de correction, vous pouvez limiter les interventions aux "cas graves".

Comme ces interventions se succèdent selon un certain ordre, vous pouvez programmer une liste spécifiant les endroits devant subir une correction. Cette liste est appelée “liste d’événements de correction”.

Au départ, la liste ne contient qu'une entrée ("AUTO").

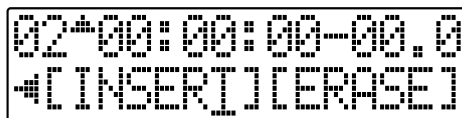
AUTO :

A partir de l'endroit spécifié, toutes les hauteurs changent par pas de demi-tons.

3

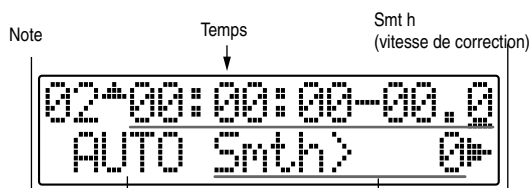
Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur "INSERT" et appuyez sur [ENTER].

Vous venez d'insérer un nouvel événement de correction.



4

Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur "Time" et spécifiez l'endroit où cette correction doit entrer en vigueur avec la molette TIME/VALUE.



NOTE

L'événement se trouvant au début du morceau ne peut pas être déplacé.

5

Utilisez les boutons [CURSOR] pour amener le curseur sur "NOTE" et utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier la hauteur souhaitée.

NOTE :

OFF

Aucune correction n'est effectuée à partir de cet endroit. La partie de chant ne change donc pas.

AUTO

A partir de l'endroit spécifié, toutes les hauteurs changent par pas de demi-tons.

C, C#, -A#, B

A partir de cette position, la partie de chant adopte la hauteur choisie ici.

MEMO

La hauteur de référence pour NOTE est déterminée par le diapason de l'accordeur. Voyez "Régler le diapason de l'accordeur" (p. 191).

- 6** Amenez le curseur sur "Smth" et spécifiez la vitesse de correction.

Smth (Smooth) -100 - +100

La valeur réglée ici est ajoutée à la valeur du paramètre "Smooth" du patch (p. 125).

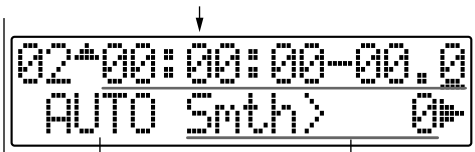
Avec un réglage 0, la correction se fait à la vitesse déterminée par le paramètre "Smooth" du patch.

Plus la valeur est basse comparée à la valeur réglée pour le patch, plus la correction est abrupte; plus la valeur augmente par rapport à celle du patch, plus correction est douce.

* Réglez la valeur pour que la somme des valeurs soit située dans la plage 0~100. La correction de justesse est sans effet si la valeur est inférieure à 0 ou supérieure à 100.

- 7** Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur "INSERT" et appuyez sur [ENTER].
Vous venez d'insérer un nouvel événement de correction.

- 8** Amenez le curseur sur "TIME" et utilisez la molette TIME/VALUE pour spécifier l'endroit où la correction doit cesser.



- 9** Utilisez [CURSOR] pour déplacer le curseur sur "NOTE" et choisissez "OFF".

- 10** Lancez la reproduction du morceau à partir du début.

La première correction intervient à l'endroit spécifié par l'événement inséré à l'étape 4 et s'arrête à la position entrée à l'étape 8.

- 11** Utilisez [CURSOR] pour amener le curseur sur "ERASE" et appuyez sur [ENTER].
L'événement choisi disparaît.

- 12** Répétez les étapes 3~11 autant de fois que nécessaire pour délimiter tous les endroits nécessitant une correction.

- 13** Quand vous avez fini les réglages, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

NOTE

- L'événement de correction au début du morceau ne peut pas être effacé. Au lieu d'effacer un événement dont vous n'avez pas besoin, vous pouvez aussi régler sa fonction sur "OFF".
- Un morceau ne peut contenir qu'une seule "Correction Event Map". Le choix d'un autre patch pour la correction de hauteur ne change rien à la "Correction Event Map".

MEMO

Section 4

Ajouter un rythme

Les rythmes

Le BR-600 vous permet d'utiliser les boutons comme pads pour jouer de la batterie.

Le BR-600 propose neuf kits de batterie préprogrammés, conçus pour différents genres musicaux. Sélectionnez le kit de batterie convenant le mieux au genre de musique que vous jouez.

De plus, vous pouvez utiliser la piste rythmique dédiée pour produire automatiquement des motifs ou des arrangements rythmiques.

Pads de batterie

Les boutons du BR-600 désignés par les sons de batterie [KICK], [SNARE], [OPEN HH], [CLOSED HH] etc. sont des "pads de batterie". En tapant sur les pads de batterie, vous jouez avec les sons de batterie qui leur sont assignés.

Ces pads font aussi office de boutons de sélection de pages. Le bouton [PAD] permet d'alterner entre les deux types de fonctions. Pour utiliser les pads de batterie, appuyez sur [PAD] pour allumer le bouton.

Quand le bouton [PAD] est éteint, ces boutons servent à sélectionner les pages d'écran. Chaque pression sur [PAD] allume et éteint alternativement le bouton.

Pour en savoir plus sur les pads de batterie, voyez "Jouer avec des sons de batterie" (p. 133).

Sons de batterie (Drum Kits)

Avant de jouer de la batterie, il faut sélectionner un kit de batterie (une série de sons comprenant une grosse caisse, une caisse claire et d'autres instruments de percussion) correspondant au genre de musique que vous voulez jouer.

Le BR-600 propose des sons de percussion (formes d'onde internes) vous permettant de vous constituer un kit de batterie pour un genre de musique particulier.

Ces kits de batterie sont en fait des ensembles de sons de percussion.

Le BR-600 met neuf kits de batterie à votre disposition.

Vous pouvez en outre sélectionner vos formes d'onde de batterie favorites pour créer jusqu'à cinq kits de batterie personnalisés ("Sélectionner des kits de batterie" (p. 134)).

De plus, si les kits de batterie préparés ne contiennent pas les sons de batterie que vous recherchez, vous pouvez importer des formes d'onde de sons de batterie d'un ordinateur ("Loading Drum Sounds from WAV/AIFF Files (Tone Load)" (p. 172, 184)).

Vous pouvez utiliser les pads pour jouer avec le kit de batterie choisi. (p. 133).

Vous pouvez aussi bénéficier de motifs et d'arrangements rythmiques automatiques (p. 141, 140).

Motifs et arrangements

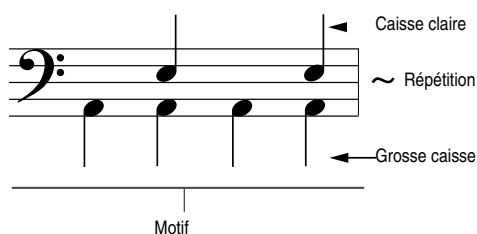
Les rythmes du BR-600 sont constitués de “motifs” et d’“arrangements”.

■ Qu’est-ce qu’un motif (Pattern)?

Lorsqu’un groupe joue, la batterie joue souvent un motif répété sur une ou deux mesures. Sur le BR-600, ce motif de base répétitif est appelé “pattern” (motif).

Exemple de motif

Avec un rythme à quatre temps, le motif suivant est répété plusieurs fois.



Motifs de morceau (S001~S100)

Vous pouvez changer ces motifs et en sauvegarder jusqu’à 100 pour chaque morceau sur des cartes de mémoire.

Motifs préprogrammés: (P001~P327)

Le BR-600 propose 327 motifs préprogrammés (P001~P327) créés spécialement pour le rock, le jazz et bien d’autres genres musicaux.

MEMO

Les motifs préprogrammés ont des variations pour l’introduction, les couplets, les transitions et la fin (elles sont indiquées par l’extension suivant le nom du motif).

Exemple:

ROCK1-IN (Intro) ROCK1-V2 (Verse2)

ROCK1-V1 (couple) 1) ROCK1-F2 (Fill (transition) 2)

ROCK1-F1 (Fill (transition) 1) ROCK1-E (Ending (fin))



“Liste des motifs préprogrammés” (p. 207)

IN (Intro)

Motif d’introduction musicale à placer au début d’un morceau.

V (Verse/couplet) 1 et 2

Motifs musicaux constituant la partie principale du morceau. La version “1” correspond au motif de base tandis que la version “2” est plus élaborée.

F (Fill/transition) 1 et 2

Motifs servant de transition entre différentes sections du morceau. Vous avez le choix entre “1” et “2” en fonction du motif devant suivre la transition.

E (Ending/fin)

Motif musical de fin servant à clôturer un morceau.

* Vous ne pouvez pas changer et effacer les données d’un motif préprogrammé.



Pour en savoir plus sur le jeu avec accompagnement automatique, voyez “Motifs rythmiques” (p. 140).

Pour en savoir plus sur la création et la modification de motifs, voyez “Créer des motifs originaux” (p. 142) et ce qui suit.

■ Qu'est-ce qu'un arrangement?

Bien que vous puissiez utiliser un motif seul, comme métronome, pour vous aider dans vos exercices, le rythme reste le même du début à la fin. Pour créer des changements musicaux dans le morceau, il faut agencer plusieurs motifs différents séquentiellement (une intro suivie d'un refrain, d'une transition et d'une fin, par exemple).

Cette séquence de données alignant des motifs selon l'ordre voulu par le morceau est appelée "arrangement".

Intro	Couplet	Transition	...
Tempo: 120.0	Tempo: 110.0	Tempo: 130.0	

Arrangements préprogrammés (P01~P50)

Le BR-600 propose 50 motifs préprogrammés (P01~P50) créés spécialement pour le rock, le jazz et bien d'autres genres musicaux.

* Vous ne pouvez pas changer ou remplacer les arrangements préprogrammés.

Avec les arrangements préprogrammés (à l'exception de Metro 4/4), le motif final (E) est suivi d'un BREAK (silence) de trois mesures puis l'arrangement recommence à partir du premier couplet (V1).



"Liste des arrangements/motifs" (p. 206)

Arrangements de morceau (S01 - S05)

Vous pouvez changer ces arrangements et en sauvegarder jusqu'à 5 pour chaque morceau sur des cartes de mémoire.



Pour utiliser des arrangements, il faut faire passer le BR-600 en mode Arrangement.

Pour en savoir plus sur cette procédure, voyez "Arrangements rythmiques" (p. 141).

Modes Pattern et Arrangement

Le BR-600 peut produire des rythmes avec deux modes: le mode "Pattern" et le mode "Arrangement".

Mode Pattern

Ce mode permet de jouer des motifs. Le motif sélectionné est joué en boucle du début jusqu'à la fin du morceau. Il n'y a pas de changement automatique des motifs durant le morceau.

Pour jouer un motif, appuyez sur [PATTERN] pour allumer le témoin et faire passer le BR-600 en mode Pattern.

Mode Arrangement

Ce mode permet de jouer des arrangements. Les motifs changent automatiquement au cours du morceau selon l'ordre dans lequel ils ont été agencés.

Pour jouer un arrangement, appuyez sur [ARRANGE] pour allumer le témoin et faire passer le BR-600 en mode Arrangement.

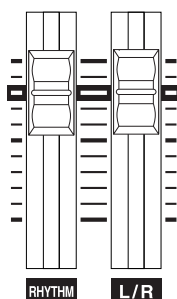
Jouer avec des sons de batterie

Nous allons maintenant jouer sur les pads de batterie.

1 A la page principale, appuyez sur le bouton [PAD] (il doit s'allumer).

Si le témoin [PAD] est déjà allumé, il est inutile d'actionner le bouton.

2 Amenez les curseurs RHYTHM et MASTER à la position indiquée ci-dessous.



* Si vous remontez les curseurs trop loin, vous risquez de générer un volume excessif portant préjudice à l'ouïe des auditeurs. D'autre part, si vous baissez trop les curseurs, les sons de batterie risquent d'être inaudibles.

3 Tapez sur un pad de batterie.

Vous produisez le son assigné au pad de batterie. Le niveau du son de batterie varie en fonction de la force exercée sur le pad.

NOTE

- Si vous jouez simultanément sur plusieurs pads, le volume de tous les pads peut être identique. C'est dû au circuit de détection de la force de frappe sur les pads.
- Si vous augmentez la sensibilité de la molette GUI-TAR/BASS/MIC2 ou de la molette MIC1, ou si vous utilisez un patch faisant un usage intensif de distorsion, le son du pad frappé peut "secouer" les circuits électroniques internes et générer du bruit aux sorties casque et LINE OUT.

Dans ce cas, réglez la molette pour diminuer la sensibilité ou coupez les effets d'insertion.

MEMO

Le volume d'un son de batterie est déterminé par la force exercée sur le pad. Ce volume est réparti sur cinq niveaux.

Maximum : Les sons ont le volume maximum.
(Valeur de dynamique MIDI: 127)

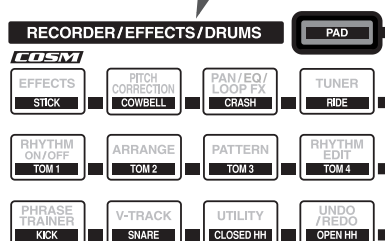
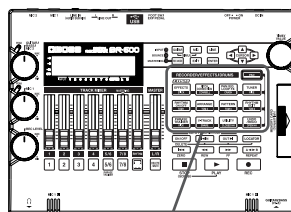
Strong : Les sons ont un volume élevé.
(Valeur de dynamique MIDI: 100)

Medium : Les sons ont un volume normal.
(Valeur de dynamique MIDI: 70)

Weak : Les sons ont un volume faible.
(Valeur de dynamique MIDI: 40)

Minimum : Les sons ont le volume minimum.
(Valeur de dynamique MIDI: 20)

Correspondance entre les pads et les sons de batterie



PAD	Son de batterie
[KICK]	Grosse caisse
[SNARE]	Caisse claire
[CLOSED HH]	Charleston fermé
[OPEN HH]	Charleston ouvert
[TOM1]	Tom aigu
[TOM2]	Tom moyen
[TOM3]	Tom grave
[TOM4]	Gros tom
[STICK]	Cross stick
[COWBELL]	Cloche
[CRASH]	Cymbale crash
[RIDE]	Cymbale ride

Changer le son de batterie (Drum Kits)

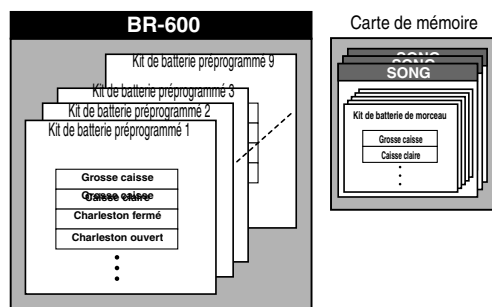
Sélectionner des kits de batterie

Un kit de batterie rassemble une série de sons de percussion différents. Le BR-600 propose neuf kits de batterie internes.

Vous trouverez également cinq kits de batterie de morceau "originaux".

Les kits de batterie de morceau sont sauvegardés avec les morceaux sur carte de mémoire.

Les sons des kits de batterie sont utilisés dans les arrangements et les motifs.



NOTE

- Les kits de batterie sont sauvegardés séparément avec chaque arrangement.
- Si vous changez de kits en mode Pattern, vous changez simultanément de kit pour le mode Arrangement.
- Si vous changez de kit pour un arrangement préprogrammé en mode Arrangement, le changement n'est que momentané. Pour conserver le changement, copiez d'abord l'arrangement préprogrammé dans une mémoire d'arrangement de morceau puis éditez cet arrangement et sauvegardez vos changements.

Sélectionnez des kits de batterie comme illustré ci-dessous.

1

Quand la reproduction est arrêtée, vérifiez que [PAD] est éteint et appuyez sur [PATTERN] ou [ARRANGE].

En mode Pattern

[PATTERN] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

```
PATTERN
PT>$001:EMPTY001
```

↑
P: Preset / S: Song

En mode Arrangement

[ARRANGE] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

```
ARRANGE
AR>$01:EMPTY001
```

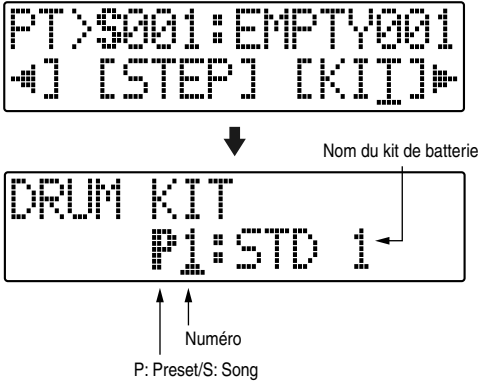
↑
P: Preset / S: Song

2

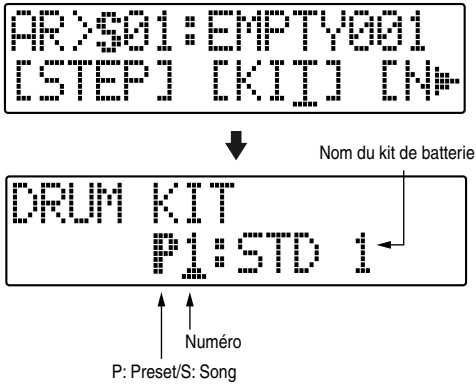
Appuyez sur [RHYTHM EDIT].

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "KIT" et appuyez sur [ENTER].

En mode Pattern



En mode Arrangement



4 Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner un kit préprogrammé/de morceau et son numéro.

(P1 – 9)

- STD1, 2 :** Kits standard
- ROOM :** Kit avec un effet ambiance modéré
- HARD :** Kit hard rock
- JAZZ :** Kit jazz
- HIP-HOP :** Kit dance
- HOUSE :** Kit dance
- REGGAE :** Kit reggae
- 808 :** Kit basé sur la fameuse boîte à rythme Roland TR-808

(S1~5)

- SongKit 1 – 5 :** Kits de batterie originaux assignés aux différents morceaux.

5 Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

Créer des kits de batterie originaux (Tone Load)

Le BR-600CD vous permet de créer des kits de batterie originaux non seulement avec les sons de batterie internes mais aussi en chargeant des sons de batterie de sources externes (Tone Load).

Il y a trois façons de charger des sons de batterie.

- Chargement à partir des pistes
- Chargement à partir d'autres kits de batterie
- Chargement à partir de fichiers WAV / AIFF (p. 172, p. 184)

NOTE

- Vous pouvez importer des formes d'onde ayant les formats suivants. Les formes d'onde d'autres formats ne peuvent pas être importées.
 - Format WAV ou AIFF
 - Mono ou stéréo
 - 8 bits ou 16 bits
 - Fréquence d'échantillonnage: 44.1kHz
- Il n'est pas possible de charger des fichiers WAV ou AIFF comprimés.
- Les données de forme d'onde doivent avoir une durée minimale de 100ms.
- Les repères de boucle des fichiers AIFF sont ignorés.
- Les noms de fichiers WAV doivent contenir l'extension "WAV", les noms de fichiers AIFF doivent se terminer en "AIF".
- Vous pouvez charger des sons de batterie allant jusqu'à 13 secondes pour un seul kit de batterie.

Exemple:

Grosse caisse: 3 secondes, caisse claire: 3 secondes, cymbale crash: 7 secondes
→Total: 13 secondes

- Les fichiers stéréo WAV et AIFF importés avec Tone Load sont chargés comme sons "mono": les signaux gauche et droit sont mélangés.

Charger des sons de batterie à partir de pistes audio

Cette procédure extrait un segment des données enregistrées sur piste audio et l'importe sous forme de son de batterie.

1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TONE" et appuyez sur [ENTER].

Le menu "Tone Load" apparaît.

```
UTIL    TONE LOAD
[4] [USB] [TONE] ▶
```



```
TONE LOAD
[TRACK] [CARD] ▶
```

3

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TRACK" et appuyez sur [ENTER].

La page permettant de charger des sons de pistes audio avec "Tone Load" apparaît.

```
SELECT TRACK
Tr 101 [4]
```

4

Sélectionnez la piste et la piste virtuelle devant accueillir les données avec les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE puis appuyez sur [ENTER].

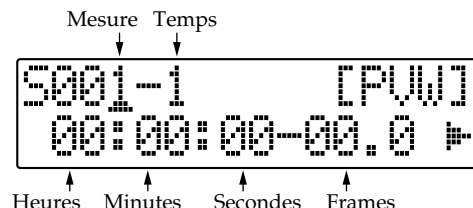
```
S001-1 [PUW]
00:00:00-00.0 ▶
```

5

Utilisez les boutons CURSOR [◀ | ▶] et la molette TIME/VALUE pour déterminer la plage (début et fin) des sons de batterie à charger sous forme de mesures ou de positions temporelles.

Début (Start: "S")

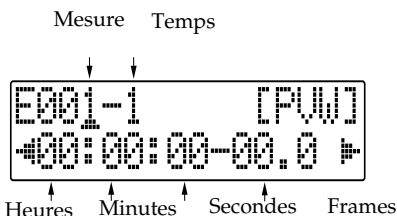
Entrez la mesure ou la position de départ (Start) pour le chargement des sons de batterie.



Fin (End: "E")

Entrez la mesure ou la position finale (End) pour le chargement des sons de batterie.

A la page de réglage du début (S), appuyez sur le bouton CURSOR [▶] jusqu'à ce que la page de réglage de la fin (E) apparaisse.

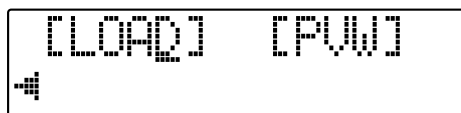


MEMO

- Vous pouvez appuyer sur [ENTER] pour alterner entre les pages de réglages des points de début et de fin.
- Vous pouvez écouter les sons de percussion dans la plage spécifiée en amenant le curseur sur "PVW" (Preview) et en appuyant sur [ENTER]. Choisissez les sons à charger en réglant les points Start et End, en déterminant la longueur et en écoutant la sélection.
- Appuyez sur [PLAY] pour écouter (Preview) les sons et sur [STOP] pour arrêter la reproduction.

6

Quand les points Start/End sont réglés, utilisez CURSOR [◀ | ▶] pour amener le curseur sur "LOAD" et appuyez sur [ENTER].



7

Choisissez le kit de batterie de morceau de destination avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].

S1~5: Kit de batterie de morceau (Song) 1~5



8

Choisissez le son de batterie de destination avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].

Le chargement est effectué. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].



MEMO

Les fonctions "Scrub", "Punch In" et "Locator" peuvent vous aider à définir au préalable la section contenant les sons de batterie à charger.

La fonction Scrub répète un passage et permet de localiser avec précision le début des données à charger; appuyez alors sur AUTO PUNCH [IN] pour définir le point de départ. Recherchez la fin du passage puis appuyez sur [LOCATOR] pour mémoriser la plage à charger. La définition du début de la plage à charger avec AUTO PUNCH [IN] et de la fin avec [LOCATOR] accélère les opérations.

NOTE

- L'intervalle entre le début et la fin de la plage ne peut pas être inférieur à 100 ms ou supérieur à 13 secondes.
- Si vous entrez la plage en mesures, la correspondance apparaît dans l'affichage temporel et vice versa.

Copier des sons d'autres kits de batterie

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TONE" puis appuyez sur [ENTER].

```
UTIL    TONE  LOAD
*] [USB] [TONE]*
```



```
TONE LOAD
[TRACK] [CARD] *
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "COPY" et appuyez sur [ENTER].

```
TONE LOAD
* [CARD] [COPY]*
```



```
SELECT SOURC KIT
P1:STD 1      [4]
```

4 Actionnez ensuite la molette TIME/VALUE pour choisir le kit d'arrivée de la copie et appuyez sur [ENTER].

P1~9: Kit de batterie préprogrammé 1~9

S1~5: Kit de batterie de morceau (Song) 1~5

```
SELECT SOURC KIT
P1:STD 1      [4]
```

5 Tournez ensuite la molette TIME/VALUE pour choisir la destination de la copie et appuyez sur [ENTER].

* Choisissez "ALL" pour copier tous les sons du kit de batterie.

```
SELEC SOURC TONE
P1:      KICK [4]
```

6 Actionnez ensuite la molette TIME/VALUE pour choisir le kit de destination de la copie et appuyez sur [ENTER].

```
SELECT TARGT KIT
$1:SongKit1  [4]
```

7 Choisissez le son de batterie de destination avec la molette TIME/VALUE puis appuyez sur [ENTER].
La copie est effectuée.
Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

```
SELEC TARGT TONE
$1:      KICK [4]
```

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

8 Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

Effacer des sons de batterie

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TONE" et appuyez sur [ENTER].

- 3** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "ERASE" et appuyez sur [ENTER].

```
TONE LOAD
◀[COPY] [ERASE]▶
```



```
SELECT TARGT KIT
$1: SongKit1 [4]
```

- 4** Actionnez ensuite la molette TIME/VALUE pour choisir le kit de batterie concerné et appuyez sur [ENTER].

S1~5: Kit de batterie de morceau (Song) 1~5

```
SELECT TARGT KIT
$1: SongKit1 [4]
```

- 5** Tournez ensuite la molette TIME/VALUE pour choisir le son de batterie à effacer et appuyez sur [ENTER].

* Choisissez "ALL" pour effacer tous les sons du kit de batterie.

```
SELEC TARGT TONE
$1: KICK [4]
```

"Are you sure?" apparaît à l'écran.

- 6** Appuyez sur [ENTER] pour effacer le son de batterie. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

- 7** Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

Changer la position des sons de batterie dans l'image stéréo (Pan)

- 1** Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

- 2** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TONE" et appuyez sur [ENTER].

- 3** Appuyez sur CURSOR [▶] pour amener le curseur sur "PAN" et appuyez sur [ENTER].

```
TONE LOAD
[4] [ERASE] [PAN]
```



```
SELECT TARGT KIT
$1: SongKit1 [4]
```

- 4** Tournez ensuite la molette TIME/VALUE pour choisir le kit de batterie dont vous voulez régler le Pan et appuyez sur [ENTER].

S1~5: Kit de batterie de morceau (Song) 1~5

```
SELECT TARGT KIT
$1: SongKit1 [4]
```

- 5** Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir le son de batterie dont vous voulez régler la position stéréo.

```
Tone: KICK
Pan: L50
```

* Si vous appuyez sur [PAD] (le bouton s'allume), vous pouvez sélectionner les sons de batterie en tapant sur les pads.

* Une pression sur [ENTER] règle ce paramètre sur "C00" (centre).

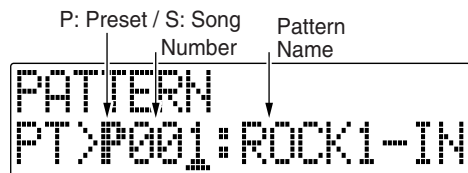
- 6** Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

Motifs rythmiques

Sélectionnez un motif qui vous plaît parmi les motifs internes et reproduisez-le en boucle.

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PATTERN] (le bouton s'allume).

Le BR-600 passe en mode Pattern et permet de jouer avec des motifs.



[RHYTHM ON/OFF] s'allume simultanément et confirme l'activation de la partie rythmique.

- 2 Utilisez la molette CURSOR [◀][▶] pour choisir un motif.

P001 – P327 : Motifs préprogrammés 1~327

S001 – S100 : Motifs de morceau 1~100

Ici, vous pouvez écouter le motif sélectionné avec les boutons [PLAY] et [STOP].

- 3 Appuyez sur [EXIT].
Vous retrouvez la page principale.

- 4 Appuyez sur [PLAY].
Quand l'enregistreur lance la reproduction, le rythme démarre.

- 5 Réglez les curseurs RHYTHM et MASTER à un niveau approprié.

- 6 Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.

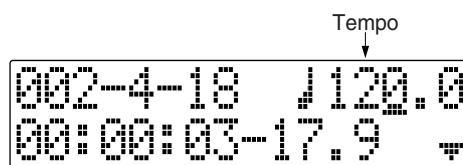
NOTE

- A la sortie d'usine, les motifs de morceaux du BR-600 (S001~S100) ne contiennent pas de données. Vous n'entendez donc rien quand vous les sélectionnez.
- Le motif "P327: BREAK" ne contient qu'un silence. Vous n'entendez rien si vous le sélectionnez.

Changer le tempo d'un motif

Vous pouvez changer momentanément le tempo du motif reproduit en procédant comme suit tant que la page principale est affichée.

- 1 Utilisez CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur l'indication de tempo à l'écran.



- 2 Réglez le tempo avec la molette TIME/VALUE.
Le tempo du motif change.

Changer le tempo avec le bouton TAP

Vous pouvez changer momentanément le tempo du motif en tapant sur [TAP(TEMPO)] selon le tempo voulu.

Tapez au moins quatre fois sur [TAP(TEMPO)] pour changer le tempo du motif. Le tempo adopte le rythme que vous avez utilisé.



NOTE

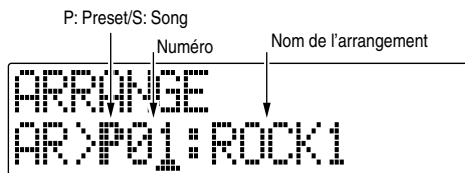
- Le changement de tempo n'est que temporaire.
- Les réglages de tempo ne sont pas sauvegardés pour les motifs.
- Le tempo s'applique à tous les motifs. Il est impossible de choisir des réglages de tempo différents pour chaque motif.
- Vous pouvez régler le tempo sur une plage allant de 25.0 à 250.0.

Arrangements rythmiques

Sélectionnez un arrangement qui vous plaît parmi les arrangements internes et reproduisez-le.

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [ARRANGE] (le bouton s'allume).

Le BR-600 passe en mode Arrangement et permet de reproduire des arrangements.



[RHYTHM ON/OFF] s'allume simultanément et confirme l'activation de la partie rythmique.

- 2 Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir un arrangement.

P01~P50: Arrangements préprogrammés 1~50

S01~S05: Arrangements de morceau (Song) 1~5

- 3 Appuyez sur [EXIT].
Vous retrouvez la page principale.

- 4 Appuyez sur [ZERO].
Vous retournez au début du morceau.

- 5 Appuyez sur [PLAY].
Quand l'enregistreur lance la reproduction, l'arrangement choisi démarre.

- 6 Réglez les curseurs RHYTHM et MASTER à un niveau approprié.

- 7 Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.

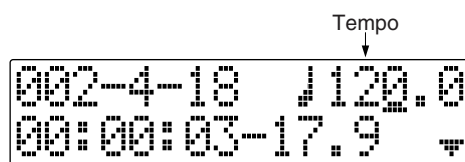
NOTE

A la sortie d'usine, les arrangements de morceaux du BR-600 (S01~S05) ne contiennent pas de données. Vous n'entendez donc rien quand vous les sélectionnez.

Changer le tempo d'un arrangement

Vous pouvez changer momentanément le tempo de l'arrangement reproduit en procédant comme suit tant que la page principale est affichée.

- 1 Utilisez CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur l'indication de tempo à l'écran.



- 2 Réglez le tempo avec la molette TIME/VALUE.

Changer le tempo de l'arrangement avec le bouton TAP

Vous pouvez changer momentanément le tempo de l'arrangement en tapant sur [TAP(TEMPO)] selon le tempo voulu.

Tapez au moins quatre fois sur [TAP(TEMPO)] pour changer le tempo de l'arrangement. Le tempo adopte le rythme que vous avez utilisé.



NOTE

- Le réglage de tempo de l'arrangement est momentanément ignoré.
- Le changement de tempo n'est que temporaire. Pour changer réellement le tempo de l'arrangement, voyez "Créer des arrangements originaux" (p. 152).
- Vous pouvez régler le tempo sur une plage allant de 25.0 à 250.0.

Créer des motifs originaux

Le BR-600 vous permet de créer vos propres motifs et de les sauvegarder comme motifs de morceau. C'est pratique si vous ne trouvez pas le motif qu'il vous faut parmi les motifs préprogrammés.

Il y a trois manières de créer des motifs.

■ Créer des motifs en jouant sur les pads de batterie (Realtime Recording)

Cette méthode permet d'enregistrer le motif que vous jouez sur les pads en suivant le métronome. Les motifs sont enregistrés tels quels et peuvent ainsi avoir un rythme syncopé avec une touche humaine plus naturelle.



"Créer des motifs en jouant sur les pads de batterie (enregistrement en temps réel)" (p. 143)

■ Entrer les sons un par un à l'écran (Step Recording)

Cette méthode permet d'enregistrer les sons de batterie un par un à l'écran, dans une représentation détaillée d'une mesure.



"Entrer les sons un par un à l'écran (Step Recording)" (p. 146)

■ Importer des SMF

Cette méthode permet d'importer des fichiers SMF (Standard MIDI Files) sous forme de données de morceau.



"Importer des fichiers SMF et créer des motifs" (p. 170)

Remarques sur la création de motifs

- La polyphonie maximum pour les motifs est de cinq voix. Vous pouvez donc jouer jusqu'à cinq sons de batterie avec le même timing.
- Si vous utilisez plus de cinq sons de batterie au même endroit, vous n'en entendez que cinq.
- Il est impossible de jouer les sons de charleston fermé (CLOSED HH) et ouvert (OPEN HH) simultanément.
- Les sons ayant une chute longue (les cymbales, par exemple) risquent d'être coupés prématurément si vous utilisez cinq sons juste après.
- Il est impossible de changer de page d'écran durant l'enregistrement de motifs (sauf pour passer à la page d'attente d'enregistrement de motif).
- Le message "Drive Busy!" risque d'apparaître si vous jouez des motifs contenant un grand volume de données à un tempo rapide. Dans ce cas, réduisez le volume de données ou ralentissez le tempo.

Créer des motifs en jouant sur les pads de batterie (enregistrement en temps réel)

1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PATTERN].
[PATTERN] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

2

Appuyez sur [RHYTHM EDIT].
[PAD] s'allume et indique que les pads de batterie sont activés.

```
PT>S001:EMPTY001
[REAL] [STEP] [▶]
```

3

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "REAL" et appuyez sur [ENTER].
La page d'attente d'enregistrement apparaît.

Mesure Tempo

```
001-*-*-* 120.0
4/4 0F [REC] ▶
```

Métrique Quantifica-

4

Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour régler la mesure, le temps et le "clock" où doit débiter l'enregistrement du motif.

Mesure

Détermine le nombre de mesures du motif à enregistrer.

Valeurs : 1 – 999

Tempo

Ce paramètre permet de régler le tempo d'écoute durant l'enregistrement.

Valeurs : 25.0 – 250.0

* Le tempo réglé ici ne sert qu'à l'écoute de l'enregistrement du motif. Il n'est pas sauvegardé avec le motif (il est impossible d'effectuer des réglages de tempo individuels pour les motifs).

Métrique

Détermine la métrique (le type de mesure) du motif enregistré.

Valeurs : 1/1 – 8/1, 1/2 – 8/2, 1/4 – 8/4, 1/8 – 8/8

Quantification

Ce paramètre règle la quantification pour l'enregistrement.

Le recours à la quantification (Quantize) permet de placer les sons en fonction d'une grille dont la résolution s'exprime en longueur de note afin de corriger les erreurs de timing.

* Appuyez sur "HI" si vous voulez conserver le timing d'entrée des sons.

Valeurs:

♪ Noire	♪ ₃ Triolet de doubles croches
♪ ₃ Triolet de noires	♪ Triple croche
♪ Croche	♪ ₃ Triolet de triples croches
♪ ₃ Triolet de croches	HI
♪ Double croche	

5 Appuyez sur CURSOR [◀ | ▶] pour sélectionner "REC" puis appuyez sur [ENTER].

Après le décompte d'une mesure, l'enregistrement en temps réel démarre.

* Vous pouvez aussi lancer l'enregistrement en temps réel d'une pression sur le bouton [REC].

6 Entrez les sons de batterie en tapant sur les pads selon le rythme voulu.

7 Réajustez le tempo et/ou la quantification comme bon vous semble.

8 Quand vous avez entré toutes les données, appuyez sur [EXIT].

* Vous pouvez aussi appuyer sur [STOP].

Exercice avant l'enregistrement

Vous pouvez vous entraîner (Rehearse) à jouer avec le métronome avant d'effectuer l'enregistrement en temps réel. Durant ces exercices, les sons de batterie sont audibles mais ne sont pas enregistrés dans le motif quand vous actionnez les boutons de pistes.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PATTERN].

[PATTERN] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

2 Appuyez sur [RHYTHM EDIT].

[PAD] s'allume et indique que les pads de batterie sont activés.

```
PT>5001:EMPTY001
[REAL] [STEP] [▶]
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀ | ▶] pour amener le curseur sur "REAL" et appuyez sur [ENTER].
La page d'attente d'enregistrement apparaît.

4 Appuyez plusieurs fois sur CURSOR [◀ | ▶] pour amener le curseur sur "RHR" et appuyez sur [ENTER].

Le BR-600 est en mode d'exercice (Rehearsal).

```
001-*-*-* J120.0
*[RHR] Click:3
```



```
001-3-048 J120.0
4/4 OF [STOP]▶
```

5 Tapez sur les pads de batterie pour vous exercer.
Les sons de batterie sont audibles mais ne sont pas enregistrés.

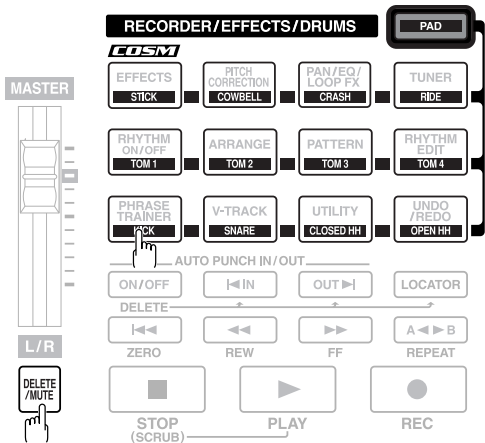
6 Quand vous avez fini vos exercices, amenez le curseur sur "[STOP]" et appuyez sur [ENTER].

* Vous pouvez aussi appuyer sur [STOP].

Effacer des sons de batterie superflus

Durant l'enregistrement en temps réel, vous pouvez effacer des sons de batterie dont vous n'avez pas besoin en maintenant [DELETE/MUTE] enfoncé et en appuyant sur les pads de batterie correspondants.

- 1 Maintenez [DELETE/MUTE] enfoncé et appuyez sur le pad correspondant au son à effacer.
Le son de batterie est effacé tant que vous maintenez le pad enfoncé.



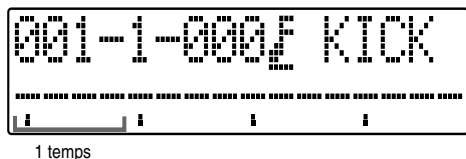
Changer le volume du métronome

- 1 A la page d'attente d'enregistrement (avant l'enregistrement en temps réel), appuyez sur CURSOR [▶] pour amener le curseur sur "Click" (métronome).



- 2 Actionnez la molette TIME/VALUE pour régler le volume du métronome.
Valeurs: : 0 – 3

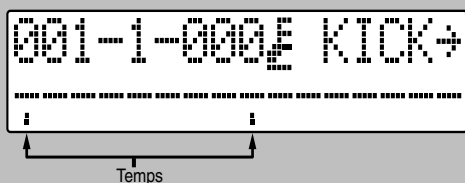
Exemple:  : Ici, vous travaillez avec une résolution d'une double croche.



MEMO Affichage du motif

L'affichage permet de vérifier le timing auquel chaque son de batterie est entré.

Les "■" indiquent les temps.



* Avec une valeur Quantize grossière, la marque "■" peut représenter un timing d'une blanche ou d'une noire.

Avec des réglages Quantize de haute résolution, il est parfois impossible d'afficher tout le motif à l'écran.

A ce stade, "■" apparaît à l'écran. Vous pouvez appuyer sur CURSOR [▶] pour afficher la page suivante. Vous pouvez aussi appuyer sur [REW] ou [FF] pour naviguer dans les pages.



6 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner "REC" puis appuyez sur [ENTER].

L'enregistrement commence.

* Vous pouvez aussi lancer l'enregistrement en appuyant sur [REC].

7 Utilisez CURSOR [▶] pour amener le curseur à l'endroit où vous souhaitez entrer un son de batterie.



8 Choisissez le son de batterie avec la molette TIME/VALUE.

9 Appuyez sur CURSOR [▼] pour amener le curseur sur la ligne inférieure puis tournez la molette TIME/VALUE d'un tour vers la droite pour amener le curseur à l'endroit où le son de batterie doit être entré.

Le son de batterie est entré et "■" est affiché.

10 Réglez le volume du son de batterie avec la molette TIME/VALUE.

La taille du symbole "■" change en fonction du réglage de volume.

	Elevé	(Dynamique: 127)
	Normale	(Dynamique: 100)
	Bas	(Dynamique: 70)

* Vous pouvez utiliser le curseur 1 pour effectuer un réglage de volume plus précis. L'indication de volume (dynamique) change selon le niveau. Un volume élevé correspond à des valeurs allant de 101 à 127. Un volume normal correspond à des valeurs allant de 71 à 100. Un volume bas correspond à une valeur égale ou inférieure à 70.

* Méthode de programmation alternative avec la molette TIME/VALUE

1) Appuyez sur [ENTER].

2) Appuyez sur un pad.

Si le son affiché est le même que le son choisi pour la programmation, ce son est entré directement. Si le son est différent, changez d'abord le son affiché à l'écran pour qu'il corresponde au son du pad actionné puis appuyez de nouveau sur le pad pour l'entrer.

* Lors de la programmation avec la méthode décrite ci-dessus, le volume est réglé par le curseur 1.

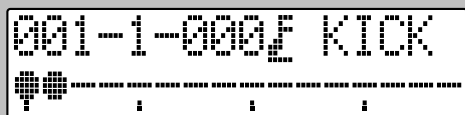
* Vous pouvez appuyer sur [PLAY] pour écouter les sons de batterie programmés. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.

MEMO Affichage "⌘" de sons de batterie

Si vous entrez des sons de batterie avec une résolution de quantification fine avant de choisir une résolution moins précise, le BR-600 ne peut pas afficher tous les sons de batterie programmés pour la même cellule.

Quand il y a plusieurs sons de batterie dans une même cellule, "⌘" s'affiche à l'écran.

Exemple: Les sons de batterie sont programmés avec une résolution de "F" changée ensuite en "J".



* "Keep Power On!" apparaît à l'écran et les sons de batterie entrés sont sauvegardés.

11

Si vous entrez un mauvais son de batterie, effacez-le.

Vous pouvez effacer des sons de batterie de la façon suivante.

Amenez le curseur sur le son de batterie à effacer puis procédez comme suit.

- Tournez la molette TIME/VALUE complètement vers la droite.
- Appuyez sur [ENTER].
- Affichez (s'il ne l'est pas) le son à effacer puis maintenez [DELETE/MUTE] enfoncé et appuyez sur le pad correspondant au son à effacer.

12

Réajustez le tempo et/ou la quantification comme bon vous semble.

13

Répétez les étapes 7~12 si nécessaire ou appuyez sur [STOP] pour arrêter la procédure.

14

Quand vous avez fini la programmation, appuyez sur [EXIT].

* Vous pouvez aussi appuyer sur [STOP].

15

Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour afficher la page principale.

Nommer des motifs

Vous pouvez attribuer un nom comptant jusqu'à huit caractères aux motifs de morceau.

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PATTERN].

[PATTERN] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

- 2 Appuyez sur [RHYTHM EDIT].

La page d'édition de motif apparaît.

- 3 Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir un motif de morceau (S001~100).

```
PT>$001:EMPTV001
[REAL] [STEP] [▶]
```

- 4 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "NAME" et appuyez sur [ENTER].

La page d'édition du nom de motif apparaît.

```
PT>$001:EMPTV001
◀] [SMF] [NAME] ▶
```



```
PATRN NAME CDEFG
[EMPTV001] ↑
```

- 5 Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour changer les caractères.

Amenez le curseur sur une lettre et appuyez sur [ENTER] pour alterner entre majuscules et minuscules.

- 6 Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

"Keep power on!" apparaît à l'écran et le nouveau nom du motif est sauvegardé.

NOTE

Il est impossible de changer le nom des motifs préprogrammés.

Copier des motifs

Pour créer un motif à partir d'un motif préprogrammé, copiez le motif préprogrammé dans un motif de morceau puis changez-le comme bon vous semble.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PATTERN].
[PATTERN] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

2 Appuyez sur [RHYTHM EDIT].
La page d'édition de motif apparaît.

3 Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir le motif à copier.

4 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "COPY" et appuyez sur [ENTER].
La page "Pattern Copy" apparaît.

```
PT>$001:EMPTY001
* [NAME] [COPY]*
```



```
PATTERN COPY TO
$001:EMPTY001[4]
```

5 Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir un motif de destination (S001~S100).

6 Appuyez sur [ENTER].
Une demande de confirmation apparaît.

```
COPY TO $001
Are you sure?
```

7 Appuyez à nouveau sur [ENTER].

"Keep power on!" apparaît à l'écran et la copie est effectuée.

8 Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

NOTE

Il est impossible de choisir un motif préprogrammé comme destination.

Effacer des motifs

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PATTERN].

[PATTERN] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

- 2 Appuyez sur [RHYTHM EDIT].

La page d'édition de motif apparaît.

- 3 Appuyez sur CURSOR [◀ | ▶] pour amener le curseur sur "ERASE" et appuyez sur [ENTER].

```
PT>$001:EMPTY001
# [COPY] [ERASE]
```



```
PATTERN ERASE
$001:EMPTY001[4]
```

- 4 Choisissez un motif de morceau (S001~S100) avec la molette TIME/VALUE.

- 5 Appuyez sur [ENTER].
- Une demande de confirmation apparaît.

```
ERASE PATRN $001
Are you sure?
```

- 6 Pour effacer le motif, appuyez sur [ENTER].
- Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

* "Keep power on!" apparaît à l'écran et le motif est effacé.

- 7 Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

NOTE

Il est impossible d'effacer un motif préprogrammé.

Créer des arrangements originaux

Le BR-600 vous permet d'agencer les motifs dans l'ordre qui vous convient afin de composer des morceaux entiers, de l'intro au motif final. Sauvegardez ensuite ces séquences de motifs comme arrangements de morceaux.

Vous pouvez créer des arrangements de morceaux comptant jusqu'à 999 mesures.

MEMO Les pas d'un arrangement

Un arrangement est constitué de "pas" comprenant un numéro de motif et la mesure à laquelle ce motif démarre.

Exemple:

Partie d'une composition	Nombre de mesures	Motif
Intro	2 mesures	Motif P001
	↓	
Mélodie A	16 mesures	Motif S002
	↓	
Mélodie B	8 mesures	Motif S003
	↓	
Transition	8 mesures	Motif S099
	↓	
Fin	2 mesures	Motif P006

Pour un morceau constitué de la suite de motifs décrite ci-dessus, l'arrangement contient la séquence de pas suivante:

Numéro du pas	Mesure de départ	Numéro de motif
Pas 1	1	P001: ROCK-1 IN
	↓	
Pas 2	3	S002: Original A
	↓	
Pas 3	19	S003: Original B
	↓	
Pas 4	27	S099: Original C
	↓	
Pas 5	35	P006: ROCK-1 E
	↓	
Pas 6	37	P327: BREAK

Un morceau relativement long peut donc contenir un nombre de pas assez restreint.

Le BR-600 permet de programmer des séquences comprenant jusqu'à 50 pas.

Nous allons maintenant créer un arrangement.

1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [ARRANGE].

[ARRANGE] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

2

Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour sélectionner le numéro de l'arrangement de morceau à créer.

* Si vous sélectionnez un arrangement préprogrammé, vous ne pouvez pas le modifier.

3

Appuyez sur [RHYTHM EDIT].

```
AR>$01:EMPTY001
[STEP] [KIT] [IN#
```

4

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "STEP" et appuyez sur [ENTER].

La page d'attente d'enregistrement apparaît.

```

Pas      Numéro de motif
  ↓      ↓
Mesure de départ  Métrique
  ↓      ↓
01:001 P314 4/4
J120.0 Metro
  ↑      ↑
Tempo   Nom de motif
    
```

5

Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "STEP" puis actionnez la TIME/VALUE pour choisir le pas à modifier.

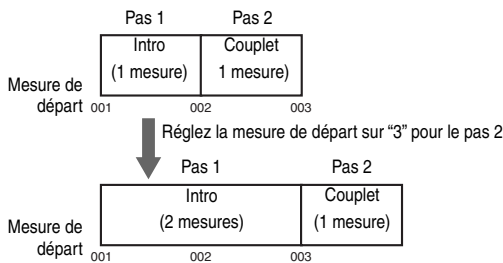
Vous pouvez appuyer sur [REW] pour passer au pas précédent ou sur [FF] pour aller au pas suivant.

6

Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur le paramètre à modifier puis actionnez la molette TIME/VALUE pour en régler la valeur. Vous pouvez appuyer sur [PLAY] pour écouter le motif du pas sélectionné.

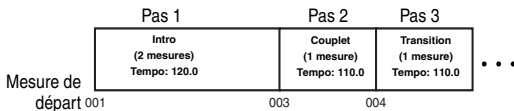
Mesure de départ

Ce paramètre détermine la mesure à laquelle le motif sélectionné pour le pas démarre.



Numéro de motif

Ce paramètre sélectionne le motif. Les motifs sont sélectionnés pour chaque pas de la manière illustrée ci-dessous.



Métrique

Ce paramètre indique la métrique du motif sélectionné pour le pas en cours.

Tempo

Ce paramètre détermine le tempo de reproduction du motif sélectionné pour le pas en cours.

Valeurs : 25.0 – 250.0

7

Quand l'arrangement est terminé, appuyez plusieurs fois sur [EXIT].

Vous retrouvez la page principale et l'arrangement est sauvegardé.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" apparaît sur la ligne supérieure de l'écran et la ligne inférieure indique qu'un traitement est en cours.

NOTE

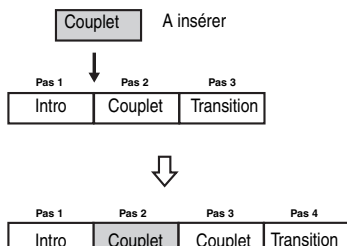
- La mesure de départ du pas 1 est toujours la mesure "001". Vous ne pouvez pas le changer.
- Vous ne pouvez pas choisir une mesure qui est déjà attribuée à un pas précédent.
- Vous ne pouvez pas choisir une mesure de départ au-delà de celle du pas suivant.
- Si vous lancez la reproduction d'un arrangement à partir de la page principale, il est reproduit jusqu'au bout puis le motif du dernier pas est répété.

En choisissant le motif préprogrammé "P327: BREAK" pour le dernier pas, le motif répété est un silence, ce qui donne l'impression que la reproduction de l'arrangement est terminée.



Insérer des pas

Vous pouvez insérer un nouveau pas à la place du pas en cours.



1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [ARRANGE] (le bouton s'allume).
[ARRANGE] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

2 Appuyez sur [RHYTHM EDIT].
La page d'édition d'arrangement apparaît.

3 Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur "STEP" et appuyez sur [ENTER].
La page d'enregistrement de pas de l'arrangement apparaît.

4 Utilisez les boutons CURSOR [◀][▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir le numéro de pas où les données doivent être insérées.

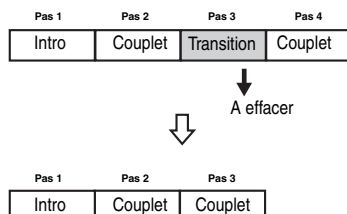
```
01:001 P001 4/4
*[INSERT]ERASE]
```

5 Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur "INSERT" et appuyez sur [ENTER].
"Insert!" apparaît à l'écran pour indiquer que le pas a été copié et inséré. Vous retrouvez ensuite la page d'enregistrement de pas.

* Pour annuler l'opération, appuyez sur CURSOR [◀][▶]; vous retrouvez la page d'édition d'arrangement.

Effacer des pas

Cette opération efface le pas actuellement sélectionné. Les pas suivants sont déplacés pour combler le vide laissé par le pas effacé.



1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [ARRANGE] (le bouton s'allume).
[ARRANGE] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

2 Appuyez sur [RHYTHM EDIT].
La page d'édition d'arrangement apparaît.

3 Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur "STEP" et appuyez sur [ENTER].
La page d'enregistrement de pas de l'arrangement apparaît.

4 Utilisez les boutons CURSOR [◀][▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir le pas à effacer.

```
01:001 P001 4/4
*[INSERT]ERASE]
```

5 Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur "ERASE" et appuyez sur [ENTER].
"Erase!" apparaît à l'écran puis vous retrouvez la page d'enregistrement de pas.

* Il est impossible d'effacer le pas 1.

Pour annuler l'opération, appuyez sur CURSOR [◀][▶]; vous retrouvez la page d'édition d'arrangement.

Nommer les arrangements

Vous pouvez attribuer un nom comptant jusqu'à huit caractères à l'arrangement.

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [ARRANGE].

[ARRANGE] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

- 2 Appuyez sur [RHYTHM EDIT].

La page d'édition d'arrangement apparaît.

- 3 Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir un arrangement de morceau (S01~05).

```
AR>S01:EMPTY001
[STEP] [KIT] [NAME]
```

- 4 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "NAME" et appuyez sur [ENTER].
La page d'édition du nom de l'arrangement apparaît.

```
AR>S01:EMPTY001
[STEP] [KIT] [NAME]
```



```
ARRNG NAME ODEFG
[EMPTY001] ↑
```

- 5 Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour changer les caractères.
Amenez le curseur sur une lettre et appuyez sur [ENTER] pour alterner entre majuscules et minuscules.

- 6 Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

"Keep power on!" apparaît à l'écran et le nouveau nom de l'arrangement est sauvegardé.

NOTE

Il est impossible de changer le nom des arrangements préprogrammés du BR-600.

Copier des arrangements

Pour créer un arrangement à partir d'un arrangement pré-programmé, copiez l'arrangement préprogrammé dans une mémoire d'arrangement de morceau puis changez-le comme bon vous semble.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [ARRANGE].

[ARRANGE] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

2 Appuyez sur [RHYTHM EDIT].

3 Utilisez CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir l'arrangement à copier.

4 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "COPY" et appuyez sur [ENTER].
La page "Copy Arrangement" apparaît.

```
AR>$01:EMPTY001
* [NAME] [COPY]*
```



```
ARRANGE COPY TO
$01:EMPTY001 [4]
```

5 Utilisez la molette TIME/VALUE pour choisir un arrangement de morceau (S01~S05).

6 Appuyez sur [ENTER].
Une demande de confirmation apparaît à l'écran.

```
COPY TO $01
Are you sure?
```

7 Appuyez à nouveau sur [ENTER].

"Keep power on!" apparaît à l'écran et la copie est effectuée.

8 Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

NOTE

Il est impossible de choisir un arrangement préprogrammé comme destination.

Effacer un arrangement

Cette opération efface le pas 2 et tous les pas suivants de l'arrangement sélectionné.

Le pas 1 ne peut pas être effacé: il est le pas réglé sur "Metro" (métronome).

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [ARRANGE].
[ARRANGE] et [RHYTHM ON/OFF] s'allument.

2 Appuyez sur [RHYTHM EDIT].

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "ERASE" et appuyez sur [ENTER].

```
AR>$01:EMPTY001
* [COPY] [ERASE]
```



```
ARRANGE ERASE
$01:EMPTY001 [4]
```

4 Choisissez un morceau avec la molette TIME/VALUE.

5 Appuyez sur [ENTER].
L'écran vous demande de confirmer l'effacement.

```
ERASE ARRNG $01
Are you sure?
```

6 Pour effacer l'arrangement, appuyez sur [ENTER].
Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].
* "Keep power on!" apparaît à l'écran et le contenu de l'arrangement est effacé.

7 Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

NOTE

Il est impossible d'effacer un arrangement préprogrammé.

MEMO

Section 5

USB

Avant d'utiliser l'USB (présentation)

Comment l'USB peut être utilisé

Le BR-600 est doté d'un port USB permettant de brancher directement le BR-600 à un ordinateur pour effectuer les opérations suivantes.

- Archiver les données du BR-600
- Sauvegarder des données de piste du BR-600 sous forme de fichiers WAV/AIFF (WAV/AIFF Export)
- Charger des fichiers WAV/AIFF pour les pistes du BR-600 (WAV/AIFF Import)
- Importer des fichiers SMF et créer des motifs
- Charger des sons de batterie à partir de fichiers WAV/AIFF

MEMO Qu'est-ce que l'USB?

Sigle de "Universal Serial Bus", l'USB est un type d'interface permettant de brancher divers périphériques à un ordinateur. Une connexion USB permet d'utiliser un même câble pour relier plusieurs dispositifs USB. De plus, ce protocole garantit une vitesse de transfert relativement élevée.

D'autre part, vous pouvez connecter et déconnecter des périphériques sans mettre l'ordinateur hors tension (certains appareils ne sont cependant reconnus qu'après une manipulation de votre part).



La prise USB du BR-600 ne permet pas de transfert en temps réel de données audio ou MIDI.

Systèmes d'exploitation compatibles

Windows

Windows Me / 2000 / XP

Macintosh

Mac OS 9.1.x / 9.2.x

Mac OS X

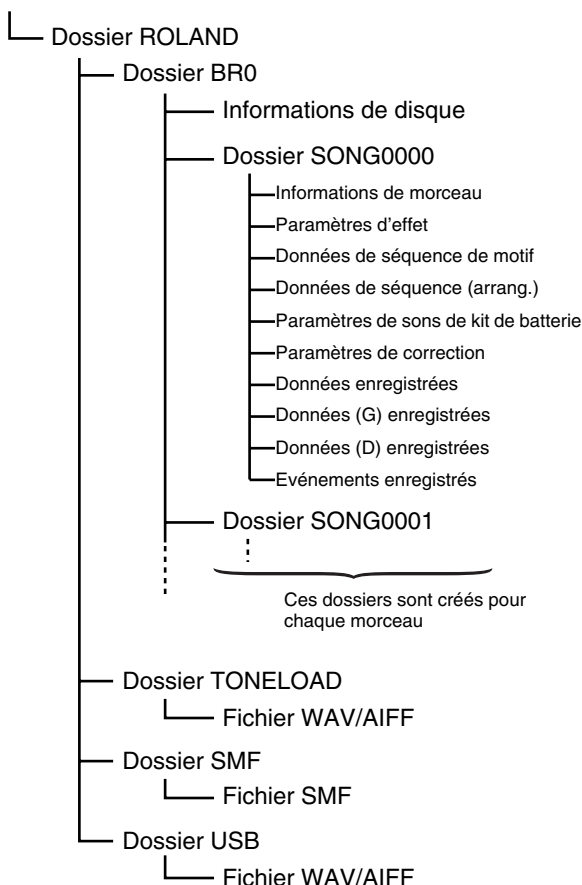
Pilote

Le BR-600 se sert du pilote (DRIVER) standard proposé par le système d'exploitation. Ce pilote est installé automatiquement lors de la première connexion via USB avec l'ordinateur.

Données sur carte de mémoire

Les dossiers et fichiers créés sont illustrés ci-dessous.

Dossier racine



Dossier ROLAND

La structure des fichiers et dossiers sur le BR-600 se présente comme suit.

Dossier BR0

Les données de morceau (données enregistrées, arrangements, motifs, kits de batterie, patches d'effets de morceau et informations de morceau) sont sauvegardées dans un dossier de morceau.

Dossier TONELOAD

Les fichiers WAV et AIFF chargés en tant que sons de batte-

rie sont sauvegardés ici (p. 172, 184).

Dossier SMF

Les fichiers SMF chargés en tant que motifs de morceau sont sauvegardés ici (p. 170, 182).

Dossier USB

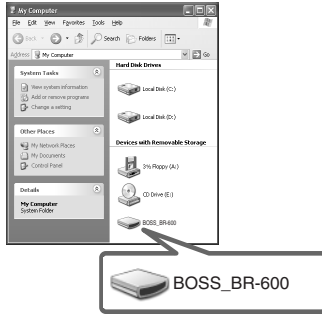
Les fichiers WAV et AIFF chargés sur les pistes du BR-600 ainsi que les fichiers WAV et AIFF sauvegardés sur ordinateur (données de piste converties en format WAV et AIFF) sont sauvegardés ici (p. 165, 168, 178, 180).

Les dossiers et fichiers créés sur cartes de mémoire sont affichés à l'écran de l'ordinateur.

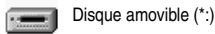
Quand vous effectuez une opération, l'icône "BOSS_BR-600" apparaît à l'écran de l'ordinateur.

* Certaines versions de Windows affichent éventuellement l'icône "Disque amovible (*:)"

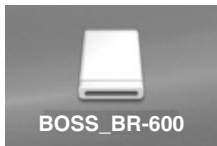
(Ex.) Windows XP



(Ex.) Windows 2000



(Ex.) Macintosh



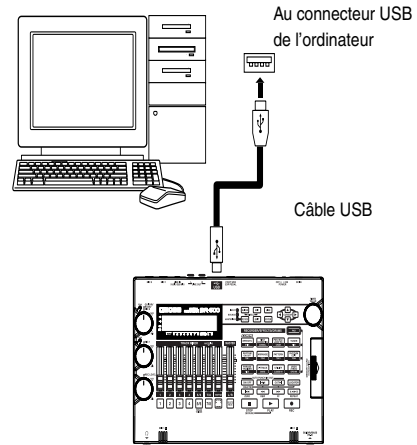
Cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600" ou "Disque amovible" ou sur l'icône "BOSS_BR-600" sur Macintosh pour afficher le dossier "ROLAND".

Ouvrez ce dossier pour afficher les dossiers "BR0", "TONELOAD", "SMF" et "USB".

Connexion à un ordinateur

Utilisez le câble USB pour brancher le BR-600 à l'ordinateur.

* Procurez-vous un câble USB chez votre revendeur informatique ou dans un autre espace spécialisé.



Remarques concernant l'USB

N'effectuez pas les opérations suivantes tant que le BR-600 est branché via USB.

Ces opérations peuvent en effet empêcher l'ordinateur d'accepter les données.

Les données d'une carte de mémoire peuvent également être endommagées.

N'effectuez jamais les actions suivantes:

- Débrancher le câble USB
- Ejecter la carte de mémoire
- Mettre l'ordinateur en veille, le redémarrer ou l'arrêter
- Mettre le BR-600 hors tension

Avec Windows XP/2000

Si vous travaillez sous Windows XP/2000, connectez-vous avec l'un des privilèges suivants:

- Administrateur ou tout autre utilisateur avec les mêmes privilèges qu'un administrateur
- Compte utilisateur dont le type correspond à celui de l'administrateur de l'ordinateur

Notez que la connexion USB ne peut pas être sevrée de manière définitive si vous ne disposez pas des privilèges spécifiés ci-dessus.

Consultez aussi l'administrateur de l'ordinateur que vous comptez utiliser.

Archiver des données du BR-600 sur ordinateur (Backup)

Quand une carte de mémoire est pleine ou si vous voulez conserver des données importantes sur ordinateur, effectuez un archivage. Nous vous conseillons d'effectuer des archivages réguliers pour minimiser le risque de perte de données en cas de corruption de la carte.

MEMO

Vous pouvez archiver les types de données suivants.

- Données enregistrées
- Réglages de mixage (Pan, égalisation, etc.)
- Patches d'effets d'insertion du morceau
- Patches Mastering Tool Kit
- Réglages Pitch Correction
- Arrangements/motifs rythmiques
- Boucle d'effet
- Accordeur
- Utilitaires (sauf le contraste de l'écran)

1 Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2 Vérifiez que l'enregistreur est arrêté, [PAD] éteint et appuyez sur [UTILITY].

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER]. La page "USB" apparaît.

4 Sélectionnez "BACKUP" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER]. La page "Idling" apparaît.

USB STORAGE [4]
Type: BACKUP



USB BACKUP
Idling...

* Vous ne pouvez pas effectuer l'opération suivante si la page

"Idling" n'apparaît pas. Voyez p. 212 pour savoir comment résoudre ce problème.

L'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") apparaît à l'écran de l'ordinateur.

Exemple:



BOSS_BR-600



Disque amovible (*)

5

Archivez les données.

- 1) Cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)").
- 2) Faites glisser le fichier "ROLAND" voulu sur le dossier de votre ordinateur.

USB BACKUP
Keep Power on!

Après l'archivage des données, la page "Idling" réapparaît.

6

Coupez la connexion avec votre ordinateur.

Avec Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") pour "Ejecter" le disque.

* Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit.

- 1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



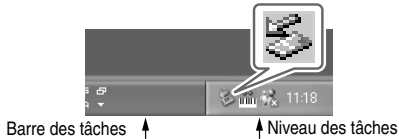
Barre des tâches ↑

Niveau des tâches ↑

- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

Avec Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible") pour "éjecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

- 7 Appuyez sur [EXIT].

La page "USB" réapparaît.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît.
Dans ce cas, une pression sur [ENTER] affiche la page "USB".

Disconnect USB
Are you sure?

- 8 Quand l'archivage des données est terminé, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page principale.
Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

Recharger des données archivées sur PC dans le BR-600 ("Récupérer")

NOTE

Quand le BR-600 récupère des données, ces dernières écrasent les données se trouvant sur la carte de mémoire.

- 1 Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.
- 2 Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].
- 3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].
La page "USB" apparaît.
- 4 Sélectionnez "BACKUP" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].
La page "Idling" apparaît.

USB STORAGE [4]
Type: BACKUP



USB BACKUP
Idling...

* Vous ne pouvez pas effectuer l'opération suivante si la page "Idling" n'apparaît pas. Voyez p. 212 pour savoir comment résoudre ce problème.

L'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") apparaît à l'écran de l'ordinateur.



5

Pour renvoyer des données archivées sur ordinateur dans le BR-600, faites glisser le dossier "ROLAND" sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible") (vous écrasez ainsi les données qui s'y trouvent).

USB BACKUP
Keep Power on!

Après la récupération des données, la page "Idling" réapparaît.

NOTE

- Pendant la récupération, vous rencontrerez peut-être des messages vous demandant si certains fichiers peuvent être écrasés. Choisissez chaque fois "YES". Choisir une seule fois "NO" suffit pour rendre la récupération incomplète, ce qui peut provoquer des dysfonctionnements du BR-600.
- Quand le BR-600 récupère des données, ces dernières écrasent les données se trouvant sur la carte de mémoire.

6

Coupez la connexion avec votre ordinateur.

Avec Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") pour "Ejecter" le disque.

* Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit.

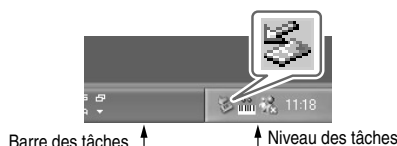
- 1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

Avec Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") pour "Ejecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

7

Appuyez sur [EXIT].

La page "USB" réapparaît.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît.

Dans ce cas, une pression sur [ENTER] affiche la page "USB".

Disconnect USB
Are you sure?

8

Quand l'archivage des données est terminé, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

Sauvegarder des données de piste du BR-600 en format WAV/AIFF (WAV/AIFF Export)

Les données des pistes du BR-600 peuvent être converties en fichiers WAV ou AIFF et sauvegardées sur votre ordinateur.

Vous pourriez vous servir de cette fonction pour exporter le mixage final sous forme de fichier WAV ou AIFF afin de graver des CD audio sur votre ordinateur ou d'utiliser les données dans d'autres logiciels.

1 Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2 Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

3 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].
La page "USB" apparaît.

4 Sélectionnez "EXPORT" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].

USB STORAGE [4]
Type: EXPOR



SELECT EXP TYPE
[WAV] [AIFF]

5 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour sélectionner le format de fichier puis appuyez sur [ENTER].

WAV : Format audio principalement utilisé sous Windows.

AIFF : Format audio principalement utilisé sur Macintosh.

6 Utilisez CURSOR [◀|▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste "V" à exporter.

Sauvegarde en mono

EXPORT [4]
From Tr 1V1

Sauvegarde en stéréo

* Choisissez une paire de pistes 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8.

EXPORT [4]
From Tr 12V1

7 Appuyez sur [ENTER].

La conversion du fichier WAV ou AIFF commence.
Les noms de fichiers sont convertis de la façon suivante.

(Mono)	(Stéréo)
Track 1, V-Track 1	Track 1/2, V-Track 1
TR01___.1.WAV ou	TR0102_.1.WAV ou
TR01___.1.AIF	TR0102_.1.AIF

Track 1, V-Track 2	Track 1/2, V-Track 2
TR01___.2.WAV ou	TR0102_.2.WAV ou
TR01___.2.AIF	TR0102_.2.AIF

Track 6, V-Track 7	Track 7/8, V-Track 7
TR06___.7.WAV ou	TR0708_.7.WAV ou
TR06___.7.AIF	TR0708_.7.AIF

Track 6, V-Track 8	Track 7/8, V-Track 8
TR06___.8.WAV ou	TR0708_.8.WAV ou
TR06___.8.AIF	TR0708_.8.AIF

* La conversion de morceaux prend environ le même temps (deux fois plus en stéréo) que la reproduction du morceau.

Quand la conversion est terminée, l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible") apparaît à l'écran de l'ordinateur.



BOSS_BR-600



Disque amovible (*)

8 Exporter le fichier WAV ou AIFF sur ordinateur

- 1) Cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)").
- 2) Faites glisser le fichier WAV ou AIFF se trouvant dans le dossier "USB" du dossier "ROLAND" sur le dossier de votre ordinateur.

USB EXPORT
Keep power on!

Après l'exportation des données, la page "Idling" réapparaît.

9

Coupez la connexion avec votre ordinateur.

Avec Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible") pour "éjecter" le disque.

* Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit.

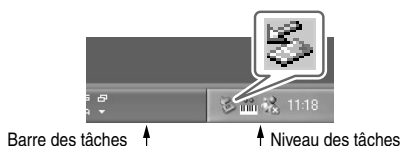
- 1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

Avec Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") pour "Ejecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le

matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

10

Appuyez sur [EXIT].

La page de sélection de format de fichier réapparaît.

Le contenu du dossier "USB" est automatiquement effacé quand le bouton [EXIT] est actionné.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît.

Dans ce cas, appuyez sur [ENTER] pour retourner à la page de sélection de format de fichier.

Disconnect USB
Are you sure?

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

11

Répétez les étapes 4~9 autant de fois que nécessaire.

12

Après avoir exporté tous les fichiers WAV ou AIFF voulus, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

■ Résoudre les problèmes de mémoire lors de l'exportation WAV/AIFF

Pour exporter des fichiers WAV ou AIFF, les cartes de mémoire doivent avoir assez de place pour contenir les fichiers. Si la mémoire résiduelle est insuffisante, le message "Card Full!" apparaît; vous pouvez alors procéder de deux manières pour résoudre le problème.

1. Supprimer des données superflues de la carte de mémoire

- 1** Archivez les données sur la carte (voyez p. 162).
- 2** Effacez des morceaux superflus (voyez p. 84).
- 3** Effacez aussi les données de pistes ne faisant pas partie des pistes à exporter (voyez p. 80).
- 4** Effectuez une optimisation (voyez p. 85).
- 5** Effacez les données.
- 6** Récupérer les données (voyez p. 163).

2. Utiliser une carte de mémoire haute capacité

Pour en savoir plus sur les cartes de mémoire (Compact-Flash) acceptées par le BR-600, voyez la feuille distincte "About Memory Cards".

- 1** Archivez les données sur la carte (voyez p. 162).
- 2** Insérez la carte de mémoire haute capacité dans le BR-600, puis initialisez la carte (voyez p. 197).
- 3** Récupérer les données (voyez p. 163).

Charger des fichiers WAV/AIFF sur les pistes du BR-600 (WAV/AIFF Import)

Vous pouvez importer des fichiers WAV ou AIFF créés avec un logiciel audio pour les utiliser au sein d'un morceau du BR-600.

NOTE

- Vous pouvez importer des formes d'onde ayant les formats suivants. Les formes d'onde d'autres formats ne peuvent pas être importées.
 - Format WAV ou AIFF
 - Mono ou stéréo
 - 8 bits ou 16 bits
 - Fréquence d'échantillonnage: 44.1kHz
- Il n'est pas possible de charger des fichiers WAV ou AIFF comprimés.
- Les fichiers de formes d'onde à charger doivent avoir une durée minimale d'une seconde.
- Les repères de boucle des fichiers AIFF sont ignorés.
- Les noms de fichiers WAV doivent contenir l'extension "WAV", les noms de fichiers AIFF doivent se terminer en "AIF".
- Si l'appareil est en mode Arrangement au moment de l'importation, celle-ci se fait selon le timing du mode Arrangement. Si l'appareil est en mode Pattern au moment de l'importation, celle-ci se fait selon le timing du mode Pattern.

1 Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2 Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

3 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].

La page "USB" apparaît.

4 Sélectionnez "IMPORT" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].

USB STORAGE [4]
Type: IMPORT



IMPORT [4]
To Tr 1V1

5 Sélectionnez la piste et la piste virtuelle devant accueillir les données avec les boutons CURSOR [◀|▶] et la molette TIME/VALUE puis appuyez sur [ENTER].

Chargement pour une piste mono

IMPORT [4]
To Tr 1V1

Chargement pour une piste stéréo

* Choisissez une paire de pistes 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8.

IMPORT [4]
To Tr 12V1

6 Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour spécifier la mesure ou la position de la piste où les données importées doivent débiter et appuyez sur [ENTER].

S001-1 [4]
00:00:00-00.0

L'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)" apparaît à l'écran de l'ordinateur.



BOSS_BR-600



Disque amovible (*:)

7

Choisissez les fichiers WAV ou AIFF à importer.

- 1) Cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)")
- 2) Faites glisser le fichier WAV ou AIFF sur le dossier "USB" se trouvant dans le dossier "ROLAND".

* Vous pouvez importer un fichier par opération. Ne déposez jamais plusieurs fichiers dans ce dossier.

USB IMPORT
Keep Power on!

Après la copie des données, la page "Idling" réapparaît.

8

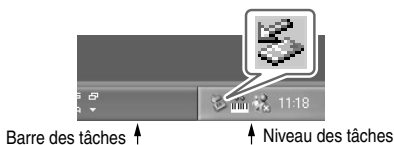
Coupez la connexion avec votre ordinateur.

Avec Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") pour "Ejecter" le disque.

* Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit.

- 1) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

Avec Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") pour "Ejecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

9

Appuyez sur [EXIT].

Le fichier WAV ou AIFF est importé.

Le contenu du dossier "USB" est automatiquement effacé après l'importation.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît. Dans ce cas, une pression sur [ENTER] importe le fichier WAV ou AIFF.

Disconnect USB
Are you sure?

Après l'importation, vous retrouvez la page de sélection de la piste/piste virtuelle source pour l'importation.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

10

Répétez les étapes 4-9 autant de fois que nécessaire.

11

Quand vous avez fini d'importer des fichiers WAV ou AIFF, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

Importer des fichiers SMF et créer des motifs

Vous pouvez importer des fichiers Standard MIDI (SMF) conservés sur carte de mémoire comme motifs de morceau. Vous pouvez facilement agrandir votre collection de motifs de morceau en créant des fichiers SMF sur un ordinateur ou autre appareil et en les copiant sur carte de mémoire.

NOTE

- Vous ne pouvez pas importer des fichiers SMF de plus de 999 mesures.
- Ajoutez l'extension "MID" aux SMF importés.
- Utilisez des noms de fichiers de huit caractères alphanumériques.

1 Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2 Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER]. La page "USB" apparaît.

4 Sélectionnez "BACKUP" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER]. La page "Idling" apparaît.

USB STORAGE [4]
Type: BACKUP



USB BACKUP
Idling...

* Vous ne pouvez pas effectuer l'opération suivante si la page "Idling" n'apparaît pas. Voyez p. 212 pour savoir comment résoudre ce problème.

L'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)" apparaît à l'écran de l'ordinateur.



BOSS_BR-600



Disque amovible (*:)

5 Copiez le SMF.

- 1) Cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)").
- 2) Faites glisser le fichier SMF à importer sur le dossier "SMF" se trouvant dans le dossier "ROLAND".

USB BACKUP
Keep Power on!

Après la copie du SMF, la page "Idling" réapparaît.

6 Coupez la connexion avec votre ordinateur.

Avec Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)") pour "Ejecter" le disque.

* Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit.

- 1) Cliquez sur l'icône du  niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



Barre des tâches ↑

↑ Niveau des tâches

- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

Avec Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)") pour "Ejecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône du  niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



Barre des tâches ↑

↑ Niveau des tâches

- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue “Le matériel peut être retiré en toute sécurité” qui apparaît alors.

7

Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît.

Dans ce cas, une pression sur [ENTER] puis sur [EXIT] affiche la page principale.

Disconnect USB
Are you sure?

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

8

Appuyez sur le bouton [PATTERN] pour qu'il s'allume.

PATTERN
PT>\$001:EMPTY001

9

Appuyez sur [RHYTHM EDIT].

10

Appuyez sur [CURSOR] pour amener le curseur sur “SMF” et appuyez sur [ENTER].

Les nom des fichiers SMF de la carte de mémoire apparaissent à l'écran.

PT>\$001:EMPTY001
P] [KIT] [SME]



SELECT SMF [4]
01: INTRO .MID

11

Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le fichier SMF à importer puis appuyez sur [ENTER].

12

Choisissez le numéro du motif de morceau de destination avec la molette TIME/VALUE puis appuyez sur [ENTER].

IMPORT TO
\$001:EMPTY001[4]

Les données sont importées.

* Durant la mise à jour, le message “Keep power on!” (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

NOTE

Avec certains fichiers SMF, l'importation du fichier peut prendre un temps considérable.

MEMO

Durant l'importation de fichiers SMF compatibles GM/GS/XG, le canal MIDI 10 est généralement réservé au rythme. C'est pourquoi le BR-600 n'importe que les données du canal MIDI 10. Les données des autres canaux sont ignorées.

Charger des sons de batterie à partir de fichiers WAV/AIFF (Tone Load)

Vous pouvez importer des fichiers WAV et AIFF sur ordinateur et les charger sous forme de sons de batterie (TONE LOAD).

NOTE

- Vous pouvez importer des formes d'onde ayant les formats suivants. Les formes d'onde d'autres formats ne peuvent pas être importées.
 - Format WAV ou AIFF
 - Mono ou stéréo
 - 8 bits ou 16 bits
 - Fréquence d'échantillonnage: 44.1kHz
- Il n'est pas possible de charger des fichiers WAV ou AIFF comprimés.
- Les données de forme d'onde doivent avoir une durée minimale de 100ms.
- Les repères de boucle des fichiers AIFF sont ignorés.
- Les noms de fichiers WAV doivent contenir l'extension "WAV", les noms de fichiers AIFF doivent se terminer en "AIF".
- Vous pouvez charger des sons de batterie allant jusqu'à 13 secondes pour un seul kit de batterie.

Exemple:

Grosse caisse: 3 secondes, caisse claire: 3 secondes, cymbale crash: 7 secondes
→ Total: 13 secondes

- Les fichiers stéréo WAV et AIFF importés avec Tone Load sont chargés comme sons "mono": les signaux gauche et droit sont mélangés.

1

Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2

Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

3

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].

La page "USB" apparaît.

4

Sélectionnez "BACKUP" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].

La page "Idling" apparaît.

USB STORAGE [4]
Type: BACKUP



USB BACKUP
Idling...

* Vous ne pouvez pas effectuer l'opération suivante si la page "Idling" n'apparaît pas. Voyez p. 212 pour savoir comment résoudre ce problème.

L'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)") apparaît à l'écran de l'ordinateur.



BOSS_BR-600



Disque amovible (*:)

5

Importez le fichier WAV ou AIFF.

- 1) Cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)").
- 2) Faites glisser le fichier WAV ou AIFF sur le dossier "TONELOAD" se trouvant dans le dossier "ROLAND".

USB BACKUP
Keep Power on!

Après l'importation du fichier WAV ou AIFF, la page "Idling" réapparaît.

- 6** Coupez la connexion avec votre ordinateur.

Avec Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") pour "Ejecter" le disque.

* Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit.

- 1) Cliquez sur l'icône du  niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

Avec Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") pour "Ejecter" le disque.

- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

- 7** Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît. Dans ce cas, une pression sur [ENTER] puis sur [EXIT] affiche la page principale.

Disconnect USB
Are you sure?

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

- 8** Appuyez sur [UTILITY].

- 9** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TONE" et appuyez sur [ENTER].

UTIL TONE LOAD
[4] [USB] [TONE] ▶



TONE LOAD
[TRACK] [CARD] ▶

- 10** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "CARD" et appuyez sur [ENTER].

Les nom des fichiers WAV et AIFF de la carte de mémoire apparaissent à l'écran.

* Les fichiers WAV sont indiqués par le symbole ".W"; ".A" indique les fichiers AIFF.

SELECT FILE[PW]
01:808KICK .W[4]

11

Appuyez sur TIME/VALUE pour afficher WAV ou AIFF puis sur [ENTER].

MEMO

Vous pouvez écouter les sons du fichier WAV ou AIFF en amenant le curseur sur "PVW" (Preview) et en appuyant sur [ENTER].

12

Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le kit de batterie de morceau de destination.

S1~5: Kit de batterie de morceau (Song) 1~5

```
SELECT TARGT KIT
$1: Songkit1  [4]
```

13

Choisissez le numéro du son de batterie de destination avec la molette TIME/VALUE puis appuyez sur [ENTER].

Les données sont chargées.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

```
SELEC TARGT TONE
$1:          KICK [4]
```

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

NOTE

Les fichiers WAV et AIFF du dossier TONELOAD ne sont pas effacés après cette opération. Si vous n'avez plus besoin de ces fichiers, branchez le BR-600 à l'ordinateur par USB et effacez les fichiers avec l'ordinateur. Les morceaux conservés consomment évidemment de la mémoire sur la carte.

Utiliser les données du BR-900CD/BR-864/BR-532

Vous pouvez utiliser le BR-600 pour reproduire des données du BR-900CD, BR-864 ou du BR-532.

* Veuillez d'abord à archiver le dossier "ROLAND" du BR-900CD/BR-864/BR-532 sur ordinateur.

1

Initialisez la carte de mémoire sur le BR-600 (p. 197).

2

Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

3

Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

4

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].

La page "USB" apparaît.

5

Sélectionnez "BACKUP" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].

La page "Idling" apparaît.

```
USB STORAGE [4]
Type: BACKUP
```



```
USB BACKUP
Idling...
```

* Vous ne pouvez pas effectuer l'opération suivante si la page "Idling" n'apparaît pas. Voyez p. 212 pour savoir comment résoudre ce problème.

L'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*)") apparaît à l'écran de l'ordinateur.



BOSS_BR-600



Disque amovible (*)

6

Effacez le dossier "ROLAND" du BR-600.

- 1) Cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)") et effacez le dossier "ROLAND".

7

Faites glisser le dossier "ROLAND" du BR-900CD/BR-864/BR-532 archivé au préalable sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)").

USB BACKUP
Keep power on!

Après l'archivage des données, la page "Idling" réapparaît.

8

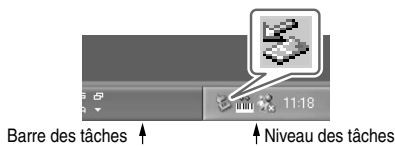
Coupez la connexion avec votre ordinateur.

Avec Windows XP

Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)") pour "Ejecter" le disque.

* Si vous ne parvenez pas à faire disparaître le disque, procédez comme suit.

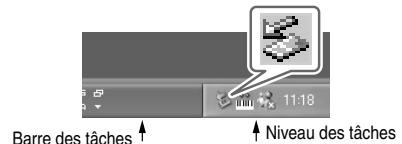
- 1) Cliquez sur l'icône du  niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 2) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

Avec Windows 2000/Me

- 1) Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible (*:)") pour "éjecter" le disque.
- 2) Cliquez sur l'icône  du niveau des tâches et ensuite sur le message "Arrêter le lecteur USB" qui y apparaît.



- 3) Cliquez sur [OK] dans la boîte de dialogue "Le matériel peut être retiré en toute sécurité" qui apparaît alors.

9

Appuyez sur [EXIT].

La page "USB" réapparaît.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît. Dans ce cas, une pression sur [ENTER] affiche la page "USB".

Disconnect USB
Are you sure?

10

Quand l'archivage des données est terminé, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

Archiver des données du BR-600 sur ordinateur (Backup)

Quand une carte de mémoire est pleine ou si vous voulez conserver des données importantes sur ordinateur, effectuez un archivage. Nous vous conseillons d'effectuer des archivages réguliers pour minimiser le risque de perdre des données en cas de corruption de la carte.

MEMO

Vous pouvez archiver les types de données suivants.

- Données enregistrées
- Réglages de mixage (Pan, égalisation, etc.)
- Patches d'effets d'insertion du morceau
- Patches Mastering Tool Kit
- Réglages Pitch Correction
- Arrangements/motifs rythmiques
- Boucle d'effet
- Accordeur
- Utilitaires (sauf le contraste de l'écran)

1 Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2 Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].
La page "USB" apparaît.

4 Sélectionnez "BACKUP" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].
La page "Idling" apparaît.

USB STORAGE [4]
Type: BACKUP

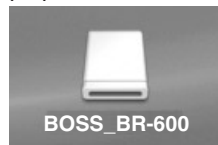


USB BACKUP
Idling...

* Vous ne pouvez pas effectuer l'opération suivante si la page "Idling" n'apparaît pas. Voyez p. 212 pour savoir comment résoudre ce problème.

L'icône "BOSS_BR-600" apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Ex.)



5 Archivez les données.

- 1) Double-cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600".
- 2) Faites glisser le fichier ROLAND voulu sur le dossier de votre ordinateur.

USB BACKUP
Keep Power on!

Après l'archivage des données, la page "Idling" réapparaît.

6 Coupez la connexion avec votre ordinateur.

- 1) Glissez l'icône "BOSS_BR-600" dans la corbeille.

7 Appuyez sur [EXIT].
La page "USB" réapparaît.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît. Dans ce cas, une pression sur [ENTER] affiche la page "USB".

Disconnect USB
Are you sure?

8 Quand l'archivage des données est terminé, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

Recharger des données archivées sur PC dans le BR-600 ("Récupération")

NOTE

Quand le BR-600 récupère des données, ces dernières écrasent les données se trouvant sur la carte de

1 Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2 Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].
La page "USB" apparaît.

4 Sélectionnez "BACKUP" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].
La page "Idling" apparaît.

USB STORAGE [4]
Type: BACKUP

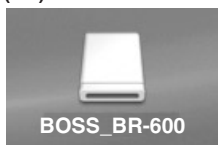


USB BACKUP
Idling...

* Vous ne pouvez pas effectuer l'opération suivante si la page "Idling" n'apparaît pas. Voyez p. 212 pour savoir comment résoudre ce problème.

L'icône "BOSS_BR-600" apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Ex.)



5 Pour renvoyer des données archivées sur ordinateur au BR-600, faites glisser le dossier "ROLAND" sur l'icône "BOSS_BR-600" (vous écrasez ainsi les données qui s'y trouvent).

USB BACKUP
Keep Power on!

Après la récupération des données, la page "Idling" réapparaît.

NOTE

- Pendant la récupération, vous rencontrerez peut-être des messages vous demandant si certains fichiers peuvent être écrasés. Choisissez chaque fois "YES". Choisir une seule fois "NO" suffit pour rendre la récupération incomplète, ce qui peut provoquer des dysfonctionnements du BR-600.
- Quand le BR-600 récupère des données, ces dernières écrasent les données se trouvant sur la carte de mémoire.

6 Coupez la connexion avec votre ordinateur.

1) Glissez l'icône "BOSS_BR-600" dans la corbeille.

7 Appuyez sur [EXIT].
La page "USB" réapparaît.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît. Dans ce cas, une pression sur [ENTER] affiche la page "USB".

Disconnect USB
Are you sure?

8 Quand l'archivage des données est terminé, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

Sauvegarder des données de piste du BR-600 en format WAV/AIFF (WAV/AIFF Export)

Les données des pistes du BR-600 peuvent être converties en fichiers WAV ou AIFF et sauvegardées sur votre ordinateur.

Vous pourriez vous servir de cette fonction pour exporter le mixage final sous forme de fichier WAV ou AIFF afin de graver des CD audio sur votre ordinateur ou d'utiliser les données dans d'autres logiciels.

1 Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2 Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

3 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].
La page "USB" apparaît.

4 Sélectionnez "EXPORT" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].

```

USB STORAGE [4]
Type: EXPOR
    
```



```

SELECT EXP TYPE
[WAV] [AIFF]
    
```

5 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour sélectionner le format de fichier puis appuyez sur [ENTER].

WAV: Format audio principalement utilisé sous Windows.

AIFF: Format audio principalement utilisé sur Macintosh.

6 Utilisez CURSOR [◀|▶] et la molette TIME/VALUE pour choisir la piste/piste "V" à exporter.

Sauvegarde en mono

```

EXPORT [4]
From Tr 1V1
    
```

Sauvegarde en stéréo

* Choisissez une paire de pistes 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8.

```

EXPORT [4]
From Tr 12V1
    
```

7 Appuyez sur [ENTER].

La conversion du fichier WAV ou AIFF commence. Les noms de fichiers sont convertis de la façon suivante.

(Mono)	(Stéréo)
Track 1, V-Track 1	Track 1/2, V-Track 1
TR01__1.WAV ou	TR0102_1.WAV ou
TR01__1.AIF	TR0102_1.AIF

Track 1, V-Track 2	Track 1/2, V-Track 2
TR01__2.WAV ou	TR0102_2.WAV ou
TR01__2.AIF	TR0102_2.AIF

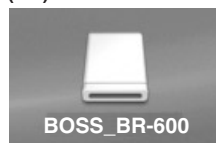
Track 6, V-Track 7	Track 7/8, V-Track 7
TR06__7.WAV ou	TR0708_7.WAV ou
TR06__7.AIF	TR0708_7.AIF

Track 6, V-Track 8	Track 7/8, V-Track 8
TR06__8.WAV ou	TR0708_8.WAV ou
TR06__8.AIF	TR0708_8.AIF

* La conversion de morceaux prend environ le même temps (deux fois plus en stéréo) que la reproduction du morceau.

Quand la conversion est terminée, l'icône "BOSS_BR-600" (ou "Disque amovible") apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Ex.)



8

Exporter le fichier WAV ou AIFF sur ordinateur

- 1) Double-cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600".
- 2) Faites glisser le fichier WAV ou AIFF se trouvant dans le dossier "USB" du dossier "ROLAND" sur le dossier de votre ordinateur.



Après l'exportation des données, la page "Idling" réapparaît.

9

Coupez la connexion avec votre ordinateur.

- 1) Glissez l'icône "BOSS_BR-600" dans la corbeille.

10

Appuyez sur [EXIT].

La page de sélection de format de fichier réapparaît. Le contenu du dossier "USB" est automatiquement effacé quand le bouton [EXIT] est actionné.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît. Dans ce cas, appuyez sur [ENTER] pour retourner à la page de sélection de format de fichier.



Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

11

Répétez les étapes 4~9 autant de fois que nécessaire.

12

Après avoir exporté tous les fichiers WAV ou AIFF voulus, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

■ Résoudre les problèmes de mémoire lors de l'exportation WAV/AIFF

Pour exporter des fichiers WAV ou AIFF, les cartes de mémoire doivent avoir assez de place pour contenir les fichiers. Si la mémoire résiduelle est insuffisante, le message "Card Full!" apparaît; vous pouvez alors procéder de deux manières pour résoudre le problème.

1. Supprimez des données superflues de la carte de mémoire

1

Archivez les données sur la carte (voyez p. 176).

2

Effacez des morceaux superflus (voyez p. 84).

3

Effacez aussi les données de pistes ne faisant pas partie des pistes à exporter (voyez p. 80).

4

Effectuez une optimisation (voyez p. 85).

5

Effacez les données.

6

Récupérer les données (voyez p. 177).

2. Utiliser une carte de mémoire haute capacité

Pour en savoir plus sur les cartes de mémoire (Compact-Flash) acceptées par le BR-600, voyez la feuille distincte "About Memory Cards".

1

Archivez les données sur la carte (voyez p. 176).

2

Insérez la carte de mémoire haute capacité dans le BR-600, puis initialisez la carte (voyez p. 197).

3

Récupérez les données (voyez p. 177).

Charger des fichiers WAV/AIFF sur les pistes du BR-600 (WAV/AIFF Import)

Vous pouvez importer des fichiers WAV ou AIFF créés avec un logiciel audio pour les utiliser au sein d'un morceau du BR-600.

NOTE

- Vous pouvez importer des formes d'onde ayant les formats suivants. Les formes d'onde d'autres formats ne peuvent pas être importées.
 - Format WAV ou AIFF
 - Mono ou stéréo
 - 8 bits ou 16 bits
 - Fréquence d'échantillonnage: 44.1 kHz
- Il n'est pas possible de charger des fichiers WAV ou AIFF comprimés.
- Les fichiers de formes d'onde à charger doivent avoir une durée minimale d'une seconde.
- Les repères de boucle des fichiers AIFF sont ignorés.
- Les noms de fichiers WAV doivent contenir l'extension "WAV", les noms de fichiers AIFF doivent se terminer en "AIF".
- Si l'appareil est en mode Arrangement au moment de l'importation, celle-ci se fait selon le timing du mode Arrangement. Si l'appareil est en mode Pattern au moment de l'importation, celle-ci se fait selon le timing du mode Pattern.

1

Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2

Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

3

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].

La page "USB" apparaît.

4

Sélectionnez "IMPORT" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].

```

USB STORAGE  [4]
Type: IMPORT
    
```



```

IMPORT  [4]
To Tr 1U1
    
```

5

Sélectionnez la piste et la piste virtuelle devant accueillir les données avec les boutons CURSOR [◀] [▶] et la molette TIME/VALUE puis appuyez sur [ENTER].

Chargement pour une piste mono

```

IMPORT  [4]
To Tr 1U1
    
```

Chargement pour une piste stéréo

* Choisissez une paire de pistes 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8.

```

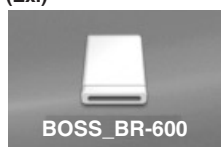
IMPORT  [4]
To Tr12U1
    
```

- 6** Utilisez les boutons [CURSOR] et la molette TIME/VALUE pour spécifier la mesure ou la position de la piste où les données importées doivent débiter et appuyez sur [ENTER].

```
5001-1      [4]
00:00:00-00.0
```

L'icône "BOSS_BR-600" apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Ex.)



- 7** Choisissez les fichiers WAV ou AIFF à importer.

- 1) Double-cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600".
- 2) Faites glisser le fichier WAV ou AIFF sur le dossier "USB" se trouvant dans le dossier "ROLAND".

* Vous pouvez importer un fichier par opération. Ne déposez jamais plusieurs fichiers dans ce dossier.

```
USB IMPORT
Keep Power on!
```

Après la copie des données, la page "Idling" réapparaît.

- 8** Coupez la connexion avec votre ordinateur.
- 1) Glissez l'icône "BOSS_BR-600" dans la corbeille.

- 9** Appuyez sur [EXIT].

Le fichier WAV ou AIFF est importé.

Le contenu du dossier "USB" est automatiquement effacé après l'importation.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît. Dans ce cas, une pression sur [ENTER] importe le fichier WAV ou AIFF.

```
Disconnect USB
Are you sure?
```

Après l'importation, vous retrouvez la page de sélection de la piste/piste virtuelle source pour l'importation.

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

- 10** Répétez les étapes 4-9 autant de fois que nécessaire.

- 11** Quand vous avez fini d'importer des fichiers WAV ou AIFF, appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

Importer des fichiers SMF et créer des motifs

Vous pouvez importer des fichiers Standard MIDI (SMF) conservés sur carte de mémoire comme motifs de morceau.

Vous pouvez facilement agrandir votre collection de motifs de morceau en créant des fichiers SMF sur un ordinateur ou autre appareil et en les copiant sur carte de mémoire.

NOTE

- Vous ne pouvez pas importer des fichiers SMF de plus de 999 mesures.
- Ajoutez l'extension "MID" aux SMF importés.
- Utilisez des noms de fichiers de huit caractères alphanumériques.

1 Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2 Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

3 Appuyez sur CURSOR [◀|▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].
La page "USB" apparaît.

4 Sélectionnez "BACKUP" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].
La page "Idling" apparaît.

```
USB STORAGE [4]
Type: BACKUP
```

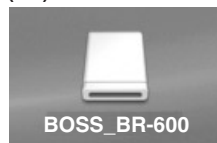


```
USB BACKUP
Idling...
```

* Vous ne pouvez pas effectuer l'opération suivante si la page "Idling" n'apparaît pas. Voyez p. 212 pour savoir comment résoudre ce problème.

L'icône "BOSS_BR-600" apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Ex.)



5 Copiez le SMF.

- 1) Double-cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600".
- 2) Faites glisser le fichier SMF à importer sur le dossier "SMF" se trouvant dans le dossier "ROLAND".

```
USB BACKUP
Keep Power on!
```

Après la copie du SMF, la page "Idling" réapparaît.

6 Coupez la connexion avec votre ordinateur.
Glissez l'icône "BOSS_BR-600" dans la corbeille.

7 Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît.

Dans ce cas, une pression sur [ENTER] puis sur [EXIT] affiche la page principale.

```
Disconnect USB
Are you sure?
```

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

8 Appuyez sur le bouton [PATTERN] pour qu'il s'allume.

```
PATTERN
PT>$001:EMPTY001
```

9 Appuyez sur [RHYTHM EDIT].

10

Appuyez sur [CURSOR] pour amener le curseur sur "SMF" et appuyez sur [ENTER].

Les nom des fichiers SMF de la carte de mémoire apparaissent à l'écran.

```
PT>$001:EMPTY001
[P] [KIT] [SME]
```



```
SELECT SMF [4]
01: INTRO .MID
```

11

Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le fichier SMF à importer puis appuyez sur [ENTER].

12

Choisissez le numéro du motif de morceau de destination avec la molette TIME/VALUE puis appuyez sur [ENTER].

```
IMPORT TO
$001:EMPTY001[4]
```

Les données sont importées.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.



Avec certains fichiers SMF, l'importation du fichier peut prendre un temps considérable.



Durant l'importation de fichiers SMF compatibles GM/GS/XG, le canal MIDI 10 est généralement réservé au rythme. C'est pourquoi le BR-600 n'importe que les données du canal MIDI 10. Les données des autres canaux sont ignorées.

Charger des sons de batterie à partir de fichiers WAV/AIFF (Tone Load)

Vous pouvez importer des fichiers WAV et AIFF sur ordinateur et les charger sous forme de sons de batterie (TONE LOAD).

NOTE

- Vous pouvez importer des formes d'onde ayant les formats suivants. Les formes d'onde d'autres formats ne peuvent pas être importées.
 - Format WAV ou AIFF
 - Mono ou stéréo
 - 8 bits ou 16 bits
 - Fréquence d'échantillonnage: 44.1 kHz
- Il n'est pas possible de charger des fichiers WAV ou AIFF comprimés.
- Les données de forme d'onde doivent avoir une durée minimale de 100ms.
- Les repères de boucle des fichiers AIFF sont ignorés.
- Les noms de fichiers WAV doivent contenir l'extension "WAV", les noms de fichiers AIFF doivent se terminer en "AIF".
- Vous pouvez charger des sons de batterie allant jusqu'à 13 secondes pour un seul kit de batterie.

Exemple:

Grosse caisse: 3 secondes, caisse claire: 3 secondes, cymbale crash: 7 secondes

→ Total: 13 secondes

- Les fichiers stéréo WAV et AIFF importés avec Tone Load sont chargés comme sons "mono": les signaux gauche et droit sont mélangés.

1

Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

2

Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

3

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].

La page "USB" apparaît.

4

Sélectionnez "BACKUP" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].

La page "Idling" apparaît.

USB STORAGE [4]
Type: BACKUP

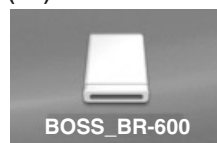


USB BACKUP
Idling...

* Vous ne pouvez pas effectuer l'opération suivante si la page "Idling" n'apparaît pas. Voyez p. 212 pour savoir comment résoudre ce problème.

L'icône "BOSS_BR-600" apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Ex.)



5

Importez le fichier WAV ou AIFF.

- 1) Cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600".
- 2) Faites glisser le fichier WAV ou AIFF sur le dossier "TONELOAD" se trouvant dans le dossier "ROLAND".

USB BACKUP
Keep Power on!

Après l'importation du fichier WAV ou AIFF, la page "Idling" réapparaît.

- 6** Coupez la connexion avec votre ordinateur.
1) Glissez l'icône "BOSS_BR-600" dans la corbeille.

- 7** Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît.
Dans ce cas, une pression sur [ENTER] puis sur [EXIT] affiche la page principale.

```
Disconnect USB
Are you sure?
```

Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

- 8** Appuyez sur [UTILITY].

- 9** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "TONE" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL    TONE  LOAD
*1 [USB] [TONE]*
```



```
TONE  LOAD
[TRACK] [CARD]*
```

- 10** Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "CARD" et appuyez sur [ENTER].

Les nom des fichiers WAV et AIFF de la carte de mémoire apparaissent à l'écran.

* Les fichiers WAV sont indiqués par le symbole ".W"; ".A" indique les fichiers AIFF.

```
SELECT FILE[PVW]
01: 800KICK .W[4]
```

- 11** Appuyez sur TIME/VALUE pour afficher WAV ou AIFF puis sur [ENTER].

MEMO

Vous pouvez écouter les sons du fichier WAV ou AIFF en amenant le curseur sur "PVW" (Preview) et en appuyant sur [ENTER].

- 12** Tournez la molette TIME/VALUE pour sélectionner le kit de batterie de destination.

S1~5: Kit de batterie de morceau (Song) 1~5

```
SELECT TARGT KIT
$1: SongKit1 [4]
```

- 13** Choisissez le numéro du son de batterie de destination avec la molette TIME/VALUE puis appuyez sur [ENTER].

Les données sont chargées.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

```
SELEC TARGT TONE
$1: KICK [4]
```

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

NOTE

Les fichiers WAV et AIFF du dossier TONELOAD ne sont pas effacés après cette opération.
Si vous n'avez plus besoin de ces fichiers, branchez le BR-600 à l'ordinateur par USB et effacez les fichiers avec l'ordinateur. Les morceaux conservés consomment évidemment de la mémoire sur la carte.

Utiliser les données du BR-900CD/BR-864/BR-532

Vous pouvez utiliser le BR-600 pour reproduire des données du BR-900CD/BR-864/BR-532.

* Veuillez d'abord à archiver le dossier "ROLAND" du BR-900CD/BR-864/BR-532 sur ordinateur.

1 Initialisez la carte de mémoire sur le BR-600 (p. 197).

2 Branchez le BR-600 à la prise USB de l'ordinateur.

3 Vérifiez que l'enregistreur est arrêté et [PAD] éteint puis appuyez sur [UTILITY].

4 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "USB" et appuyez sur [ENTER].
La page "USB" apparaît.

5 Sélectionnez "BACKUP" avec la molette TIME/VALUE et appuyez sur [ENTER].
La page "Idling" apparaît.

```

USB STORAGE  [4]
Type: BACKUP
    
```



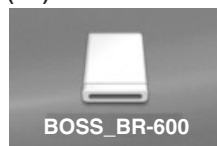
```

USB BACKUP
Idling...
    
```

* Vous ne pouvez pas effectuer l'opération suivante si la page "Idling" n'apparaît pas. Voyez p. 212 pour savoir comment résoudre ce problème.

L'icône "BOSS_BR-600" apparaît à l'écran de l'ordinateur.

(Ex.)



6 Effacez le dossier "ROLAND" du BR-600.

1) Double-cliquez sur l'icône "BOSS_BR-600" et effacez le dossier "ROLAND".

7 Faites glisser le dossier "ROLAND" du BR-900CD/BR-864/BR-532 archivé au préalable sur l'icône "BOSS_BR-600".

```

USB BACKUP
Keep Power on!
    
```

Après l'archivage des données, la page "Idling" réapparaît.

8 Coupez la connexion avec votre ordinateur.

1) Glissez l'icône "BOSS_BR-600" dans la corbeille.

9 Appuyez sur [EXIT].
La page "USB" réapparaît.

* Si vous appuyez sur [EXIT] sans couper la connexion avec l'ordinateur, la page suivante apparaît.

Dans ce cas, une pression sur [ENTER] affiche la page "USB".

```

Disconnect USB
Are you sure?
    
```

10 Quand l'archivage des données est terminé, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page principale.

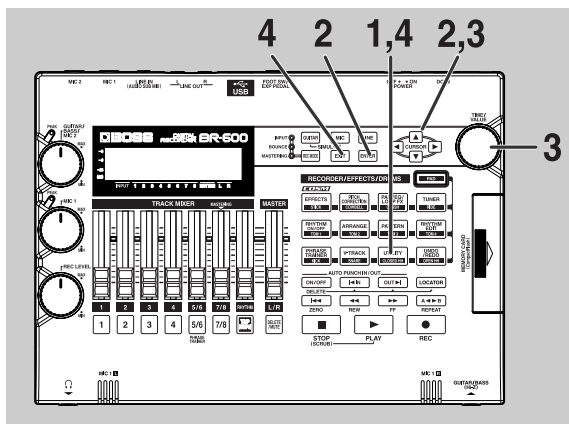
Vous pouvez alors débrancher le câble USB du BR-600 et de l'ordinateur.

Section 6

Autres fonctions pratiques

Réglage du contraste de l'écran

Selon l'endroit où se trouve le BR-600, son écran peut être difficilement lisible. Dans ce cas, réglez le contraste (1~17) de la façon suivante.



1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SYS" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL          SYSTEM
[◀] [TONE]    [SYS] ▶
```



```
SYSTEM
LCD Contrast: 12 ▶
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner "LCD Contrast" et réglez le contraste avec la molette TIME/VALUE.

```
SYSTEM
LCD Contrast: 15 ▶
```

4 Une fois le réglage terminé, appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

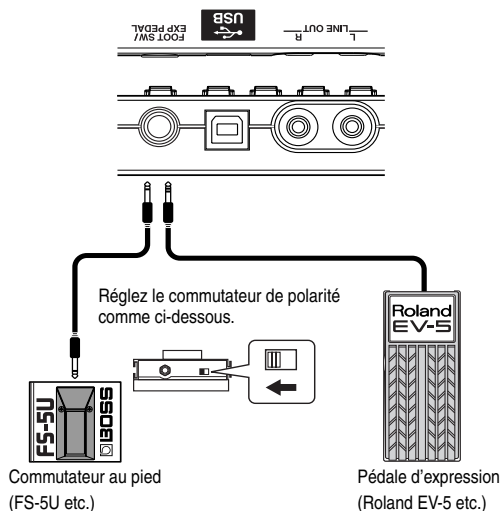
* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

IDÉE

Si vous maintenez [UTILITY] enfoncé en actionnant la molette TIME/VALUE, le contraste change en temps réel. Choisissez la méthode qui convient le mieux.

Utiliser un commutateur au pied ou une pédale d'expression

En branchant un commutateur au pied optionnel (comme le BOSS FS-5U ou le Roland DP-2) ou une pédale d'expression (comme la Roland EV-5 ou BOSS FV-500L/FV-500H) à la prise FOOT SW/EXP PEDAL en face arrière, vous pouvez piloter de nombreuses fonctions avec le pied.



NOTE

- Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (Roland EV-5 ou BOSS FV-500L/FV-500H, disponible en option). En utilisant une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements et/ou d'endommager l'appareil.
- Avec la pédale EV-5 et FV-500L ou FV-500H, réglez le volume MIN sur 0.
- Vous pouvez aussi utiliser un FS-6 (option) comme commutateur au pied. Dans ce cas, ne branchez qu'une des deux prises du FS-6 (A ou B). Réglez ensuite le sélecteur de polarité sur "FS-5U". La prise A&B peut pas être utilisée.

Utiliser une pédale d'expression

La pédale d'expression a différentes fonctions selon les réglages d'effet.

- Fait office de pédale wah si vous choisissez "PEDAL" comme type de wah (p. 108).
- Fait office de pédale de volume si vous réglez Foot Volume sur "ON" (p. 102).
- Fait fonction de Pitch Shifter si vous réglez le type de Pitch Shifter (p. 104) sur "PEDAL".

Utiliser un commutateur au pied

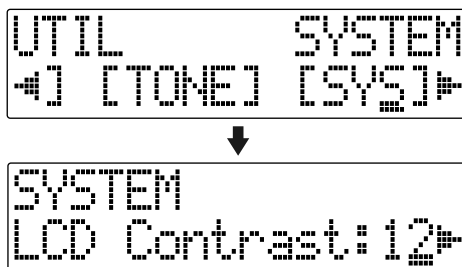
Sélectionnez la fonction du commutateur au pied de la façon suivante.

1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

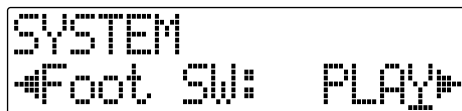
2

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SYS" et appuyez sur [ENTER].



3

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] et choisissez "Foot SW".



4

Actionnez la molette TIME/VALUE pour sélectionner la fonction du commutateur au pied.

PLAY: Chaque pression sur le commutateur lance et arrête alternativement la reproduction.

PUNCH: Chaque pression sur le commutateur alterne entre les fonctions d'enregistrement Punch In et Punch Out.

FX: Chaque pression sur le commutateur active/coupe l'effet d'insertion.

* Non disponible avec Pitch Correction.

5

Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

Accorder un instrument (Tuner)

Le BR-600 est doté d'un accordeur chromatique intégré qui vous permet d'accorder rapidement votre instrument. L'accordeur peut accorder des guitares et des basses. A titre d'exemple, nous allons utiliser la fonction Tuner de la pour accorder une guitare.

* Il est impossible de reproduire ou d'enregistrer des données en utilisant l'accordeur.

Vérifiez les points ci-dessous avant de commencer.

- La guitare est branchée à la prise GUITAR/BASS.
- Le témoin [GUITAR] du bouton INPUT SELECT est allumé.
- Réglez la sensibilité d'entrée avec la molette GUITAR/BASS/MIC2 (p. 34).

Si le témoin [GUITAR] est éteint, appuyez sur [GUITAR] pour l'allumer.

Activer l'accordeur (Tuner)

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [TUNER].

- 2 Appuyez de nouveau sur [TUNER] (ou [EXIT]) pour revenir à la page principale.



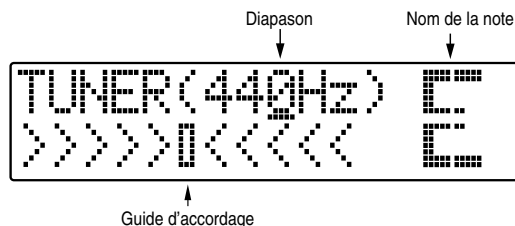
Il est impossible de passer de la page "Tuner" à d'autres pages (sauf à la page principale).



Si vous ne voulez pas entendre les sons de l'accordage, réglez le curseur MASTER au minimum.

Description des indications de l'accordeur

Quand vous utilisez l'accordeur du BR-600, la hauteur de référence (diapason) est affichée en haut de l'écran et le nom de la note à sa droite. La partie inférieure de l'écran affiche un guide d'accordage indiquant la différence entre le son produit et la note affichée.



Si la différence entre la hauteur entrante et la hauteur correcte est de moins de ± 50 cents, le guide d'accordage affiche la teneur de cette différence.

Tout en regardant le guide d'accordage, accordez l'instrument pour que " " soit à mi-chemin " " entre les deux extrémités.

Accorder

- 1 Jouez une note sur la corde à accorder.
L'écran affiche le nom de la note la plus proche de la hauteur jouée.
* Jouez une seule note sur la corde à accorder.

- 2 Continuez l'accordage jusqu'à ce que le nom de la corde accordée apparaisse à l'écran.

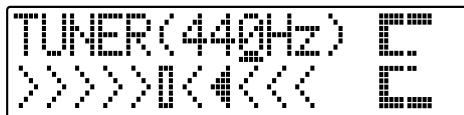
Accordage normal

	7ème corde	6ème corde	5ème corde	4ème corde	3ème corde	2ème corde	1ère corde
Guitare	B	E	A	D	G	B	E
Basse			B	E	A	D	G

3 Tout en regardant le guide d'accordage, accordez l'instrument pour que "  " soit à mi-chemin "  " entre les deux extrémités.

Si la différence entre la hauteur de la corde et la hauteur correcte est de moins de ± 50 cents, le guide d'accordage affiche cette différence.

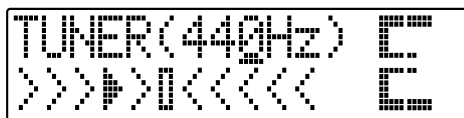
L'accord de l'instrument est trop haut (#).



L'accord de l'instrument correspond à la note affichée.



L'accord de l'instrument est trop bas (b).



4 Répétez les étapes 1~3 pour accorder les autres cordes.

NOTE

Sachez que l'accordage d'une guitare avec trémolo peut entraîner des glissements de hauteur des autres cordes lorsque vous changez la hauteur de l'une d'entre elles. Commencez par accorder toutes les cordes approximativement pour que les notes affichées soient correctes puis accordez-les avec précision.

Régler le diapason de l'accordeur

Le diapason (hauteur de référence) correspond à la fréquence du La4 (A4), soit le La se trouvant au centre du piano ou l'équivalent sur l'instrument de référence.

Le BR-600 vous permet de régler le diapason de l'accordeur sur une fréquence comprise entre 435 et 445.

* A la sortie d'usine, le diapason est réglé sur 440Hz.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [TUNER].



2 Utilisez la molette TIME/VALUE pour modifier le diapason.

Diapason: 435–445 Hz

3 Appuyez de nouveau sur [TUNER] (ou [EXIT]) pour revenir à la page principale.

MEMO

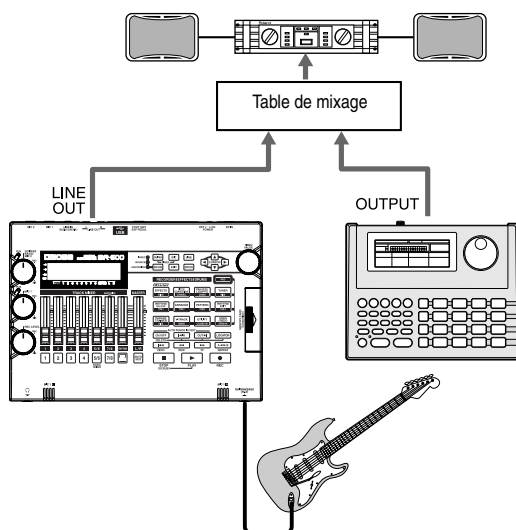
Le diapason choisi ici sert de hauteur de référence pour la fonction Pitch Correction (p. 121).

Mélanger les signaux d'un appareil MIDI externe aux signaux du BR-600 (Audio Sub Mix)

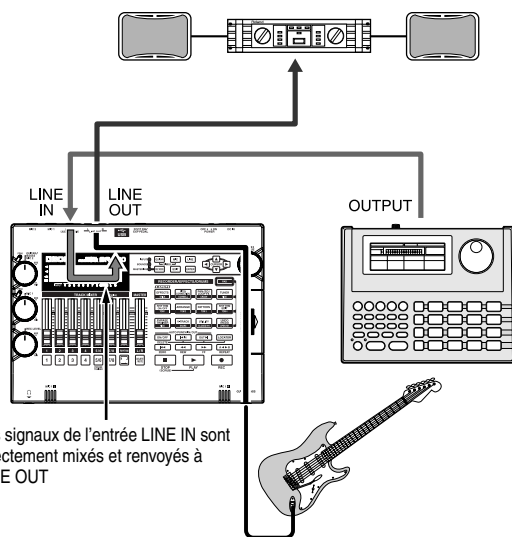
La fonction "Sub Mixer" permet de mélanger directement des signaux de l'entrée LINE IN aux signaux de la sortie LINE OUT.

La fonction "Sub Mixer" (Audio Sub Mix) vous permet de mixer les signaux d'un appareil audio externe avec les signaux du BR-600 – le tout au sein du BR-600, sans table de mixage externe.

Sub Mixer : OFF



Sub Mixer : ON



Les signaux de l'entrée LINE IN sont directement mixés et renvoyés à LINE OUT

Procédez comme suit pour activer la fonction de mixage interne.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SYS" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL          SYSTEM
*1 [TONE] [SYS]*
```

```
SYSTEM
LCD Contrast: 12*
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner "Sub Mixer" et actionnez la molette TIME/VALUE pour activer la fonction (ON).

```
SYSTEM
*Sub Mixer: OFF*
```

OFF: La fonction de mixage interne est coupée.

ON: La fonction de mixage est activée.

4 Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

NOTE

Si le bouton de sélection d'entrée [LINE] est allumé, la fonction de mixage n'est pas disponible, même si "Sub Mixer" est activé ("ON").

S'exercer à jouer des phrases difficiles (Phrase Trainer)

Le BR-600 propose une fonction "Phrase Trainer". Vous pouvez aussi ralentir la reproduction (Time Stretch) pour vous exercer à jouer des phrases rapides ou, encore, couper (Center Cancel) le solo de guitare pour le jouer vous-même en bénéficiant de l'accompagnement des autres instruments.

Ralentir la reproduction (Time Stretch)

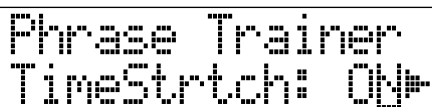
La fonction Time Stretch permet de reproduire l'enregistrement à la moitié de sa vitesse normale sans changer la hauteur.

* Le Phrase Trainer ne peut être utilisé qu'avec les pistes 5/6.

1 Enregistrez la phrase que vous voulez vous exercer à jouer sur les pistes 5/6.

2 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PHRASE TRAINER].

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner "TimeStrtch" et actionnez la molette TIME/VALUE pour le régler sur "ON".



Phrase Trainer
TimeStrtch: ON

ON: Ralentit la reproduction à la moitié de sa vitesse sans changer la hauteur.

OFF: La vitesse de reproduction et la hauteur ne changent pas.

4 Appuyez sur [PLAY].

Les phrases enregistrées sur les pistes 5/6 sont reproduites à la moitié de la vitesse normale.

NOTE

- Il est impossible d'enregistrer quand vous utilisez le Phrase Trainer (Time Stretch ou Center Cancel).
- Les boutons suivants sont désactivés tant que le Phrase Trainer fonctionne.
[PAN/EQ/LOOP FX], [PAD]
- Le rythme reste muet quand vous utilisez le Phrase Trainer.

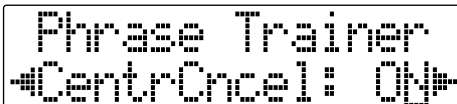
Couper le son central (Center Cancel)

La fonction Center Cancel vous permet de couper le son central de la reproduction (le chant ou le solo de guitare, par exemple).

Cela vous permet de vous entraîner à jouer en bénéficiant d'un accompagnement.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [PHRASE TRAINER].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner "CentrCncel" et actionnez la molette TIME/VALUE pour le régler sur "ON".



Phrase Trainer
CentrCncel: ON

ON: Coupe le son central (chant ou solo de guitare, par exemple).

OFF: Reproduction normale.

Si le son central n'est pas éliminé comme vous le souhaiteriez ou si vous voulez accentuer le grave, procédez de la façon suivante.

* Si CentrCncel est réglé sur "OFF", les opérations suivantes ne peuvent pas être effectuées.

3 Pour accentuer le grave, appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner "Low Boost" et actionnez la molette TIME/VALUE pour régler la valeur d'accentuation du grave.



Phrase Trainer
★ Low Boost: 0★

- 4** Appuyez sur CURSOR [►] pour sélectionner “C.Adjust” et tournez la molette TIME/VALUE pour diminuer le volume du son central.



Phrase Trainer
★ C.Adjust: 000

- 5** Appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page principale.

NOTE

- Selon la façon dont le morceau a été enregistré, il peut parfois se révéler impossible de couper entièrement le son central.
- La reproduction des sons est mono.

MEMO

Vous pouvez activer les fonctions Time Stretch et Center Cancel pour les utiliser simultanément.

Initialiser tous les réglages du BR-600

Initialiser tous les réglages du BR-600

Les paramètres suivants retrouvent simultanément leur réglage par défaut lors de l'initialisation.

- Réglages du système
- Effets (patches utilisateur/de morceau)
- Rythme (arrangements/motifs/kits de batterie)

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "INI" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL INITIALIZE
*NCI [SCR] [INI]
```



```
INIT                ALL
* [S EFX] [ALL]*
```

3 Appuyez sur PARAMETER CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "ALL" et appuyez sur [ENTER].

Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît à l'écran.

```
INIT ALL
Are you sure?
```

4 Pour effectuer l'initialisation, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT] (ou [UTILITY]).

L'initialisation commence dès que vous appuyez sur [ENTER]. Une fois l'initialisation terminée, la page principale réapparaît.

MEMO

Au lieu de faire appel à "INIT ALL", vous pouvez effectuer la même initialisation en maintenant les boutons [GUITAR], [MIC] et [LINE] enfoncés tout en mettant l'appareil sous tension avec le commutateur POWER puis en appuyant sur [ENTER].

Initialiser les réglages système

La procédure ci-dessous vous permet d'initialiser les paramètres système.

Vous trouverez les réglages initiaux des paramètres dans la Liste des paramètres (p. 208).

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "INI" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL INITIALIZE
*NCI [SCR] [INI]
```



```
INIT                SYSTEM
[SYS] [RHY] [U *
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SYS" et appuyez sur [ENTER].

Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît à l'écran.

```
INIT SYSTEM
Are you sure?
```

4 Pour effectuer l'initialisation, appuyez sur [ENTER]. Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT] (ou [UTILITY]).

L'initialisation commence dès que vous appuyez sur [ENTER].

Une fois l'initialisation terminée, la page principale réapparaît.

Initialiser les réglages d'effets

Procédez de la manière suivante pour initialiser les patches d'effets utilisateur ou de morceau.

* Le contenu des patches préprogrammés est copié dans les autres patches d'effet.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "INI" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  INITIALIZE
◀NC▶ [SCR] [INI]
```



```
INIT USER EFFECT
◀ [RHY] [U EFX]▶
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "U EFX" (patch utilisateur) ou "S EFX" (patch de morceau) puis appuyez sur [ENTER].
Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît à l'écran.

Exemple: si vous optez pour "U EFX"

```
INIT USER EFFECT
Are you sure?
```

4 Pour effectuer l'initialisation, appuyez sur [ENTER].
Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT] (ou [UTILITY]).
L'initialisation commence dès que vous appuyez sur [ENTER].
Une fois l'initialisation terminée, la page principale réapparaît.

Initialiser le rythme (arrangements/motifs/kits de batterie)

Vous pouvez aussi initialiser les arrangements, motifs et kits de batterie du rythme.

- Pour les arrangements de morceau, le pas 1 est réservé au métronome.
- Pour les motifs et kits de batterie de morceau, le pas est vide.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "INI" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  INITIALIZE
◀NC▶ [SCR] [INI]
```



```
INIT          RHYTHM
◀ [RHY] [U EFX]▶
```

3 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "RHY" et appuyez sur [ENTER].
Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît à l'écran.

```
INIT RHYTHM
Are you sure?
```

4 Pour effectuer l'initialisation, appuyez sur [ENTER].
Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT] (ou [UTILITY]).
L'initialisation commence dès que vous appuyez sur [ENTER].
Une fois l'initialisation terminée, la page principale réapparaît.

Initialiser la carte de mémoire

NOTE

- Sachez qu'une fois que la carte est initialisée, toutes les données qu'elle contenait sont effacées.
- Si vous initialisez la carte de mémoire fournie avec le BR-600, vous perdez les morceaux de démonstration qui s'y trouvent.
- Avant d'insérer ou d'extraire une carte de mémoire, coupez toujours l'alimentation du BR-600.
Si vous insérez une carte de mémoire alors que l'appareil est sous tension, les données de la carte de mémoire risquent d'être corrompues et la carte inutilisable.
- Selon la capacité de la carte de mémoire, l'initialisation peut prendre plus de dix minutes. Ceci n'est pas dû à un mauvais fonctionnement. La progression de l'initialisation est affichée à l'écran. Ne coupez pas l'alimentation du BR-600 tant que l'initialisation n'est pas terminée.
- N'éjectez pas la carte de mémoire et ne coupez pas l'alimentation du BR-600 tant que l'écran affiche "Keep power on!"; cela risquerait de détruire irrémédiablement les données sur la carte de mémoire et/ou de rendre la carte inutilisable.

1

Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "INI" et appuyez sur [ENTER].

```
UTIL  INITIALIZE
-NC-  [SCR]  [INI]
```



```
INIT  CARD
-X-  [ALL]  [CARD]
```

3

Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "CARD" et appuyez sur [ENTER].

Une demande de confirmation "Are you sure?" apparaît à l'écran.

```
INIT CARD
Are you sure?
```

4

Pour effectuer l'initialisation, appuyez sur [ENTER].
Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT] (ou [UTILITY]).

L'initialisation commence dès que vous appuyez sur [ENTER].

À la fin de l'initialisation, "Completed!" apparaît à l'écran.

"Keep power on! Song creating..." apparaît ensuite pour demander de ne pas couper l'alimentation: un nouveau morceau est automatiquement créé.

Dans ce cas, le type de données sélectionné est HiFi (MT2).

Quand le morceau est créé, vous retrouvez la page principale.

Economie d'énergie (Power Save)

Votre BR-600 est muni d'une fonction de veille permettant d'économiser l'énergie.

Quand vous activez la fonction Power Save, le BR-600 passe en mode de veille si vous n'actionnez ni la molette TIME/VALUE ni les boutons du BR-600 durant un certain temps; l'écran et les témoins des boutons ne sont plus éclairés.

En mode de veille, la page suivante apparaît.



Voici comment activer la fonction Power Save.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour amener le curseur sur "SYS" et appuyez sur [ENTER].



3

Appuyez sur CURSOR [◀][▶] pour sélectionner "PowerSave" et actionnez la molette TIME/VALUE pour régler le délai après lequel l'appareil passe en mode de veille.

Réglages: OFF, 1min, 3min, 5min, 10min



4

Appuyez sur [UTILITY] (ou plusieurs fois sur [EXIT]) pour revenir à la page principale.

* Durant la mise à jour, le message "Keep power on!" (ne coupez pas l'alimentation) apparaît sur la ligne supérieure tandis que la ligne inférieure indique ce qui est traité.

■ Désactiver le mode de veille

Appuyez sur n'importe quel bouton en façade pour désactiver le mode de veille.

NOTE

- La fonction de veille n'est pas activée durant l'enregistrement ou la reproduction de morceaux, même si vous n'actionnez aucun bouton ni la molette TIME/VALUE durant l'intervalle programmé.
- Cette fonction est particulièrement utile quand le BR-600 fonctionne sur piles.
- Après avoir désactivé le mode de veille, vous retrouvez la page principale.

Liste des paramètres 'Utility'

Les paramètres utilitaires comprennent les paramètres suivants:

- "Paramètres système" affectant l'ensemble du BR-600
- "Paramètres Sync" pour la synchronisation
- "Paramètres Scrub" pour le réglage des fonctions Scrub

Paramètres système

Cette section décrit les paramètres système.

1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].

2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SYS" et appuyez sur [ENTER].

3 Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶], sélectionnez un paramètre système puis réglez-le avec la molette VALUE/TIME.

LCD Contrast

Réglages: 1~17 (réglage initial: 12)

Règle le contraste de l'écran.

Pad Sens

Réglages: FIX, LIGHT, MID, HEAVY (réglage initial: MID)

Ce paramètre permet de régler la sensibilité des pads de batterie.

FIX: Les sons ont un volume égal (valeur MIDI de dynamique: 100), quelle que soit la force exercée sur les pads.

LIGHT: Le réglage de sensibilité est élevé. Les sons ont un volume élevé quand vous frappez doucement sur les pads mais ce réglage rend les nuances difficiles.

MID: Réglage de sensibilité normal.

HEAVY: La sensibilité est moindre. Il faut taper fort sur les pads pour produire des sons à haut volume mais il est nettement plus facile d'introduire des nuances dans le jeu.

Fonction du commutateur au pied (Foot SW)

Réglages: PLAY, PUNCH, FX (réglage initial: PLAY)

Sélectionne la fonction du commutateur au pied (FS-5U ou DP-2) optionnel, branché à la prise FOOT SW/EXP PEDAL.

PLAY: Pilote les fonctions PLAY & STOP de l'enregistreur.

PUNCH: Permet d'effectuer un Punch In/Out.

FX: Active/coupe les effets d'insertion.

Audio Sub Mixer On/Off (Sub Mixer)

Réglages: ON, OFF (réglage initial: OFF)

Active/coupe la fonction Sub Mixer (mixe les signaux entrant via LINE IN).

Quantification AB (AB Qtz)

Réglages: ON, OFF (réglage initial: OFF)

Active/coupe la fonction Quantize.

Pour la reproduction en boucle, la fonction "Quantize" vous permet de définir le début et la fin de la boucle par mesures.

Temps résiduel (Remain Inf)

Réglages: ON, OFF (réglage initial: OFF)

Indique à l'écran le temps d'enregistrement résiduel en mode d'attente d'enregistrement ou durant l'enregistrement.

Mode de veille (PowerSave)

Réglages: OFF, 1, 3, 5, 10 (min) (réglage initial: OFF)

Active/coupe la fonction "Power Save".

"Power Save" réduit la consommation d'énergie en mettant l'appareil en mode de veille: extinction de l'éclairage de l'écran et des témoins si aucune opération n'est effectuée dans un délai fixé (1, 2, 3, 5 ou 10 minutes). Cela permet notamment d'économiser les piles.

Paramètres "Sync"

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].
- 2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SYNC" et appuyez sur [ENTER].
- 3 Effectuez les réglages avec la molette TIME/VALUE.

Offset

Réglages: 00:00:00-00.0~23:59:59-29.9
(réglage initial: 00:00:00-00.0)

Cette fonction permet de reproduire des pistes audio et des arrangements rythmiques avec le décalage choisi.

Si, par exemple, vous voulez lancer l'arrangement rythmique quand la piste audio atteint la position "00h00m30s00", réglez le décalage (offset) sur "00h00m30s00"; si l'arrangement doit commencer à "00h01m00s00", réglez le décalage sur "00h01m00s00".

MEMO

Le décalage est sauvegardé pour chaque morceau individuellement.

Paramètres "Scrub"

- 1 Vérifiez que le bouton [PAD] est éteint et appuyez sur [UTILITY].
- 2 Appuyez sur CURSOR [◀] [▶] pour amener le curseur sur "SCR" et appuyez sur [ENTER].
- 3 Utilisez les boutons CURSOR [◀] [▶] pour sélectionner un paramètre Scrub puis réglez-le avec la molette TIME/VALUE.

Mode Scrub From/To

Réglages: FROM, TO
(réglage initial: FROM)

Mode de fonctionnement de la fonction Scrub (mini-boucle vers l'avant ou vers l'arrière).

"Scrub" reproduit en boucle un passage extrêmement court (environ 45 ms) à partir de la position actuelle. Vous pouvez "scrubber" en maintenant [STOP] enfoncé et en appuyant sur [PLAY].

FROM: Reproduction Scrub d'environ 45 millisecondes commençant à la position actuelle.

TO: Reproduction Scrub d'environ 45 millisecondes se terminant à la position actuelle.

Preview (Preview SW)

Réglages: ON, OFF
(réglage initial: OFF)

Active/coupe la fonction "Preview".

Quand le "commutateur" Preview est sur ON, une pression sur [REW] durant la reproduction Scrub permet d'écouter un passage d'une seconde à partir de la position actuelle tandis qu'une pression sur [FF] permet d'écouter un passage d'une seconde se terminant à la position actuelle.

Section 7

Appendices

Liste des patches d'effets

■ GTR (GUITAR/BASS)

No.	Nom de patch	Algorithme
01	JC Clean	COSM GTR AMP
02	HiGainLd	COSM GTR AMP
03	Over Drv	COSM GTR AMP
04	Phased	COSM GTR AMP
05	Crunch	COSM GTR AMP
06	MS Strgt	COSM GTR AMP
07	St WACK	COSM GTR AMP
08	Ambient	COSM GTR AMP
09	Voxy!	COSM GTR AMP
10	St Metal	COSM GTR AMP
11	TREM'TWN	COSM GTR AMP
12	StdAmp F	COSM GTR AMP
13	StdAmp M	COSM COMP GTR
14	St Flang	COSM GTR AMP
15	TEXAS	COSM GTR AMP
16	HiGainMS	COSM GTR AMP
17	StThrash	COSM GTR AMP
18	SWEET LD	COSM GTR AMP
19	BIG COMP	COSM GTR AMP
20	PowChord	COSM GTR AMP
21	Uni-Wah	COSM GTR AMP
22	Gt Pad	COSM GTR AMP
23	D-CompLd	COSM COMP GTR
24	DrivenLd	COSM GTR AMP
25	RockLead	COSM GTR AMP
26	RAGE!	COSM GTR AMP
27	ClearSky	COSM GTR AMP
28	60s UK	COSM COMP GTR
29	TubeStck	COSM GTR AMP
30	StSustin	COSM GTR AMP
31	Country	COSM COMP GTR
32	ClapLead	COSM GTR AMP
33	TURND211	COSM GTR AMP
34	80'sHard	COSM GTR AMP
35	90'sMetl	COSM GTR AMP
36	Bubbling	COSM GTR AMP
37	BIG FUNK	COSM COMP GTR
38	Dirty	COSM GTR AMP
39	MatchDrv	COSM GTR AMP
40	St AltLd	COSM GTR AMP
41	PhatPhas	COSM GTR AMP
42	SocrFild	COSM GTR AMP
43	UK Gtr	COSM COMP GTR
44	DOWN 2 D	COSM GTR AMP
45	CmpBilly	COSM COMP GTR
46	JC Metal	COSM GTR AMP
47	LATE70's	COSM GTR AMP
48	EARY70's	COSM GTR AMP
49	American	COSM GTR AMP
50	Heavy	COSM GTR AMP

No.	Nom de patch	Algorithme
51	Hard Drv	COSM GTR AMP
52	HyperMtl	COSM GTR AMP
53	Metal Ld	COSM GTR AMP
54	ResoLead	COSM GTR AMP
55	ARPEGGIO	COSM GTR AMP
56	SmallAmp	COSM GTR AMP
57	CleanLd	COSM COMP GTR
58	BluesyLd	COSM GTR AMP
59	Delayed	COSM GTR AMP
60	Wah Lead	COSM GTR AMP
61	FatClean	COSM COMP GTR
62	ChnTubes	COSM GTR AMP
63	Std MkII	COSM GTR AMP
64	Crunchy	COSM GTR AMP
65	Aussie	COSM GTR AMP
66	DarfBlus	COSM GTR AMP
67	HeadinWM	COSM GTR AMP
68	BG Lead	COSM GTR AMP
69	FixedWah	COSM GTR AMP
70	BIG 3RDS	COSM GTR AMP
71	ACOUSTY	ACOUSTIC SIM
72	BrightAc	ACOUSTIC SIM
73	ACO w /PZ	ACOUSTIC SIM
74	AC4Slide	ACOUSTIC SIM
75	Dream Ac	ACOUSTIC SIM
76	TigtBass	BASS SIM
77	LoosBass	BASS SIM
78	B.SIM+Ch	BASS SIM
79	UpptPhsd	BASS SIM
80	G>FRTLES	BASS SIM
81	Natural	ACOUSTIC GTR
82	AcstSolo	ACOUSTIC GTR
83	MIC'D AC	ACOUSTIC GTR
84	NICE ACS	ACOUSTIC GTR
85	WIDE ACS	ACOUSTIC GTR
86	SLAPnPOP	BASS MULTI
87	PhasBass	BASS MULTI
88	FLIPTOP	COSM BASS AMP
89	SquezBas	COSM COMP BSS
90	StdoBass	COSM COMP BSS
91	BassTube	COSM BASS AMP
92	PunkBass	COSM BASS AMP
93	SUSTAIN	COSM COMP BSS
94	Big8-Stg	BASS MULTI
95	FRETLESS	BASS MULTI
96	STADIUM	COSM COMP BSS
97	OCTAVE	BASS MULTI
98	NO FRET	BASS MULTI
99	DRV BASS	COSM BASS AMP

■ MIC

No.	Nom de patch	Algorithme
01	Vo Comp1	COSM COMP VCL
02	Vo Comp2	COSM COMP VCL
03	Kick Cmp	COSM COMP VCL
04	SnareCmp	COSM COMP VCL
05	BrassCmp	COSM COMP VCL
06	VocalFx1	VOCAL MULTI
07	VocalFx2	VOCAL MULTI
08	VocalFx3	VOCAL MULTI
09	VocalFx4	VOCAL MULTI
10	NARRATOR	VOCAL MULTI
11	VOX DOUB	VOCAL MULTI
12	VOX DETN	VOCAL MULTI
13	KARAOKE	VOCAL MULTI
14	UNISON	VOICE TRANS
15	STUTTER	VOICE TRANS
16	D.VADER	VOICE TRANS
17	ALIEN	VOICE TRANS
18	BullHorn	VOCAL MULTI
19	SEAGULLS	VOICE TRANS
20	SO DEEP!	VOICE TRANS
21	BrightCh	VOCAL MULTI
22	FatBrass	VOCAL MULTI
23	Dark EQ	VOCAL MULTI
24	Vocal EQ	VOCAL MULTI
25	BrightEQ	VOCAL MULTI
26	Enh+BCut	VOCAL MULTI
27	ST.PAN	VOCAL MULTI
28	SLOW FLG	VOCAL MULTI
29	FAST FLG	VOCAL MULTI
30	SLOW CHO	VOCAL MULTI
31	SLAPBACK	VOCAL MULTI
32	BigEQ+DL	VOCAL MULTI
33	BalladFx	VOCAL MULTI
34	PTCH-1/2	VOCAL MULTI
35	PTCH+1/2	VOCAL MULTI
36	CM+DS+EH	VOCAL MULTI
37	CM+EH+EQ	VOCAL MULTI
38	CM+DS+EQ	VOCAL MULTI
39	CM+EQ+DB	VOCAL MULTI
40	CM+EQ+DT	VOCAL MULTI

■ LIN (LINE)

No.	Nom de patch	Algorithme
01	CM+FatEQ	STEREO MULTI
02	CM+ThnEQ	STEREO MULTI
03	Tight EQ	STEREO MULTI
04	CM+BigEQ	STEREO MULTI
05	SMALL EQ	STEREO MULTI
06	T'WAH UP	STEREO MULTI
07	T'WAH DW	STEREO MULTI
08	R.MOD:LO	STEREO MULTI
09	R.MOD:HI	STEREO MULTI
10	TotalMod	STEREO MULTI
11	DEEP FLG	STEREO MULTI
12	LO&SLOW	STEREO MULTI
13	LO&FAST	STEREO MULTI
14	HI&SLOW	STEREO MULTI
15	HI&FAST	STEREO MULTI
16	StChorus	STEREO MULTI
17	SlowChrs	STEREO MULTI
18	FastChrs	STEREO MULTI
19	PRE-DLY	STEREO MULTI
20	VntgPhas	STEREO MULTI
21	MdrnPhas	STEREO MULTI
22	DeepPhas	STEREO MULTI
23	PhatPhas	STEREO MULTI
24	PS:DETUN	STEREO MULTI
25	PS:-1OCT	STEREO MULTI
26	PS:+1OCT	STEREO MULTI
27	ST DOUBL	STEREO MULTI
28	MONO>>ST	STEREO MULTI
29	SLOW PAN	STEREO MULTI
30	FAST PAN	STEREO MULTI
31	CHRS+DLY	STEREO MULTI
32	CHRS+TAP	STEREO MULTI
33	PH+SLPBK	STEREO MULTI
34	FLNG+TAP	STEREO MULTI
35	LoCmbFlt	STEREO MULTI
36	HiCmbFlt	STEREO MULTI
37	120 RMOD	STEREO MULTI
38	PAN+DLY	STEREO MULTI
39	ST TREM	STEREO MULTI
40	120 SLIC	STEREO MULTI
41	20sRadio	LO-FI BOX
42	40sRadio	LO-FI BOX
43	60sRadio	LO-FI BOX
44	PHONGRPH	LO-FI BOX
45	Vntg45's	LO-FI BOX
46	CLASC LP	LO-FI BOX
47	VntgSmpl	LO-FI BOX
48	1985Smpl	LO-FI BOX
49	R-ModSmp	LO-FI BOX
50	2-BIT DS	LO-FI BOX

■ SML (SIMUL)

No.	Nom de patch	Algorithme
01	EQ + JC	VO+GT AMP
02	DELAY+JC	VO+GT AMP
03	CMP+TWIN	VO+GT AMP
04	EQ+twin	VO+GT AMP
05	CMP+SMAL	VO+GT AMP
06	EQ+CRNCH	VO+GT AMP
07	EQ+MATCH	VO+GT AMP
08	DL+match	VO+GT AMP
09	EQ+VO	VO+GT AMP
10	COMP+vo	VO+GT AMP
11	CMP+BLUS	VO+GT AMP
12	CMP+BG	VO+GT AMP
13	DELAY+bg	VO+GT AMP
14	DL+MS(1)	VO+GT AMP
15	DL+ms(1)	VO+GT AMP
16	DL+MS1+2	VO+GT AMP
17	CM&EQ+ms	VO+GT AMP
18	DLY+SLDN	VO+GT AMP
19	CMP+METL	VO+GT AMP
20	EQ+METAL	VO+GT AMP
21	DI+H-STD	VO+AC.SIM
22	EQ+S-STD	VO+AC.SIM
23	CM+H-JUM	VO+AC.SIM
24	CM+S-JUM	VO+AC.SIM
25	DL+H-ENH	VO+AC.SIM
26	CM+S-ENH	VO+AC.SIM
27	EQ+H-PZO	VO+AC.SIM
28	DL+S-PZO	VO+AC.SIM
29	CMP+PZO1	VO+AC.SIM
30	DL+PZO2	VO+AC.SIM
31	DIR+SIM1	VO+AC.SIM
32	CMP+SIM2	VO+AC.SIM
33	EQ+SIM3	VO+AC.SIM
34	DL+SIM4	VO+AC.SIM
35	CMP+SIM5	VO+AC.SIM
36	COMP+AC	VO+ACOUSTIC
37	COMP+CLS	VO+ACOUSTIC
38	COMP+DIS	VO+ACOUSTIC
39	COMP+FAR	VO+ACOUSTIC
40	COMP+DYN	VO+ACOUSTIC
41	COMP+MIC	VO+ACOUSTIC
42	COMP+DIR	VO+ACOUSTIC
43	NS+VNTG	VO+ACOUSTIC
44	CMP+CMP1	VO+ACOUSTIC
45	DI+COMP2	VO+ACOUSTIC
46	CMP+CMP3	VO+ACOUSTIC
47	NS+COMP4	VO+ACOUSTIC
48	CMP+CMP5	VO+ACOUSTIC
49	COMP+SML	VO+ACOUSTIC
50	COMP+LRG	VO+ACOUSTIC

Patches Mastering Tool Kit

■ MTK (MASTERING TOOL KIT)

No. Nom de patch

01	Mix Down
02	PreMastr
03	Live Mix
04	Pop Mix
05	DanceMix
06	JinglMix
07	HardComp
08	SoftComp
09	CleanCmp
10	DanceCmp
11	OrchComp
12	VocalCmp
13	Acoustic
14	RockBand
15	Orchestr
16	LowBoost
17	Brighten
18	DJsVoice
19	PhoneVox

Liste des patches Pitch Correction

■ PCR (PITCH CORRECTION)

No. Nom de patch

P01	Alto
P02	Soprano
P03	Tenor
P04	Baritone
P05	Machine

Liste des arrangements/motifs

Liste des arrangements préprogrammés

Tous les arrangements préprogrammés (sauf Metro4/4) ont un BREAK de trois mesures après la fin (End), suivi du premier couplet V1 (Verse 1).

No.	Nom de l'arrangement	Tempo initial	Métrique	Mesure de départ							BREAK	V1	Kit de batterie
				IN	V1	F1	V2	F2	V2	END			
P01	ROCK1	130	4/4	1	2	4	6	8	10	12	16	19	ROOM
P02	ROCK2	130	4/4	1	3	5	7	9	11	13	17	20	ROOM
P03	ROCK3	118	4/4	1	3	6	7	10	11	15	17	20	ROOM
P04	ROCK4	118	4/4	1	5	8	9	12	13	15	19	22	ROOM
P05	ROCK5	104	4/4	1	5	8	9	12	13	15	17	20	ROOM
P06	ROCK6	86	4/4	1	2	9	10	17	18	22	24	27	STD 2
P07	HdRck1	130	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	ROOM
P08	HdRck2	98	4/4	1	3	10	11	18	19	23	25	28	HARD
P09	HdRck3	126	4/4	1	5	8	9	12	13	15	20	23	ROOM
P10	HdRck4	120	4/4	1	4	7	8	11	12	15	18	21	ROOM
P11	HdRck5	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	13	16	ROOM
P12	HEAVY1	210	4/4	1	5	11	13	19	21	25	29	32	HARD
P13	HEAVY2	120	4/4	1	3	9	11	17	19	21	23	26	HARD
P14	HEAVY3	120	4/4	1	3	9	11	17	19	21	24	27	HARD
P15	HEAVY4	162	4/4	1	3	9	11	17	19	21	24	27	ROOM
P16	HEAVY5	109	4/4	1	5	8	9	12	13	15	16	19	ROOM
P17	POP1	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	17	20	ROOM
P18	POP2	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	STD1
P19	POP3	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	ROOM
P20	POP4	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	17	20	ROOM
P21	POP5	140	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	ROOM
P22	POP6	96	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	STD 1
P23	POP7	66	4/4	1	4	7	8	11	12	14	16	19	STD 2
P24	POP8	151	4/4	1	5	8	9	16	17	21	24	27	STD 1
P25	BALLAD1	70	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	ROOM
P26	BALLAD2	89	4/4	1	2	5	6	9	10	12	14	17	STD 2
P27	BLUES1	124	4/4	1	2	5	6	9	10	13	16	19	STD 2
P28	BLUES2	192	4/4	1	5	12	13	20	21	25	29	32	STD 1
P29	BLUES3	124	4/4	1	3	10	11	18	19	23	26	29	STD 2
P30	BLUES4	148	4/4	1	5	8	9	12	13	15	17	20	STD 1
P31	R&B1	110	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	STD 1
P32	R&B2	154	4/4	1	3	6	7	10	11	13	18	21	STD 1
P33	R&B3	108	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	STD 2
P34	R&B4	96	4/4	1	5	12	13	20	21	25	26	29	STD 1
P35	R&B5	94	4/4	1	5	8	9	12	13	15	19	22	STD 1
P36	JAZZ1	140	4/4	1	3	5	7	9	11	13	15	18	JAZZ
P37	JAZZ2	140	4/4	1	5	7	9	11	13	15	17	20	JAZZ
P38	JAZZ3	140	4/4	1	5	12	13	20	21	25	30	33	JAZZ
P39	FUSION1	120	4/4	1	5	12	13	20	21	25	29	32	STD2
P40	FUSION2	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	15	18	ROOM
P41	HipHop1	93	4/4	1	2	9	10	17	18	22	23	26	HIP-HOP
P42	HipHop2	102	4/4	1	3	10	11	18	19	23	25	28	808
P43	FUNK	110	4/4	1	2	4	6	8	10	12	13	16	HIP-HOP
P44	HOUSE	114	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	HOUSE
P45	Cntry1	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	14	17	JAZZ
P46	Cntry2	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	14	17	JAZZ
P47	Other1	96	4/4	1	2	9	10	17	18	22	24	27	REGGAE
P48	Other2	118	4/4	1	5	7	9	11	13	15	19	22	STD 2
P49	Other3	125	4/4	1	2	5	6	9	10	12	14	17	ROOM
P50	Metro4/4	120	4/4	1	-	-	-	-	-	-	-	-	STD 1

Liste des motifs préprogrammés

Nom de motif (Abréviation affichée à l'écran)	Tempo initial	Métrique	Mesure					
			IN	V1	F1	V2	F2	E
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
Hard Rock 1(HdRc1)	130	4/4	4	2	1	2	1	3
Hard Rock 1(HdRc2)	98	4/4	2	4	1	4	1	2
Hard Rock 1(HdRc3)	126	4/4	4	2	1	2	1	5
Hard Rock 1(HdRc4)	120	4/4	3	2	1	2	1	3
Hard Rock 1(HdRc5)	118	4/4	1	1	1	1	1	1
HEAVY1 (HEVY1)	210	4/4	4	4	2	4	2	4
HEAVY2 (HEVY2)	120	4/4	2	2	2	2	2	2
HEAVY3 (HEVY3)	120	4/4	2	2	2	2	2	3
HEAVY4 (HEVY4)	162	4/4	2	2	2	2	2	3
HEAVY5 (HEVY5)	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 (BALD1)	70	4/4	4	2	1	2	1	3
BALLAD2 (BALD2)	89	4/4	1	2	1	2	1	2
BLUES1 (BLUS1)	124	4/4	1	4	1	4	1	3
BLUES2 (BLUS2)	192	4/4	4	4	1	4	1	4
BLUES3 (BLUS3)	124	4/4	2	2	1	2	1	3
BLUES4 (BLUS4)	148	4/4	4	2	1	2	1	2
R&B1	110	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	2
JAZZ2	140	4/4	4	2	2	2	2	2
JAZZ3	140	4/4	4	4	1	4	1	5
FUSION1 (FUSN1)	120	4/4	4	4	1	4	1	4
FUSION2 (FUSN2)	118	4/4	1	2	1	2	1	3
HipHop1 (H.Hp1)	93	4/4	1	4	1	4	1	1
HipHop2 (H.Hp2)	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 (Cnty1)	118	4/4	2	1	1	1	1	1
Cntry2 (Cnty2)	118	4/4	1	2	1	2	1	2
OTHER1 (Othr1)	96	4/4	1	4	1	2	1	2
OTHER2 (Othr1)	118	4/4	4	2	2	2	2	4
OTHER3 (Othr1)	125	4/4	1	2	1	2	1	2
Metro	-	-	-	-	-	-	-	-
BREAK	-	-	-	-	-	-	-	-

Liste des paramètres

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

(*2) Sauvegardé dans le BR-600..

(*3) Non sauvegardé.

■ Paramètres Mixer (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Input Select	-	GUITAR	GUITAR, MIC, LINE, SIMUL
Recording Mode	REC MODE	INPUT	INPUT, BOUNCE, MASTERING (*3)
PAN	PAN	C00	L50-C00-R50

Effet d'insertion

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Location	Location	INPUT<NORMAL>	INPUT<NORMAL>, INPUT<REC DRY>, TRACK 1-8, TRACK 1 2-7 8, RHYTHM, MASTER

Chorus / Delay / Doubling

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Effect Type	FX Type	CHORUS	CHORUS, DELAY, DBLN

Chorus

Chorus Send Level	Send	In,Tr1-Tr4,Tr56, Tr78: 0, Rhy: 0	0-100
Rate	Rate	10	0-100
Depth	Depth	10	0-100
Pre Delay	Pre Dly	10.0 ms	0.5-50.0 ms
Effect level	E.Level	100	0-100

Delay

Delay Send Level	Send	In,Tr1-Tr4,Tr56, Tr78: 0, Rhy: 0	0-100
Delay Time	Dly Tme	370 ms	10-1000 ms
Feedback	Feedback	30	0-100
Effect Level	E.Level	30	0-100
Reverb Send	Rev Send	50	0-100

Doubling

Doubling Send Level	Send	In,Tr1-Tr4,Tr56, Tr78: 0, Rhy: 0	0-100
Delay Time	Dly Tme	20.0 ms	0.5-50.0 ms
Effect level	E.Level	100	0-100

Reverb

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Reverb Send level	Send	In,Tr1-Tr4,Tr56, Tr78: 10, Rhy: 10	0-100
Reverb Type	Type	HALL	HALL, ROOM
Reverb Time	Rev Time	2.0 s	0.1-10.0 s
Tone	Tone	0	-12-0-+12
Effect Level	E.Level	50	0-100

Pitch Correction

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Location	Location	TRACK 1	TRACK 1–8, TRACK 1 2–7 8

Piste EQ

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Egaliseur activé/coupé	EQ	Tr1–Tr4,Tr5/6, Tr7/8: OFF	OFF, ON
Equalizer Low Gain	Lo G	Tr1–Tr4,Tr5/6, Tr7/8: 0 dB	-12–0–+12 dB
Equalizer Low Frequency	Lo F	Tr1–Tr4,Tr5/6, Tr7/8: 100 Hz	40 Hz–1.5 kHz
Equalizer High Gain	Hi G	Tr1–Tr4,Tr5/6, Tr7/8: 0 dB	-12–0–+12 dB
Equalizer High Frequency	Hi F	Tr1–Tr4,Tr5/6, Tr7/8: 1.0 kHz	500 Hz–18 kHz

■ Paramètres d'enregistrement (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Recording Track	-	-	Track 1–4, Track 1/2–7/8
V-Track	V-TRACK	1	1–8
Auto Punch On/Off	-	OFF	OFF, ON
Auto Punch In/Out	-	-	N'importe où
Locator	-	-	N'importe où
Repeat	-	-	N'importe où

■ Paramètres de morceau (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Song Name	SONG NAME	SONG0000	8 caractères
Data Type	Type	HiFi (MT2)	HiFi (MT2), STD (LV1), LONG (LV2)
Song Protect	Protect SW	OFF	OFF, ON

Phrase Trainer

Time Stretch	Time Strtch	OFF	OFF, ON (*3)
Center Cancel	CentrCncel	OFF	OFF, ON (*3)
Center cancel Low Boost	Low Boost	0	0–12
Center cancel Adjust	C.Adjust	C00	L10–C00–R10

■ Paramètres System (*2)

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
LCD Contrast	LCD Contrast	12	1–17
Pad Sens	Pad Sens	MID	FIX, LIGHT, MID, HEAVY
Foot Switch Assign	Foot SW	PLAY	PLAY, PUNCH, FX
Audio Sub Mix Switch	Sub Mixer	OFF	OFF, ON
AB Quantize	AB Qtz	OFF	OFF, ON
Remain Information	Remain Inf	OFF	OFF, ON
Power Save Mode	PowerSave	OFF	OFF, 1, 3, 5, 10 (min)
Tuner Reference Pitch	-	440	435–445 (Hz)

■ Paramètres Sync (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Sync Offset	Offset	00:00:00-00.0	00:00:00-00.0~23:59:59-29.9

■ Scrub (*3)

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Mode Scrub From/To	From/To	FROM	FROM, TO
Preview	Preview SW	OFF	OFF, ON

■ Paramètres Rhythm (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Rhythm On / Off	-	OFF	OFF, ON
Arrangement	-	OFF	OFF, ON
Pattern	-	OFF	OFF, ON
Arrangement Mode	Nom de l'arrangementP01		P01~50, S01~05
Pattern Mode	Nom de motif	P001	P001~327, S001~100
Pad	-	OFF	OFF, ON (*3)

■ Paramètres Arrangement (*1)

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Step	réglage en cours	1	1~50
Tempo	réglage en cours	-	25.0~250.0
Starting Measure	réglage en cours	001	001~999
Pattern	réglage en cours	-	P001~327, S001~100
Drum Kit	Drum Kit	-	STD1, STD2, ROOM, HARD, JAZZ, HIP-HOP, HOUSE, REGGAE, 808, SongKit1~5

■ Paramètres Pattern

Nom du paramètre	Affichage	Réglage initial	Réglages possibles
Measure	réglage en cours	1	1~999 (*1)
Time Signature	réglage en cours	4/4	1/1-8/1, 1/2-8/2, 1/4-8/4, 1/8-8/8 (*1)
Tempo	réglage en cours	-	25.0~250.0 (*3)
Quantize	réglage en cours		          HI (*3)
Click	Click	3	0-3 (*3)

Dépannage

Si le BR-600 ne se comporte pas de la manière escomptée, veuillez d'abord vérifier les points suivants avant de vous adresser à l'assistance technique.

Si cela ne résout pas votre problème, contactez le centre SAV Roland le plus proche ou votre revendeur.

Problèmes avec le son

Vous n'entendez rien

- Les appareils branchés au BR-600 sont-ils sous tension?
- Les connexions audio entre les appareils sont-elles correctement effectuées?
- Est-ce qu'un câble audio serait endommagé?
- Avez-vous réduit le volume de l'ampli ou du système d'écoute?
- Avez-vous réglé le curseur MASTER ou la commande de volume du casque du BR-600 au minimum?
- Avez-vous inséré une carte de mémoire?
- Avez-vous inséré une mauvaise carte?

Vous pouvez utiliser des cartes de mémoires Compact-Flash vendues dans le commerce pour le BR-600; elles doivent être de type 3,3V et d'une capacité allant de 32Mo à 1Go.

- La phrase audio que vous essayez de reproduire dure-t-elle moins de 1,0 secondes?

Il n'est pas possible de reproduire des passages de moins de 1,0 seconde.

Le niveau du signal arrivant à l'entrée GUITAR/BASS ou LINE IN est trop faible.

- Utilisez-vous un câble contenant une résistance?

Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance.

Une certaine piste n'est pas audible

- Avez-vous diminué le volume de la piste?
- Avez-vous choisi la bonne piste virtuelle ("V")?
- Avez-vous étouffé la piste?

La source d'entrée est inaudible

- Avez-vous réglé GUITAR/BASS/MIC2, MIC1 et REC LEVEL?
- Avez-vous coupé (Mute) l'entrée? (Le témoin INPUT SELECT est éteint.)
- La molette REC LEVEL est-elle réglée sur "MIN"?
- Si vous utilisez le microphone stéréo interne, avez-vous réglé "Mic" (sous UTILITY) sur "ONBRD+EXT"?

Impossible d'enregistrer

- Le morceau est-il protégé?
- Avez-vous inséré une carte de mémoire?
- Peut-être la capacité résiduelle de la carte de mémoire est-elle insuffisante.
- Avez-vous choisi le bon mode d'enregistrement (REC MODE)?
- La fonction Phrase Trainer or Scrub est-elle active?

Les sons enregistrés comportent des bruits parasites ou de la distorsion

- Avez-vous choisi le bon niveau d'entrée?
Si le niveau d'entrée est excessif, le signal enregistré sature. Si le niveau est trop bas, le seuil du bruit est excessivement élevé. Réglez la commande REC LEVEL pour que l'indicateur de niveau bouge le plus possible. Le témoin PEAK ne peut cependant pas s'allumer.

* Réglez-le pour que "0" n'apparaisse pas sur l'indicateur de niveau.

- Le niveau de sortie des pistes est-il correct?
Si vous entendez du bruit ou de la distorsion lors de la fusion de pistes, le niveau de sortie des pistes sources était trop élevé.
- Avez-vous relié un micro à haute impédance de sortie au BR-600?

La réserve ("headroom") du BR-600 est relativement grande. Comme les prises MIC 1 et MIC 2 sont des entrées à faible impédance, le niveau d'enregistrement peut être trop bas avec certains types de microphones. Dans ce cas, branchez le micro à l'entrée LINE IN du BR-600 en passant par un préampli.

Problèmes avec la carte de mémoire

“Unsupported Card!” apparaît à l’écran

- Avez-vous inséré une carte de mémoire compatible (CompactFlash) dans le BR-600?
- Avez-vous inséré la carte de mémoire complètement et convenablement?

Les données de la carte de mémoire sont corrompues

La corruption des données de la carte peut avoir les causes suivantes. Réinitialisez la carte (p. 197).

- L’appareil peut avoir été mis hors tension alors que l’enregistreur fonctionnait encore.
- La carte de mémoire peut avoir subi un choc.
- L’appareil peut avoir été mis hors tension alors qu’il accédait à la carte.
- La carte a-t-elle été initialisée sur un PC ou un appareil photo numérique?

Problèmes liés à l’USB

La page “Idling” n’est pas affichée.

- Le câble USB est-il correctement branché?
- Etes-vous sûr que le système d’exploitation de votre ordinateur peut reconnaître le BR-600?

Windows : Windows Me/2000/XP

Macintosh : Mac OS 9.1.x / 9.2.x ou OS X

Messages d'erreur

Si vous essayez d'effectuer une opération incorrecte ou qui n'a pas pu être exécutée, l'écran affiche un message d'erreur.

Consultez cette liste pour prendre les mesures nécessaires.

Battery Low!

Cause: Les piles sont usées (6 x AA piles sèches).

Solution: Remplacez les piles aussi vite que possible (p. 22).

Cannot Edit! Quantize is Low!

Cause: Vous enregistrez un motif pas à pas avec un réglage Quantize trop grossier: plusieurs entrées apparaissent donc au même endroit de la matrice.

Solution: Affinez le réglage Quantize (p. 146).

Cannot Edit! This is a Preset

Cause: Vous avez sélectionné des données pré-programmées qu'il est impossible de changer.

Solution: Copiez les données de morceau et modifiez la copie.

Cannot Erase!

Cause: Il est impossible d'effacer un autre pas.

Solution: La Pitch Correction Map doit contenir au moins un pas.

Cannot Insert!

Cause: Il est impossible d'insérer un autre pas.

Solution: La Pitch Correction Map peut contenir 99 pas maximum.

Cannot Program! Rhythm Off.

Cause: Le rythme est coupé et il est donc impossible de le programmer.

Solution: Appuyez sur [RHYTHM ON/OFF] pour choisir le mode Arrangeur ou Pattern.

Card Full!

Cause: Il est impossible d'enregistrer ou de copier des données car il n'y a plus assez de mémoire.

Solution 1: Archivez les données auxquelles vous tenez sur ordinateur (p. 162,p. 176) et effacez les données superflues.

Solution 2: Exécutez la fonction "Song Optimize" (p. 85).

Card Read Error!

Cause: La carte de mémoire n'est pas reconnue.

Solution 1: Coupez l'alimentation du BR-600, insérez convenablement la carte de mémoire et remettez le BR-600 sous tension.

Solution 2: Initialisez la carte (p. 197).

* Si le message réapparaît en dépit de ces opérations, il est possible que la carte soit défectueuse.

Card Write Error!

Cause: Une erreur est survenue lors de la sauvegarde sur la carte de mémoire.

Solution: Initialisez la carte de mémoire (p. 197). Le morceau actuellement choisi ne peut pas être sauvegardé et sera donc perdu.

Data Too Short!

Cause: Vous avez essayé d'importer un fichier WAV/AIFF de moins d'une seconde ou de charger un fichier WAV/AIFF de moins de 0,1 seconde avec la fonction Tone Load.

Solution: Vérifiez que le fichier WAV/AIFF à charger dure au moins une seconde; si vous utilisez la fonction Tone Load, sélectionnez un fichier WAV/AIFF durant au moins 0,1 seconde.

Drive Busy!

Cause: Si ce message apparaît après une utilisation de la carte avec le BR-600, les données de la carte sont fragmentées et provoquent des ralentissements pendant la lecture ou l'écriture de données. Vous utilisez peut-être la carte de mémoire avec une vitesse de traitement lente.

* Il peut arriver que l'édition de pistes et de fréquents enregistrements en mode Punch In/Out rendent le traitement des données très ardu.

Solution 1: Reproduisez moins de pistes à la fois. Faites appel à la fusion de pistes (ou une autre fonction) pour combiner plusieurs pistes ou effacez les données dont vous n'avez plus besoin et relancez la reproduction.

Solution 2: Enregistrez sur moins de pistes à la fois.

Solution 3: Changez le type de données (STD (LV1) ou (LONG (LV2)) pour en réduire le volume puis réessayez de créer le morceau.

Event Full!

Cause: Le BR-600 a épuisé le nombre maximum d'événements disponibles pour un morceau.

Solution: Exécutez la fonction "Song Optimize" (p. 85).

MEMO

Qu'est-ce qu'un événement?

La plus petite unité de mémoire utilisée par le BR-600 pour sauvegarder un enregistrement sur carte de mémoire est appelée événement. Un nouveau morceau compte environ 2000 événements.

Par piste, chaque enregistrement utilise deux événements. L'enregistrement Punch-In/Out ou la copie de piste utilisent également des événements.

Le nombre d'événements utilisés varie donc de façon assez complexe.

Si tous les événements disponibles sont utilisés, il est impossible d'enregistrer ou de modifier des pistes sur la carte, même si sa capacité n'est pas épuisée. Dans ce cas, le message "Event Full" apparaît.

Turn Off Pitch Correction!

Cause: Les effets Loop et le Phrase Trainer ne sont pas disponibles si vous utilisez Pitch Correction.

Solution: Pour désactiver la fonction, appuyez sur le bouton [PITCH CORRECTION].

Memory Full!

Cause: Le nombre de sons de batterie chargés pour un seul kit avec Tone Load est supérieur à 13 secondes.

Solution: Les sons de batterie chargés avec la fonction Tone Load ne peuvent pas excéder 13 secondes (p. 136, p. 172, p. 184).

Cause: Il n'y a plus de mémoire de motif rythmique disponible.

Solution 1: Supprimez les motifs rythmiques superflus (p. 151).

Solution 2: Supprimez les sons de batterie superflus dans les motifs rythmiques (p. 138, p. 145).

Cause: Vous avez essayé d'importer un SMF excédant la mémoire disponible pour les fichiers importés.

Solution: Supprimez les motifs rythmiques superflus (p. 151).

No Card!

Cause: Vous avez tenté d'utiliser l'enregistreur ou d'accéder à la carte de mémoire alors qu'aucune carte (CompactFlash) n'est insérée ou que la carte n'est pas insérée convenablement.

Cause: La carte de mémoire a été extraite après la sélection de données sur cette carte.

Solution: Coupez l'alimentation du BR-600, insérez convenablement la carte de mémoire et remettez le BR-600 sous tension.

No File!

Cause: Le fichier que vous essayez d'importer avec "WAV/AIFF/SMF Import" ou "Tone Load" est introuvable.

Solution: Préparez le fichier à importer.

No Song!

- Cause:** Il n'y a pas de morceaux sur la carte de mémoire.
- Solution:** Créez un nouveau morceau (p. 52).
- Cause:** Soit le dossier de morceau contient des données incorrectes, soit il manque les données nécessaires.
- Solution:** Renvoyez les données archivées sur ordinateur dans le BR-600. Dans ce cas, renvoyez chaque dossier "ROLAND" au BR-600 (p. 163, p. 177).

Not Available in Mastering Mode!

- Cause:** Vous ne pouvez pas effectuer cette opération quand le mode d'enregistrement "MASTERING" est sélectionné.
- Solution:** Appuyez d'abord sur le bouton [REC MODE] pour choisir le mode d'enregistrement "INPUT" ou "BOUNCE" puis recommencez l'opération.

Power Down!

- Cause:** La source d'alimentation interne n'est plus en mesure d'assurer le bon fonctionnement de l'appareil.
- Solution:** Si vous utilisez un adaptateur PSA: Le câble est peut-être cassé ou l'adaptateur lui-même peut être défectueux. Contactez un revendeur Roland agréé ou le centre de service après-vente Roland le plus proche.
Si vous utilisez des piles: Installez des piles neuves (p. 22).

Protected!

- Cause:** Vous essayez de modifier un morceau protégé.
- Solution:** Pour modifier le morceau, réglez Protect sur "OFF".

Set the Repeat!

- Cause:** Le début (point A) et la fin (point B) de la boucle ne sont pas définis.
- Solution:** Définissez les points A et B de la boucle (p. 56)

Stop P.Trainer!

- Cause:** L'opération que vous tentez d'effectuer n'est pas possible tant que le Phrase Trainer (p. 193) est activé.
- Solution:** Appuyez sur [PHRASE TRAINER] pour couper le Phrase Trainer.

Stop Recorder!

- Cause:** L'opération que vous tentez d'effectuer n'est pas possible tant que l'enregistreur reproduit ou enregistre des données.
- Solution:** Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction ou l'enregistrement.

Too Many Songs!

- Cause:** Vous tentez de créer plus de 100 morceaux.
- Solution:** Effacez les morceaux dont vous n'avez plus besoin (p. 84).

Unformatted!

- Cause:** La carte de mémoire n'est pas formatée en DOS.
- Solution 1:** Coupez l'alimentation du BR-600, insérez convenablement la carte de mémoire et remettez le BR-600 sous tension.
- Solution 2:** Initialisez la carte (p. 197).

Unsupported Card!

- Cause:** La carte de mémoire (CompactFlash) ou MicroDrive insérée n'est pas compatible avec le BR-600.
- Solution:** Utilisez une carte de mémoire compatible avec le BR-600 (de 32Mo à 1Go CompactFlash avec une tension d'alimentation de 3.3 V).

Unsupported Format!

- Cause 1:** Le BR-600 ne reconnaît pas le format de la carte de mémoire insérée.
- Solution 1:** Insérez une carte de mémoire initialisée pour le BR-600 (p. 197).
- Cause 2:** Vous avez essayé de charger un fichier WAV, AIFF ou SMF incompatible avec le BR-600.
- Solution 2:** Vérifiez le format du fichier WAV, AIFF ou SMF.

Fiche technique

BR-600: Enregistreur numérique

● Pistes

Pistes: 8

Pistes "V" (virtuelles): 64 (8 pistes "V" / piste)

* Il est possible d'enregistrer simultanément sur 2 pistes et de reproduire jusqu'à 8 pistes simultanément.

● Capacité utile

CompactFlash: 32 M~1Go

● Type de données

HiFi (MT2)

STANDARD (LV1)

LONG (LV2)

● Traitement des signaux

Conversion A/N: 24 bits, modulation $\Delta\Sigma$ + AF-AD (guitare/basse)

24 bits, modulation $\Delta\Sigma$ + AF-AD (micro 1/2)

24 bits, modulation $\Delta\Sigma$ (ligne)

24 bits, modulation $\Delta\Sigma$ (simul)

Conversion N/A: 24 bits, modulation $\Delta\Sigma$

Traitement interne: 24 bits (mélangeur numérique)

* Méthode AF (Adaptive Focus)

"Adaptive Focus" est une technologie Roland/BOSS destinée à optimiser le rapport signal/bruit des convertisseurs A/N et N/A.

● Fréquence d'échantillonnage

44.1kHz

● Réponse en fréquence

20Hz~20kHz (+1/-3dBu)

● Temps d'enregistrement (conversion sur une piste)

Capacité	Type de données		
	HiFi (MT2)	STD (LV1)	LONG (LV2)
32MB	16 min.	19 min.	24 min.
64MB	32 min.	39 min.	49 min.
128MB	65 min.	78 min.	98 min.
256MB	130 min.	156 min.	196 min.
512MB	260 min.	312 min.	392 min.
1GB	520 min.	624 min.	784 min.

* Les temps d'enregistrement mentionnés ci-dessus sont approximatifs. La durée peut varier légèrement en fonction du nombre de morceaux créés.

* La durée d'enregistrement indiquée représente le

temps d'enregistrement total pour toutes les pistes utilisées. Par conséquent, si vous travaillez avec huit pistes ayant un volume égal de données, il faut diviser cette durée par huit pour chaque piste.

● Niveau d'entrée nominal (variable)

Prise GUITAR/BASS: -20 dBu

Prises MIC 1/2: -40 dBu

Prise LINE IN: -10 dBu

● Impédance d'entrée

Prise GUITAR/BASS: 1 M Ω

Prise MIC 1/2: 2 k Ω (HOT-COLD)

Prise LINE IN: 30 k Ω

● Niveau de sortie nominal

Prise LINE OUT: -10 dBu

● Impédance de sortie

Prise LINE OUT: 2 k Ω

Prise casque: 140 Ω

● Impédance de charge recommandée

Prise LINE OUT: 20k Ω ou plus

Prise casque: 32~100 Ω

● Niveau de bruit résiduel

Prise LINE OUT: -85 dBu ou moins

(INPUT SELECT: GUITAR/MIC, entrée court-circuitée avec 1 k Ω , INPUT SENS: CENTER, IHF-A, typ., EFFECT: OFF)

* 0 dBu = 0,775Vrms.

● Interface

Port USB

● Écran

16 caractères, 2 lignes (LCD rétro-éclairé)

● Prises

GUITAR/BASS (jack 1/4")

MIC 1 (TRS symétrique, jack 1/4")

MIC 2 (TRS symétrique, jack 1/4")

LINE IN (mini-jack stéréo)

LINE OUT (RCA/Cinch)

FOOT SW/EXP PEDAL (jack 1/4")

PHONES (jack 1/4" stéréo)

Port USB

● Alimentation

DC 9V: Adaptateur secteur (série PSA)/

Piles AA x 6

(piles alcalines de préférence)

● Consommation

200mA

Piles alcalines Environ 5 heures (pour une reproduction continue de 8 pistes)

** Cette durée peut varier en fonction des conditions d'utilisation, du type de piles utilisées et de la carte CompactFlash.*

● Dimensions

257,0 (L) x 183,0 (P) x 27,1 (H) mm

● Poids

700g (sans les piles)

● Accessoires

Étui

Piles alcalines AA (6)

Câble convertisseur TRS-XLR

Carte de démonstration (insérée dans le BR-600 à la sortie d'usine)

Mode d'emploi

Feuille distinct ("About Memory Cards")

Service après-vente Roland (feuille "Information")

● Options

Adaptateur secteur:Série PSA

Commutateur au pied: FS-5U

Pédale: DP-2 (Roland)

Pédale d'expression:EV-5 (Roland),
FV-500L/FV-500H

NOTE

En vue d'améliorer le produit, ses caractéristiques techniques et/ou son aspect peuvent être modifiés sans avis préalable.

Index

Chiffres

4Band Equalizer	94-98
4Band Equalizer/Wah	94-97
808	135

A

AB	75, 78-79, 81-82
AB Qtz	199
AC	105
Accorder	190
ACOUSTIC GTR	95
Acoustic Guitar Simulator	94, 98-99
Acoustic Processor	95, 99
ACOUSTIC SIM	94
Ajout de piste	46
Algorithme	36
ALL	76, 79, 82
AMG	105
Arrangement	38-41, 132
Création	152
Effacer	154, 157
Insertion	154
Jouer	141
Nom	155
Tempo	141
Arrangement de morceau	40, 132
Arrangement préprogrammé	40, 132
Attack	100-101, 115
Attack Time	100
Audio Sub Mix	192
AUTO	126

B

BACKUP	162, 176
Banque	90
Bass	105
Bass Cut Filter	114
BASS MULTI	95
BASS SIM	95
Bass Simulator	95, 99
BG LEAD	105
Bit	103
BLUES	105
Body	99
BOSS-Cmp	100
Boucle	56
BOUNCE	43, 50, 63
Bounce	63
Bouton	
Cignote en rouge	18

Eteint	18
Orange/vert	18
Rouge	18
Vert	18
BPF	103
BR-532	65-66, 174, 186
BR-864	65, 174, 186
BR-900CD	65, 174, 186
Bright	105

C

C.Adjust	194
Câble convertisseur	28
CARD	173, 197
Card Full	84
Carte de mémoire	13, 28, 67
Center Cancel	193
Charct	99
CHO/DLY	49, 116-117
CHORUS	118
Chorus	94-97, 100
CLEAN	105
Clock	31
Commutateur au pied	189
CompactFlash	13, 28
Compressor	94-98, 100, 115
Compressor/Defretter	95
Contraste	188
COPY	138, 150
COSM	11
COSM BASS AMP	96
COSM COMP BSS	96
COSM COMP GTR	95
COSM COMP VCL	97
COSM Comp/Limiter	95, 97, 100
COSM GTR AMP	94
CPY	74-76, 84
CRUNCH	105
Cutoff F	103

D

D:E	103-104
DBLN	118
D-Comp	100
De-esser	96-97, 101
Defretter	95
DELAY	118
Delay	94-98, 101
DELETE/MUTE	45
Depth	100-102, 104, 107, 118

Diapason	191
DIGITAL	103
Dir Level	103–107
Dither	115
Dly Time	114
Dly Tme	101, 118
Dossier ROLAND	160
Dossier SMF	161
Dossier TONELOAD	160
Dossier USB	161
Doubling	94–97, 116
DOWN	108
Durée d'enregistrement	52

E

E	131
E.Level	100–101, 118
Economiser de la mémoire	85
Ecran	188
Effect Patch	
Write	92
EFFECTS	91
Effet d'insertion	36, 90
Egalisation	48
ENHANCE	99
Enhancer	95–96, 102, 114
Enregistrement	42, 52
Enregistrement en boucle	61
ENTER	112
EQ	119
Equalizer	102, 113
ERASE	139, 154, 157
ERS	81–82, 84
Événement de correction	126
Expander	114
EXPORT	165, 178

F

F	131
Feedback	101, 118
Filter	103
Flanger	94–97, 102
Foot SW	189, 199
FOOT SW /EXP PEDAL	20
Foot Volume	94–97, 102
Formant1	107
Formant2	107
Freq	102, 114
Frequency	105, 108
FROM	72, 200

From/To	200
Fusion de pistes	50
FX	189
Fx Level	103, 105
FX Type	49, 116, 118
FX1 Level	107
FX2 Level	107

G

Gain	103, 105, 114
GTR	36
GUITAR	34
GUITAR/BASS	12, 32
GUITAR/BASS/MIC2	14

H

HALL	118
HARD	135
Hi Attack	114–115
Hi Gain	102
Hi Level	115
Hi Ratio	114–115
Hi Release	114–115
Hi Thres	114–115
HI.FEML	124
HI.MALE	124
HiF	120
HiFi (MT2)	52, 67
HiG	120
High Freq	113
High Gain	113
High Mid Freq	113
High Mid Gain	113
High Mid Q	113
High Q	113
High Type	113
Hi-M F	102
Hi-M Gin	102
Hi-M Q	102
HIP-HOP	135
HOUSE	135
HPF	103

I

IMPORT	168, 180
IN	131
Indicateur de niveau	35
Initialiser	
Carte de mémoire	197
Effet	196
Rythme	196

Système	195
Tous les réglages	195
INPUT	35, 43, 55, 93
Input	100, 114
Input Gain	113
INPUT SELECT	53
INSERT	154

J

JAZZ	135
JC-120	105
JUMBO	99

K

Keep power on!	29
Kit de batterie	130, 134
Copier	138
Création	136
Effacer	138
Pan	139

L

L R	35
LCD Contrast	199
Level	99–102, 106, 108, 115
Limiter	115
LIN	36, 203
LINE	42, 53
LINE IN	12, 32, 34
Liste d'événements de correction	126
Lo Attack	114–115
Lo Level	115
Lo Mix Lvl	102
Lo Ratio	114–115
Lo Release	114–115
Lo Thres	114–115
LO.FEML	124
LO.MALE	124
LOCAT	93
LOCATOR	70
Locator	70
LoF	120
LO-FI BOX	97
Lo-Fi Box	97, 103
LoG	120
Lo-M F	102
Lo-M Gin	102
Lo-M Q	102
LONG (LV2)	52, 67
Loop Effect	116
Loop FX	48
Low Freq	113

Low Gain	102, 113
Low Mid Freq	113
Low Mid Gain	113
Low Mid Q	113
Low Q	113
Low Type	113
LPF	103

M

Macintosh	160, 176
MANUAL	104
Manual	102, 104
MASTER	93
Master	105
MASTERING	43, 109
Mastering Tool Kit	43, 109, 111
Nom	112
Sauvegarde	112
Mastérisation	109
MATCH	105
Mémoire restante	68
Mesures	31
METAL	105
METAL D	105
MIC	34, 36, 96, 203
Mic Dist	99
Mic Level	106
Mic Set	106
MIC1	12, 14, 32
MIC2	12, 32
Micro stéréo interne	34
Mid Attack	114–115
Mid Level	115
Mid Ratio	114–115
Mid Release	114–115
Mid Thres	114–115
Middle	105
Mix Level	102
Mix Lvl	114
Mixer	115
Mode	107
Mode Arrangement	38, 132
Mode Bounce	43, 63
Mode d'enregistrement	43
Mode Pattern	38, 132
Modify Fil	103
Modulation	94–97
Morceau	
Début	31
Fin	31
Frame	31

Nom	86
Sous-frame	31
Morceau de démonstration	30
Motif	39–41, 131
Copier	150
Création	142
Effacer	151
Effacer un son de batterie	145
Enregistrement en temps réel	143
Exercice	144
Jouer	140
Nom	149
SMF Import	142
Tempo	140
Volume du métronome	145
Motif de morceau	40, 131
Motif préprogrammé	40, 131
MOV	77–79
MS	105
MTK	205

N

NAM	86
NAME	112, 125, 149, 155
NEW	33
Niveau d'enregistrement	35
Niveau d'envoi	48–49
Noise	103
Noise Suppressor	94–98, 104
Nom de patch	92, 112
NOTE	126

O

Oct Level	104
Octave	95, 104
OFF	103, 105, 126
Offset	200
ON	105
Optimize	85
OS	160
Output	115
Output Gain	113

P

Pad de batterie	130
Pad Sens	199
Pan	47, 54
PAN-SQR	107
PAN-TRI	107
Pas	152
Patch d'effet	90
Sauvegarde	92
Patch d'effets	36

Patch de morceau	37, 90, 109, 121
Patch préprogrammé	90, 109, 121
Patch utilisateur	37, 90, 109
Patches préprogrammés	37
PATTERN	
REAL	143
Pattern	38
Realtime Recording	142
Step Recording	142, 146
PCR	205
PEAK	14
Peak	108
PEDAL	104, 108
Pédale d'expression	189
Phaser	94–97, 104
PHRASE TRAINER	193
Phrase Trainer	193
PickUp	99
PIEZO	99
Pilote	160
Piste coupée	45
Piste mono	44
Piste stéréo	44
Piste virtuelle	54
Pitch	104
PITCH CORRECTION	122
Pitch Correction	121–122
Nom	125
Sauvegarde	125
Pitch Shifter	94–97, 104
PLAY	189
PLAYER	103
Polarity	108
Position stéréo	47, 54
Post Fltr	103
Power Save	198–199
Pre Dly	100, 118
Pre Filter	103
PreAmp	98
Preamp	94–96
Presence	105
Preset Arrangement	206
Preset Patch	124
Preview	71–72
Preview SW	200
Protect	86
PRT	87
PUNCH	189
Punch In	58
Punch In/Out automatique	59

Punch In/Out manuel	59
Punch Out	58

Q

Quantification	57
----------------------	----

R

Rack160	100
RADIO	103
Rate	100, 102, 104, 107, 118
Ratio	100
REC LEVEL	14
Récupérer	163, 177
Redo	62
REGGAE	135
Release	104, 115
Release Time	101
Remain Inf	199
REPEAT	56–57
Repère	70
Reproduction	45
Reproduction en boucle	56
Resonance	102–104
REV	49, 116–117
Rev Send	118
Rev Time	118
REVERB	118
RHR	144
RHY	196
RHYTHM	35, 93
Rhythm	38
Ring Modulator	97, 105
RiseTime	106
ROOM	118, 135

S

S EFX	196
Scrub	71
Scrub Point	72
Send Level	117
Sens	101–102, 108, 114
Sensibilité d'entrée	34
Separation	101–102, 104
Sibilant	101
SIMUL	34, 42, 53
SINGLE	101
SLDN	105
Slow Attack	94
SMF	171
Importer	182
SMF Import	170

SML	36, 204
Smooth	124
Smpl Rate	103
Smth	127
Soft Clip	115
Son de batterie	136
Song	
Copy	84
Erase	84
Protect	86
Save	87
Song Name	86
Song New	33
SongKit	135
Speaker Simulator	94–96, 98, 106
SplitH	114
SplitL	114
STD	99, 135
STD (LV1)	52, 67
STEP	146
STEREO MULTI	97
Sub Mixer	199
Sustain	100
SYS	195

T

TAP	101
TAP(TEMPO)	140–141
Temps	31
Temps d'enregistrement	67
Thres	115
Threshold	100, 104
Timbre	48
Time Stretch	193
TME/MES	73–74, 77, 80–81
TO	72, 200
TONE	173
Tone	101, 118
Tone Load	136, 172, 184
Top-Hi	99
Top-Mid	99
TOUCH	108
TRACK	93
Track	
Copy	73, 75–76
Erase	80–82
Exchange	83
Move	77–79
Track EQ	119
Track Mute	45
Treble	105

Tremolo/Pan 94–97, 107
 TRM-TRI 107
 Tuning 103
 Type 49, 100–101, 103–104, 106, 108, 116, 118, 124
 Type de données 52, 67

U

U EFX 196
 Undo 62
 UNDO/REDO 62
 UP 108
 USB 160

V

V 131
 VO DRV 105
 VO+AC.SIM 98
 VO+ACOUSTIC 98
 VO+GT AMP 98
 VOCAL MULTI 96
 VOICE TRANS 96
 Voice Transformer 96, 107
 Volume 105
 VtgRack 100
 V-Track 10

W

Wah 94–97
 WAV/AIFF Export 165, 178
 WAV/AIFF Import 168, 180
 Windows 160, 162
 Wow Flt 103
 WRITE 92, 125

Tableau de pistes

[illegible]

Pour le Royaume-Uni

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.



Ce produit répond aux normes de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour les pays de l'UE

Pour les Etats-Unis

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

Pour le Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Pour les Etats-Unis

DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : BR-600
Type of Equipment : Digital Recorder
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S.Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700

